

CASUS Belli

112

Cet encart scénario est détachable.



p. 36

L'enfant des fées

POUR AD&D2



p. 40

L'enlèvement

POUR DARK EARTH



p. 44

El Desdichado

POUR VAMPIRE



p. 48

Procès dans la pègre

POUR NIGHTPROWLER



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR JR TM
Sauver l'Arthedain

L'enfant des fées

Ce scénario est destiné à des personnages de niveau 3 à 5, d'inspiration plus proche du chevalier blanc que du mercenaire sans foi ni loi. Il s'adresse à un meneur de jeu doué pour l'improvisation et trois à cinq joueurs attirés par le merveilleux.

Prologue

Petit royaume prospère, frontalier aux grandes nations barbares septentrionales, le pays d'Augrebanne se trouve coincé entre la verdoyante forêt de Chanteloup à l'ouest et les monts Titanéens au nord. Il est depuis toujours l'objet de la convoitise de ses turbulents voisins, d'autant qu'il représente le seul accès à la mer et à ses riches archipels au long des trois cents kilomètres sur lesquels s'étend la côte des Écumes. De son vivant, le roi Faelin d'Augrebanne s'est toujours attaché à préserver l'indépendance de son royaume, menacé par le joug tyrannique des grands seigneurs du nord. Malheureusement, tué il y a moins d'un an au cours d'une escarmouche alors qu'il tentait de mettre un terme à une guerre entre deux de ses barons, il a laissé pour seul héritier son trop jeune fils, Loriei, âgé de seulement sept ans.

Pour l'heure, la régence est assurée par le duc Orgevin de Jandrepol, l'oncle de Loriei. Respectant les dernières volontés de son frère, il a confié l'éducation du prince au sénéchal Enguebert de Lieucèpe, un vieil homme avisé, parfaitement conscient des dangers qui pèsent sur Loriei. Le sénéchal est aujourd'hui persuadé que certains membres de la cour sont résolus à attenter aux jours du jeune roi pour prendre le pouvoir en Augrebanne. C'est pourquoi il a décidé de l'envoyer passer l'hiver à la forteresse de Landorel, fief de dame Plume, la mère de Faelin. Il tient à éloigner l'enfant du nid de vipères que constitue la cour : à la belle saison, ducs et barons guer-



roient les uns contre les autres, mais pendant la trêve hivernale, ils complotent et empoisonnent à tour de bras...

Introduction des personnages

Une épaisse couche de neige recouvre les plaines et les collines du pays d'Augrebanne. Depuis plusieurs jours, affrontant la froide morsure de l'hiver, les personnages cheminent vers la cité portuaire de Jandrepol où doit les attendre le marchand qui les a engagés quelques semaines plus tôt pour l'accompagner dans son voyage dans l'archipel. Depuis qu'ils ont quitté les contreforts des monts Titanéens, la route qu'ils empruntent longe une épaisse forêt.

Alors que la route s'enfonce sous les arbres aux branches dépouillées par la morte saison, les personnages sont alertés par un concert de cris et de cliquetis d'armes. Au détour d'un talus, à l'orée d'une clairière, ils découvrent un carrosse en feu et une troupe de mercenaires, montée et lourdement armée, occupée à massacrer une demi-douzaine d'hommes d'armes. Ces derniers, largement inférieurs en nombre, se battent vaillamment pour protéger un jeune garçon, accroupi dans la neige. Le pauvre enfant, terrorisé, agite frénétiquement un morceau d'étoffe pourpre. À l'instant où surgissent les personnages, le dernier soldat s'effondre dans un râle. Les cinq mercenaires survivants descendent de leurs montures et s'approchent de l'enfant, menaçants. À nos héros de jouer : il leur suffit de se montrer suffisamment déterminés pour que leurs adversaires, déjà durement éprouvés, prennent la fuite.

L'enfant est choqué, blême et fiévreux, incapable de prononcer le moindre mot. Au vu de ses vêtements et du blason qui achève de se consumer sur le flanc du carrosse, il n'est pas difficile de deviner qu'il s'agit ni plus ni moins du souverain d'Augrebanne... Un mercenaire gît mortellement blessé dans la neige. Interrogé, il révèle que ses compagnons et lui ont été engagés à Blanchegar-

de, la capitale du royaume, par un boiteux qui les a grassement payés pour attenter aux jours du jeune roi. L'individu leur a fourni toutes les informations nécessaires sur l'itinéraire emprunté par le chariot et son escorte.

Au moment où les personnages quittent la clairière, l'un d'eux a la très nette impression d'être observé. Se retournant, il n'aperçoit que les nuées de corbeaux qui commencent à investir le champ de bataille.

Les serpents de Blanchegarde

La capitale d'Augrebanne n'est qu'à une journée de marche de la forêt. C'est une cité rutilante dont les faubourgs s'étendent loin au-delà de ses remparts. L'arrivée du roi en compagnie des aventuriers suscite une vive émotion à la forteresse. Soldats et serviteurs s'agitent en tous sens, crient et se bousculent. Organisez les événements autour de la venue des personnages de manière à ce qu'ils comprennent que, s'ils naviguent intelligemment à la cour, leur fortune est faite ! Il leur faudra avant tout satisfaire au protocole et raconter leur histoire au régent et à ses conseillers. Ils sont chaudement remerciés pour leur courageuse intervention et peuvent faire la connaissance des principaux personnages du royaume à l'occasion d'un banquet organisé en leur honneur.

Le sénéchal Enguebert de Lieucèpe

C'est un vieil homme aux longs cheveux blancs, voûté par le poids des ans et de trop lourdes responsabilités. Paranoïaque à l'excès, il tient secret tout ce qui concerne Loriei. Il est le tuteur officiel de l'enfant et n'a de compte à rendre à personne à son sujet.

Dans les jours qui suivent l'arrivée des personnages, il les fait convoquer secrètement pour leur exposer à grands traits la situation du royaume et leur confier un important secret : « Le roi se trouve être gravement malade, d'un mal dont person-

ne en Augrebanne ne semble pouvoir le libérer. J'ai dissimulé autant que possible la gravité de son état, car je crains que sa maladie ne précipite les événements à la cour. Officiellement donc, Lorient a une santé fragile, que la rigueur de l'hiver et la disparition de son père n'arrangent pas. Mais il est bien soigné et va se remettre rapidement. En vérité, une foule de médecins se sont rendus à son chevet et tous ont conclu à l'incurabilité de son mal. » À l'issue de ces confidences, le sénéchal requiert des personnages qu'ils assurent la protection de Lorient et qu'ils mettent tout en œuvre pour trouver un remède à sa maladie. Pour les convaincre, il tente d'abord de jouer sur un éventuel attachement des personnages à l'enfant qu'ils ont sauvé. Si rien n'y fait, il leur promet de l'or, beaucoup d'or et, s'ils le souhaitent, une place de choix à la cour du roi une fois que ce dernier sera majeur.

Interrogé sur l'identité des comploteurs, le sénéchal déclare ne suspecter personne en particulier (plus précisément, il soupçonne absolument tout le monde à la cour). Les personnages représentent pour lui une ultime planche de salut, d'autant qu'il se trouve de plus en plus isolé par sa paranoïa et les multiples intrigues qui se tissent autour de la couronne. À ses yeux, les personnages sont politiquement neutres et ont déjà prouvé leur valeur en sauvant l'enfant. Avant de les quitter, il insiste encore sur l'absolue nécessité de garder secret l'état de santé de Lorient.

Le régent Orgevin de Jandrepol

Il aura peut-être quelques difficultés à cacher sa surprise de revoir son neveu. Il est en effet, avec dame Plume, le véritable instigateur de la tentative d'assassinat. C'est un homme d'âge mûr, solidement bâti et très charismatique, mais d'un naturel colérique. Il a assurément l'étoffe d'un roi, mais a hérité de sa mère un goût immodéré pour le pouvoir.

Peu de temps après le sénéchal, le régent convoque à son tour les personnages. Il leur tient un discours identique à celui d'Enguebert de Lieucèpe, leur demandant également d'assurer la protection de Lorient avec la promesse d'une très grosse somme d'or s'ils s'acquittent bien de leur mission. Il souhaite par ailleurs que lui soient rapportés les faits et gestes de toutes les personnes qui tournent autour du jeune roi. Bien évidemment, Orgevin se doute que le sénéchal va faire appel aux personnages, qui représentent pour lui une aide providentielle. En agissant ainsi, il espère pouvoir manipuler les pions mis en place par son adversaire. Aux personnages de faire leur choix. Si tout se passe bien, ils devraient se ranger aux côtés du sénéchal et commencer à nourrir quelques soupçons à l'égard du régent.

Dame Plume, la grand-mère du roi

Cette aimable vieille dame n'est pas présente à la cour, et il est peu probable que les personnages aient affaire à elle. Elle séjourne pour le moment à la forteresse de Landorel et attend qu'un messager vienne lui annoncer la mort de son petit-fils. Elle communique avec son comploteur de fils grâce à ses pigeons et va lui conseiller d'ici quelques jours de se méfier au plus haut point des

personnages. S'ils devaient menacer trop gravement leurs plans, elle quitterait sa retraite pour venir s'en occuper personnellement. Ses espions et ses assassins sont les mieux placés du royaume...

Le baron Freynal de Sourderoche

Le deuxième oncle du roi est un homme d'une trentaine d'années, athlétique et énergique, un peu fade en comparaison de son frère Orgevin. Outre sa baronnie, il est chargé de l'organisation des garnisons qui surveillent les monts Titanéens. Freynal n'a aucune velléité particulière à l'égard de son neveu et pour cause : il sait qu'un mal a priori incurable ronge l'enfant et doute qu'il puisse en réchapper. Pour l'heure, n'ayant pas obtenu le soutien de sa mère, il se consacre donc à l'art et la manière d'éliminer les régents...

Premiers pas à la cour

Les personnages disposent d'une marge de manœuvre relativement importante. À eux d'en tirer parti pour se faire une idée de qui en veut réellement à la vie du jeune roi. Si possible, attachez-vous à développer leur paranoïa naturelle en multipliant autour d'eux les personnages et intrigues secondaires. Les premiers jours passés à Blanchegarde peuvent être ponctués des événements suivants :

- Une belle courtisane tombe sous le charme de l'un des personnages et lui ouvre sa couche. Il s'agit d'une espionne particulièrement habile du duc Orgevin, chargée d'obtenir quelques confidences. En cas de besoin, elle se muera en empoisonneuse.
- Au cours d'une veillée, un garde distrait de son poste par une accorte servante permet à l'un des personnages de s'introduire dans les appartements du baron de Sourderoche. Dans un coffre, il découvre une fiole contenant un poison violent...
- Une semaine après l'arrivée des personnages, un ménestrel à l'air sournois et souffrant d'une légère claudication fait son apparition à la cour. Le rapprochement avec le boiteux évoqué par le mercenaire de la forêt de Chanteloup est presque trop évident ! Il s'agit bien du même individu, revenu à Blanchegarde pour prendre ses instructions auprès du régent. Il est à craindre que les personnages s'imaginent qu'il menace plus directement la vie de Lorient et décident de prendre les devants.

Le roi décédé

N'importe qui au château peut conter aux personnages la triste histoire du roi Faelin. Quelques années après son couronnement, le père de Lorient partit pour la forêt de Chanteloup à l'occasion d'une chasse. Il s'y enfonça très profondément, pourchassant un énorme sanglier et distançant bientôt tous ses gens, tant il mettait d'ardeur à rejoindre l'animal. Après plusieurs heures de poursuite, il parvint à acculer la bête et démonta pour l'affronter. Gravement blessé par la charge du sanglier, le roi parvint pourtant à le terrasser avant de sombrer dans l'inconscience. Il ne dut la vie qu'à l'intervention et aux soins d'une jeune femme, orpheline d'une famille de char-

bonniers, qui vivait là parmi les bêtes sauvages. Quelques jours plus tard, le roi revint par ses propres moyens à Blanchegarde, avec en croupe Arianwen, la belle qui l'avait sauvé. Au grand dam de son entourage, il annonça sa décision d'en faire son épouse.

Contre toute attente, et en dépit des prédictions alarmistes des devins de la cour, les années qui suivirent apportèrent paix et prospérité au pays d'Augrebanne. Nul n'avait jamais vu plus belle femme qu'Arianwen et la joie de vivre qu'elle affichait en toutes circonstances semblait profiter à tout le royaume. Le bonheur de Faelin fut à son comble quand elle lui annonça la naissance de leur premier enfant. Mais sa grossesse affaiblit la reine, et elle succomba en donnant le jour à Lorient. De l'avis de tous, le roi perdit alors la raison. Il s'aventura presque quotidiennement dans la forêt de Chanteloup à la recherche du fantôme de sa bien-aimée. Puis, avec le temps, ses incursions se firent moins fréquentes et il sombra peu à peu dans une profonde apathie. Il fallut qu'une guerre menace son royaume pour qu'il retrouve un peu de sa volonté et s'en retourne accomplir son devoir de roi. Jamais plus il ne devait franchir vivant les portes de Blanchegarde.

La cité des Runes

Puisque les médecins ne peuvent rien faire contre le mal qui tourmente le jeune roi, les personnages vont sans doute tenter de trouver de l'aide auprès d'un mage puissant. Laissez-les évoluer quelque temps parmi les enchanteurs et les devins de la cour. La plupart sont des charlatans et quelques-uns servent d'espions au baron de Sourderoche. Aux personnages de se montrer extrêmement prudents dans leurs demandes d'assistance aux uns ou aux autres. Il apparaît finalement qu'aucun magicien réellement compétent n'est présent à la cour. En revanche, on ne manque pas de leur parler d'Obias, le mystérieux habitant de la cité des Runes. De mémoire d'homme, il a toujours été le gardien de ce sanctuaire (qui abrite les dépouilles des rois et des princes d'Augrebanne) et on lui prête de grands pouvoirs.

La cité des Runes est à cinq ou six jours de voyage de Blanchegarde. Les personnages quittent la capitale avant les premières lueurs du jour. Le froid se fait de plus en plus vif à mesure qu'ils remontent vers le nord en direction des monts Titanéens. Après trois jours de chevauchée, ils doivent laisser leurs montures et entamer leur ascension vers le col du Hibou. Le temps se radoucit un peu et la neige commence à tomber. Encore deux jours d'une marche éreintante et ils franchissent le col, découvrant une véritable forêt de tombes. De loin en loin, des cryptes et des mausolées couverts de runes antiques percent le brouillard qui s'étend au-dessus de la vallée.

Obias l'illusionniste

En fait de mage, Obias apparaît comme un Nain vieillissant, habillé de vêtements ternes et élimés. En charge de l'entretien des tombes depuis bien trop longtemps, il vit dans une maison à l'écart de la cité des Runes et accueille joyeusement les personnages. En vérité, Obias est un illusionniste extrêmement puissant mais quel-

que peu affecté par la morbidité des lieux et la solitude que lui impose sa charge, à tel point que ses pouvoirs ont tendance à lui échapper. Au gré de son humeur, il fait apparaître toutes sortes d'illusions issues de son inconscient : une équipe d'ouvriers nains qui s'empressent d'ériger un caveau sur lequel s'inscrivent les noms des personnages, une meute de goules nécrophages venues troubler le dernier sommeil des souverains d'Augrebanne... Souvent, à la nuit tombée, il peuple la cité de feux follets et de dizaines de fantômes. Jouez-le comme un vieillard lunatique, parfois bougon, mais finalement attachant.

Quand les personnages décident enfin d'aborder les raisons de leur venue, l'illusionniste se renfrogne et marmonne des propos incompréhensibles. Devant l'insistance de ses visiteurs, il finit par déclarer : « Qu'imaginez-vous ? Que le seul fait d'être venus jusqu'ici vous autorise à déranger ceux qui reposent en ces lieux ? Les confidences des rois ne m'appartiennent pas ! » Laissez les personnages tenter d'émouvoir leur interlocuteur et plaider la cause de Lorient. Obias, comme pris d'une soudaine lubie, s'écrie alors, l'œil brillant :

« Soit, voyons si vous méritez d'entendre l'histoire des souverains défunts ! Vous m'affronterez au jeu des rois et si, par chance, l'un de vous parvient à me vaincre, j'irai consulter à votre intention les habitants de la cité des Runes ! » Le Nain les entraîne jusqu'à un vaste échiquier et leur laisse le soin de désigner leur champion. Bien heureusement pour les personnages, Obias est le plus mauvais joueur d'échecs du royaume d'Augrebanne. Toutefois, il ne manquera pas de faire usage de sa magie pour déconcentrer son adversaire (mais il suffit qu'un personnage lui en fasse la remarque pour qu'il cesse de tricher, tout penaud).

Révélation mortuaire

Battu, l'illusionniste s'éloigne en bougonnant vers le cœur de la cité. Les brumes se referment aussitôt autour de lui tandis que des murmures à peine perceptibles commencent à monter des tombes. La rumeur enfle, se fait de plus en plus sourde, et finit par se transformer en un vacarme assourdissant fait de plaintes, de pleurs et d'éclats de voix. Le calme revient enfin tandis que réapparaît Obias, épuisé et tremblant. Plus tard, assis au coin d'un feu crépitant, Obias tire sur une pipe ouvragée : « Au regard de ce que m'ont confié les rois d'antan, les chances de sauver le petit Lorient sont bien minces. Arianwen, l'épouse de Faelin, n'était point femme, mais fée de noble ascendance. (À partir de ce moment, les volutes de fumée qui s'échappent de la pipe d'Obias prennent forme pour illustrer son récit.) Par amour pour le roi, elle provoqua l'ire de ses semblables en quittant le royaume féerique de la forêt de Chanteloup. Hélas, nulle fée ne peut vivre longtemps parmi les hommes sans se ressourcer auprès des siens. Se sachant condamnée et pour que son amour lui survive, Arianwen voulut donner un héritier au roi d'Augrebanne. L'enfantement précipita sa fin. Au moment de sa mort, elle fit promettre à Faelin de retrouver les

fées pour leur présenter Lorient et obtenir leur pardon. Mais nul être féerique ne daigna apparaître au roi et le désespoir l'emporta à son tour. Les jours du jeune Lorient sont comptés, tout autant que l'étaient ceux de sa mère. Le seul remède qui puisse le sauver est le pardon des fées et un séjour en leur royaume. »

Si les personnages posent une question au sujet du foulard que tenait Lorient lors de leur première rencontre, Obias leur révèle que l'étoffe est un cadeau d'Arianwen à son époux. « En cas de danger mortel, il lui suffisait de l'agiter pour qu'une troupe de chevaliers fées apparaisse et lui prête assistance... Je doute que Faelin s'en soit jamais servi, et plus encore que les fées aient envisagé de le secourir. »

Le jeune roi ignore tout de son ascendance féerique. Son père lui a confié le foulard pour peu de temps avant sa mort, lui expliquant

l'usage qu'il pourrait en faire, mais sans préciser que les guerriers qui viendraient à son aide seraient des fées.

De retour à Blanchegarde, il reste aux personnages à persuader le sénéchal de leur confier Lorient pour une expédition on ne peut plus hasardeuse. Enguebert de Lieucèpe se montre très difficile à convaincre, mais il finit par céder à leurs arguments. Après tout, il n'a guère d'autre alternative pour sauver l'enfant.

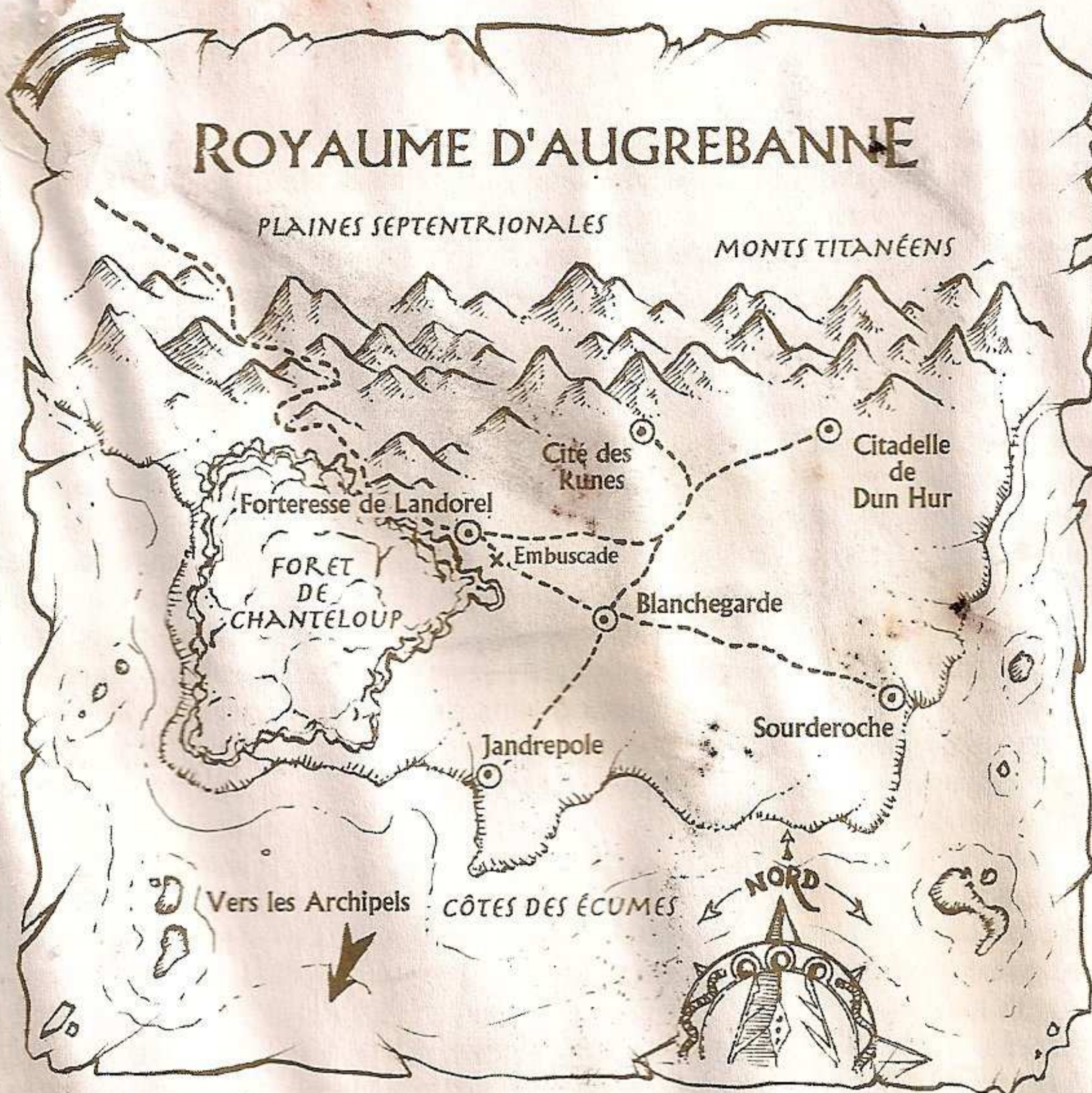
Les ombres de Chanteloup

Les personnages ont intérêt à se montrer particulièrement prudents et discrets en quittant Blanchegarde. Leur récent voyage à la cité des Runes ne sera sans doute pas passé inaperçu et il est probable que le régent fasse désormais surveiller leurs allées et venues.

La forêt de Chanteloup s'avère dense et difficile à traverser, surtout en cette saison. Il est impossible de s'y aventurer à cheval. Les sentiers sont bloqués par d'énormes congères, qui obligent à de fréquents détours. Qui plus est, n'oublions pas que les personnages voyagent avec un enfant malade, incapable de marcher trop longtemps et moins encore de franchir les innombrables obstacles naturels de la forêt. L'expédition risque de tourner rapidement au cauchemar, d'autant que les personnages ne savent pas où trouver les fées. Leur seule option est de s'enfoncer toujours plus avant dans la forêt. Agiter le foulard n'est d'aucune utilité.

Après quelques jours de voyage, alors que l'état de santé de Lorient devient de plus en plus inquiétant, de sinistres hurlements commencent à monter des sous-bois : des loups viennent de prendre la petite troupe en chasse. La meute compte une trentaine d'individus maigres et affamés. Ils pourchassent leurs proies tout le jour, sans jamais s'approcher à moins d'une centaine de mètres. À

ROYAUME D'AUGREBANNE



Obias l'illusionniste



la nuit tombée, les personnages ont le soulagement de découvrir les ruines d'une antique cité, presque entièrement recouvertes par la végétation. Ils trouvent refuge dans la seule tour encore debout, éventrée par un énorme chêne.

Les loups attendent le milieu de la nuit pour lancer l'assaut. En dépit de leur bravoure, les personnages se trouvent rapidement submergés par le nombre et contraints de battre en retraite. S'ils ont pris soin d'explorer la tour avant l'attaque des loups, ils ont découvert l'entrée d'un souterrain au rez-de-chaussée et peuvent s'y engouffrer. S'ils n'y ont pas pensé, à eux d'improviser, et à vous de vous arranger pour qu'ils découvrent un tunnel quelque part dans la cité.

Souterrains et gobelins

Affamés, les loups demeurent plusieurs jours à proximité de la tour, grattant la terre autour de l'entrée du souterrain sans oser y pénétrer. Les personnages n'ont d'autre choix que de s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Après quelques heures de marche, ils découvrent des pierres luminescentes qui suppléent avantageusement aux torches. Les provisions s'amenuisent tandis qu'embranchements et culs-de-sac se multiplient. Bref, moins d'une journée après leur entrée au royaume chthonien, les personnages se trouvent perdus et affamés. Le malheureux Loriel ne cesse de frissonner et de claquer des dents.

Leurs épreuves ne font pourtant que commencer. Ces tunnels relient les ruines qui parsèment de la forêt de Chanteloup. Ils sont désormais le domaine d'un roi goblin et de ses sujets. Les galeries résonnent bientôt du grondement des tambours de guerre et des hordes de créatures simiesques s'élancent à la poursuite des personnages. Faites durer la course-poursuite aussi longtemps que vous le souhaitez. À plusieurs reprises, les personnages se dissimulent dans une galerie secondaire et laissent passer une quarantaine de gobelins vociférant, armés jusqu'aux dents. Après



Dame Plume

bien des péripéties, la petite troupe parvient sur une arche de pierre naturelle, surplombant les furieux bouillonnements d'une rivière souterraine. Derrière eux, une vingtaine d'éclaireurs se pressent à leur poursuite. En face, cinq gobelins s'avancent sur le pont, précédés par la terrifiante stature d'une Ombre des roches, enchaînée et hurlante. L'affrontement doit constituer le morceau de bravoure de ce scénario et donner aux aventuriers l'impression qu'ils ne pourront jamais s'en sortir. Cernés, alors que Loriel agite désespérément l'étoffe des fées, ils n'ont d'autre possibilité que de plonger...

Les contrées féeriques

L'eau glacée fige instantanément tout mouvement et les personnages sombrent aussitôt dans l'obscurité froide de la rivière. Ils n'ont que le temps de voir monter vers eux une pâle lueur... Après ce qui leur semble une éternité, ils se réveillent le nez dans l'herbe odorante, leurs vêtements séchés par le soleil tant espéré après plusieurs jours passés sous terre. Se redressant, ils découvrent la paisible rivière qui les a menés jusqu'ici. Le jeune Loriel dort paisiblement à l'ombre d'un arbre aux feuilles bleutées.

En remontant la rivière, les personnages parviennent rapidement à un lac aux eaux pures et limpides, où se jette une impressionnante cascade depuis le haut d'un plateau. À leur grand étonnement, le lac ne reflète pas la chute d'eau mais une extraordinaire forteresse, blanche et effilée, surmontée de centaines d'oriflammes claquant au vent. L'entrée du château féerique semble dissimulée par la brume qui s'élève au bas de la cascade. En s'avancant au bord du lac, les personnages s'aperçoivent que sa profondeur ne dépasse pas trente centimètres sur toute sa surface, de sorte qu'on peut aisément le traverser sans avoir à nager. Parvenus au pied du plateau, les personnages discernent alors une silhouette gigantesque qui s'avance derrière la cascade. Un guerrier de pierre haut d'une dizaine de mètres se

dresse devant eux, ruisselant. Le temps s'arrête un instant tandis que la statue pose sur les personnages son regard minéral. Puis, s'inclinant et étendant ses bras immenses, il écarte le rideau d'eau de la cataracte et s'immobilise...

Une fois la cascade franchie, les personnages découvrent un paysage à ciel ouvert, fait de bois et de collines. Au loin s'élève la forteresse qu'ils ont vu se refléter dans le lac. Franchissant le pont-levis, trois cavaliers viennent bientôt à leur rencontre. Il s'agit d'une femme de grande beauté, escortée par deux chevaliers aux armures étincelantes d'or et d'argent. Ils s'immobilisent à quelques mètres et attendent. Aux personnages de défendre la cause de Loriel. C'est à vous de juger en toute impartialité s'ils éprouvent un quelconque sentiment pour le petit roi. Si leur plaidoyer échoue, le paysage et les fées s'évanouissent aussitôt, remplacé par le froid et la neige d'une clairière de la forêt de Chanteloup, jonchée de cadavres gelés et de la carcasse noircie d'un carrosse... Si leur discours parvient à toucher le cœur des fées, un chevalier descend de sa monture et dépose Loriel dans les bras de la dame. Elle s'adresse alors aux personnages: « Votre geste a su nous faire oublier la douleur que nous causa jadis le père de cet enfant. Il est désormais des nôtres et doit rester ici quelque temps avant de s'en retourner réclamer le royaume qui lui revient. Allez en paix! »

L'enfant roi

Les personnages se retrouvent à la lisière de la forêt, seuls. À eux de décider s'ils rentrent les mains vides à Blanchegarde ou s'il est plus prudent de quitter le royaume d'Augrebanne. S'ils retournent à la capitale, ils devront s'expliquer auprès du sénéchal et verront peu à peu la tension monter à la cour. Finalement, Loriel ayant disparu, le duc Orgevin décide de se faire couronner. Les choses dégénèrent quand le baron de Sourderoche accuse son frère d'avoir payé les personnages pour faire disparaître son neveu. Une nuit, les partisans de Sourderoche investissent les appartements du régent pour le contraindre à renoncer au trône. Les couloirs de Blanchegarde résonnent bientôt du bruit d'affrontements confus.

Au moment critique, alors qu'un début d'incendie ravage le dernier étage du donjon, Loriel fait son apparition dans la cour du château. Il est accompagné d'une vingtaine de chevaliers fées. Le roi n'est plus l'enfant fiévreux qu'ont connu les personnages, mais un adolescent charismatique, un foulard pourpre noué autour du bras, venu réclamer son trône. À l'annonce de son retour et au vu des êtres féeriques qui l'accompagnent, les soldats jettent leurs armes et tous s'inclinent devant l'enfant roi. « Je suis Loriel d'Augrebanne. Jadis, mon père, le roi Faelin, captura le cœur d'une fée et l'emporta loin des siens. En ce jour, ils lui ont pardonné. Je suis Loriel des Fées »

Aux personnages d'accompagner les premiers jours de règne de Loriel des Fées. Soyons certains que les serpents de Blanchegarde ne leur laisseront guère de repos!

Olivier Bos et Luis Manuel Da Silva
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour AD&D2

► Les loups

AL NM; CA 6; DV 3; pv 15; Dégâts 2-8.

► Les gobelins

AL LM; CA 6; DV 1; pv 5; Dégâts 1-6 (lance ou épée courte).

► L'ombre des roches

Voir le Bestiaire monstrueux, p. 219.

► Les chevaliers fées

Guerriers niv. 6; AL LN; CA 0; pv 40; Dégâts 1-10.

► Soldats et chevaliers de Blanchegarde

Guerriers niv. 1 à 3; AL LN; CA 6; pv 5 à 15; Dégâts 1-8.

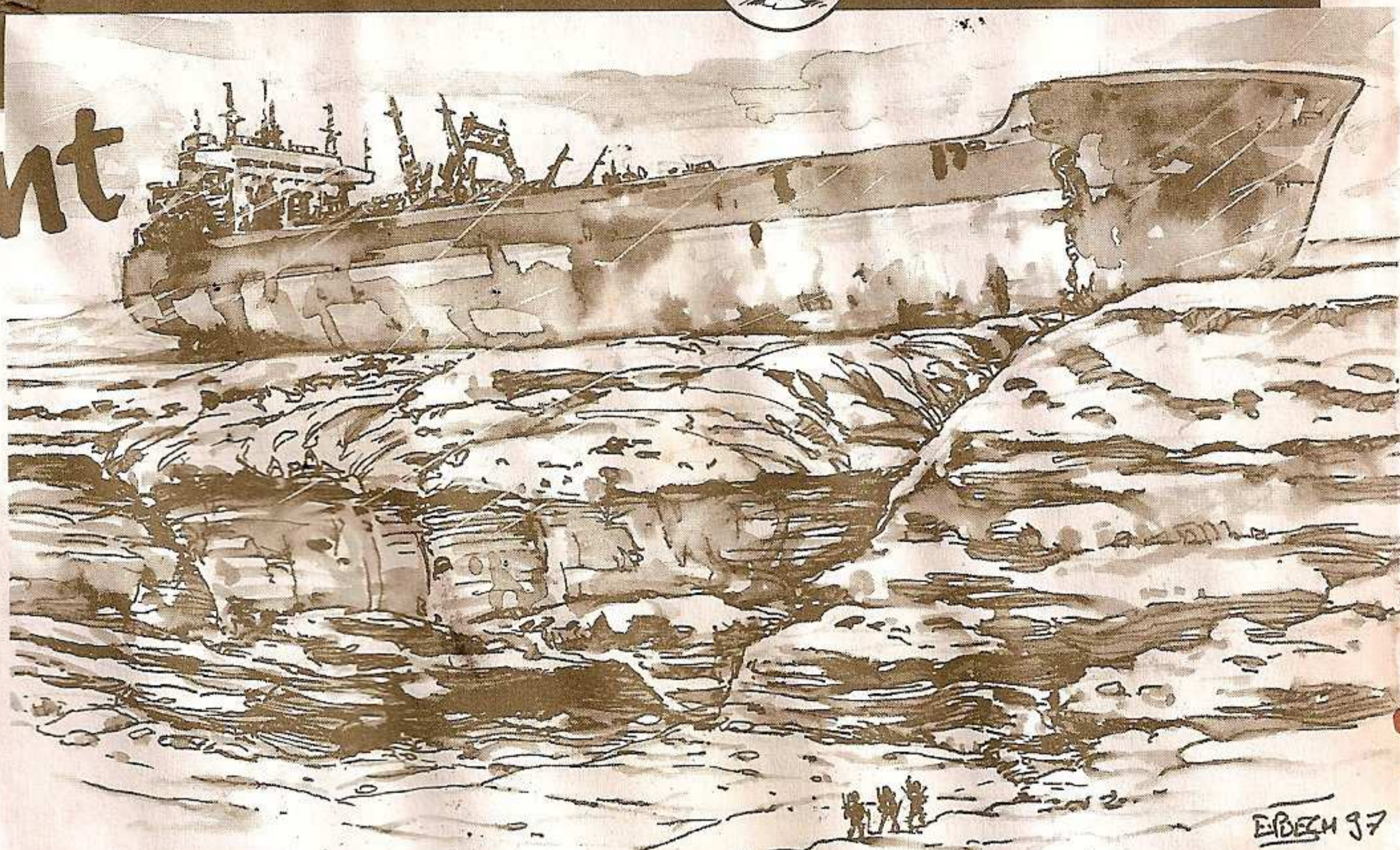
DARK EARTH



L'enlèvement

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs de tous niveaux d'expérience, désireux de découvrir l'univers de « Dark Earth ».

Il leur offrira une première confrontation avec les Abords et les dangers de l'Obscur et leur demandera d'exercer toute leur sagacité et leur capacité de résistance !



L'histoire en deux mots

Taïphis, émissaire du stallite de Näh, aime les femmes, et en particulier Sara, la fille d'un prôneur nommé Donello. Malheureusement, Taïphis doit bientôt quitter Phénice et la jeune fille reste totalement insensible à ses charmes. Poussé par son obsession, il engage un marcheur sans scrupules du nom de Ricus afin de la faire enlever. Mais à leur tour, victime et ravisseur sont capturés dans les Abords par une bande de maraudeurs. Découvrant qui est Sara, leur chef, Shrann, un Phénicien exilé du stallite immortel, conçoit un plan pour se venger de ceux qui l'ont banni. Témoins impuissants du rapt, les personnages sont sollicités par un père éploré afin de sauver la jeune fille.

Au terme d'une brève enquête, ils suivent sa piste dans les Abords, sont capturés à leur tour et découvrent le plan de Shrann. À partir de ce moment, c'est une véritable course contre la montre qui s'engage pour sauver Phénice.

Introduction : une soirée agitée

Depuis quelques jours, un vent froid venu du nord s'est abattu sur Phénice. En cette fin du Souffle, il annonce la neige pour bientôt. La nuit est calme dans le quartier de la Chapelle, que les personnages traversent rapidement pour rejoindre leur logis après une soirée un peu arrosée. Hormis quelques passants noctambules vaquant à leurs occupations, les rues sont désertes. Alors qu'ils débouchent sur une voie plus large, nos héros aperçoivent une jeune fille drapée dans un lourd manteau de fourrure. Elle sort d'une maison cossue où une lumière pâle brille

encore à l'étage. Sous le capuchon, on devine un joli visage encadré par de longs cheveux blonds. D'un sourire, elle salue les personnages, les croise sans un mot et disparaît dans une petite ruelle perpendiculaire. Sa beauté juvénile attirera sûrement le regard des hommes du groupe, qui la voient s'éloigner comme un joli fantôme surgi dans la nuit glaciale. Soudain, un cri déchire le silence. Vite étouffé, il semble provenir de la ruelle où la jeune fille s'est engouffrée. En se précipitant, les personnages ont juste le temps d'apercevoir la lourde porte d'une sorte de hangar que l'on referme en toute hâte. Elle paraît bloquée, et de l'intérieur parviennent quelques bruits de lutte. Briser une des fenêtres opaques, défoncer la porte de fer (Forcer 3R) ou crocheter la serrure rudimentaire (Technique: métal 2R) va leur faire perdre un peu de temps. Le ravisseur en profite pour sortir par la porte de derrière et libérer le cerbère qu'il avait pris la précaution d'emmener avec lui pour se débarrasser d'éventuels poursuivants.

Aussi, en déboulant dans l'atelier d'un artisan ferronnier encombré de bric-à-brac, les PJ font face à un molosse aux crocs luisants et aux babines retroussées. Il leur interdit le passage et, à leur premier mouvement, s'élance sur la personne la plus proche. Qu'ils fassent le tour du bâtiment ou qu'il affrontent l'animal, cet intermède leur fait perdre la piste du mandrin... Il ne leur reste plus qu'à prévenir le foyer voisin des événements qui viennent de se dérouler.

La détresse d'un père

L'aube est déjà loin quand on frappe à la porte de l'un des personnages. Ses visiteurs sont l'un des veilleurs du foyer où ils ont signalé le rapt et un prôneur au regard triste. Pather Donello est le père de Sara, la jeune fille qui a été enlevée. Il a demandé aux gardiens du feu de le conduire chez

les témoins du drame afin d'entendre leur version. Quand le prôneur a signalé la disparition de sa fille, tôt ce matin, les enquêteurs ont tout de suite fait le rapprochement avec ce qu'avaient vécu les PJ. Maintenant, c'est un homme abattu par cet enlèvement qu'il ne comprend pas qui supplie son interlocuteur de coopérer avec les gardiens du feu. Tout ce qu'il sait, c'est qu'elle voyait souvent un jeune antéquaire de la Chapelle, un certain Steffan. C'est chez lui qu'elle devait se rendre hier au soir, contre l'avis de son père qui refuse qu'elle fréquente ce « bon à rien ». Les veilleurs veulent lancer d'importantes recherches à travers toute la ville. Les visiteurs posent encore quelques questions de routine, puis retournent à leur enquête, laissant le personnage avec le souvenir de la détresse du prôneur et le regret de n'avoir pu rien faire la veille au soir.

La journée avançant, on ne parle plus que de cet événement dans tout le stallite. Les gardiens du feu furètent partout et rameutent leurs indicateurs... sans succès. On murmure qu'aucune demande de rançon n'a été faite, on parle des réseaux de prostitution de la Ceinture de Nux... Et Pather Donello fait proclamer partout qu'une récompense conséquente attend celui ou ceux qui ramèneront la jeune fille saine et sauve.

À la recherche d'indices Steffan

Les personnages devraient au moins penser à aller voir Steffan. Sa maison est, coïncidence, celle d'où sortait l'adolescente la veille. C'est un jeune homme frêle, au regard doux. Il leur ouvre sa porte, mais reste méfiant. Il craint qu'ils soient envoyés par Pather Donello afin de l'accabler de reproches... ou pire! Rassuré sur leurs intentions, il se montre beaucoup plus accueillant. La dispa-

rition de la jeune fille l'a plongé dans une profonde dépression. Il ne sait rien de ce qui a pu se passer. Sara et lui s'aiment et se voient « en cachette ». Il est prêt à tout pour la retrouver. Il presse les PJ de questions et propose même de les accompagner s'ils signalent leur intention de faire des recherches. L'amour est la seule motivation de cet idéaliste romantique. Maladroit, plus à l'aise dans son atelier que dans la vie réelle, il peut s'avérer un poids pour les personnages qui accepteraient sa proposition, encombré d'équipement inutile, gaffant et se prenant les pieds dans tous les tapis qui traînent !

La voix de son maître

Une autre piste est celle du chien que le ravisseur a laissé derrière lui. Si les personnages ont la possibilité de vérifier, il porte un tatouage à l'intérieur de la cuisse gauche. Pour quelqu'un qui habite Phénice (c'est le moment de faire jouer ses relations ou sa connaissance des quartiers du stallite), il fait référence à un chenil près de la halte des Lointains. On y dresse des cerbères qui accompagnent les marcheurs dans l'Obscur. Là, en interrogeant directement les veneurs, on peut apprendre qu'un jeune chien a disparu il y a trois jours. Une enquête est en cours et les soupçons se portent sur l'un des dresseurs, un certain Malek. On pense que le cerbère aurait pu être vendu au marché noir à un particulier, ce genre de trafic étant malheureusement assez courant. C'est effectivement ce qui s'est passé, mais il faudra sans doute pas mal de temps pour faire avouer l'homme en question, si les personnages peuvent l'interroger. Dans ce cas, il les lancera sur la piste de Ricus.

L'indic

La journée s'achève sans qu'on ait trouvé trace de Sara. Dans la taverne où les PJ ont l'habitude de se rendre, les rumeurs vont bon train. Ils délibèrent sans doute aussi sur le sujet quand un fouineur sale et débraillé s'assied à leur table. Il se nomme Cavade, une vague connaissance qui travaille au déchargement des caravanes à la halte des Lointains. À voix basse, il s'adresse aux personnages : « J'prendrai ben un p'tit verre... et j'suis sûr que vous aimeriez entendre ce que j'ai à vous dire... à propos d'une certaine demoiselle. » On raconte que les personnages ont été témoins du rapt et le fouineur pense donc qu'ils s'intéressent à la récompense. Contre quelques lux tout de suite, il a des informations. « Vous trouverez pas la fille dans Phénice, parce qu'elle y est plus ! Ce matin, y a un marcheur qu'on connaît, un de ceux qui traficotent, qu'a quitté le stallite aux lueurs avec le premier convoi pour les mines. Et il était accompagné... » Cavade n'a pas pu voir le visage de l'autre sous son masque filtrant, mais il semblait ivre ou malade, et il a fallu le monter sur l'un des chariots. Le marcheur s'appelle Ricus. C'est un contrebandier connu dans les haltes pour sa faible moralité.

Les personnages peuvent maintenant partager ce renseignement avec les gardiens du feu, qui lanceront une battue à laquelle les PJ pourront participer, ou jouer leur propre carte et viser la récompense.

Enquête dans les Abords

Si les personnages préviennent les miliciens, un vigilant du nom de Trois-Coups les emmènera aux mines pour vérifier leurs dires. De là, trois autres les rejoindront, et une véritable chasse à l'homme sera organisée. Il ne faut que quatre heures pour rejoindre la mine où se rendait le convoi. Une enceinte circulaire aux tours de métal montées sur des pylônes renferme trois bâtiments de pierre. Une dizaine de familles s'y entassent et exploitent à grand-peine un filon de fer. Les immenses feux des forges illuminent la pénombre qui règne à cette distance du stallite. En s'identifiant comme Phéniciens, par exemple à l'aide de leur cristal, les PJ peuvent rentrer sans encombre. Le convoi est encore là, chargeant la production de tout un mois de labeur. Son convoyeur-maître, un colosse hirsute nommé Tire-Gueule, veille au bon déroulement des manœuvres. Les personnages apprennent de sa bouche qu'effectivement, le marcheur et son compagnon ont voyagé jusqu'ici avec le convoi. Mais ils sont partis peu après leur arrivée pour s'enfoncer vers le sud, le long d'une piste mal tracée. Le convoyeur n'en sait guère plus, Ricus étant peu bavard, et son compagnon encore moins. Celui-ci était cagoulé et affublé d'un long manteau, mais il est à peu près sûr qu'il s'agissait d'une femme, à cause de sa stature. Selon Tire-Gueule, ils ne devaient pas aller bien loin, car ils sont partis avec peu de vivres et d'eau. Avec quelques heures de retard, il ne reste plus aux personnages qu'à se lancer à leurs trousses...

Sur la piste

À partir de maintenant, vous devez faire ressentir aux personnages un sentiment d'oppression et d'insécurité. Ils sont désormais dans l'Obscur, à une dizaine de kilomètres de Phénice. Le Souffle s'achève et déjà les prémices du Frige le remplacent. La lande désolée où ils s'enfoncent est balayée par des vents violents et des nuages de poussière nauséabonds. Le froid se fait plus mordant et une pluie noire s'abat parfois en rafales. Des amas de rochers et des crevasses surgissent brusquement des ténèbres. Il est nécessaire de maintenir une tension permanente liée à l'environnement. Ces reflets que l'on aperçoit, ne seraient-ce pas les yeux d'une meute de voupes affamés ? Si vous le désirez, faites intervenir ces sales bêtes pour effrayer un peu plus les personnages. Elles n'oseront certainement pas attaquer un groupe entier, elles n'ont pas encore assez faim ! En tout cas, n'hésitez pas à recourir à un test de Survie afin de bien souligner les dangers et difficultés que présentent un voyage dans l'Obscur.

Dans ces conditions, la piste du ravisseur s'avère difficile à suivre. Il faut avancer avec précautions pour ne pas la perdre. Au bout de deux heures de marche harassante, du sommet d'une dernière colline, les PJ découvrent une petite vallée rocheuse encaissée. Là, la lueur blafarde d'un feu de tourbe jaillit de la gueule béante d'une caverne. Et la piste y mène tout droit.

Le point de rendez-vous

La grotte est le refuge habituel d'un chasseur. Un tas de reg séché qui sert de couche, un âtre d'où

Les environs de Phénice

Les personnages ont quitté le plateau de Silice et sont actuellement à une dizaine de kilomètres à l'est de l'avant-poste de la Faille. Ils sont donc plongés en plein dans l'Obscur, même si la région n'est pas totalement invivable. Le stallite est encore assez proche pour que l'on aperçoive sa lumière au loin.

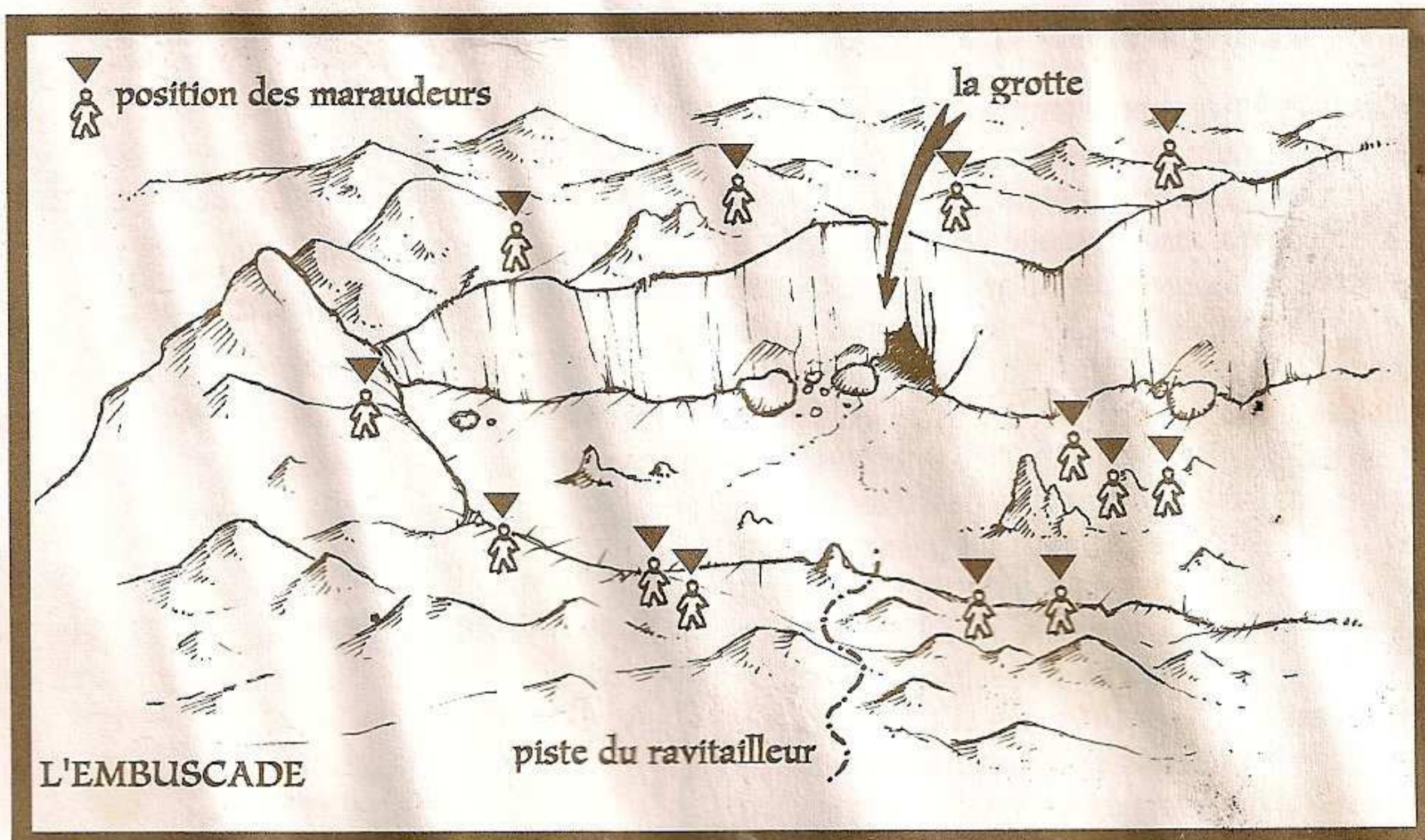
Pour cette région en cette saison, appliquez les caractéristiques suivantes.

- Temps de survie : semaine.
- Modificateur final d'hostilité : -4, divisé en
 - spécial : 0 ;
 - froid : -1 ;
 - poussières/vents : -1 ;
 - faim : -1 ;
 - soif : 0 ;
 - obscurité : -1.

s'échappe une fumée épaisse, un coin où sont jetés couvertures, vêtements de rechange et bidons d'eau en constituant l'aménagement. Taïphis attend ici de prendre livraison de la jeune fille. Il a laissé sa caravane à deux kilomètres au sud. Ricus n'étant pas encore là, il reste sur ses gardes. En fait, le marcheur et sa victime ont été capturés en route par des maraudeurs qui, depuis, surveillent discrètement les environs. Surprendre le Nahéen est des plus malaisés ; les pentes sont glissantes et abruptes et c'est l'arme au poing que les personnages risquent de le trouver. Dans la caverne, aucune trace de Ricus ni de Sara, juste cet homme à la peau sombre et au manteau coloré, avec un étrange turban fermé par un diadème en forme de serpent comme couvre-chef. Prudent, il cherche à éviter un affrontement où il aurait le dessous. Les PJ auront du mal à en tirer quoi que ce soit. Manipulateur et perfide, il cherche à savoir ce qu'ils ont découvert et nie en bloc s'il est accusé. Il invente même un gros mensonge pour expliquer sa présence ici, si nécessaire. Et si les personnages sont accompagnés par un gardien du feu (ou si l'un d'eux fait partie de ce corps), il argue de sa condition d'émissaire de Näh pour éviter les questions.



Taïphis



Soudain, un bruit de rocailles retentit à l'extérieur et une voix impérative appelle : « Sortez tous ! Jetez vos armes et levez les mains ! Nous sommes assez nombreux pour vous obliger à obéir ! Allez, vite ! » La détonation d'un mousquet à ruego ponctue cette déclaration. Les maraudeurs ont décidé de passer à l'action. Ils sont treize, correctement armés. La situation est délicate. Si les PJ hésitent, Taïphis est le premier à se rendre. Au cas où ils seraient accompagnés de vigilants, ceux-ci tentent une sortie et, après un bref échange de tirs, sont abattus ou blessés. Ils sont nettement surclassés en nombre et en fusils. S'il est là, Trois-Coups décide alors sagement de déposer les armes.

Dans les griffes des maraudeurs

Shrann est le chef d'une communauté d'exilés qui a élu domicile dans la carcasse rouillée d'un cargo de l'Avant. L'épave est couchée sur le flanc. Le métal érodé a laissé des ouvertures béantes, comme autant d'entrées pour cette caverne de fer. Les bannis sont au total une trentaine, mal nourris, le regard vague, équipés d'armes archaïques et de quelques mousquets volés à des caravaniers. Shrann s'est imposé par son intelligence et ses connaissances. En bon inventeur fou, il a retapé ce qu'il a pu, en particulier un générateur à fuel alimenté par les immenses réservoirs du navire qui dispense une lumière jaunâtre et rare dans les entrailles de leur repaire. Le bruit régulier de la machinerie gronde en permanence et fait vibrer les parois glacées. Shrann dirige son petit royaume en despote. C'est devant lui que sont amenés les prisonniers. De son trône constitué d'un enchevêtrement de tuyaux de cuivre, il leur jette à peine un regard et fait signe de les emmener. Entravés, ils sont conduits à travers un dédale de coursives pourries, sous les insultes des exilés, vers une salle de la poupe, fermée par une porte de fer à volant. C'est l'ancienne salle des machines, colossale et pleine de recoins et de débris rongés par la rouille. Ils y retrouvent... Ricus et Sara ! La jeune fille est encore sous l'effet des drogues que le marcheur lui a fait avaler et reste apathique, comme hypnotisée. Ricus reconnaît immédiatement Taïphis, et leur discussion donne aux PJ le fin mot

de cette histoire d'enlèvement. Après environ une heure, la porte s'ouvre sur une lumière violente. On distingue dans l'embrasement un Shrann au regard de dément et, derrière, sa garde lourdement armée d'épieux et d'arbalètes. Il tient dans ses mains un coffret de cuivre et fait saisir Ricus et Sara. Résister est une folie, les maraudeurs ont tôt fait de repousser quiconque voudrait s'interposer. « Aujourd'hui, l'heure de la vengeance a sonné !, clame l'ex-inventeur. Cette fille sera mon sauf-conduit. Merci de me l'avoir amenée. Je la restituerai moi-même à son père... avec ce cadeau !, dit-il en désignant sa boîte. Un gaz mortel et un mécanisme infernal, tout deux de ma composition. Boum ! Et alors adieu prôneurs, adieu juges ! Puis il saisit le bras de Ricus. Quant à toi, j'ai besoin de ton cristal ! » Hurlant, le marcheur est arraché à la cellule. Le sas se referme...

L'évasion

En se faisant passer pour le sauveur de Sara, Shrann compte pénétrer dans la Marche des Lumières afin d'y déposer son engin de mort. Les PJ doivent absolument l'en empêcher. Ils ont plusieurs solutions pour s'évader. S'ils sont patients ils peuvent, dans l'obscurité de leur prison, user leurs liens contre un éclat de fer rouillé puis, avec les débris de métal qui traînent ça et là, tenter de percer la coque pourrie vers l'extérieur. Taïphis est plutôt d'avis d'attendre que ses caravaniers s'inquiètent de son absence et se lancent à sa recherche. Ils viendront alors en force pour le libérer, et le groupe pourra profiter de la confusion qui régnera à bord pour s'enfuir. Ce n'est qu'une question de temps. Hélas, c'est justement ce dont ils manquent ! Dernière possibilité, les maraudeurs s'amusent parfois à lâcher leur prisonniers dans l'Obscur pour les chasser comme des animaux. Un personnage adroit peut leur échapper dans le chaos rocheux et revenir délivrer ses compagnons. Soyez souple, écoutez les plans des PJ et récompensez leur astuce en leur laissant une chance de s'enfuir.

Il reste alors un problème de taille : rejoindre Phénice sans équipement de survie et sans armes. Il faudra être extrêmement discret pour les récupérer dans l'épave... ou très éloquent pour convaincre un exilé moins haineux que les autres de leur donner un coup de main. Shrann parti, ses hommes sont livrés à eux-mêmes et plus faciles à manipuler. Une autre option est de se libérer par la force. Même s'ils sont nombreux, les maraudeurs sont des combattants médiocres. Une fois armés, les personnages ont peut-être leur chance, à condition de monter un plan efficace (les séparer, les attirer dans une étroite coursive et les prendre à revers, détruire le générateur pour profiter de l'obscurité...). Cela peut être prétexte à mettre en scène un combat homérique dans le décor fantomatique de l'épave et de ses environs. Taïphis partira rejoindre sa caravane sans demander son reste, si les PJ lui en laissent la possibilité. Mais ils n'ont sans doute pas envie de traîner un prisonnier derrière eux dans leur course pour rejoindre Phénice.

Retour vers la lumière

L'obscurité et le froid règnent autour du vieux cargo. Au loin, la lumière miraculeuse déclinante indique l'emplacement de Phénice. Dans des conditions épouvantables, les personnages doivent se dépêcher de rejoindre le stallite. S'ils doivent s'aventurer sans eau et sans vivres, avec un minimum d'équipement à travers l'Obscur, leur tentative est vouée à coup sûr à l'échec. Mais ils peuvent trouver tout le nécessaire dans l'épave, entre autres leur équipement personnel. Avec un peu de chance, ils peuvent atteindre l'avant-poste de la Faille ou tomber sur un groupe de chasseurs qui sillonnent les Abords. Si les PJ parviennent à les convaincre de les aider, ou si Trois-Coups les accompagne, ils peuvent gagner un temps précieux, surtout aux portes du stallite. C'est maintenant une course contre la montre qui s'engage. Il faut une bonne journée pour rejoindre Phénice, mais Shrann est lui-même ralenti par la présence de Sara. Les personnages vont devoir faire appel à toutes leurs ressources physiques et morales pour effectuer ce périple en un temps record. Un nouveau test de Survie peut s'avérer



Shrann

utile afin d'augmenter la tension des personnages, mais ils ne devraient pas rencontrer d'autres difficultés sur leur chemin de retour.

Confrontation

À l'entrée, il faut se faufiler entre les colonnes des personnes qui rejoignent Phénice avant la nuit complète. Tout le monde ne parle que du marcheur qui vient de ramener la fille de Pather Donello. Ils sont tout de suite partis vers la Marche des Lumières, accompagnés par une forte escorte. Les personnages ont tout intérêt à raconter leur histoire aux gardiens du feu de la halte afin de quérir leur secours pour arrêter l'imposteur. C'est au pas de course qu'ils vont essayer de rejoindre les appartements de Donello. S'ils ne sont pas accompagnés de gardiens du feu, ils risquent de devoir expliquer leur empressement aux patrouilles du quartier, et avoir encore plus de mal à pénétrer dans cet endroit réservé à l'élite, la Cité interdite. Mais dans des conditions aussi particulières, et après des palabres qui leur paraîtront interminables, les personnages sont auto-

risés à se rendre chez le prôneur. C'est accompagné par un membre des phalanges basaltiques qu'ils atteignent leur destination. La maison de Pather Donello, suspendue au-dessus du volcan, est brillamment éclairée et le bruit de nombreuses voix s'en échappe. Les PJ déboulent au milieu d'une réception improvisée. En tout, il y a là une cinquantaine de prôneurs et, dans un coin, une Sara encore sous le choc, assise dans un fauteuil, avec Steffan auprès d'elle. Aux côtés de son père, ils aperçoivent Shrann se livrant à des mondanités; mais aucune trace de la boîte. Dès qu'ils le voit, le maraudeur cherche à s'enfuir en bousculant les convives, semant un désordre indescriptible. Mais les personnages bloquent l'unique issue de la pièce. Acculé, Shrann éclate d'un rire dément, sûr que sa vengeance s'accomplira même s'il doit mourir. Il se jette l'arme au poing sur ses poursuivants.

En réfléchissant un peu, les PJ devraient se douter que la machine infernale est certainement cachée dans la salle de réception. Elle est sous une table, dissimulée par une grande nappe. Un inquiétant «tic-tac» en émane. En l'ouvrant, on découvre une bonbonne de verre contenant un liquide bleuté, et un enchevêtrement de fils qui la relie à un mécanisme d'horlogerie en laiton. Un

inventeur ou un anténaire astucieux peut réussir à arrêter le mécanisme (Technique : métal 3R). Sinon, il reste la gueule du volcan, qui est toute proche. Le fond de la pièce est constitué d'une verrière donnant sur le cratère. Mais celle-ci ne s'ouvre pas, il faut la briser (Forcer 3R). C'est là que se réfugie Shrann. Illuminé par les lueurs orangées de la lave, le dément livre son dernier combat. Si les personnages parviennent à fendre la verrière, elle s'écroule dans un déluge de verre, entraînant le maraudeur hurlant avec elle. Les retrouvailles entre le père et la fille s'achèvent dans la plus grande confusion.

Conclusion

Pather Donello ne sait comment prouver sa reconnaissance aux PJ. Gageons que eux sauront! Cependant, n'oubliez pas que les lux sont encore peu répandus et on peut très bien les gratifier d'un service ou d'objets utiles. Mais surtout, il se sont fait un ami fidèle parmi la justice phénicienne, et ça, cela n'a pas de prix...

Christophe Valla

Illustration : Éric Puech

Plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Dark Earth

► Le cerbère

Voir p. 37 du livret *Les périls de Sombre-Terre*. Ce spécimen a Hargne 3, Agresser 3 et Vie 11.

► Pather Donello

Père de Sara, il siège au palais de justice. Âgé d'une cinquantaine d'années, le front haut et dégarni, c'est un homme sympathique, prêt à tout pour retrouver son unique enfant. De haute extraction sociale, il loge dans la Cité interdite.

Capacités et talents : Prestance 2 (Influencer 3), Hargne 2, Agilité 1, Force 1, Résistance 1, Sens 1, Trempe 3 (Motiver 3).

Aptitudes et connaissances : Communication 4 (Éloquence 6), Érudition 3, Technique 1, Survie 1, Relations 3 (le palais de justice 5), Arts martiaux 1.
Vie : 9

► Ricus

Marcheur sans scrupules, contrebandier sans envergure, c'est un minable qui, pour de l'argent, a accepté d'enlever Sara et de la livrer à Taïphis.

Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 2 (Agresser 3), Agilité 2, Force 2, Résistance 3, Sens 2, Trempe 2 (Surmonter 3).

Aptitudes et connaissances : Communication 1, Érudition 1, Technique 2 (Métal 1), Survie 3 (l'Obscur 2), Relations 1, Arts martiaux 2 (Couteau 3).
Vie : 13

► Taïphis

Marchand venant de Nâh, il joue également le rôle d'émissaire diplomatique entre les deux stallites, et il se sert de ce statut pour se protéger. Son principal défaut? Ce bellâtre au regard de braise et à la fine moustache est obsédé par les femmes. Il a rencontré Sara lors d'une réception et, fasciné par sa beauté,

il la veut à tout prix... Fourbe, son intérêt est sa seule préoccupation.

Capacités et talents : Prestance 4 (Séduire 3, Impressionner 3), Hargne 1, Agilité 2, Force 1, Résistance 2, Sens 2, Trempe 2.

Aptitudes et connaissances : Communication 2 (Baratin 3, Marchandage 5), Érudition 3, Technique 1, Survie 1, Relations 1, Arts martiaux 3 (Palache 3).
Vie : 10

► Shrann

Inventeur, il a été exilé pour avoir causé la mort de plusieurs personnes avec ses expériences sur les gaz. Son exil n'a en rien arrangé sa folie! Grand et fort, le regard trop clair et presque hypnotique, il exerce une véritable fascination sur ses troupes. Shrann projette de ramener la jeune fille en se faisant passer pour son sauveur, afin de poser une machine infernale dans le quartier des Lumières. Fou mais minutieux, il pense même à voler le cristal de Ricus pour s'identifier et pénétrer dans le stallite.

Capacités et talents : Prestance 2 (Impressionner 3, Influencer 2), Hargne 3 (Agresser 2), Agilité 2 (Esquiver 3), Force 2 (Lancer 1), Résistance 2, Sens 2, Trempe 2 (Motiver 2).

Aptitudes et connaissances : Communication 1 (Baratin 3), Érudition 3, Technique 3 (Chimie 4, Métal 2), Survie 2 (l'Obscur 2), Relations 0, Arts martiaux 3 (Tranchoir 4).
Vie : 12

► Sara

15 ans, trop jeune, trop belle, c'est la victime de la folie des autres. Elle fréquente un jeune anténaire sans le sou, Steffan, à la grande colère de son père.

Capacités et talents : Prestance 3 (Séduire 2), Hargne 1, Agilité 2, Force 1, Résistance 2, Sens 3 (Observer 2), Trempe 2.

Aptitudes et connaissances :

Communication 2 (Empathie 2), Érudition 2 (Lettres 1, Coutumes prôneurs 1), Technique 0, Survie 1, Relations 2 (la Cité interdite 1, la Chapelle 1), Arts martiaux 0.
Vie : 10

► Steffan

Amoureux de Sara, c'est un gentil garçon, plutôt gaffeur mais plein de bonne volonté. Charmant, il est passionné par l'Avant et émet théories sur théories, toutes ridicules, sur cette époque. C'est plus un poète qu'un scientifique!

Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 1, Agilité 1 (Esquiver 2), Force 1 (Lancer 2), Résistance 2, Sens 3 (Observer 2), Trempe 2 (Motiver 1).

Aptitudes et connaissances : Communication 2 (Marchandage 1), Érudition 2 (Lettres 1, l'Avant 2), Technique 1 (Métal 1), Survie 0, Relations 1, Arts martiaux 1.
Vie : 10

► Les maraudeurs

Déguenillés, affamés, ils sont presque totalement sous l'emprise de Shrann. Ils sont une trentaine, dont onze femmes et enfants. Tous ne sont pas mauvais, mais ils n'ont qu'un seul but : survivre un jour de plus.
Capacités et talents : Prestance 1, Hargne 2 (Agresser 3, Surprendre 3), Agilité 2 (Camoufler 2, Esquiver 1), Force 2 (Forcer 2, Lancer 2), Résistance 2, Sens 2 (Surveiller 2), Trempe 2.

Aptitudes et connaissances : Communication 1, Érudition 0, Technique 1, Survie 3 (l'Obscur 3), Relations 0, Arts martiaux 2 (Tranchoir 3, Esponton 3).
Vie : 11

VAMPIRE



El Desdichado

Ce scénario non linéaire s'adresse à des joueurs et à un Conteur plutôt expérimentés.

Les événements sont présentés dans un ordre logique, mais leur articulation précise dépendra

surtout des actions des personnages. La possession du « Players Guide to the Sabbat », ainsi que celle de « Mummy second edition » et de « The Inquisition » est conseillée.

Un guide de la Sicile peut également s'avérer utile.



ERECN/97

Chimères

El Desdichado est ce que la société vampirique peut produire de plus dangereux et de plus imprévisible : un Malkavian antitribu, un individu néfaste et retors, échappant à tout contrôle. À l'heure actuelle, l'Europe n'est pas, on le sait, le terrain de prédilection du Sabbat. Son implantation en Italie peut toutefois être jugée satisfaisante. Milan, notamment, est le territoire de l'archevêque Giangaleazzo, un Lasombra de la 7^e génération. El Desdichado était autrefois son protégé, au temps où le prince pensait encore pouvoir faire quelque chose de lui. Ce temps est maintenant révolu. Volant de ses propres ailes, le Malkavian a décidé d'offrir la Sicile à son maître pour revenir dans ses bonnes grâces. Il ne sait pas, ou feint d'ignorer, que l'archevêque a mis sa tête à prix, jugeant sa conduite trop dangereuse, même selon les critères du Sabbat. Privé d'appuis vampiriques, mais pas de ressources, El Desdichado (qui prétend avoir inspiré à Nerval le poème éponyme, lorsqu'il n'affirme pas être Nerval lui-même) est parvenu à s'attirer les bonnes grâces de Proserpo, une momie, et à infiltrer un cénacle de l'Inquisition. Arrivé il y a peu à Palerme, il s'est mis en tête de devenir le nouveau prince de la ville. Son offensive a déjà commencé.

Froide nécessité

À Palerme, le prince Gesualdo a besoin d'aide. Trois des quatre Toréador qui l'accompagnaient sont morts. « Jusqu'à présent, écrit le prince à Villon, ma ville vivait en paix. En sept jours, la quiétude a fait place à l'horreur. Plus que jamais

en cette heure funeste, j'ai besoin de ton soutien. » En termes clairs mais concis, Gesualdo demande à Villon de lui envoyer quelques-uns de ses meilleurs sujets pour l'aider à faire face à la crise. Il refuse, explique-t-il, d'en appeler aux princes des villes italiennes par crainte de perdre toute crédibilité à leurs yeux. Hormis lui-même et son dernier conseiller, les seuls vampires vivant en permanence à Palerme sont trois jeunes Nosferatu. Gesualdo refuse de les incriminer. « D'ailleurs, conclut-il, je pense avoir reçu ce soir même la preuve de leur innocence. J'ai tout lieu de craindre, ami très cher, que la Société de Léopold ait tourné son regard vers notre île. » Sans perdre un instant, Villon (ou tout autre prince ami des Toréador auquel les PJ seraient susceptibles d'obéir) arrange les préparatifs d'un voyage jusqu'à Palerme. Quelques heures plus tard, les personnages prennent un vol de nuit pour l'Italie. Les paroles de leur prince leur reviennent en mémoire : Gesualdo est un monarque d'une délicatesse et d'une culture sans égale en Sicile, et son tempérament fait un étrange contraste avec la rudesse des lieux. Sans doute était-il trop faible, trop naïf, pour occuper les fonctions qui sont les siennes aujourd'hui. Sans doute aussi quelqu'un s'en est-il rendu compte. Bientôt, la voix d'une hôtesse annonce aux passagers que l'île est en vue. Palerme scintille dans la nuit hivernale.

Tout va mourir

Gesualdo accueille les personnages dans une immense villa à la périphérie de la ville. À l'intérieur, tout n'est que foisonnement baroque : sculptures d'anges foudroyés, tableaux du Caravage

(des originaux, précise fièrement le prince), meubles rococos et colonnes à l'avenant. Le soulagement que semble procurer à Gesualdo la venue des PJ tempère à grand-peine l'immense inquiétude qui crispe ses traits. « Voici Rosario, mon dernier soutien », se hâte-t-il de leur expliquer en désignant un jeune vampire efféminé qui les salue gravement. Pressé d'en venir aux faits, il leur raconte que ses trois autres Toréador ont été détruits par un ennemi mystérieux, leurs cendres recueillies dans des urnes gravées de leur nom et placées au pied de l'autel dans trois églises de la ville (San Cataldo, San Spirito et San Fransesco d'Assisi). « Des vampires ? Je n'y crois pas, conclut le prince. Personne ne prendrait le risque de porter une attaque de cette violence contre la ville – et dans quel but ? C'est par les journaux que j'ai appris la mort de mes amis. Je n'ai... je n'ai rien pu faire. À présent, la peur me tenaille. Tenez, fait-il en leur tendant une lettre pliée en deux. J'ai reçu ça hier soir. » Le contenu du document n'est pas de nature à clarifier la situation :

Salut à toi, monarque d'une ville en deuil,
Bienvenue au ténébreux, au veuf inconsolé,
Le prince de Sicile à la tour abolie...
Assez de bavardages, veux-tu ?
Je suis désolé pour ce qui est arrivé,
justice divine et tout ce fatras austère,
Oublions les Capucins et buvons
aux heures fastueuses qui se dessinent,
Qu'en dis-tu, Gesualdo ? Un règne partagé
pour un radeau entier, pourquoi pas,
Puisque c'est ainsi que vont les choses.
En l'attente frénétique,

El Desdichado

Le prince de Palerme n'a pas d'explication à cette lettre. Son auteur le connaît, cela au moins est certain, mais Gesualdo ne se devine pas d'ennemi, et les termes de la missive sont pour le moins confus. Les premiers alexandrins s'inspirent d'un poème bien connu de Nerval, justement titré *El Desdichado*. Le prince pourra le dire aux personnages s'ils l'ignorent. Selon Gesualdo, les mots « justice divine » font référence à l'Inquisition. D'une façon ou d'une autre, « on » essaie de le mettre en garde... ou de lui tendre un piège. « Il y a quelque chose dans cette lettre qui me met mal à l'aise, commence le prince. Ces mots surtout : "règne partagé". J'y vois plus une menace qu'une proposition. »

L'ordre des anciens jours

En premier lieu, et dès la nuit suivante, les personnages sont invités à enquêter sur les Nosferatu et sur les agissements d'une éventuelle Inquisition. Reportez-vous à la chronologie ci-contre pour obtenir une vue d'ensemble des événements. Vous constaterez que les PJ ont deux nuits devant eux. En tout état de cause, les pistes « Nosferatu » et « Inquisition » ne débouchent sur rien de concret, mais elles occuperont les personnages jusqu'au surlendemain soir. Rosario, le protégé de Gesualdo, a reçu l'ordre de ne plus quitter la villa pour l'instant. Les PJ peuvent commencer leur enquête.

● **Les premières victimes.** Leurs cendres sont conservées au commissariat central de Palerme, où elles seront analysées dans les prochains jours. Lesdites analyses ne donneront rien, à moins que vous n'en décidiez autrement, ce qui risque de compliquer considérablement les choses. Les cendres d'un vampire ont-elles quelque chose de plus (ou de moins) que celles d'un vulgaire humain ? À vous d'en décider. Si les PJ ont l'idée saugrenue de s'emparer des urnes pour les faire disparaître, les autorités locales ne resteront pas inactives. Vous pouvez creuser cette piste si vous trouvez que l'histoire manque de piment...

● **Les Nosferatu.** Gesualdo ne sait pas où se trouve leur repaire, mais il suppose qu'il est situé à proximité du cimetière des Capucins, en périphérie. Depuis quelques jours en effet, d'étranges événements ont été observés à proximité de ces catacombes de renommée mondiale où les cadavres, miraculeusement conservés grâce à quelque étrange propriété de l'air, sont alignés debout, tout habillés. Les catacombes sont ouvertes au public, mais ferment à la nuit tombée. Des corps momifiés y ont été déplacés et d'autres ont disparu, ce qui laisse à penser que les Nosferatu sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans cette affaire. Le prince, toutefois, se refuse à y croire : les Nosferatu ne lui ont jamais causé de tort par le passé, et il voit mal pourquoi ils le feraient. Il conseille néanmoins aux PJ de prendre contact avec ses discrets sujets. S'ils se rendent sur place, arrangez-vous pour qu'ils rencontrent par hasard le mystérieux trio. De prime abord, les Nosferatu se montrent amicaux et coopératifs. Si tout se passe bien, ils expliquent aux personnages qu'ils viennent faire leur enquête sur les récentes « disparitions de momies » afin de prouver leur innocence à Gesualdo. En ce qui concerne la mort des Toréador, ils ne savent rien, mais sont visible-

ment effrayés. Un jet d'Auspex réussi révèle des auras pourpres ou violettes (excitées et agressives). Le fait est que les Nosferatu sont loin d'avoir tout dit : en vérité, ils ont déjà rencontré El Desdichado qui en a fait ses alliés. Les Nosferatu savent qu'une momie est en ville (ils devront lui prêter main-forte le moment venu, leur a expliqué le Malkavian), tout comme ils savent pour les Toréador et pour l'Inquisition. Ils rôdent à présent autour des catacombes pour faire des repérages (voir le paragraphe *Au moins un démon*) et essayer d'en savoir plus sur ce Proserpo qui les fascine. Ils n'ont pour Gesualdo aucune inimitié, mais se vendent simplement au plus offrant. Les projets d'El Desdichado, qui s'est présenté à eux comme un simple Malkavian, leur paraissent plus attrayants que ceux de leur frileux monarque, qui brillent surtout par leur absence. À moins d'un miracle, ils ne diront pas la vérité aux PJ avant N + 3.

● **Le couvent des Capucins.** Les personnages ne doivent pas compter sur les Nosferatu pour en savoir plus sur l'Inquisition. Pour Gesualdo, le couvent des Capucins est le lieu le plus crédible pour abriter la redoutable Société de Léopold, d'abord à cause de la lettre, ensuite parce que l'un de ses Toréador lui avait fait part peu de temps avant sa mort d'une « agitation anormale dans les environs », et enfin parce que le couvent se trouve tout près des catacombes, et que les deux affaires sont peut-être liées. Tout ce que peuvent apprendre les personnages en pénétrant dans le cloître avant la réception du surlendemain, c'est que quelque chose se prépare : une importante délégation est attendue. Si vous voulez vous montrer coopératifs, vous pouvez laisser filtrer des mots tels que « Léopold » ou « Palagonia » mais dans l'immédiat, cela n'avancera pas les personnages à grand-chose.

Douleurs muettes

Le but d'El Desdichado est aussi simple qu'ambitieux : il veut détruire Gesualdo et les siens, anéantir Giacolone et ses hommes et, à terme, se débarrasser des Nosferatu. Bref, le Malkavian veut être seul. Il espère que les factions en présence seront assez stupides pour s'annihiler mutuellement, et il compte bien les y aider. La machination qu'il a ourdie est aussi grotesque que les statues qui ornent sa villa, mais El Desdichado connaît la haine qui oppose les humains aux vampires, les humains aux humains et les vampires aux vampires. Seul grain de sable dans la mécanique bien huilée de cette apocalypse annoncée : l'arrivée des PJ. El Desdichado ne pensait pas que Gesualdo recevrait des renforts aussi vite. Tant pis, il fera avec. Au soir de la troisième nuit, le prince de Palerme reçoit un nouveau message :

Ce soir, nous ébranlons l'univers.
La tyrannie du dieu unique touche
à sa fin. Fête ingénieuse, collation,
vestales - paroxysme palingénésique,
comme dirais-je moi-même.
Palagonia, donc, à minuit précisément.
Venez costumé, cher Olympien...

Admirativement, El Desdichado

Comme tous les Siciliens, Gesualdo connaît la villa Palagonia. Elle était autrefois la demeure

Parla italiano ?

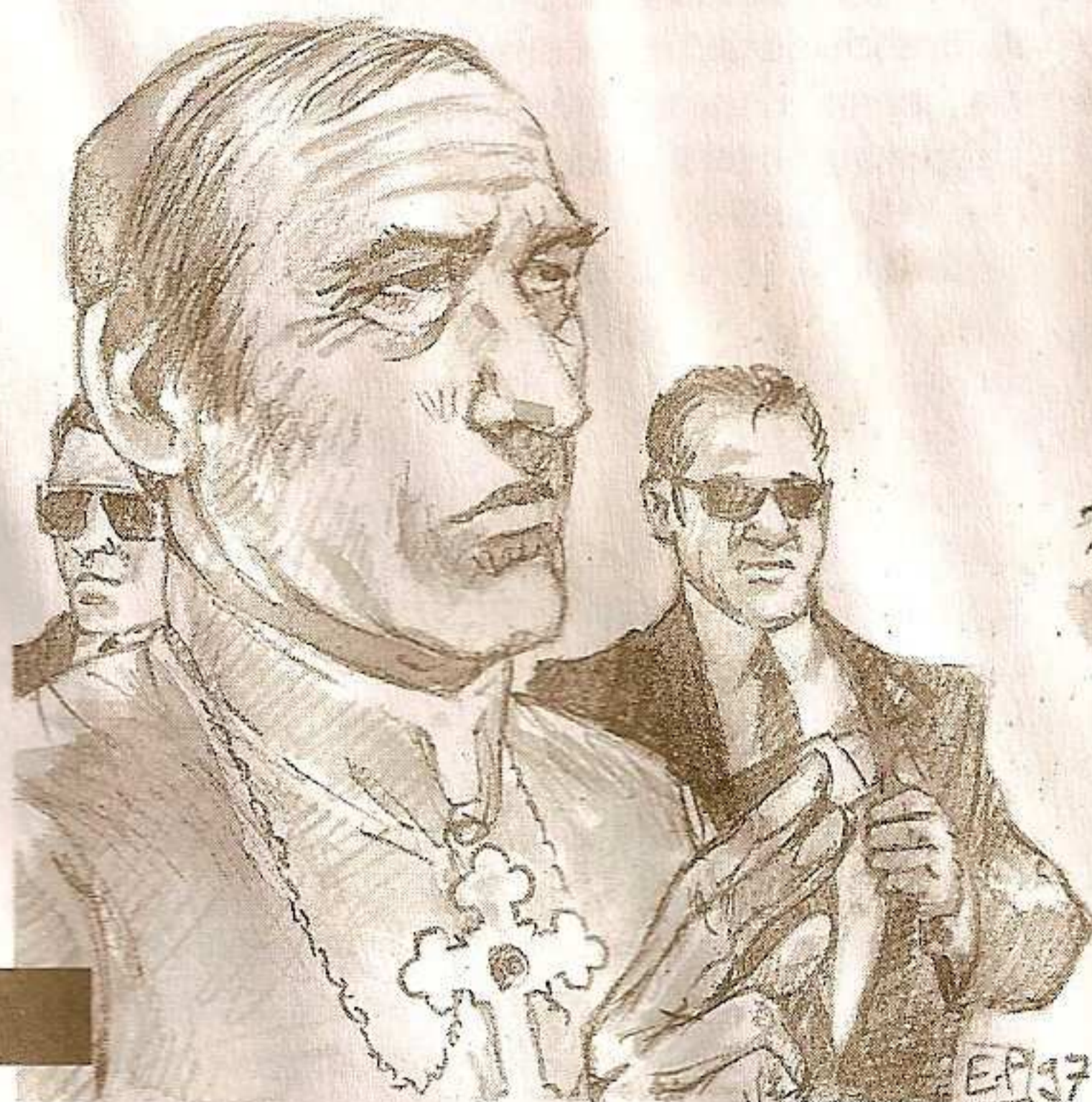
A priori, tout le monde en Sicile parle italien. Si aucun des personnages ne possède cette langue, les choses risquent d'être un peu compliquées. Gesualdo et la plupart des vampires font l'effort de parler français ou anglais lorsqu'ils veulent se faire comprendre, mais ce ne sera pas toujours le cas. Quant aux humains... Vous pouvez décréter que les personnages ont suffisamment de notions pour s'en sortir la plupart du temps, et les laisser patauger un peu quand cela vous arrange. Il est également possible d'ignorer purement et simplement le problème.

Chronologie

- **Nuit N - 6 mois.** El Desdichado est banni par le prince de Milan et doit quitter la ville.
- **Nuit N - 2 mois.** El Desdichado rencontre la momie Proserpo et prépare avec elle un plan d'invasion de la Sicile. Rendez-vous est pris sur place pour dans deux mois.
- **Nuit N - 1 mois.** Arrivée d'El Desdichado au monastère San Michele, près de Rome, le siège de la Société de Léopold. Dans les semaines qui suivent, le vampire repère un novice et en fait son enfant. Sa victime se nomme Antonio, et se trouve être le frère du censeur Giacolone, un redoutable inquisiteur. El Desdichado renvoie Antonio auprès de son frère pour tenter de l'amadouer. « Je vais partir en Sicile, dit en substance le jeune vampire au censeur. Ensemble, nous pourrions changer les choses. Je te livrerai tous les vampires de l'île, en échange de quoi tu me laisseras vivre en paix, parce que je suis ton frère. » Sans attendre de réponse, El Desdichado et son protégé quittent la capitale et descendent vers le sud.
- **Nuit N - 10 jours.** Arrivée d'El Desdichado et d'Antonio en Sicile. Ce soir-là, le Malkavian annonce à son « fils » qu'il s'est servi de lui et le laisse pour mort, en torpeur, dans les catacombes du couvent des Capucins. Auparavant, il le force à écrire un message à son frère pour lui demander de le rejoindre. Le censeur Giacolone hésite, puis prend sa décision : il ira en Sicile. Bien entendu, il ne sait rien d'El Desdichado.
- **Nuit N - 9.** Grâce à ses pouvoirs de Vicissitude, El Desdichado prend l'apparence d'Antonio.
- **Nuit N - 8.** Arrivée de Proserpo, qui s'installe à proximité du couvent. Le soir même, la momie tue son premier Toréador.
- **Nuit N - 5.** El Desdichado prend contact avec les Nosferatu et leur expose ses plans.
- **Nuit N - 3.** Puisant dans son immense fortune personnelle, El Desdichado loue la villa Palagonia pour une semaine et y prend ses quartiers.
- **Nuit N.** Arrivée des PJ à Palerme.
- **Nuit N + 2.** Arrivée de Giacolone et de ses inquisiteurs au couvent des Capucins, où l'attend un long message dactylographié lui donnant rendez-vous le lendemain à Bagheria, dans les jardins de la villa Palagonia.
- **Nuit N + 3.** Réception à la villa Palagonia.



Le prince Gesualdo



Giacolone



El Desdichado

d'un original, un prince névrosé ou fantaisiste (sur ce sujet, les avis diffèrent) qui peupla son parc de statues monstrueuses, représentant des êtres difformes et grimaçants, soi-disant pour terroriser sa jeune femme. Aujourd'hui, la villa se visite et sur les six cents statues d'origine, seules soixante subsistent. Fait exceptionnel, El Desdichado est parvenu à louer Palagonia pour une semaine. Toujours intrigué, et en l'absence d'autres pistes (les PJ seront sans doute les premiers à le reconnaître), le prince décide de se rendre au mystérieux rendez-vous, accompagné des personnages. Rosario reste à Palerme. Vous pourrez choisir de le faire intervenir in extremis si les personnages sont en grand danger, ou l'ignorer pour le restant de la partie. Giacolone et les siens sont attendus à une heure du matin. Cela, le prince l'ignore. À l'heure dite, le petit groupe se présente devant la villa. Deux jeunes humaines d'une grande beauté les font monter au premier étage. « Je suis Octavia, dit l'une.

— Et moi Sylvie, fait l'autre.

— C'est une obsession, décidément », murmure Gesualdo, qui a lu Nerval.

La pièce dans laquelle on fait entrer le prince et les personnages est vide de tout ornement, baignée de clarté lunaire. El Desdichado les y attend, face collée au mur et bras en croix, vêtu d'un large drap noir qui le fait ressembler à un fantôme d'opérette. « Pas de déguisement ?, murmure-t-il d'une voix suave sans se retourner. C'est bien dommage, Gesualdo.

— Qui êtes-vous ?, demande le prince sans ambages.

S'ensuit un long monologue incohérent au cours duquel l'hôte des PJ revient sur son passé imaginaire. Il dit l'exil du poète et le poids des solitudes, exalte les vertus d'une paix tranquille à laquelle il ose à nouveau aspirer, pleure ce soleil qu'il voudrait tant revoir, etc. Plusieurs fois, ses deux goules l'interrompent pour réciter des vers des *Chimères* de Nerval choisis au hasard et

déclamés à l'envers, et El Desdichado tombe lentement vers le sol, comme terrassé par quelque invisible pression.

Dans la nuit du tombeau

Exaspéré et vaguement inquiet, Gesualdo finit par interrompre son discours et lui demande d'en venir aux faits. El Desdichado se retourne alors, enlève son drap noir et dévoile une physionomie adolescente emprunte de douceur perverse. Il explique à ses hôtes que l'Inquisition est responsable des malheurs qui accablent Palerme... et que ses responsables seront là dans moins d'une demi-heure, à la merci de leurs ennemis. Le vampire explique qu'il leur a tendu un piège : « Je leur ai dit que nous voulions négocier, raconte-t-il en riant. Ils pensent que vous n'arriverez qu'à deux heures. Leur naïveté est proprement terrifiante. Dès qu'ils seront dans la cour, poursuit-il en se postant à la fenêtre, nous leur tomberons dessus. Une fois cette menace écartée, nous discuterons de la Sicile toute entière. Je crois qu'il y a assez de place pour nous deux, non ? » El Desdichado ne précise pas à ses « nouveaux amis » qu'il a tenu le discours inverse à Giacolone et à ses inquisiteurs : en résumé, qu'il avait piégé deux vampires (il pensait à Rosario, et pas aux PJ) et qu'il les tenait à sa merci. À 1 h 00, les inquisiteurs font leur entrée dans la villa par une porte dérobée et attaquent directement les personnages si ces derniers sont toujours là. Pendant le combat, le Malkavian se tient prudemment à l'écart, prêtant éventuellement main-forte aux inquisiteurs (qui ont reçu l'ordre de ne pas le toucher) si la confrontation tourne trop nettement à leur désavantage. À un moment donné, il disparaît, et Giacolone avec lui. Il ne reste plus aux inquisiteurs, aux PJ et à Gesualdo qu'à s'entre-tuer.

Sous les arbres sacrés

On peut penser que les PJ sortiront vainqueurs de leur confrontation avec l'Inquisition (Rosario peut faire sa réapparition à ce moment). El Desdichado s'est éclipsé avec Giacolone. Au terme d'un cérémonial particulièrement éprouvant dans une villa abandonnée toute proche, il lui a avoué qu'il n'était pas Antonio... mais bien son créateur. Il est ensuite parti d'un grand éclat de rire et a planté ses crocs dans la gorge de l'inquisiteur terrifié, avant de l'abandonner à son triste sort et de retourner à Palagonia pour achever d'éventuels survivants. Si les PJ et Gesualdo ont survécu, le Malkavian, qui s'est laissé volontairement blesser par Octavia, les appelle au secours. Il prétend que les Nosferatu ont conseillé aux Inquisiteurs de venir plus tôt et crie à la trahison. El Desdichado propose aux PJ de venir avec lui dans les catacombes du couvent pour en finir avec l'Inquisition et les Nosferatu. Mais il sous-estime la volonté de Giacolone. Le censeur, très affaibli, revient lui aussi vers la villa et s'empare de Sylvie, la goule favorite d'El Desdichado, dans l'espoir de le forcer à lui obéir. L'humaine parvient à le convaincre de l'inutilité de son acte : le vampire la tuera, lui dit-elle, et lui aussi. En revanche, elle affirme pouvoir l'aider à retrouver son frère. L'inquisiteur est stupéfait : quelques minutes auparavant, El Desdichado lui a affirmé qu'Antonio n'était plus. Certaine de son fait, Sylvie lui montre des photographies prises dans les catacombes du couvent. Abasourdi, Giacolone y reconnaît son frère. Bien entendu, il s'agit d'une nouvelle machination d'El Desdichado. Le premier réflexe de l'inquisiteur est de partir retrouver son frère.

Aux hôtes imprudents

À ce stade du scénario, les possibilités sont tellement nombreuses qu'il serait vain de vouloir

les énumérer. Le tout est de savoir si les PJ ont bien pris conscience de la folie d'El Desdichado et s'ils ont décidé d'agir en conséquence. Figurez-vous un spectre de couleurs et ses deux extrêmes.

Extrémité blanche : les PJ percent à jour les projets du Malkavian et parviennent à s'allier avec l'Inquisition et/ou les Nosferatu pour l'anéantir, ou tout du moins le forcer à partir.

Extrémité noire : les PJ se laissent duper par El Desdichado, qui les mène jusqu'aux catacombes du couvent, où il les livre à Proserpo avec l'aide des Nosferatu (dans les deux cas, les personnages auront affaire à la momie, qui se battra aux côtés du Malkavian jusqu'au moment où elle sera certaine que leur plan est voué à l'échec). Entre ces deux pôles, une myriade d'occurrences possibles. Ne perdons pas de vue qu'El Desdichado est un véritable dément. Son plan comporte de nombreuses lacunes et autres imprécisions. Sa réussite dépend de l'incommunicabilité subsistant entre les différentes factions. Les personnages, par exemple, peuvent facilement se rendre compte que l'invitation de leur hôte n'est destinée qu'à causer leur perte. Comment El Desdichado peut-il savoir quoi que ce soit à propos des Nosferatu

s'il prétend ne les avoir jamais rencontrés? Comment est-il au courant des projets de l'Inquisition? Pourquoi Giacolone prétend-il connaître le Malkavian? Autant de questions qui peuvent mettre les PJ sur la voie. Au soir de cette troisième nuit, Proserpo s'installe dans les catacombes du couvent, où il est prêt à accueillir d'éventuels arrivants. Giacolone a de grandes chances d'être sa première victime, à moins que les personnages ne parviennent à l'intercepter. Le processus est toujours le même : la momie laisse ses victimes s'avancer dans les souterrains (où s'alignent sagement 8000 cadavres du siècle dernier en vêtements d'époque parmi lesquels elle se dissimule) et bloque la sortie une fois qu'elles sont suffisamment engagées. L'affronter au corps à corps n'aura rien d'une partie de plaisir, l'idéal restant de la prendre à revers.

Au moins un démon

Laissez les joueurs mener le bal à leur guise. La nuit risque d'être longue, et les victimes nombreuses. Dès qu'il en aura l'occasion, El Desdichado essaiera de se débarrasser des personnages, puis des Nosferatu, mais il laissera les circonstances décider pour lui. Toute la seconde partie de l'aventure est très ouverte. Une seule certitude : Giacolone ne veut pas devenir un vampire. Son but, une fois qu'il aura réalisé qu'An-

tonio ne peut être sauvé, est d'abord de le tuer une fois pour toutes avant de se supprimer lui-même (il se croit « contaminé » par la morsure du vampire). L'objectif d'El Desdichado était au départ de le garder auprès de lui pour faire pression sur le reste des inquisiteurs, et éventuellement pour en faire un vampire, mais il risque d'abandonner rapidement cette idée. Reste une inconnue : l'attitude des Nosferatu. Ces jeunes vampires étaient au départ censés aider El Desdichado à entraîner les alliés de Gesualdo vers les catacombes et l'autre de la momie. Lorsqu'ils se rendront compte que le Malkavian a trahi, ils ne se retourneront pas forcément contre lui, le courage n'étant pas la première de leurs qualités. Les personnages ont tout intérêt à essayer de les gagner à leur cause. Si El Desdichado est vaincu ou est certain qu'il aura le dessous, il essaie de prendre la fuite, avec Proserpo si possible, sinon seul. L'idéal serait qu'il y parvienne. Les PJ auront toujours le temps ensuite de faire le point avec leurs alliés. Le Malkavian doit rester une énigme. Nul ne sait qui il est vraiment, ni quelles sont ses intentions. Et s'il essayait par la suite de retourner à Milan? Voilà qui pourrait constituer un intéressant prélude à une campagne italienne!

Fabrice Colin

Illustration : Éric Puech

L ES PNJ

Pour Vampire

El Desdichado

Malkavian antitribu 8^e génération

Description : Étreint à New York en 1894, à l'âge de 17 ans, ce vampire a longtemps mené une existence de poète maudit et solitaire, avant de tuer son créateur et de s'enfuir pour l'Italie, où il s'est inventé un passé et plusieurs identités. Certains le connaissent sous le nom de Richard Lawrence, un jeune dandy anglais, ou de Thomas Verdier, peintre parisien prodige. El Desdichado s'intéresse à la mort. Il la voit comme une personne physique, et est persuadé qu'elle le suit depuis sa « naissance », observant ses progrès, analysant ses échecs, pour le jour où... Quoi, déjà? Peu importe. El Desdichado est un être changeant, alternant les phases de repli et d'auto-apitoiement et les moments de cruauté démente. L'image de sa personnalité est celle d'un miroir tombé à terre et brisé en mille éclats coupants : il vous le dira lui-même... avant de vous tuer.

FOR 2 DEX 5 VIG 3
CHA 5 MAN 4 APP 5
PER 3 INT 4 AST 2

Capacités : Intimidation 4, Furtivité 3, Armes à feu 4.

Disciplines : Auspex 3, Aliénation* 2, Vicissitude* 3.

Vertus : Callousness 4, Instincts 4, Morale 1, Volonté 7

* Disciplines présentées dans les suppléments sur le Sabbat et, en français, dans *Vampire : L'âge des Ténèbres*.

Le censeur Giacolone, 47 ans

Description : Bouleversé par le sort de son jeune frère, Giacolone est un homme déchiré. D'un côté, le sens du devoir et la haine des vampires ; de l'autre, la compassion et l'amour

qu'il prête à Antonio. Comment défaire le nœud? Peut-être en essayant de faire revenir le jeune homme dans le camp des humains. Lorsqu'il comprendra que c'est impossible, l'inquisiteur fera tout pour faire payer les responsables.

FOR 3 DEX 4 VIG 4
CHA 3 MAN 2 APP 3
PER 3 INT 4 AST 3

Capacités : Mêlée 4, Investigation 4, Armes à feu 3.

Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 5.

Humanité 9, Volonté 8, Foi 4.

Proserpo, la momie

Description : Proserpo est une momie née au III^e siècle avant J.-C. Elle a vécu de nombreux siècles en Grèce. Les momies sont des créatures d'une puissance colossale qui partagent une origine magique. Proserpo pourrait faire l'objet d'une campagne à lui tout seul. Il est clair que ses motivations ne se limitent pas à la simple conquête de la Sicile. De l'importance que vous lui donnerez dans cette aventure dépendront en grande partie les chances de succès des PJ. Proserpo est un géant muet au visage couturé de cicatrices. El Desdichado l'amuse, mais il n'ira pas jusqu'à mettre sa propre existence en danger pour lui.

FOR 5 DEX 3 VIG 4
CHA 4 MAN 2 APP 2
PER 4 INT 4 AST 3

Capacités : Bagarre 5, Vigilance 3, Mêlée 4.
Hekau paths : Amulets 3*, Necromancy 2*, Ushabti 2*.

Vertus : Memory 3, Integrity 4, Joy 1, Volonté 6, Humanité 4, Sekhem 4, Ba 6, Ka 6.

* Si vous n'avez pas *Mummy*, considérez qu'il est capable de faire tout ce qui vous arrange.

Inquisiteur-type, 35 ans

Description : L'inquisiteur-type vient de Rome. C'est un individu solide, entraîné et discipliné, qui n'a qu'une vague idée de ce que peut être un vampire, hormis le fait qu'il s'agit d'une créature *mauvaise*. Vous pouvez adapter le nombre et l'armement des inquisiteurs en fonction des forces en présence et de la tournure prise par l'aventure.

FOR 2 DEX 3 VIG 3
CHA 2 MAN 3 APP 2
PER 3 INT 3 AST 3

Capacités : Armes à feu 2, Empathie 3.

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 3.

Humanité 7, Volonté 4.

Janz, Ulysse et Nicola

Nosferatu de la 12^e génération

Description : Étreints dans les années 60, ces trois jeunes vampires ont été abandonnés par leur créateur. Parti en France, ce dernier leur avait promis de revenir, mais ne l'a jamais fait. Livrés à eux-mêmes, les Nosferatu se sont installés dans les bas quartiers de la ville. Ils vivent une existence solitaire, ponctuée par de fréquentes querelles, mais sont dépourvus de toute ambition. Leurs caractéristiques ne sont fournies qu'à titre indicatif : vous êtes libre de les moduler à votre convenance.

FOR 3 DEX 4 VIG 3
CHA 1 MAN 2 APP 0
PER 3 INT 3 AST 4

Capacités : Connaissance de la rue 3, Bagarre 2.

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 2, Courage 3.

Disciplines : Auspex 2, Domination 1, Humanité 7, Volonté 5.

NIGHTPROWLER

Procès dans la pègre

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs, fûtés, à des personnages de tous niveaux et à un meneur de jeu moyennement expérimenté. Sauf mention contraire, les mentions « p. XX » renvoient aux règles de « Nightprowler ». Sans être indispensable, « L'atlas de Samarande » peut être utile.



Prologue

Cordius, dit Rouge-Gorge, est le chef d'une importante guilde criminelle. Celle-ci est au service des Anciens qui, en retour, lui offrent leur protection. Les hommes de Cordius opèrent principalement dans les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes. Depuis sa naissance, voici quelques années, son organisation a connu une expansion rapide, alors que ses concurrents perdaient chaque jour du terrain. La terreur que faisait régner Zaron le Sombre (l'un des lieutenants de Cordius) dans les ruelles du quartier des Innocents y a beaucoup contribué, mais elle n'expliquait pas tout. La malchance semblait s'acharner sur les membres des autres guildes, alors qu'elle épargnait la guilde du Rouge-Gorge, et cette malchance avait un nom : Julien, le préfet de nuit. Son acharnement a eu pour conséquence d'envoyer à l'ombre bon nombre de malfrats appartenant à la pègre de Samarande. Débarrassée de ses concurrents, la guilde du Rouge-Gorge a tout naturellement prospéré, si bien qu'aujourd'hui, elle constitue l'une des organisations criminelles les plus influentes des quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes. Mais la chance finit toujours par tourner, et Cordius Rouge-Gorge croupit maintenant dans une sombre geôle de la redoutable prison d'Ad Silencae. Une lutte de pouvoir sans pitié s'est engagée entre ses capitaines. Les Anciens ont même envoyé un émissaire pour tenter d'empêcher que le conflit ne dégénère en une lutte sanglante.

Un criminel enfermé à Ad Silencae, une bande de redoutables malfrats prêts à s'entre-tuer, une éminence grise envoyée par les Anciens, mais que vont venir faire les PJ dans un conflit qui semble les dépasser ?

Jetés en prison !

Un matin, alors que les PJ se réveillent à peine, la police fait irruption chez eux. Ils ouvrent péniblement les yeux pour découvrir sous leur nez des arbalètes pointées par des miliciens ricanants. Ils sont emmenés sans ménagements au poste de garde le plus proche et jetés dans une cellule. Le motif de l'arrestation ? À vous de voir. Soit il s'agit d'une infraction ancienne dont ils sont vraiment coupables, soit c'est un délit dont ils n'ont aucune connaissance. Toutefois, l'affaire ne devra pas être importante, et entraîner une peine d'un mois maximum. Le soir même, les PJ, encagés, sont conduits à la lueur des torches à la prison d'Ad Silencae où ils doivent attendre leur jugement (voir pp. 115 à 120 de *L'atlas de Samarande*). Ils sont jetés dans une cellule sombre bondée de petits malfrats mais aussi de brutes qui leur lancent des regards concupiscent... Il y a aussi un pauvre type au fond de la pièce, un homme maigre à la tunique déchirée, à la barbe et aux cheveux mangés par les poux, aux bottes éculées et sales. Il a une terrible cicatrice rougeâtre autour du cou. Il est accroupi au fond de la cellule, immobile. On pourrait le croire au bout du rouleau, s'il n'y avait pas son regard noir, fiévreux et brillant comme une lame de couteau.

La nuit tombe sur Ad Silencae et les PJ seront bientôt livrés aux trois grosses brutes qui n'attendent qu'une seule chose : qu'on éteigne la lumière ! Torches éteintes, lutte inégale entre des corps, gémissements plaintifs puis gargouillis étranglés, cris étouffés et liquide chaud se répandant sur le sol. Au petit matin, les trois agresseurs des PJ gisent dans une mare de sang, égorgés comme des poulets. Les corps sans vie sont traînés hors de la cellule par les gardes, qui ne posent pas de questions.

Cordius Rouge-Gorge

L'homme à la cicatrice s'approche des PJ et leur chuchote : « Je me nomme Cordius Rouge-Gorge, et c'est à moi que vous devez la vie. Dorénavant vous êtes sous ma protection. Personne n'osera vous toucher, du moins tant que je serai en vie ! » Les PJ apprennent rapidement que Cordius est le chef d'une guilde importante et qu'il s'est fait arrêter voici deux semaines, à la porte des Tanneurs, dans un guet-apens organisé par la milice. Il en a pris pour dix ans, mais il continue à diriger tant bien que mal les affaires de sa guilde depuis son cachot. Il sait que la survie de son œuvre est en jeu. Ses capitaines sont prêts à s'entre-tuer, car ils sont presque sûrs qu'une blatte s'est infiltrée dans la guilde, chacun soupçonnant l'autre. Cordius a son idée : il est persuadé qu'Ivor, son bras droit, est la blatte en question. Il n'a pas de preuves, mais Ivor était le seul à être au courant du moindre de ses déplacements, et lui seul a donc pu renseigner les autorités. Cordius a deux autres lieutenants, Zaron et Kassal, dans lesquels il a entièrement confiance. Mais il a les mains liées, car les Anciens ont envoyé une sorte d'arbitre du conflit qui ne laissera pas les capitaines régler leurs comptes sans qu'une preuve définitive soit apportée sur l'identité de la blatte.

L'offre de Cordius est claire : il les fait sortir de prison, et en échange les PJ démasquent la blatte infiltrée dans sa guilde. Cordius leur promet en prime la protection de leur bande par les Anciens. Si les PJ refusent, ils pourrissent quinze jours en prison avant d'être jugés. Ils écotent d'un mois à Ad Silencae. Cette fois, ils purgent leur peine sans la protection de Cordius... et ils savent ce que cela signifie dans un endroit tel qu'Ad Silencae. S'ils acceptent, ils ont tout à gagner : ils échappent

à la justice grâce aux relations de Cordius et, si tout se passe bien, ils se retrouveront sous la protection de la plus importante famille criminelle de Samarande.

La guilde du Rouge-Gorge

Dès que les PJ lui donnent leur accord, Cordius va murmurer quelque chose à l'un des gardiens. Le lendemain, le groupe est libéré sans explications. À peine sortis de la prison, ils sont pris en charge par trois hommes disant appartenir à la guilde du Rouge-Gorge.

Voici les principales caractéristiques de la bande : sa vassalité envers les Anciens est de 3. Sa renommée auprès des autorités est de -60, et de 50 auprès des Anciens. Cordius Rouge-Gorge en est le chef depuis des années. Son surnom lui vient de sa cicatrice au cou, souvenir d'un égorgement raté. Cordius a trois lieutenants : Ivor, son bras droit, Zaron et Kassal. La guilde compte 70 membres, dont la plupart sont des détresseurs de niveau 7 et plus. Ils opèrent surtout dans les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes, et vivent principalement du vol, exercé avec la plus grande violence. La guilde s'est également spécialisée dans le racket des petits commerçants. C'est Zaron qui se charge de toutes les basses besognes. Il a recruté à cet effet plusieurs spadassins de la pire espèce. Ils appartiennent tous à de petites bandes de criminels qui évoluent dans la mouvance de la guilde.

Premier contact

Les personnages sont conduits dans une grande maison, le quartier général de la guilde, située dans une rue du quartier des marchands (Q7). Des petits malfrats rôdent aux alentours. À l'entrée du grand bâtiment délabré, deux Izganes, couteau à la ceinture, sont appuyés contre le mur. L'intérieur est sale et délabré. Après avoir traversé un couloir poussiéreux, les PJ franchissent une porte donnant sur une cour entourée de murs épais, où s'ouvre une grande trappe en bois, qui donne sur un escalier débouchant dans une cave sombre éclairée par des chandeliers. Quatre personnes sont présentes : les trois capitaines et l'envoyé des Anciens.

Les acteurs

Kassal le Balafré

De souche izgane, il est mince et de taille moyenne. Son visage est émacié, et il a une vilaine cicatrice sur le côté droit du visage. Il arbore un anneau d'or à l'oreille gauche et est coiffé d'un foulard rouge. Il porte des culottes bouffantes et un gilet court, sans oublier un poignard de lancer dans un étui lacé sur son bras gauche. Il est entièrement dévoué à Cordius et convaincu qu'Ivor est le traître. Il voit d'un mauvais œil l'arrivée des PJ qu'il considère comme des intrus, mais il sait que ce sont eux qui décideront de l'issue de la lutte. Son attitude envers les personnages sera donc un mélange d'agressivité et de séduction. Il est souvent accompagné d'une

dizaine d'Izganes qui sont ses hommes de main. Son sourire charmeur cache mal sa nature violente. Il opère principalement dans le quartier du Pont aux Larmes et loge dans la rue des Mortes-eaux (Q5).

Zaron le Sombre

De souche umélorienne, c'est un homme très maigre, de grande taille. Son visage a les traits d'un adolescent qui aurait prématurément vieilli. Il est vêtu de noir et porte des bottes de cavalier. Ses cheveux sont longs et raides. Il porte au bras gauche et sur le torse des traces de brûlures au fer rouge, souvenir de deux passages dans les geôles d'Ad Silencae. Sa personnalité s'est forgée dans cette prison, et c'est également là qu'il s'est fait de nombreuses relations dans la pègre de Samarande, surtout des petits criminels prêts à tout qu'il a recruté à leur sortie. Malgré ses airs d'adolescent et son jeune âge (moins de 30 ans), c'est de lui que les personnages ont le plus à craindre. Il se montre franchement hostile à leur égard, voire menaçant. Il n'hésitera pas à tuer le premier PJ qu'il prendra à fouiner d'un peu trop près dans ses affaires. Il pense lui aussi qu'Ivor est une blatte et l'arrivée des PJ lui est insupportable. Il n'attendra plus très longtemps : au moindre faux pas d'Ivor, il lancera ses spadassins à la curée. Zaron est un tueur redoutable, extrêmement violent et souvent entouré de crapules de la pire espèce. Il se trouve souvent dans le quartier des Innocents et logé dans la rue de l'Osuaire (Q4).

Ivor le Khalère

C'est un homme de grande taille, au corps musclé et à la peau sombre. C'est un métis, de père umélorien et de mère khalère. Vêtu à la mode khalère, il a le crâne rasé et porte une petite barbiche. Il se méfie des PJ et les soupçonne d'être au service de Cordius. Son point de vue est détaillé au paragraphe *Les interrogatoires*. Ivor loge avec une dizaine d'hommes de main à la taverne *L'étincelle* (Q 22). Il n'en sort que rarement et toujours entouré de ses gardes, craignant à tout moment une attaque de Zaron et de Kassal.



Kassal le Balafré

L'histoire

Cordius est depuis plusieurs années un informateur au service du préfet de nuit Julien. Cordius se servait de ce contact pour éliminer ses rivaux. Hélas, il a eu la main trop lourde. Les truands, au sein même de la guilde du Rouge-Gorge ou dans le reste de la pègre, ont fini par se poser des questions. Ils ont conclu qu'une blatte, un informateur bien placé, agissait pour le compte de Julien. Ivor, un membre de la guilde, décida de mener sa propre enquête et introduisit un espion (Merius le Manchot) dans le milieu des informateurs pour arriver à l'identifier. Mais, Merius tout en découvrant des preuves accablantes contre Cordius, finit par se compromettre. Le préfet de nuit fut informé de ses activités. Cordius décida de se « mettre au vert » pour un moment et arrangea l'affaire avec Julien. Celui-ci n'avait pas le temps de truquer l'arrestation de Cordius. Il décida de faire d'une pierre deux coups, se débarrassant de Merius sous les aspects de la légalité et mettant Cordius à l'abri. Le guet procéda donc à l'arrestation de Merius. Durant la nuit, juste avant le transfert, Merius fut assassiné par Cordius qui se substitua au prisonnier avec la complicité de Julien. Il ne restait plus qu'à falsifier les copies du rapport de police en substituant le nom de Cordius à celui de Merius. Malheureusement pour Cordius, les hommes du guet, dont on connaît le zèle administratif, ont quant à eux consigné le nom de Merius dans leur rapport initial. L'affaire semblait tourner rondement et Ivor apparaissait comme le coupable idéal jusqu'au moment où les Anciens mirent leur nez dans les affaires de la guilde. Là encore, il fallait agir vite et Cordius eut recours aux PJ dont il pensait qu'ils l'aideraient à se débarrasser d'Ivor. Peut-être a-t-il eu tort ?

Valérien Strabon, le juge

C'est un quinquagénaire aux cheveux blancs coupés en brosse. Ses yeux noirs et son regard fixe mettent ses interlocuteurs mal à l'aise. Il est vêtu sobrement, à la mode umélorienne. Sa mission est d'empêcher une confrontation directe entre les lieutenants de Cordius, car cela nuirait aux affaires et donc aux intérêts des Anciens. Il veut identifier la blatte au plus tôt et s'en débarrasser pour que tout rentre dans l'ordre. C'est un exécutif froid et sans scrupules. Il voit l'arrivée des PJ comme un coup tordu de Cordius. Il n'est en effet pas dupe de la soi-disant « neutralité » de ces petits malfrats qui viennent d'échapper comme par miracle aux geôles d'Ad Silencae. Au fond, peu importe, si le résultat de leurs actions est d'abattre le traître ! Il loge au second étage du quartier général de la guilde. Il n'est pas protégé.

Une entrevue tendue

C'est Valérien qui présente les membres de la guilde. Les capitaines savent exactement pour-

quoi les PJ sont là, quelques malfrats libérés avant eux ont déjà porté le message à leurs supérieurs. Valérien leur explique qu'ils n'ont aucune autorité. On leur demande simplement d'identifier la blatte en utilisant leurs «compétences particulières». Alors que Valérien parle, présentant la guilde et ses différents membres (voir ci-dessus), les PJ peuvent remarquer que Kassal et Zaron lancent des regards mauvais à Ivor. Valérien leur donne un délai de quinze jours pour identifier le traître. S'ils échouent, ils seront renvoyés à leurs occupations et priés d'oublier ce qu'ils viennent de vivre. Ils sont censés être neutres et ne subir aucune pression des différentes parties en présence, mais Valérien ne peut leur offrir sa protection, ils doivent donc se débrouiller seuls (sourire de Zaron). Valérien insiste sur un point : les PJ ont été choisis pour aider à résoudre un conflit où les Anciens dominent la mêlée et font office de juges. Or, les Anciens, pour cette affaire, c'est lui. Toutes les preuves et tous les rapports doivent lui être transmis. Les PJ n'ont pas le droit d'interroger les hommes de Cordius hors sa présence. Ils seront logés dans des chambres au premier étage de ce bâtiment. Valérien se tait et demande s'ils ont des questions.

L'entrevue est terminée, les capitaines sortent en silence, Zaron lance un regard méprisant aux personnages et chuchote au plus proche : «si je te prends à fouiner dans mes affaires, je te plante». Peu après, Valérien invite les PJ à le suivre pour un entretien privé dans une des pièces du premier étage.

Une entrevue discrète

Les PJ se retrouvent dans un petit salon. Valérien leur demande quelle est leur première impression. Si les PJ parlent de la culpabilité possible d'Ivor, Valérien leur répond que rien n'a pu être prouvé et qu'une longue rivalité existait déjà entre Ivor et les deux autres capitaines. Valérien met en garde les PJ : qu'ils ne s'approchent pas trop de Zaron, il a de nombreux spadassins prêts à tout. Ivor et Kassal sont plus accessibles, mais Valérien rappelle aux PJ qu'avant tout interrogatoire, ils doivent lui demander de les convoquer.

Il les met également au courant des nombreuses arrestations suspectes opérées dans le milieu. Elles trahissent l'existence d'une blatte bien placée, car les renseignements transmis au guet sont particulièrement précis et concernent souvent des membres importants de la pègre. Si les PJ lui parlent de l'arrestation de Cordius à la porte des Tanneurs, près du quartier du temple caserne (Q84), il dit ne rien savoir à ce sujet. Il pense que le guet devait avoir été averti, car Cordius est un homme très prudent. Quand les PJ n'ont plus de questions, Valérien leur remet une bourse de 200 couronnes d'argent, ce qui suffira amplement à couvrir leurs frais. Ensuite, il les quitte pour une affaire urgente, en leur rappelant que leurs chambres se trouvent au premier.

Les personnages, enfin seuls, peuvent élaborer leur stratégie. Il y a de nombreuses choses à faire : filer les capitaines, cambrioler leurs appartements, interroger les différents acteurs... Les PJ doivent prendre conscience qu'ils sont sur une poudrière et que toute investigation comporte de nombreux risques.



Les actions des PJ

● **Filatures et cambriolages.** Les PJ peuvent apprendre où logent les capitaines et essayer d'y fouiner. Durant la journée, tous les trois s'occupent de leurs affaires en ville et font des retours fréquents à leurs appartements. Ils sont toujours accompagnés de dix hommes de main (ils ne se déplacent pas en groupe, certains font le guet, d'autres assurent les arrières où la protection rapprochée). Dans la journée, il y a toujours quelques mines patibulaires qui rôdent dans les ruelles ou sous les fenêtres des appartements en question. S'ils planquent durant la journée, les PJ s'en rendront vite compte. Ils verront également que les trois appartements se trouvent à l'étage et qu'ils ont tous des fenêtres donnant sur la rue de devant et celle de derrière. Elles sont fermées par de solides volets (p.87) et se trouvent à 4 mètres du sol. La nuit, les capitaines dorment dans leurs appartements ou fréquentent des tripots où ils règlent leurs dernières affaires. Zaron et Kassal se retrouvent souvent ensemble avec leurs hommes de main dans l'un ou l'autre tripot où ils discutent de la meilleure façon de régler son compte à Ivor. La meilleure tactique est d'attendre la nuit et de passer par la fenêtre de derrière, avec des hommes faisant le guet aux points stratégiques. Malheureusement, les filatures et les cambriolages n'apprennent rien aux PJ.

● **Traîner dans les rues.** Les quartiers des Innocents et du Pont aux Larmes sont infestés d'hommes de main de la guilde du Rouge-Gorge, et les spadassins de Zaron sont toujours à des coins de rue, la main sur la rapière, prêts à envoyer ad patres des gens trop curieux. De toute façon, personne ne sait rien et personne n'a rien vu.

● **Prendre parti sans preuves.** Si les personnages décident de prendre parti pour l'un des camps, ce qu'ils ont de mieux à faire est de fabriquer de faux documents qui impliquent clairement l'un des capitaines. C'est risqué. Valérien n'est pas un imbécile et il faudra confronter la compétence de Falsification des personnages à sa compétence d'Évaluation. S'ils se font prendre, ils risquent d'avoir de gros ennuis. Pour tenter une telle action, il faudra probablement s'entendre avec celui ou ceux que les PJ ont décidé d'aider. Zaron

et Kassal acceptent une entrevue secrète, mais ils lâcheront le groupe si le coup foire. Les termes de l'accord sont laissés à l'imagination des uns et des autres. Si les personnages demandent trop gros, ils risquent fort de sortir de l'entrevue les pieds devant ! De plus, il y a fort à parier qu'une fois l'affaire terminée, Zaron et Kassal essayeront de se débarrasser d'eux, à moins qu'ils aillent se faire oublier à Bejofa ou s'assurent de solides protections. Des PJ particulièrement retors pourraient décider de fabriquer des preuves impliquant tous les capitaines ainsi que Cordius, avec la secrète envie de prendre la tête de la guilde. C'est faisable, mais particulièrement risqué. Même si leur plan aboutissait, les PJ devraient mener une purge sanglante pour faire taire toute opposition, avec l'appui des Anciens bien sûr. Cela peut être une option stimulante pour des ambitieux et qui n'ont pas peur de se voir poursuivis par une guilde entière plus, en cas d'échec, une puissante famille criminelle.

Ivor accepte volontiers que les personnages incriminent l'un de ses rivaux. En échange, il leur donne la possibilité de devenir des membres importants de la guilde, mais il insiste pour que Cordius soit aussi impliqué et éliminé. Évidemment, quel que soit le camp choisi et même si Valérien tombe dans le panneau, il y aura de violents combats entre les différentes bandes.

● **Les interrogatoires.** Zaron et Kassal n'ont rien d'intéressant à raconter. Ils sont persuadés qu'Ivor est la blatte, car lui seul savait que Cordius devait se rendre à la porte des Tanneurs ce jour-là, et donc lui seul a pu prévenir le guet.

Ivor raconte une toute autre histoire. Il se dit évidemment innocent. Cela fait déjà plusieurs semaines qu'il mène une enquête souterraine à propos des nombreuses arrestations opérées dans le milieu. Merius le Manchot, un de ses hommes, avait réussi à s'infiltrer dans les cercles d'informateurs de la prévôté. Il devait lui ramener des preuves accablantes qui dénonçaient explicitement un membre important de la guilde, mais il a disparu avec ses documents. Quand ? Il y a un peu plus de deux semaines, plus ou moins à la même époque que l'arrestation de Cordius. Voilà enfin une bonne piste à explorer, même si l'histoire d'Ivor paraît providentielle pour lui. Un mystérieux espion qui disparaît avec des preuves accablantes ? C'est un peu gros, non ?

● **La piste de Merius le Manchot.** Les PJ auront beau fouiller dans tous les sens, ils ne trouveront rien sur Merius. Ils iront peut-être même jusqu'à douter de son existence. C'est ici que se joue le scénario. Les PJ penseront probablement avoir épuisé toutes les pistes. Il en reste une à laquelle ils n'ont peut-être pas pensé : l'arrestation de Cordius à la porte des Tanneurs. Et c'est par là qu'ils vont être relancés sur les traces de Merius.

La porte des Tanneurs

Les PJ n'auront pas de mal à se renseigner auprès des habitants des rues jouxtant la porte des Tanneurs. La garde y est extrêmement sévère, et une arrestation en plein jour attire souvent les badauds. Si personne ne se souvient de l'arresta-

tion d'un individu de grande taille à la barbe noire, par contre beaucoup se rappellent qu'un homme s'est fait arrêter à grand fracas près de la porte, voici une quinzaine de jours. Les gens s'en souviennent d'autant plus facilement qu'il s'agissait d'un manchot. Il s'est fait emmener manu militari dans le quartier du temple caserne. Les PJ devraient être un peu décontenancés. Peut-être s'agit-il d'un simple concours de circonstances? Cordius s'est-il fait arrêter avant ou après?

Un tour au poste de garde du quartier du temple caserne (Q84) semble s'imposer. Cambrioler un poste de garde, ce n'est pas déjà rien, mais le faire dans un endroit aussi protégé que les abords du temple caserne, c'est du grand art! Les PJ devront également trouver un moyen de rôder dans les parages, qui sont bouclés la nuit (voir p. 225 pour le poste de police ainsi que la p. 16 de *L'atlas de Samarande*. Pour la garde des portes, voir *L'atlas de Samarande* pp. 6 à 8). Pensez à préparer un petit plan du poste. Si les PJ arrivent à s'y glisser, ils peuvent trouver dans un rapport du guet qu'un certain Merius le Manchot a été arrêté à la porte des Tanneurs. Il est accusé d'association de malfaiteurs et de vol avec violences ayant entraîné la mort. L'ordre de transfert à la prison d'Ad Silencae est signé par un certain Julien, préfet de nuit. Le jugement aura lieu à l'hôtel de justice de la section IV de la troisième juridiction prévôtale (le numéro du dossier est 3345-6654). En revanche, aussi loin que les PJ remontent dans les rapports de police, il n'y a pas de traces de l'arrestation de Cordius. La pis-



te devient vraiment intéressante, et la prochaine étape est en toute logique l'hôtel de justice de la section IV qui se trouve dans le quartier 10 (voir p. 16 de *L'atlas de Samarande*). Y pénétrer ne sera pas une mince affaire. Là encore, c'est à vous de préparer les plans. Dans les bureaux du greffe, les PJ trouvent le dossier répressif n° 3345-6654. Surprise! Il concerne un certain Cordius Rouge-Gorge, arrêté par le préfet de nuit Julien et transféré par ses hommes à Ad Silencae. Cordius est condamné à dix ans de prison, sentence qu'il devra purger à Ad Silencae. Les PJ peuvent en

déduire que Cordius est la blatte et que sa détention n'est qu'une mise en scène destinée à le protéger d'une situation qui devenait dangereuse. Si Zaron ou Kassal venaient à connaître ces informations, ils penseraient à un coup monté des Anciens et feraient exécuter les PJ pour protéger leur chef.

Épilogue

Si les personnages choisissent de révéler la vérité, il doivent se rendre chez Valérien et lui soumettre les documents volés. Valérien en conclut que Cordius est la blatte. La nuit suivante, Cordius est étranglé dans sa cellule. Peu après, Kassal est assassiné par des Félics envoyés par les Anciens, qui désapprouvent la stupidité chez leurs serviteurs. Zaron, bien que grièvement blessé, parvient à s'enfuir. Il se peut qu'il refasse surface un jour, à vous de voir. Quant aux PJ, ils seront pour toujours sous la protection des Anciens et Ivor, le nouveau chef de la guilde du Rouge-Gorge, leur remettra une bourse de 2000 couronnes d'argent ainsi que l'assurance qu'ils recevront aide et assistance de sa guilde. Si les PJ ne sont pas parvenus à démasquer Cordius, faites-leur découvrir quelques semaines plus tard, au cours d'un cambriolage, les restes d'un homme avec un bras manquant. Il est impossible à identifier...

Pascal Chartier
illustration : Éric Puech

L ES PNJ

Pour Nightprowler

► Kassal le Balafre

Détrousseur de niveau 6
34 ans; 1,65 m; 50 kg.

Adresse 14	Agilité 15	Beauté 8
Courage 14	Endurance 12	Force 12
Mémoire 10	Morale 8	Perception 14
Rapidité 14		
Fatigue 18	Initiative 2	Santé 18

Compétences principales : Baratin (14), Course (15), Intimidation (16), Pugilat (15), Esquive (16)/I: 4, Arme de contact (poignard) (14).

Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et poignard (I: 3, T: 14, D: -1/-2).

► Zaron le Sombre

Assassin de niveau 8
24 ans; 1,90 m; 59 kg.

Adresse 15	Agilité 16	Beauté 14
Courage 15	Endurance 11	Force 11
Mémoire 11	Morale 7	Perception 16
Rapidité 18		
Fatigue 16	Initiative 1	Santé 16

Compétences principales : Chimie (14), Discrétion (17), Dissimulation (18), Filature (14), Arme de contact (épée) (20), Esquive (19)/I: 3.

Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et rapière (I: 3, T: 20, D: -2/+1).

► Ivor le Khalère

Détrousseur de niveau 9
38 ans; 1,85 m; 85 kg.

Adresse 14	Agilité 10	Beauté 13
Courage 15	Endurance 17	Force 16
Mémoire 12	Morale 10	Perception 13
Rapidité 14		
Fatigue 24	Initiative 2	Santé 24

Compétences principales : Baratin (18), Course (8), Intimidation (16), Pugilat (12), Arme de contact (épée) (15), Esquive (13)/I: 4.
Équipement : Vêtements de ville (-1/+0) et sabre (I: 4, T: 15, D: +0/+1).

► Valérien Strabon, le juge

54 ans; 1,70 m; 60 kg.

Adresse 10	Agilité 10	Beauté 10
Courage 10	Endurance 12	Force 8
Mémoire 17	Morale 8	Perception 15
Rapidité 12		
Fatigue 16	Initiative 2	Santé 14

Compétences principales : Évaluation (16), Discours (17), Repérage (15), Intimidation (17).
Équipement : Vêtements de ville (-1/+0).

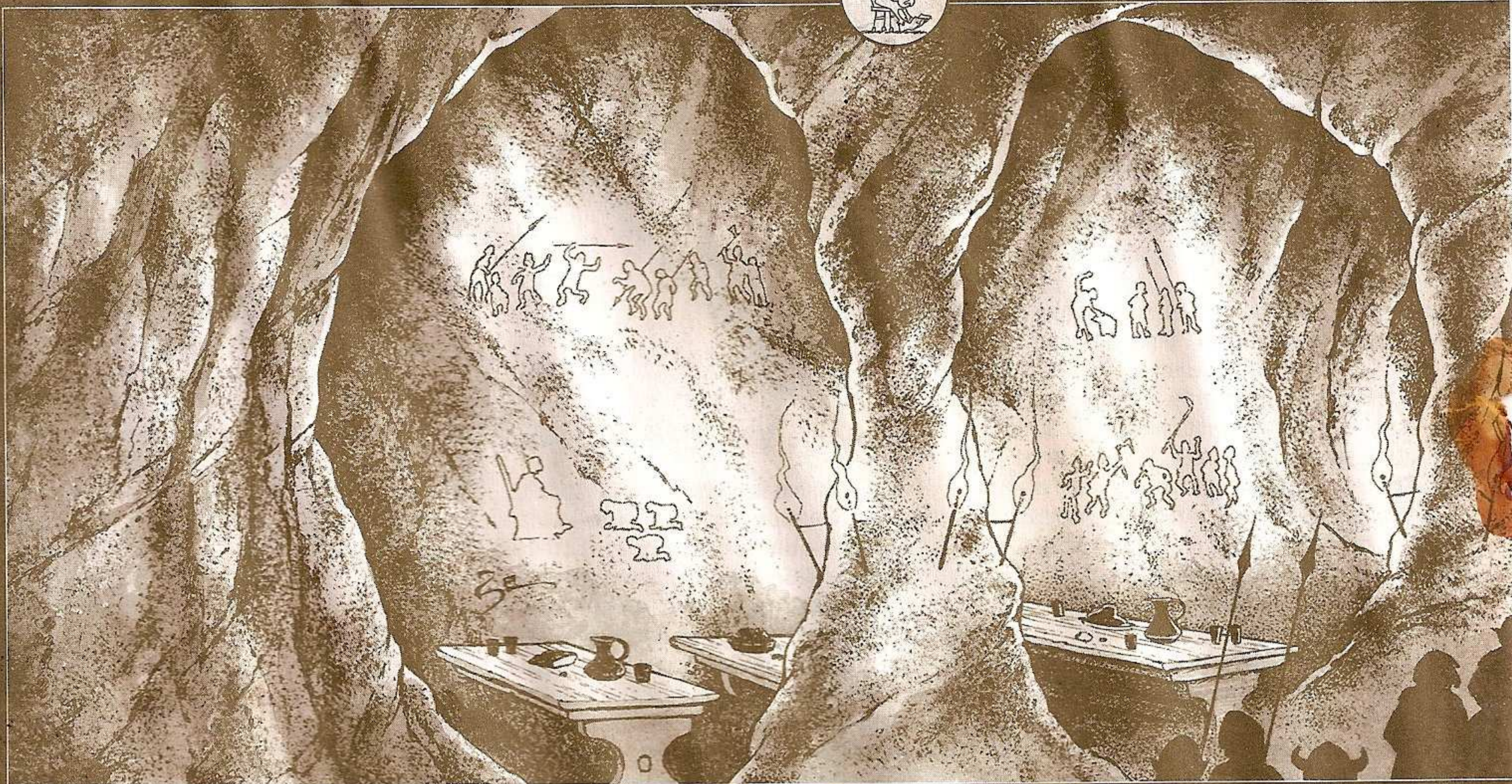
► Les gardes du corps des trois capitaines

Adresse 14	Agilité 12	Beauté 10
Courage 15	Endurance 15	Force 15
Mémoire 12	Morale 10	Perception 13
Rapidité 14		
Fatigue 22	Initiative 2	Santé 22

Compétences principales : Arme de contact (épée) (15), Arme de contact (poignard) (15), Esquive (13)/I: 4, Repérage (14), Course (11), Pugilat (12), Intimidation (16).
Équipement : Vêtements de ville (-1/+0).

► Les seconds rôles

- Membres de la guilde du Rouge-Gorge : voir p. 211.
- Chef de patrouille : voir p. 204.
- Miliciens : voir p. 212.
- Condamnés à Ad Silencae : voir le videur, p. 216.



Cette mini campagne est prévue pour 4 à 6 aventuriers de niveau 3 à 6. Les joueurs peuvent
Il est vivement conseillé que le groupe comprenne un nain et un hobbit.

L'histoire en deux mots

Nous sommes mille trois cents ans avant la Guerre de l'Anneau, alors que la Comté est toute neuve. Il faudra beaucoup de courage et de cran à notre petite troupe d'aventuriers pour déjouer un complot contre Argueleb II qui prend naissance dans sa courageuse décision politique de confier une partie des terres de son royaume à Marcho et Blancô, les hobbits fondateurs de la Comté.

Introduction des personnages

Année 1640 du Troisième Âge. L'hiver est déjà là et, sur les bords de l'Anduin, Maethelburg a déjà revêtu son blanc manteau de neige. Les personnages-joueurs (PJ), installés dans une bonne auberge, prennent quelques jours de repos (eh oui! même les héros se reposent parfois!). À ce régime, ils ne vont pas tarder à s'ennuyer. Or, un négociant du nom de Bragamir vient de leur faire une proposition, arrosée de multiples tournées de bière: lui et ses associés sont entrés en possession (dans des circonstances qu'il ne tient pas à approfondir) du carnet de voyage d'un explora-

teur du siècle dernier. Ce dernier aurait trouvé une vallée cachée au milieu des monts Brumeux. Elle regorgerait de plantes merveilleuses et de veines de mithril affleurantes, et jouirait d'un microclimat bienveillant.

La proposition de Bragamir est la suivante: avec d'autres marchands, il voudrait se rendre compte de la véracité de ce récit, et il cherche une équipe de courageux aventuriers pour accompagner l'expédition. En effet, il n'est pas rare de croiser orques et uruk-haïs dans les monts Brumeux et se battre contre des monstres ne fait pas partie des attributions d'honnêtes commerçants. Afin de convaincre les PJ, Bragamir leur apprend que la célèbre ranger Morwen sera de la partie.

Et le salaire? Bragamir est prêt à donner jusqu'à 10 p.o. par personne, plus une prime sur les richesses trouvées dans la vallée. Bien entendu, il commence les négociations beaucoup plus bas, afin de se réserver une marge de manœuvre.

Les personnages étant souvent curieux de nature, ils peuvent avoir envie d'enquêter sur l'histoire du carnet avant de partir. La seule chose qu'ils pourront apprendre est que son auteur, un aventurier du nom de Fulmir, vivait au siècle dernier à Maethelburg. Il disparut pendant plusieurs mois, et ouvrit à son retour une petite échoppe dans sa ville natale, racontant à qui voulait l'écouter de fabuleux récits de voyage. Pour beaucoup de ses

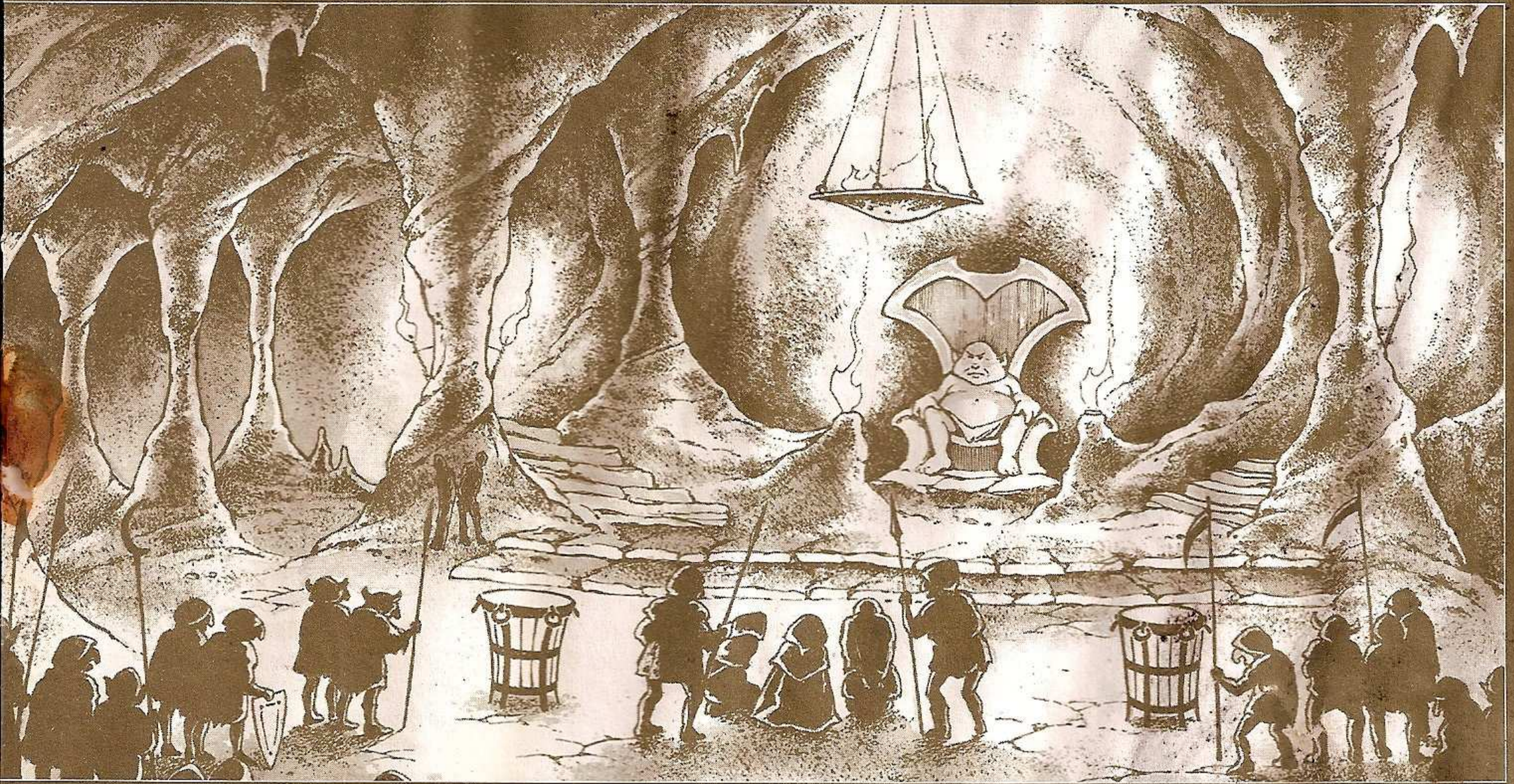
contemporains, ce n'était qu'un sympathique affabulateur.

L'intrigue en résumé

Hiver 1640. Le roi-sorcier d'Angmar prépare, pour la fin de l'hiver, une attaque de très grande envergure sur l'Arthedain. Son but est d'arriver aux portes de Fornost Erain, la capitale, grâce à une attaque éclair, puis de se retirer aussi vite, semant mort et désolation sur son passage. Il espère ainsi affoler la population et monter l'opinion contre ses dirigeants, et principalement Argueleb II, le roi d'Arthedain. En effet, grâce à un réseau d'agents dévoués, le roi-sorcier projette de placer sur le trône un homme à sa solde qui, de l'intérieur, continuera un long travail de sape destiné à faire du royaume une coquille vide. Le roi-sorcier a déjà eu raison du Rhûdaur et du Cardolan, et il veut absolument organiser la chute du dernier pan du royaume perdu d'Arnor.

L'un des maîtres espions du roi-sorcier, Wistan, officiait des deux côtés des monts Brumeux, recueillant des informations, exacerbant rancunes et haines des petits nobliaux envers le pouvoir du roi, et servant de courroie de transmission entre les différents acteurs du complot. Démasqué, il vient de fuir précipitamment son repaire de Maethelburg, où il était connu comme un sympathique barde itinérant. Ces événements ont été nar-

Sauver l'Arthedain



être débutants ou moyennement expérimentés. Les MJ débutants sont les bienvenus. Les mentions « p. KK » renvoient à la seconde édition française des règles de « JRTM ».

rés plus en détail dans *Une mission de routine* (voir CB n° 94).

Morwen, ranger au service d'Argueleb II, a trouvé dans la maison abandonnée par Wistan des documents de la plus haute importance concernant ce complot. Prudente, elle les a appris par cœur avant de les détruire. Afin de compléter ces informations, elle doit maintenant franchir les monts Brumeux, se rendre à Tharbad pour obtenir d'autres pièces du puzzle concernant les conjurés, puis repartir à Fornost Erain rendre compte à son roi. Ne voulant pas voyager seule dans les montagnes, elle décide de se joindre à un groupe de marchands en quête de fortune.

Les aventuriers, qui viennent d'être embauchés par ces marchands pour retrouver une vallée perdue où poussent des plantes merveilleuses (et très chères!), vont donc faire la connaissance de Morwen. Hélas, durant le voyage vers le Haut Col, l'expédition tombe dans un traquenard organisé par Wistan, avec le concours des orques de la Porte des Gobelins. Poursuivis par ces derniers, Morwen et les aventuriers se retrouvent par hasard dans la vallée mystérieuse, habitée par des hobbits qui ne voudront pas les laisser partir, pour des raisons de sécurité. Morwen propose alors aux PJ de s'évader ensemble, et cherche à les rallier à sa cause si ce n'est pas déjà fait.

L'évasion réussie, le petit groupe voyage jusqu'à Tharbad où Morwen doit rencontrer un dernier

informateur qui doit lui donner la liste de tous les conjurés. Hélas, son contact ne vit pas assez longtemps pour lui livrer ses informations. Nos héros tombent dans un piège organisé par leur vieil ennemi Wistan (encore lui!). Les aventuriers et la ranger sont alors envoyés comme esclaves dans une mine de mithril.

Nos héros arriveront-ils à se sortir de là? Argueleb II sera-t-il prévenu à temps de ce qui se trame dans l'ombre contre lui? L'Arthedain sera-t-il ravagé par les hordes du roi-sorcier? C'est aux joueurs d'écrire la fin de cette histoire...

Acte I :

DANS LES MONTS BRUMEUX

Les préparatifs

Une fois le contrat passé avec les marchands, les PJ pourront organiser le départ de l'expédition. Leurs commanditaires comptent partir à cheval, accompagnés d'un chariot qui transportera les trésors découverts dans la vallée. En y mettant un

peu de diplomatie, les PJ devraient pouvoir les convaincre de renoncer au chariot, moyen de transport peu adapté au passage de cols de montagne en plein hiver. Leurs requêtes d'équipement (chevaux, armes et vivres) seront entièrement satisfaites à condition de rester raisonnables et peu onéreuses.

Morwen ne se mêle pas des préparatifs, car elle s'est fait embaucher comme guide et tient à coller à son rôle, afin de rester la plus discrète possible. *Note*: Si les PJ ont joué *Une mission de routine*, ils connaissent déjà la vraie personnalité de Morwen et même l'existence des documents. Ce qu'ils savent de leur contenu dépend du background de chaque personnage. Le fait que tous les joueurs et leurs personnages n'aient pas les mêmes informations au début de l'aventure peut donner lieu à de mémorables séances de roleplay (« Comment ça, le roi-sorcier va attaquer Fornost? On ne me dit jamais rien, à moi! »).

Il est même possible que Morwen, seule ou en accord avec certains aventuriers, dramatise ou édulcore une partie des faits pour motiver certains membres du groupe.

La route du Haut Col

Depuis quelques jours, le temps a changé, la pluie a cessé, chassée par un froid très vif et quelques averses de neige. Cette dernière, éparse en plai-

ne, ne tardera pas à devenir gênante pour la progression de l'expédition, une fois dans les monts Brumeux.

Dès le départ, insistez sur la rudesse du froid et le côté désagréable des bivouacs dans la neige. De plus, le manque de nourriture durant l'hiver rend les loups et autres prédateurs moins craintifs vis-à-vis de l'homme. Essayez donc de décrire les premières veillées en créant une ambiance angoissante à l'aide de bruitages appropriés : hurlements de loups, bruits de déplacement, sifflements du vent, branches cédant sous le poids de la neige...

Votre but doit être de mettre les PJ dans un état d'inquiétude permanente dès la tombée de la nuit et ce, avant même d'avoir aperçu le moindre petit

orque. Pour les réchauffer, vous pouvez prévoir une petite bande de loups qui essaye de les attaquer pendant la nuit. Ils s'intéressent plus aux chevaux qu'aux humains et fuient si on leur oppose une résistance trop vive.

Deux jours devraient suffire pour gagner les monts Brumeux, mais il en faudra beaucoup plus pour les franchir.

Afin de rendre le voyage plus vivant, n'hésitez pas à parsemer votre récit de quelques péripéties :

- Les chevaux s'enfoncent dans la neige fraîche, et les membres de l'expédition doivent cheminer à leurs côtés pour les alléger.
- Une violente tempête de neige se lève, immobilisant la petite troupe toute une journée sous des abris de fortune.
- Un cheval de bât chute dans un précipice avec une partie des vivres, une des tentes, ou les vêtements de rechange des marchands.
- Ceux-ci se révèlent d'excellents compagnons de voyage, ayant bon moral et acceptant sans rechigner les contraintes de la vie à la dure... à l'exception d'un certain Lebour, qui se plaint constamment du froid, de la neige, de la nourriture qui n'est pas bonne (surtout si c'est un PJ s'en charge), du silence inquiétant de ces montagnes, de bruits effrayants qu'il est le seul à entendre... bref, de tout. Il devrait assez vite inspirer des envies de meurtre aux aventuriers.

L'embuscade

La veille, le Haut Col a été franchi par un temps assez clément : il ne neige plus ! Il y a donc de bonnes chances pour que le moral du groupe soit au beau fixe ce matin, malgré le brouillard qui se lève. La journée se révèle effectivement moins pénible que les précédentes et, d'après le plan des marchands, le plus dur du chemin jusqu'à la vallée est derrière eux. Bragamir leur explique qu'il leur faudra bifurquer le lendemain matin, car sur sa carte, la vallée est située entre le Haut Col et le lac de l'île aux Géants. Mais Wistan a décidé de passer à l'action et de leur gâcher la fin de la journée.

Il a préparé son embuscade avec une vingtaine d'orques armés d'arcs, dissimulés dans les bois au-dessus d'eux (jet de Perception à -30 pour les repérer, qu'il vaut mieux faire secrètement derrière votre paravent, afin de ne pas mettre la puce à l'oreille des PJ). Dans le cas très improbable où le test réussirait, vous pouvez accorder quelques instants au groupe pour se mettre plus ou moins à couvert. Sinon, l'effet de surprise joue à plein : un marchand qui parlait s'arrête brutalement en plein milieu de sa phrase, puis tombe de son cheval, la gorge transpercée par une flèche. Les autres sont criblés de flèches, tandis que les PJ et Morwen ont 50% de chances d'être touchés avant de pouvoir réagir. Les chevaux ne seront pas plus épargnés que les marchands. Sans se montrer, Wistan leur demande alors de se rendre avant d'être massacrés jusqu'au dernier. Les PJ doivent alors prendre une décision très rapidement. Soyez intraitable avec les joueurs. Secouez-les et exigez une réponse en moins de trente secondes, faute de quoi, les orques se remettront à tirer.

Les données du problème sont simples : la route est à flanc de montagne, les orques ont une net-

te supériorité numérique, ils sont sous le couvert de la forêt et munis d'arcs. La seule voie de fuite est l'à-pic. Alors, réalistes ou audacieux ?

Cas n° 1 : la reddition

Arrêtés !

C'est la solution la plus rationnelle, mais aussi la moins glorieuse pour les PJ. Essayez de leur faire sentir le poids de la honte d'avoir à prendre une pareille décision.

Wistan leur ordonne de jeter leurs armes. Puis quelques orques grossiers à l'haleine fétide leur attachent les mains dans le dos, et en profitent pour leur faire subir quelques brutalités : coups de pieds dans les côtes, crachats, insultes ou encore gestes déplacés envers les membres féminins de l'équipe. Morwen reconnaît l'uniforme des orques comme étant ceux de la tribu des Uruk-Tarkhnarb, qui règne sur la Porte des Gobelins, le plus grand repaire d'orques des monts Brumeux.

Puis les PJ sont encordés les uns aux autres, et commencent un voyage pénible en pleine nuit, à travers les bois. La marche est difficile, ils tombent de temps en temps (jet d'Agilité facile sur la table TM1, p. 270) et doivent se relever sous les coups et les insultes. Wistan est devant avec l'uruk-haï commandant la troupe. Au bout de cinq à six heures de marche harassante, la caravane s'arrête dans une anfractuosité. C'est Wistan qui a ordonné la halte, car il ne veut pas perdre ses prisonniers. Du moins pas tout de suite et pas de cette manière, ajoute-t-il avec un sourire mauvais...

Après quelques heures trop brèves d'un repos tout relatif, il faut repartir. Pendant la journée, le rythme de la marche est moins soutenu, car les orques sont handicapés par la lumière du jour et l'extrême luminosité de la neige. Enfin, à la nuit tombée, le groupe arrive à destination : au bout d'un long défilé aux parois assez hautes, la Porte des Loups apparaît.

Gobelinville, dernier arrêt

Vision grandiose et cauchemardesque pour les PJ : imaginez deux loups assis de quinze mètres de haut, sculptés dans la paroi rocheuse, la gueule ouverte sur d'inquiétants crocs de pierre.

Entre les deux loups, une double porte de fer de cinq mètres de haut sur six mètres de large est grande ouverte.

Une procession d'esclaves en majorité humains, portant des troncs d'arbres fraîchement coupés, rentre dans cette gigantesque caverne, encadrée par des orques en nombre important.

Alors que le groupe de PJ se prépare à faire de même, Wistan vient leur parler quelques instants : « Vous allez pénétrer à l'intérieur d'un cauchemar. Vous allez avoir l'honneur de rencontrer le Grand Gobelin, le chef incontesté de tous les orques de la montagne. Quant au sort qu'il vous réserve si je ne vous protège pas... Imaginer le pire est encore trop doux ! Alors pensez-y, et montrez-vous coopératifs. »

Une fois franchies les lourdes portes de métal, les PJ sont pris en charge par Balkhmog, capitaine de la Porte aux Loups, puis poussés sans ménage-

Matériel utile

Pour jouer ce scénario, les règles de **JRTM** sont indispensables. D'autres ouvrages peuvent vous servir : **La Porte des Gobelins** et **Les rangers du Nord** sont tous deux très vivement conseillés. Le premier contient la description détaillée de la Porte des Gobelins et de Maethelburg, ainsi que de nombreuses cartes et explications sur les monts Brumeux.

Dans le second, vous trouverez plusieurs pages décrivant la situation politique en Arthedain, accompagnées des descriptions complètes de nombreuses personnalités.

Les voleurs de Tharbad, consacré entièrement à cette grande cité, est également très utile, notamment grâce à son plan hyperdétaillé de la ville.

Enfin, les plus fortunés se jetteront sur **La Comté** (qui vient juste de paraître en français ou, au pire, ne devrait plus tarder). Cet ouvrage vous permettra de bien vous pénétrer de l'âme hobbitte, ce qui permettra de jouer l'Acte II avec encore plus de vérité et de conviction.

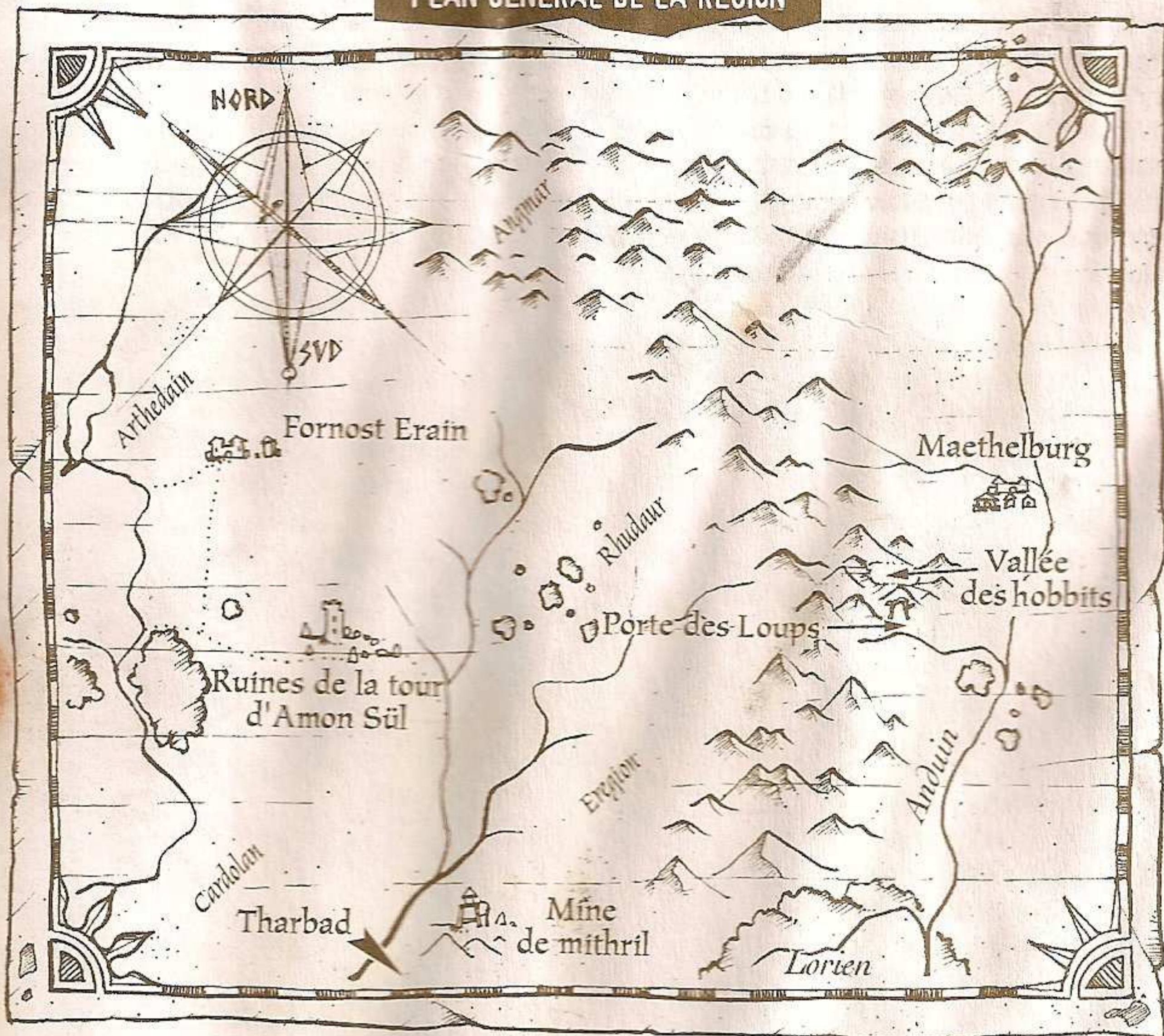
Pour faire durer le plaisir

Si vous désirez vous lancer dans une campagne plus longue dans les Terres du Milieu, vous pouvez faire précéder ce scénario de **Une mission de routine**, un scénario Moyen Métrage paru dans **Casus Belli** n° 94. Il présente les événements qui se sont déroulés avant le début de ce scénario. Les PJ connaîtront ainsi déjà plusieurs PNJ (notamment Morwen et Wistan) et leurs motivations en seront renforcées.

Si vous choisissez cette option, il faudra procéder à quelques changements dans l'histoire, parfois signalés par des notes.

Rassurez-vous, ils n'ont rien d'insurmontable.

PLAN GÉNÉRAL DE LA RÉGION



ments à travers un gigantesque hall d'où partent de multiples cavernes et galeries. Les clameurs bestiales des centaines d'orques rassemblés ici, répercutées par les échos de la caverne, ont quelque chose de vraiment stressant, et les PJ devraient se retrouver dans un état proche de la panique. Ils suivent un couloir faiblement éclairé, creusé dans la roche et descendant régulièrement pendant une quinzaine de kilomètres. Les PJ peuvent remarquer pendant le voyage de très nombreuses intersections et autres couloirs secondaires. La montagne toute entière semble être un labyrinthe infernal. Ils arrivent enfin dans une vaste caverne de plus de quatre-vingts dix mètres de long. De grands piliers ornés de crânes se perdent dans l'obscurité. On aperçoit des scènes de bataille grossièrement sculptées sur les parois, ainsi que des représentations de la vie quotidienne (exploitation du minerai, forge, tortures) et un grand portrait du roi des gobelins. De longues tables portent encore les reliefs des derniers repas; de rares coffres de bois sombre et quelques esclaves humains enchaînés aux piliers complètent la décoration de ce lieu paradisiaque.

Malgré les torches qui brillent aux murs et sur les piliers, la lumière n'est pas très vive et laisse de nombreuses zones dans l'ombre. Cinquante à soixante orques sont présents, venus présenter leurs hommages à Urgubal, le Grand Gobelin.

Les PJ sont poussés sans ménagements devant le trône de basalte au fond de la salle. Balkhmog leur ordonne de s'agenouiller devant le Grand Gobelin Urgubal, chef incontesté de tous les orques de la Porte des Gobelins. Le Grand Gobelin est un être que l'on pourrait ranger dans la catégorie des psychopathes graves. Cet uruk-hai hurle plus qu'il ne parle, ordonne que les PJ se prosternent devant lui, puis rampent comme les immondes larves qu'ils sont. Il se lève pour les frapper, de façon particulièrement violente pour

les éventuels elfes du groupe, qu'il menace par ailleurs de mille supplices. À ce propos, faites remarquer aux elfes que le cimetière d'Urgubal devient très lumineux quand il s'approche d'eux. Il s'agit du légendaire Décime-elfes, une arme maléfique créée au Mordor, qui est le symbole de l'autorité du Grand Gobelin.

Après avoir terrorisé les PJ pendant de longues minutes, il se rassied et échange quelques mots avec Wistan, qui est à ses côtés. Ensuite, ce dernier prend la parole. Il regrette d'en arriver là, mais il ne peut laisser Morwen aller rendre compte à son employeur de ce qu'elle a dû récupérer chez lui. Il veut donc qu'elle lui dise où elle a caché ses documents. D'une voix douce et tendre, il s'approche de la ranger et la prévient : elle doit parler vite et tout lui rendre, car il est très pressé. Sinon... Morwen profite qu'il soit près d'elle pour lui cracher à la figure.

Commence alors une séance d'interrogatoire de plus en plus poussée, où les brutalités envers la jeune femme deviennent vite ignobles. Wistan reste calme, ce qui n'est pas toujours le cas des orques qui le secondent.

Note : Libre à vous de décrire la séance de torture aux PJ avec des détails plus ou moins sanglants, en fonction du goût des joueurs pour ce genre de scène. Le mieux est probablement de suggérer la violence de l'interrogatoire par quelques phrases. Cela évite de tomber dans le gore complaisant, et oblige les PJ à faire un travail d'imagination en les renvoyant à leurs propres peurs. C'est sensiblement plus efficace.

Vil mais réaliste, Wistan voit vite que ses efforts ne seront pas couronnés de succès. Il faudrait des jours pour que Morwen craque, et il n'a pas le temps. Il s'adresse alors aux PJ (sur un ton un peu moins aimable) pour leur expliquer qu'il est obligé, à son grand regret, de supprimer tout le monde.

En effet, Wistan ne sait pas à quel point les PJ connaissent documents et complot, et il ne veut prendre aucun risque. L'infâme barde se retourne alors vers Urgubal et leur conversation ne tarde pas à s'envenimer. Le roi des gobelins souhaite s'amuser avec les prisonniers, mais Wistan est pressé et exige l'utilisation immédiate de l'Œil des Ténèbres.

Malgré Urgubal qui hurle et tempête, suppliant Wistan de lui laisser au moins les elfes du groupe pour nourrir son cimetière, l'humain clôt la discussion en rappelant au seigneur de la Porte des Gobelins que le roi-sorcier d'Angmar n'apprécierait pas que l'on s'oppose à son messager. Urgubal blêmit, et n'insiste plus.

Le sort de Morwen et des PJ est scellé. Wistan leur explique qu'on va les jeter dans l'Œil des Ténèbres, un gouffre aux profondeurs insondables dont personne n'est jamais revenu. La sentence est appliquée immédiatement. Ils sont dépouillés de tout leur équipement et traînés à travers les souterrains.

Note : Si les PJ ont déjà joué *Une mission de routine*, l'accueil de Wistan et de Balkhmog risque d'être encore moins amical. Mais au point où ils en sont...

Le grand plongeon

L'Œil des Ténèbres est un ancien puits de lave de plus de vingt mètres de diamètre. Il est traversé par un pont de pierre assez large mais sans parapet. En se penchant, on peut apercevoir les niveaux inférieurs de Gobelinville, eux aussi traversés par ce gouffre. Au-delà, on ne voit qu'un trou noir.

Un par un, en commençant par Morwen, tout le groupe est précipité dans le vide. Morwen, très calme, est poussée sur le pont par deux orques qu'elle réussit à entraîner dans sa chute. C'est alors au tour des personnages. Bien que certains puissent avoir envie d'accomplir une action d'éclat, il vaut mieux les en dissuader. Urgubal n'a pas l'intention de perdre deux de ses guerriers pour chaque aventurier jeté dans le gouffre. Ils doivent donc s'avancer seuls, les uns après les autres, jusqu'au centre du pont, puis sauter. Quelques archers orques aideront les récalcitrants à se décider avec une bonne volée de flèches dans les membres inférieurs.

Au bout de quelques secondes qui paraissent une éternité, les PJ chutent dans un bassin naturel rempli d'eau. Le choc est assez rude, et tous doivent réussir un jet d'Agilité de difficulté moyenne (table TM-1, p. 270). En cas d'échec, infligez-leur quelques blessures en vous inspirant des résultats des coups critiques d'impact ou de contusion (tables TC-1 ou TC-9, pp. 266 et 267). Et pensez qu'il vaut mieux pour les PJ avoir l'idée de se plaquer le plus vite possible contre les bords du bassin, afin de ne pas recevoir le « plongeur » suivant sur le crâne.

En retrouvant leurs esprits, ils sont immédiatement assaillis par une violente odeur d'œufs pourris, due à une source de soufre qui se déverse dans ce bassin (rien ne vous oblige à leur donner la bonne explication tout de suite).

L'obscurité est quasi totale, et il est à souhaiter que des membres de l'équipe soient dotés d'aptitudes à la vision dans le noir. Sinon, il faudra avancer à tâtons.

L'eau qui alimente le bassin coule d'une corniche située un mètre plus haut. Une fois l'escalade effectuée, on se retrouve au début d'un passage assez étroit qui s'enfonce dans les ténèbres. Ses parois sont chaudes, il y a parfois des jets de vapeur et tout indique qu'il y a manifestement persistance d'une activité volcanique. Dans cette atmosphère confinée, l'odeur de soufre est par moments intenable.

En suivant le tunnel, le groupe monte doucement mais régulièrement. Il faudra plus d'une journée, sans avoir rien mangé ni bu (à moins de se découvrir une passion pour l'eau soufrée), pour déboucher dans une grotte où l'on aperçoit la lumière du jour. Le passage, trop étroit pour un homme, devra être agrandi par magie ou avec les moyens du bord (pierres, ongles, boucle de ceinture...). Cela fait, les aventuriers se retrouvent enfin à l'air libre. Ils ne le savent pas encore, mais ils viennent de déboucher dans la vallée mystérieuse.

Cas n° 2 : la fuite

Solution difficile, mais qui correspond mieux au côté « tête brûlée » qui sommeille plus ou moins profondément en tout aventurier. Morwen est favorable à cette idée, mais elle acceptera la décision du groupe. Pour fuir, il faut dévaler la pente dans la pénombre (plusieurs jets d'Agilité de difficulté moyenne :

table TM-1, p.270). En cas de ratés consécutifs, reportez-vous aux tables de coups critiques d'impact ou de contusion (tables TC-1 ou TC-9, pp.266 et 267) et inspirez-vous-en pour martyriser les pauvres PJ. Arrivés en bas de la pente, ils ne sont pas pour autant en sécurité, car les orques sont tenaces. Les aventuriers entendent déjà les pre-

miers audacieux qui se lancent à leur poursuite. Quelques flèches bien placées pourraient leur ôter l'envie de continuer pendant une poignée de minutes cruciales. Ensuite, il faut fuir sans relâche dans la neige et la nuit (pensez que les non-humains ont souvent des capacités de vision nocturne).



MORWEN



WISTAN

L

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour JRTM

► Morwen, ranger dúnadan, niveau 9

Description : Son visage carré manque de féminité, mais la régularité de ses traits la rend tout de même agréable à regarder, sans parler de ses ravissants yeux noirs.

Elle possède une force supérieure à celle qu'on trouve habituellement chez une femme, mais s'attache à la dissimuler en temps ordinaire. Elle porte des vêtements pratiques et confortables. Lors des réceptions officielles de l'Acte III, elle saura mettre sa féminité en valeur avec élégance et raffinement.

Histoire : Depuis des années, elle est l'espionne d'Argueleb II pour la haute vallée de l'Anduin et les monts Brumeux. Officiellement, elle sert de guide aux voyageurs et aux caravanes, et elle est réputée comme étant l'une des meilleures dans sa partie. Peu avant le début de cette histoire, elle démasque Wistan et s'empare de documents importants. Son but est de se rendre à Tharbad, puis à Fornost pour informer le roi de ce qui se trame.

Caractère : Elle est déterminée et suit la ligne qu'elle s'est fixée presque à n'importe quel prix. Elle manifeste de l'agacement devant la lassitude ou le découragement de ses compagnons de route, mais s'efforce tout de même de les remettre en selle avec douceur.

PdV : 100.

BO : 98 aux armes tranchantes à une main (108 avec son épée), 55 aux projectiles.

BD : 40.

Filature/dissimulation : 85.

Listes de sorts :

- Révélation des chemins,
- Lois du déplacement,
- Aspects de la nature,
- Lois de la nature,
- Guérisons superficielles.

Équipement notable : épée large +10, cape elfique.

Pour les autres compétences, voir l'archétype de Gladhil, pp. 146-147.

► Wistan, barde niveau 8

Description : Ce bel homme a toujours aimé séduire, et son sens aigu des relations publiques lui a toujours servi. Si on ajoute à ses dons de manipulateur une condition physique excellente, on obtient un adversaire redoutable.

Caractère : Comme tous les « grands méchants », Wistan est un génie du mal très (trop) sûr de lui. Alors qu'il en a la possibilité à maintes reprises, il n'envisage pas d'éliminer simplement les PJ, mais leur prépare toujours des fins beaucoup plus raffinées... et plus aléatoires. Il aime beaucoup se vanter et exposer ses projets et ses manipulations géniales. Avant de se débarrasser des PJ, il prend le temps de leur expliquer pourquoi ils échouent tandis que lui, grâce à sa suprême intelligence, réussit dans tout ce qu'il entreprend.

PdV : 70.

BO : 78 aux armes tranchantes à une main (93 avec son épée), 65 à l'arc long. BD : 30 (ou 40 avec son bouclier).

Filature/dissimulation 60, Jouer de la harpe 52.

Listes de sorts :

- Puissance des chants,
- Contrôle des sons,
- Surpuissance physique,
- Perceptions essentielles,
- Maîtrise des esprits.

Équipement notable : épée large +5, bouclier +10.

Pour les autres compétences, voir l'archétype de Vidonu, pp. 150-151.

► Loups gris, niveau 3

Ils chassent en meute d'une douzaine d'individus.

PdV : 110.

BD : 30.

BO (morsure) : 65.

► Uruk-hai, niveau 6

PdV : 100.

BD : 40.

BO : 95 au cimeterre ou à l'épée, 120 à l'arc.

Armure : cotte de mailles.

► Orque, niveau 4 (ils sont deux)

PdV : 75.

BD : 25.

BO : 70 au cimeterre.

► Orques, niveau 2 (ils sont cinq)

PdV : 45.

BD : 20.

BO : 45 au cimeterre.

Note: Si l'un des PJ est un hobbit, il faudra songer à une solution, les gars! Un hobbit qui court dans la neige fraîche a besoin de raquettes ou d'un périscope!

Si le groupe n'a pas subi de dommages sévères dans la descente, servez-leur un bon petit combat dans la nuit avec quelques orques intrépides qui parviennent à les rattraper, cela les réchauffera! Organisez un coup de théâtre: les orques surgissent des buissons à un moment où le groupe, harassé, fait une pause. Ils sont huit: un uruk-hai et sept orques.

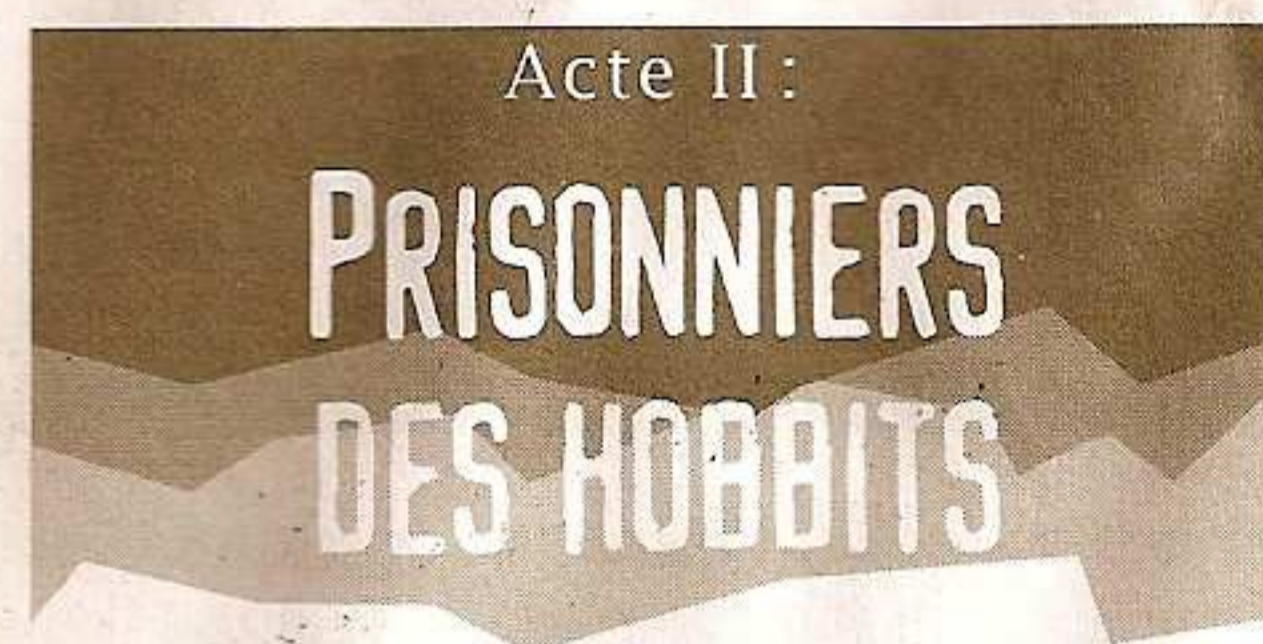
Au matin, les poursuivants sont semés, mais Morwen tient à ce que les PJ continuent à marcher encore quelques heures pour être tranquilles. La pause peut également être un moment propice à l'inventaire des possessions restantes. Il y a fort à parier qu'une grande partie de l'équipement soit resté avec la caravane. Puis il faut reprendre la marche jusqu'à la tombée de la nuit. La neige tombe à nouveau, la lassitude et le froid gagnent tout le monde, et la course de la nuit dernière a fait perdre ses repères à Morwen. La compagnie est donc égarée au beau milieu des monts Brumeux et a le plus urgent besoin d'un peu de repos. Il faut chercher un abri! Avec un jet de Perception facile, on peut repérer une grotte. Après un rapide coup d'œil, les PJ se rendent compte qu'elle est inhabitée et suffisamment profonde pour dormir en étant éloigné de l'entrée. Voilà un site idéal pour une bonne nuit de repos!

Hélas, elle sera courte! En effet, vers cinq heures du matin, tout le monde est réveillé par un fracas de fin du monde: une avalanche de neige et de rochers vient d'obstruer complètement l'entrée de la grotte. Et vu la taille de certains blocs, il n'y a plus aucun espoir de sortie de ce côté.

Les PJ sont donc réduits à explorer leur prison. Par chance, elle semble s'enfoncer profondément dans la montagne. Et après une journée de progression difficile le long de ce boyau naturel, plusieurs châtiers, un petit précipice, et quelques jets d'Escalade, voilà que l'on aperçoit la lumière du couchant. Enfin de l'air! Le groupe vient de déboucher dans la vallée mystérieuse.

Cas n° 3 : fuir après la capture

Si la tentative a lieu avant d'arriver à la Porte des Loups, jugez de ses possibilités de réussite et, si elle ne vous semble pas trop irréaliste, donnez-leur une chance. Dans ce cas, adaptez le paragraphe précédent de façon à ce qu'ils arrivent à la grotte pour y être coincés par l'avalanche. Et n'oubliez pas que dans ce cas de figure, ils se sont enfuis après leur capture et donc après avoir été dépouillés de leurs armes et de leur équipement. Cette première partie peut vous sembler quelque peu dirigiste, mais elle permet aux PJ de découvrir l'un des plus grands repaires orques des Terres du Milieu, ou les joies et le stress de la traque! Et si les joueurs sont frustrés par le manque de décisions, ils vont avoir de quoi se rattraper à partir de l'Acte II.



L'histoire de la vallée

Autant l'Acte I était dirigiste, autant celui-ci va laisser toute latitude aux PJ pour découvrir leur nouvel environnement... et une façon de s'en échapper. Quelle que soit la manière dont ils y sont arrivés, nos héros viennent de débarquer dans une vallée perdue au milieu des monts Brumeux.

Depuis plus de trois cent ans, elle est habitée par quelques clans de Pieds-Velus, auxquels se mêlent quelques Forts et autres Pâles. En trois siècles, ces hobbits ont constitué une microsociété idéale

sans beaucoup de contacts avec l'extérieur. Les aventuriers vont certainement mettre plusieurs jours à bien comprendre la situation. Les hobbits sont hospitaliers et sympathiques, et ils feront même la connaissance avec un nain nommé Fulin, tombé lui aussi par hasard dans la vallée.

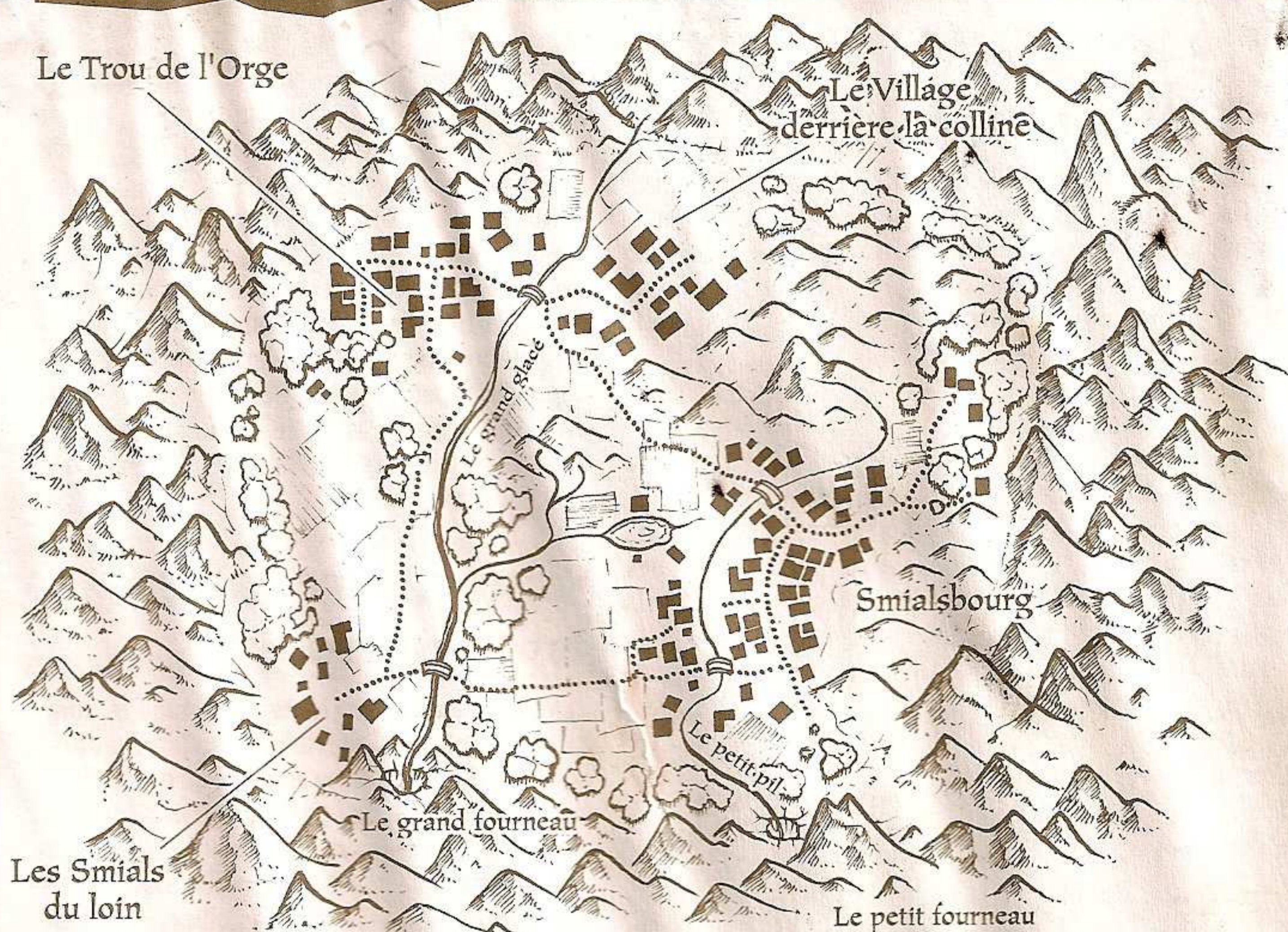
Tout cela est merveilleux, à un détail près: on ne peut pas quitter ce petit paradis. Les hobbits trouvent cela trop dangereux pour leur sécurité. Ils mènent donc une garde vigilante auprès de leurs hôtes aussi permanents qu'involontaires. Après avoir fait le tour de la vallée, il faudra essayer de fuir. Les possibilités sont nombreuses, mais très souvent risquées.

Vallée, douce vallée

Un peu de géographie

La vallée perdue, ou «le Pays» comme le nomment les hobbits (le reste du monde est appelé «l'Ailleurs») a une forme allongée de quinze kilomètres de long sur six dans sa partie la plus large. Quatre villages ont été construits: Smialsbourg, la capitale, qui compte plus de trois cents habitants, le Village Derrière la Colline, le Trou de l'Orge, qui tire son nom des paysages vallonnés couverts de cultures d'orge qui l'entourent et les Smials du Loin, appelé ainsi parce que c'est le plus éloigné de Smialsbourg. La population de chacun de ces trois hameaux est inférieure à cent personnes. S'y ajoutent quelques fermes éparpillées au milieu des charmants vallons et des plaines labourées qui forment l'essentiel du décor. La température est plus clémente et la végétation plus abondante qu'ailleurs malgré la saison, car la géologie du lieu est particulière: la terre volcanique noire est très riche et la contrée compte de nombreuses sources chaudes. Pour en terminer avec l'hydrographie, ajoutons que deux rivières traversent la vallée: le Petit Pil et le Grand Glacé. Le Petit Pil prend sa source dans la vallée, serpente à travers Smialsbourg (deux ponts le traversent dans la cité) puis disparaît sous la montagne par un siphon que les hobbits appellent





le Petit Fourneau. Le Grand Glacé est ainsi nommé car il descend des sommets enneigés et charrie parfois de la glace lors de la fonte des neiges ; il déborde souvent en cette saison, c'est pourquoi les Smials du Loin et le Trou de l'Orge sont bâtis sur des hauteurs. Le Grand Glacé disparaît également sous la montagne par un siphon baptisé le Grand Fourneau.

Les habitants

Quelles que soient les circonstances de leur arrivée, les aventuriers sont accueillis avec beaucoup de chaleur et de sympathie et amenés à Smialsbourg pour les fêtes de l'Adoption («on fait toujours comme ça quand un nouvel ami arrive!»). Prosper Demi-Lune, le patriarche de la communauté, préside les libations avec enthousiasme. La cérémonie réunit la plupart des habitants de la vallée. Prosper leur souhaite la bienvenue, espère que leur séjour sera enrichissant pour le Pays et déclare le banquet de bienvenue ouvert. Après la cérémonie, on demande aux PJ de confier leurs armes à la maison du patriarche, car les hobbits sont un peuple pacifique et calme. S'il y a un hobbit dans le groupe, ils l'interrogent jusqu'à épuisement sur sa famille, à la recherche d'un quelconque cousinage.

À part ça, les hobbits sont avides d'histoires sur «l'Ailleurs», et répondent à toutes leurs attentes sauf sur un léger détail : on ne peut pas quitter la vallée sous peine de mettre la communauté en grand danger d'invasion.

Quelques hobbits typiques

- **Bollum et Mollum** : Ces jumeaux ont une fâcheuse tendance à parler en même temps de sujets différents. Dès qu'on répond à l'un, l'autre se fâche.
- **Prosper Demi-Lune** : Patriarche de la Vallée, respecté par tous, il essaye de convaincre les

PJ du bien-fondé de l'interdiction de repartir. C'est lui qu'il faudra amadouer si les aventuriers veulent s'en aller en plein jour avec des guides hobbits. S'il sympathise avec l'un des PJ (très probablement un hobbit), il pourra lui enseigner l'un des secrets les mieux gardés de la vallée : la bière parfumée avec une décoction à base d'herbe à pipe. Un vrai régal qui pourrait faire fureur dans les auberges de Bree ou de la Comté!

- **Harpo Touque** : L'un des hobbits les plus «évolués» de la vallée. Il fait partie des rares à s'être aventuré pendant quelques semaines dans l'Ailleurs par la piste de la Dent du Fort. Il pourrait être un bon allié pour convaincre Prosper Demi-Lune de l'intérêt du départ des PJ, car il a quelques vagues notions de géopolitique des Terres du Milieu. Il sait notamment qu'Argueleb II a donné un pays aux hobbits, que le mal est dans l'Angmar, et que le roi de ce pays fait la guerre pour asservir tous les autres peuples.

- **Primela Bravet** : Une maîtresse hobbit qui passe son temps à couper et trancher dans toutes les affaires où elle a un intérêt. Hélas, elle se mêle également (et principalement) d'un tas de choses pour lesquelles personne ne lui demande rien.

- **Chico** : C'est le «brave» de la vallée, l'imbécile heureux que les hobbits occupent à de petits travaux. À l'arrivée des aventuriers, il va en choisir un comme le héros de sa vie. Il s'efforcera de le suivre constamment ou le cherchera s'il l'a perdu de vue. Avec un peu de chance, cela devrait désespérer l'heureux élu... à la grande joie du reste du groupe. Réservez cette plaie à un joueur qui la mérite!

- **Fulin** : Un nain légèrement dérangé dont la seule idée est de quitter cette vallée. Il est arrivé il y a trois ans et, depuis, son obsession ne cesse de croître. Il ne manque pas d'idées d'évasion et il pourra vous servir à relancer l'action si les joueurs se montrent peu imaginatifs. Son projet du moment est un tunnel qu'il a commencé à creuser l'an dernier. Fulin est intéressant à jouer, passant

de l'enthousiasme le plus fou à l'abattement le plus total d'un jour à l'autre, inventant des gadgets ridicules ou très utiles, possédant une « descente » et une résistance à la bière hors du commun. Bref, en dehors de ses moments de déprime, c'est un joyeux compagnon.

Occupations dans la vallée

Pendant leur séjour forcé, vous pouvez agrémenter leurs journées avec divers événements choisis dans la liste ci-dessous.

- Les PJ sont invités à un goûter de bienvenue dans l'un des villages de la vallée. S'ils acceptent, les autres villages feront de même, et il serait malvenu de refuser aux uns ce que l'on a accepté des autres. Sachez toutefois qu'un estomac humain normal met une bonne journée à se remettre d'un goûter hobbit. Quant à l'ambiance qui y règne, imaginez une réunion tenant à la fois du loto de patronage (pour les adultes) et de l'émeute dans une classe de mater-

nelle (pour les plus jeunes).

- À la fin de leur première semaine de séjour, un grand concours de buveurs de bière est organisé à Smialsbourg. C'est une bonne occasion pour les PJ de briller en société... et d'avoir un bon mal de crâne le matin suivant.

- Le lendemain du concours des buveurs de bière est organisé un tournoi de tir à la fronde. Gageons qu'il sera difficile pour les PJ de participer aux deux événements! Cinq cibles sont proposées. Le premier jet de dés est aisé, puis on augmente la difficulté d'un cran pour les cibles suivantes. Le vainqueur est porté en triomphe, applaudi et congratulé, puis une fête gigantesque commence.

- Un matin, alors que les PJ se promènent dans Smialsbourg, ils aperçoivent des enfants jouant sur le Vieux Pont. Bien entendu, l'un d'eux tombe à l'eau. Il faudra au PJ le plus rapide deux jets de Natation faciles pour revenir jusqu'au bord avec le petit maladroit. Ce sauvetage comptera beaucoup s'ils décident de convaincre le patriarche du caractère impératif de leur départ de la vallée.

- Un soir, le patriarche raconte aux PJ l'histoire de son peuple. Pendant la grande migration des hobbits à travers les monts Brumeux, il y a plus de trois siècles, une tempête de neige les a conduits par hasard dans cette vallée. Le microclimat leur convenant, ils sont restés là. À la suite de l'invasion de la vallée par une troupe d'orques une cinquantaine d'années après leur installation, les survivants traumatisés décidèrent de s'isoler du reste du monde.

Commença alors une campagne d'exploration de tout le pourtour de la vallée. Ils provoquèrent la fermeture définitive, par éboulement, de toutes les issues identifiées. Depuis, chaque fois que des voyageurs perdus arrivent dans la vallée, on obstrue la voie par laquelle ils ont échoué ici. La règle peut paraître sévère, mais pour les hobbits, avec la proximité de la Porte des Gobelins, c'est une question de survie. Ils ont conservé une « sor-



CHICO

L'alpinisme

Si les aventuriers ont réussi à convaincre Harpo Touque de l'importance de leur départ, il pourra intercéder pour eux auprès de Prosper Demi-Lune, qui voudra bien réécouter leur histoire. Demandez donc à l'un des joueurs d'interpréter la scène et jugez selon sa prestation plutôt que par un bête jet de dé sur une table. S'ils arrivent à convaincre le patriarche, il accepte qu'Harpo leur serve de guide après leur avoir arraché la promesse solennelle qu'ils ne mentionneront jamais à quiconque l'existence de cette vallée.

Il faudra cinq jours au groupe pour atteindre le col de la Dent du Fort. Ce pic est l'un des plus hauts qui surplombe la vallée, mais le seul qui présente une piste difficile certes, mais praticable. Le col lui-même est pris dans les glaces toute l'année. Les deux derniers jours de montée ainsi que le premier jour de descente se font à une température inférieure à zéro (vous pouvez jeter un coup d'œil sur la table des dégâts du froid, p.266). Heureusement Harpo connaît les grottes inhabitées le long du parcours afin de ne pas geler complètement pendant la nuit.

La descente de l'autre côté de la montagne prend quatre ou cinq jours et amène les PJ au bord du lac de l'île aux Géants. Il ne reste plus qu'à remercier Harpo.

Voici quelques petits détails à rajouter pour taquiner les PJ.

- Quand on n'a pas l'habitude, tenir debout en marchant sur des névés et autres plaques de glace est une activité assez acrobatique.
- À partir d'une certaine altitude, la couche de neige est tellement profonde qu'il faudra porter les hobbits et les nains du groupe. Harpo, lui, sort des raquettes de son sac à dos.
- En approchant du sommet, la glace est parsemée de crevasses dans lesquelles une chute peut être fatale.

« de secours » par la piste de la Dent du Fort, estimant que ce passage était assez difficile et dangereux pour que les orques ne s'y risquent pas. Jusqu'à présent, ils n'ont connu qu'un échec : un homme est entré dans la vallée au siècle dernier. Il a été aperçu par des enfants qui jouaient dans les bois, puis par quelques fermiers. Les hobbits ont vite organisé des recherches, mais l'homme a réussi à s'enfuir, en repartant par la grotte qui lui avait permis de faire cette découverte. Ils n'ont pu que refermer le passage, en espérant ne jamais le revoir. (Il s'agit bien évidemment de Fulmir, l'homme qui écrit le récit de voyage tombé aux mains des marchands.)

Ce n'est qu'un au revoir...

Même si la douceur de vivre de la vallée est réelle, l'importance de leur mission devrait pousser les PJ à fuir au bout de quelques jours. Reste à trouver une issue. Voilà donc quelques-unes des pistes que les joueurs peuvent suivre.

La spéléologie

Soyons clairs : ils n'ont aucune chance de trouver une grotte s'enfonçant sous les montagnes. Les hobbits sont très vigilants et vont même jusqu'à provoquer un éboulement pour garder la vallée coupée du monde chaque fois qu'un passage est découvert.

Quant au tunnel de Fulin, il est bien avancé, mais il faudra hélas encore de nombreuses années pour le finir, même en s'y mettant à plusieurs. Nos pauvres personnages n'ont pas beaucoup d'espoir à avoir de ce côté-là.

Les participants au concours de tir à la fronde

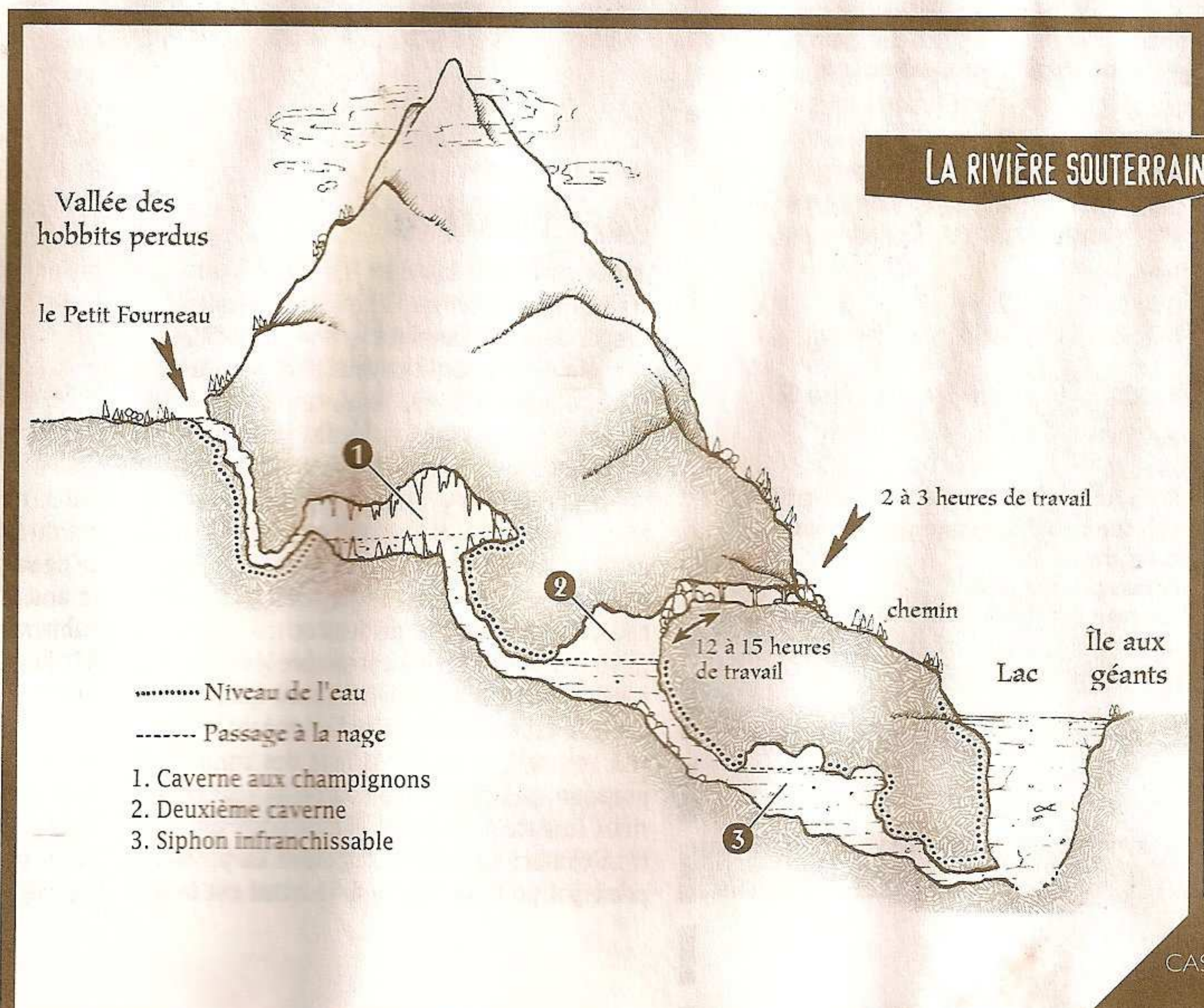
- Prosper Demi-Lune : 110 à la fronde.
- Harpo Touque : 90.
- Primela Bravet : 70.
- Bollum : 65.
- Chico : 40.
- Mollum : 35.

L'hydrologie

Les cours d'eau sont une piste intéressante. Comment s'enfoncent-ils dans la montagne et où vont-ils ? Les deux rivières s'engouffrent dans des grottes. Et dans les deux cas, elles disparaissent sous la montagne par un siphon au bout de quelques mètres. Elles se jettent toutes les deux dans le lac de l'île aux Géants. Pour voir où aboutissent les siphons, il faut plonger et nager en apnée, mais le passage est très long.

Tout essai en plongeant dans le Grand Fourneau est voué à l'échec, car la quasi totalité du parcours s'effectue sous l'eau (à moins bien sûr que l'un des aventuriers possède un moyen magique de respirer sous l'eau.)

Si l'on essaie de plonger dans le Petit Fourneau, il faut réussir un jet de Natation de difficulté moyenne pour franchir le siphon. Si l'aventurier n'est pas encordé, il lui sera extrêmement difficile de revenir et il risquera la noyade. Gérez son retour selon votre bonté naturelle. S'il a pris la précaution de s'encorder, l'aventurier boira une bonne tasse, mais ses compagnons réussiront à le remonter à la surface au prix de la perte du tiers de ses PdV. Une fois remis, l'infortuné plongeur pourra en tout cas apprendre au groupe qu'il y a de la lumière au bout du tunnel.



LA RIVIÈRE SOUTERRAINE

En cas de jet réussi, l'intrépide explorateur ressort de l'autre côté. Il découvre alors une gigantesque caverne éclairée de milliers de champignons phosphorescents qui diffusent une lueur verdâtre. Après avoir traversé la caverne inondée (jet de Natation aisé), il s'aperçoit que le courant est de plus en plus violent, jusqu'à une chute d'eau. Pour descendre, il faut s'encorder à nouveau, ce qui rend la manœuvre possible, mais encore dangereuse (jet d'Escalade de difficulté pure folie, ou difficile en étant encordé). Si le test est raté, le spéléologue amateur arrive en bas en ayant bu la tasse et reçu quelques écorchures et hématomes. En cas d'échec critique, il heurte violemment une roche et finit sa descente inconscient.

Au pied de la cascade, on se trouve dans une deuxième grotte beaucoup plus petite et toujours faiblement éclairée par la même lueur verdâtre. À deux mètres cinquante du sol, on peut remarquer une chatière d'où sort de l'air frais (jet de Perception, difficulté moyenne, voir p. 271). Il y a aussi un siphon à l'extrémité de la salle, mais il est impossible à franchir; tout jet est ici condamné à l'échec.

Il suffit que deux PJ se fassent la courte échelle pour atteindre la chatière. Après quelques minutes de reptations inconfortables, on arrive à un éboulis qui demande quelques heures de dégagement. Le travail est pénible, car se passer cailloux et roches dans un conduit où les épaules

coincement par endroits n'est pas aisé. (À moins, bien sûr, qu'il y ait suffisamment de PJ de petite taille, nains et hobbits, auquel cas la tâche sera plus facile.)

Enfin, l'éboulis dégagé révèle une caverne, qui s'ouvre un peu plus loin sur le flanc d'une montagne enneigée. En contrebas, on aperçoit un lac, et au milieu, la sinistre île des Géants.

Enfin libres!

Note: Si vous êtes facétieux ou si le parcours vous a paru trop facile, rien ne vous empêche d'ajouter dans la caverne un couple d'ours dérangés en pleine hibernation et dépourvus du moindre humour!

Tout le reste

Enfin, préparez-vous à des propositions stupides, extravagantes, ou complètement folles. Personne ne sait de quoi peuvent être capable des joueurs expérimentés. Lors de l'une des parties de test, ils ont aussi, par de vibrants discours et un fin travail psychologique vis-à-vis des « décideurs » hobbits, à convaincre la population de la vallée toute entière qu'il fallait lancer avant le printemps un vaste projet d'irrigation. Le cours du Petit Pil fut détourné vers le Grand Glacé, grâce à un grand canal et de nombreux canaux secondaires. Et les aventuriers quittèrent la vallée par l'ancien cours souterrain de la rivière, sous les acclamations des hobbits qui y installèrent un système de guet. À la moindre alerte, des vannes leur permettaient de rediriger les flots vers l'ancien lit et de noyer d'éventuels envahisseurs. Bien sûr, une adaptation de la suite de la campagne fut nécessaire pour tenir compte des semaines passées dans les travaux, mais le plus important n'est-il pas de vivre une belle aventure?

tance (huit cents cinquante kilomètres environ, soit un peu plus de quinze jours avec de bons chevaux).

Vous pouvez vous contenter de jouer le voyage très vite, en ne faisant pas de difficultés aux PJ pour trouver des chevaux dans l'un des nombreux petits villages qui parsèment les contreforts des monts Brumeux, puis en déclarant qu'ils arrivent à Tharbad quinze jours plus tard. Si vous voulez étoffer le trajet, choisissez quelques événements dans la liste ci-dessous.

- Des bandits de grand chemin essayent de les dévaliser. Ils fuient si on leur oppose une résistance un peu musclée.

- Un glutan isolé attaque le groupe un soir alors que tous sont en train de manger, assis autour du feu. Les PJ ont établi leur campement sur son territoire de chasse, et ces animaux sont très agressifs. Le premier qui s'éloigne du feu se fait attaquer.

- Une rencontre avec Haupenroll, un magicien itinérant qui a le chic pour apparaître au moment où l'on en a le moins besoin. C'est un vieil homme à l'apparence inoffensive, habillé de vêtements rugueux de toile grise et doté d'une impressionnante barbe blanche. Il n'est pas armé, mais s'aide dans la marche d'un grand bâton noueux. Il s'avance vers les PJ en prononçant des paroles de paix, et se présente: « Haupenroll le Mage, pour vous servir. » Il est poli et même obséquieux par moments, et n'oublie jamais de raconter ses exploits sur un ton détaché et badin, afin de paraître modeste. Il laisse volontiers planer le doute sur ses pouvoirs, et ses phrases sont pleines de sous-entendus ou de grandiloquence (« je l'avais prévu », « ce n'est peut-être pas un hasard », « vous servez un bien noble dessein » ou encore « des forces qui nous dépassent m'imposent de me joindre à vous »).

En fait, le seul but de cet escroc est d'endormir toute méfiance au sein du groupe pour partir en catimini, emportant avec lui l'argent, les objets magiques et un ou deux chevaux. Il ne maîtrise qu'un seul sort: celui d'Invisibilité, dont il use pour convaincre les plus crédules de ses immenses pouvoirs, ou pour fuir une situation délicate. *Note:* Si les PJ ont joué auparavant *Une mission de routine*, ils connaissent déjà le personnage. Dans ce cas, faites-le rentrer en scène à un autre moment, par exemple au fond de la mine où il est prisonnier, ou bien à Tharbad, où il est devenu un vieillard indigne et ivrogne.

Tharbad, la cité des voleurs

Jadis l'une des cités les plus renommées des Terres du Milieu, Tharbad n'a hélas plus grand-chose de sa splendeur passée. Il y a encore cinquante ans, c'était une ville de plus de vingt mille habitants mais, pendant la grande peste de 1636-37, la population a été décimée. Aujourd'hui, moins de quatre mille personnes y vivent. L'ancien grand port fluvial du Cardolan n'est plus qu'un misérable bourg, dont certains quartiers sont entièrement à l'abandon.

Malgré cela, afin que le commerce continue à survivre, on y a conservé un semblant d'ordre. Il y a toujours un maire et, depuis la chute du Cardolan,

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour JRTM

► Prosper Demi-Lune, niveau 8

PdV: 70.
BD: 15.
BO: 110 à la fronde, 50 au couteau.

► Harpo Touque, niveau 5

PdV: 55.
BD: 10.
BO: 90 à la fronde, 30 au couteau.

► Primela, niveau 4

PdV: 45.
BD: 5.
BO: 70 à la fronde, 20 au couteau.

► Ours brun (mâle), niveau 5

PdV: 170.
BD: 10.
BO: 70 avec les crocs, 60 avec les griffes (x2, sur la table d'attaque des grandes créatures).
Armure: cuir souple.
On peut éventuellement en rencontrer un deuxième si le combat dure plus de six rounds.

► Ours brun (femelle), niveau 4

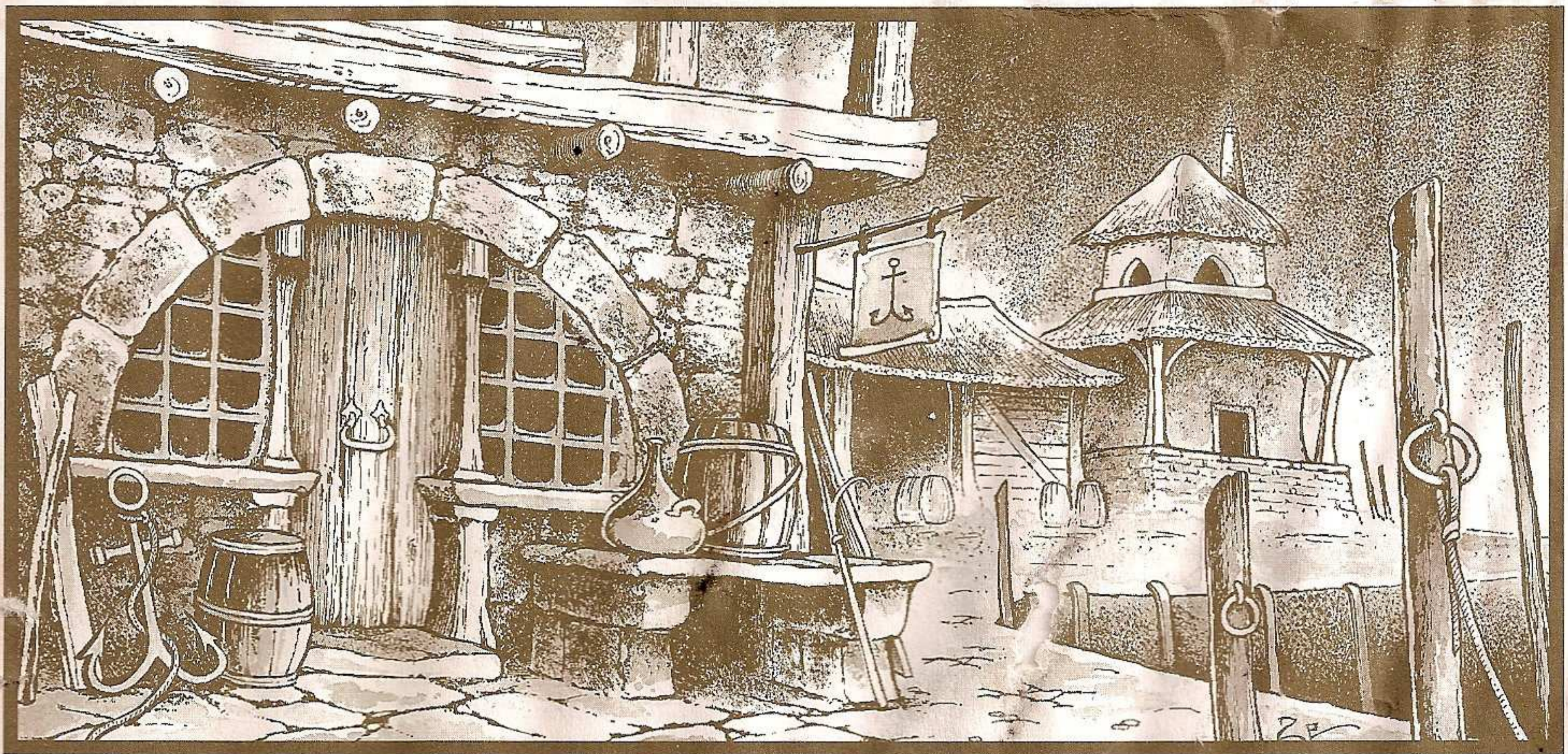
PdV: 150.
BD: 10.
BO: 60 avec les crocs, 50 avec les griffes (x2).
Armure: cuir souple.

Acte III:

THARBAD

Vers Tharbad

Une fois sortis de la vallée, les PJ ont droit à une explication de Morwen. Elle les met au courant de l'importance du complot contre Argueleb II, sans rien leur cacher. Inspirez-vous pour cela du texte d'introduction. D'après les documents qu'elle a récupéré chez Wistan, l'une des branches de la conspiration se situe à Tharbad où habite l'un des financiers du projet. Elle doit s'y rendre de toute urgence, car un convoi en partira prochainement avec le trésor des conjurés (calculez le temps qu'il faudra aux PJ pour rejoindre Tharbad et ajoutez un délai de deux ou trois jours). Ce trésor doit leur servir à corrompre les nobles du royaume d'Arthedain qui hésitent à trahir Argueleb. Elle espère recueillir suffisamment de preuves, mettre la main sur la liste des conjurés et pourquoi pas trouver la source de leur mystérieux financement. Enfin elle dispose sur place d'un contact qui pourra les aider. Le problème principal pour se rendre à Tharbad est la dis-



le Gondor y entretient une petite garnison. Cependant, le pouvoir est véritablement exercé par les guildes dont les plus puissantes sont celles des voleurs et des bateliers.

Parmi ces derniers, on trouve un petit nombre de hobbits venant de quelques smials construits dans les marais du Vol-de-Cygne (ou Nîn-in-Eilph), qui bordent Tharbad. Leur connaissance de la navigation et des canaux parsemant les marais en font des recrues de choix pour les trafiquants et contrebandiers de tout poil.

Tharbad est construite sur les deux rives du Gwathlo, et divisée en trois grands quartiers : la rive droite, la rive gauche et l'île centrale, qui fut la ville originelle.

L'allié dans la place

Morwen sait que son contact, un certain Péléatar, est présent tous les jours à midi à la taverne des *Joyeux bateliers* sur l'île, dans le quartier des docks. C'est l'un des quartiers les plus chauds de Tharbad où se mêlent marinières, bonimenteurs, marchands de rue et détresseurs minables, dans une atmosphère humide et poisseuse.

Pour établir un contact avec Péléatar, il suffit qu'un PJ entre dans la taverne avec Morwen. Un rendez-vous est alors fixé un peu plus tard dans une autre taverne : *Au chat qui fume*, un peu plus loin sur les docks.

Péléatar est un homme d'âge mûr, à la peau buriée et au visage barré d'une vilaine cicatrice, souvenir de ses années de mercenariat. Il est l'espion attitré d'Argueleb II à Tharbad et son échoppe de cordages et voiles est une couverture parfaite pour se tenir au courant de tous les trafics maritimes.

Il sait par ses contacts avec la pègre de Tharbad qu'un bijoutier et armurier du nom de Vilmir possède de drôles de fréquentations. C'est un adversaire du maire, dont il guigne la place. L'administration gondorienne le considère comme peu sûr et la guilde des voleurs a appris à ses dépens qu'il a de puissants protecteurs. Toutes les tentatives de racket à son encontre ont fini dans le

sang. En laissant traîner ses oreilles un peu partout, il a également appris que :

— Vilmir reçoit des livraisons régulières d'un volume disproportionné à son activité.

— Tous les mois, une caravane de chariots part de ses entrepôts sur les docks, emprunte l'ancienne route d'Amon Sûl et se rend à Fornost Erain où il se vante d'avoir de très bons clients.

— Certains murmurent que sa fortune trouve sa source dans de mystérieux trafics avec les nains de la Moria.

— Il héberge depuis quelques jours un groupe de visiteurs discrets, venus du nord.

Sur ce dernier point, Péléatar a rendez-vous cet après-midi avec Yolba, un de ses informateurs de la guilde des voleurs. Il propose donc à Morwen et aux PJ de le retrouver ce soir chez lui, afin de savoir à quoi s'en tenir avant d'agir.

Vous pouvez passer rapidement sur cette après-midi libre ou en profiter pour insérer deux ou trois intermèdes amusants.

● L'un des PJ se fait faucher sa bourse par un petit voleur. Ce dernier, facilement rattrapé, se met à hurler et pleurer, si bien que la foule ne tarde pas à prendre partie pour ce pauvre gosse martyrisé par une sale brute.

● Une diseuse de bonne aventure aborde l'un des PJ et lui déclare : « Oh ! Ton avenir est très sombre. La terre t'avalera et seul, le roi mort te sauvera » (allusion à la mine de mithril).

● Sur le port, une accorte demoiselle invite les PJ à visiter la *Taverne aux délices*. Cette auberge emploie bon nombre de jeunes filles prêtes à partager leur couche avec d'aimables aventuriers. Si l'un ou l'autre des PJ accepte de telles propositions, vous pouvez faire en sorte qu'il gagne une vilaine maladie tout en y perdant son or.

Le retour de Wistan

Le soir venu, le groupe se présente donc à l'échoppe de Péléatar. La boutique est fermée, mais la porte s'ouvre dès qu'ils frappent. Ils sont accueillis par un homme qui se présente comme le commis de Péléatar. Il les prie de traverser le magasin,

car son maître les attend dans la réserve. Il ajoute qu'il leur prépare une sacrée surprise.

La réserve est immense, avec une mezzanine sur trois côtés, accessible par deux escaliers. Voilages et cordages y sont entreposés. Au rez-de-chaussée, d'autres cordages, des coffres, des ancres, du matériel de pêche et tout un bric-à-brac destiné aux bateliers et aux contrebandiers du fleuve.

« Péléatar » est au fond de la pièce, assis à son bureau, en train d'écrire. À l'appel des PJ, il se retourne... et ils reconnaissent immédiatement Wistan !

« Regardez là-haut et jetez vos armes ! », gronde le barde félon. Tout autour de la mezzanine, une demi-douzaine d'individus à la mine patibulaire braquent sur le groupe des arbalètes prêtes à tirer. Le cas échéant, ils n'hésiteront pas : un avertissement entre les pieds, un deuxième tir dans la cuisse, puis un dernier dans le cou d'un PJ pour montrer leur peu d'envie de plaisanter. Ils peuvent également traîner jusqu'au balcon le corps atrocement supplicié de Péléatar, pour convaincre les plus hésitants.

Après avoir fait désarmer les PJ, Wistan commence par les féliciter d'avoir survécu à la chute dans l'Œil des Ténébres. S'ils avaient réussi à fuir lors de l'embuscade, il s'étonne qu'ils aient réussi à le retrouver si loin des monts Brumeux.

Ensuite, il ne peut s'empêcher, comme tout « grand méchant » mégalomane qui se respecte, de se vanter de son génie en expliquant tout au groupe :

« Je n'avais jamais eu d'adversaires de votre trempe. Vraiment, je vais vous regretter. Comme, hélas, vous ne participerez pas à mon triomphe, je vais tout de même tout vous expliquer avant de me débarrasser de vous définitivement... Pas très loin de Tharbad, mon ami Vilmir exploite une mine de mithril, de façon illégale bien sûr ! Les revenus qu'il en tire nous permettent de soutenir notre cause en achetant la conscience de riches barons et la mansuétude des autorités.

Dans quelques jours, nous allons partir pour l'Arthedain avec tout notre trésor de guerre. Une fois à Fornost, nous tiendrons notre dernière réunion

avant le coup d'État chez Eluan Foros lui-même! Et je ne désespère pas de rallier Marl Tarma à notre cause. Mais je parle, je parle et vous êtes sans doute impatients de connaître votre sort? Eh bien, sachez que vous venez tous de décrocher un emploi de mineur dans notre centre de production de mithril!»

Si les PJ le flattent habilement, il répond à quelques questions supplémentaires, puis fait un signe à ses hommes de main. Les sbires de Wistan ligotent alors les PJ et Morwen et les emmènent vers un sort incertain, mais certainement funeste.

Et si... les aventuriers tentent une action d'éclat?

N'hésitez pas à employer la manière forte pour leur montrer qu'ils n'ont aucune chance, quitte à tuer un de leurs personnages. Ils ont affaire à forte partie, mais ils pourront prendre leur revanche plus tard.

La mine de mithril

Entassés à l'arrière d'un chariot, les PJ vont voyager pendant trois jours dans des conditions que l'on hésite à qualifier d'agréable, avant d'arriver à la mine.

En surface, ils peuvent apercevoir une petite maison de bois, un atelier également en bois qui abrite le fourneau et la forge, et le chevalet du puits de mine. Cinq ou six Dunlendings forment le personnel de surface. Le petit groupe de mineurs qui travaillaient au fond sont morts d'une épidémie, à l'exception de quelques nains qui, pour le moment, sont enchaînés à la forge.

À peine arrivés, les PJ sont descendus dans la mine où on leur donne des outils de mineur et des lampes. L'un des captifs nains est descendu avec eux, chargé de leur formation par les Dunlendings. Le prisonnier s'appelle Drunga et leur apprend que la mine est rentable, bien qu'elle ne contienne pas un gisement important de mithril. En effet, elle est exploitée en profondeur par des esclaves qui ne reçoivent comme salaire qu'une maigre nourriture.

Commencent alors pour les aventuriers quelques journées pénibles passées à extraire le minerai tout en sympathisant avec Drunga. Tous les soirs, il faut entasser la production du jour dans le monte-charge qui redescend avec des rations squelettiques: pain, fromage, viande séchée et eau, dont la quantité varie selon le rendement.

Au bout d'une semaine, un événement vient pourtant briser la monotonie de la captivité: en creusant au fond du boyau, l'un des PJ

déclenche un petit éboulement. Une fois la poussière dissipée, on peut se rendre compte de la découverte grâce une simple torche passée dans la fissure béante: c'est une crypte ou une sépulture!

Dans le tombeau du roi nain

Pour donner le change aux géôliers à la surface, il vaut mieux que les aventuriers organisent deux groupes: un qui explore le tombeau tandis que l'autre continue à extraire du mithril. Il est relativement facile de grimper dans la crypte: un jet d'Escalade facile suffit.

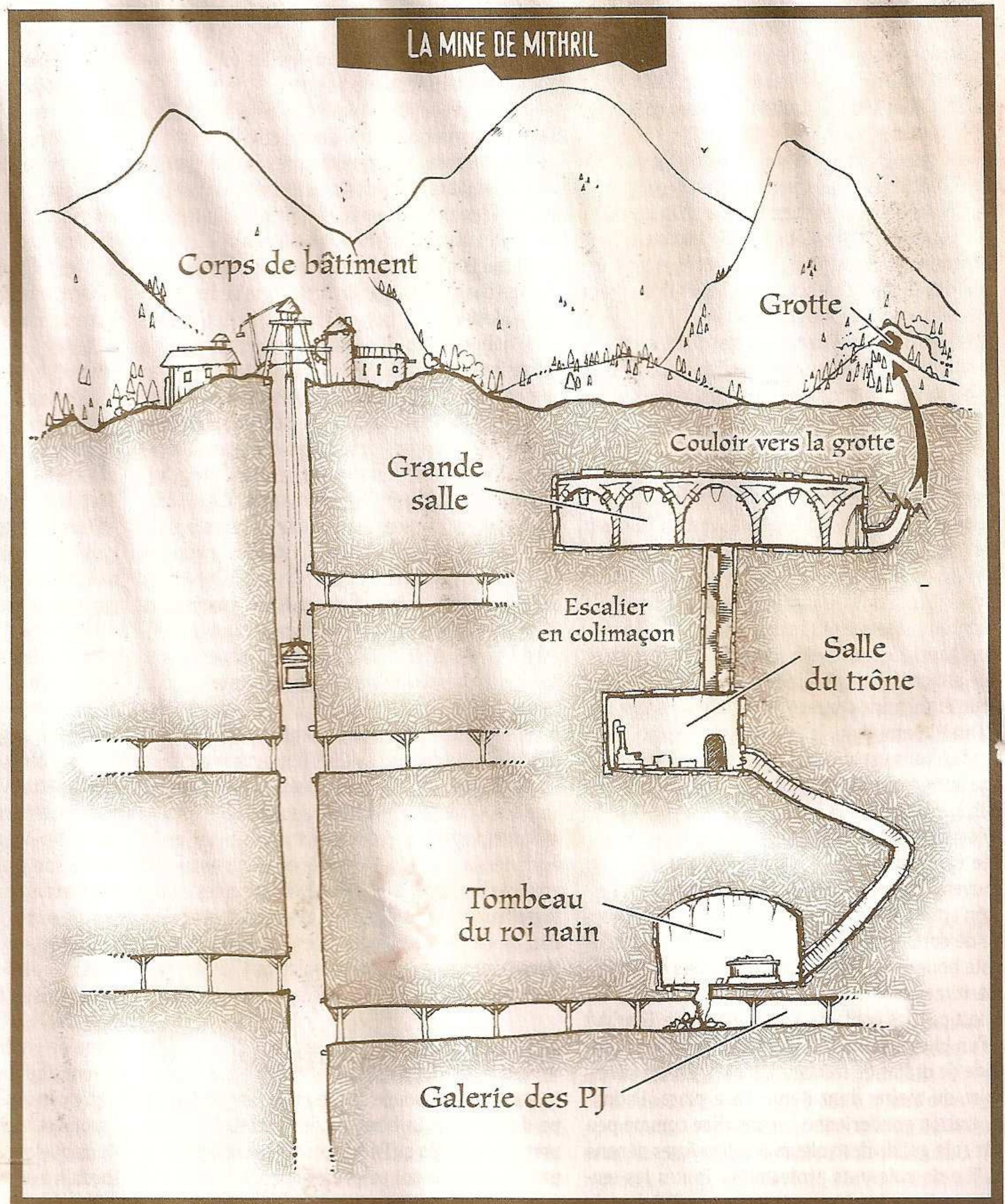
Cette petite salle est la tombe d'un roi nain. Si le groupe compte un représentant de ce peuple fier et courageux, il pourra apprendre à la compagnie qu'il s'agissait de Gurin Barbe-d'or, qui régna au Deuxième Âge. Sa geste est en effet gravée sur les côtés de son sarcophage. Sur un jet d'Intelligence facile réussi (voir table des manœuvres statiques, colonne «général», p.271), il se sou-

viendra également que le peuple de Gurin excellait dans l'art des pièges. Si vous n'avez pas de nain dans le groupe, Drunga pourra leur communiquer ces informations.

Le sarcophage en pierre sculptée contient les restes d'un nain dont le squelette porte encore une cotte de mailles luisant faiblement (mithril, aucun poids supplémentaire, +15). Il étreint toujours une hache à deux mains et à double tranchant. Elle luit elle aussi (c'est du laen, +25).

Les deux coffres sont protégés par une serrure difficile (-10). Ils contiennent tous deux un véritable trésor de pièces d'or et d'argent, des coupes et autres pièces d'argenterie... sans intérêt pour l'instant et d'un poids considérable. En revanche, dans l'un d'eux, on trouve trois épées de fort belle facture (épée à une main en acier supérieur, +10).

Pour sortir, il y a un passage secret, mais il n'est pas dissimulé de ce côté car on pille rarement un tombeau par le troisième sous-sol! Malgré cela, il est quand même assez malaisé d'en trouver le mécanisme (jet de Crochetage difficile).





Une fois la porte ouverte, on se retrouve dans un couloir qui mène à un escalier. En haut de ce dernier, une nouvelle porte secrète semblable à la précédente (jet de Crochetage facile, grâce à l'expérience acquise sur la première serrure). Une fois ouverte, la porte donne sur une nouvelle salle beaucoup plus vaste. L'atmosphère y est oppressante. Un squelette au crâne ceint d'une couronne est assis sur son trône. Six guerriers nains montent une garde vigilante de chaque côté du siège royal depuis maintenant une vingtaine de siècles. L'endroit regorge de coffres entrouverts,

d'armes et d'objets magnifiques en argent, or et mithril. Tout cet étalage ne trompera pas longtemps un nain ou tout autre PJ féru de métallurgie. Au moindre examen, il comprendra que ce «trésor» est entièrement en fer de médiocre qualité plaqué de métaux précieux: il constitue un leurre destiné à dissuader d'éventuels pillards de poursuivre plus loin leurs investigations. Quant au squelette sur le trône, ce n'est pas celui de Gurin, qui repose dans son sarcophage. On peut sans difficulté trouver à droite du trône une porte qui permet de sortir de ce tombeau.

Les squelettes des nains ne s'animeront que si l'on touche au trône ou à la couronne. Ils attaquent alors tous ceux qui se trouvent dans la pièce, à l'exception notable des nains, même si ces derniers cherchent à les détruire.

Au-delà de la porte, un couloir assez large, où l'on peut marcher à deux de front, conduit à un escalier en colimaçon. Deux trappes sont dissimulées parmi les dalles. Pour les repérer, jet de Perception avec un malus de -10; pour les désamorcer, jet de Désarmement de pièges avec un malus de -10. En cas d'échec, elles se déclenchent au troisième et au cinquième passage. Les infortunés chutent alors brutalement dans une fosse garnie de pointes. Pour les dégâts, faites un jet sur la table TC3 des critiques perforants, p.267, avec un modificateur de -20.

Si l'on parvient au pied de l'escalier et qu'on le gravit, on se retrouve dans une salle aux dimensions impressionnantes. Cette pièce voûtée d'environ vingt mètres sur cinq est entièrement sculptée: des arches de pierres gravées dans les murs se rejoignent et se mêlent au plafond, formant ainsi de superbes entrelacs. Entre les arches, des scènes de batailles et de la vie quotidienne, notamment le détail des travaux effectués par les artisans nains: l'extraction du minerai, la fonte, la forge d'armes, la fabrication de bijoux...

Et partout dans la pièce, on peut admirer des dizaines d'objets fabriqués par les nains et placés là voici bien longtemps comme autant d'offrandes à leur roi défunt. Bien entendu, comme les personnages le remarqueront certainement avant de

s'extasier sur les merveilles de l'art nain, il y a là des armes de fort belle facture, en quantité suffisante pour armer un régiment de la garde royale! La salle est fermée par une immense porte à double battant, qui est une œuvre d'art à elle seule. Pour l'ouvrir, il faut réussir un jet de Crochetage de difficulté moyenne. Au troisième échec, la serrure se brise et elle ne peut plus être ouverte que par la force. Un aventurier nain devrait être outré que l'on puisse attenter à un pareil chef-d'œuvre! La porte donne sur une grotte naturelle qui monte en pente douce et en serpentant vers la surface. Une dernière porte secrète bloque le passage, mais c'est un système à contrepoids simple à débloquent pourvu que l'on soit du bon côté, autrement dit à l'intérieur (jet facile).

Ce dernier obstacle franchi, les PJ parviennent enfin au fond d'une caverne où ils perçoivent la lumière du jour et sentent, enfin, un peu d'air frais!

Enfin libres!

Au sortir de la grotte et grâce aux indications de Drunga, se repérer ne prend que peu de temps: les aventuriers ont débouché un peu au-dessus de la mine. Il faut maintenant essayer de neutraliser ses gardiens. Si une partie du groupe est restée dans la mine en continuant à travailler, les gardes ne sont pas sur le qui-vive et passent l'essentiel de leur temps dans la maison, à boire et à jouer aux cartes.

Que ce soit de jour ou de nuit, maîtriser les gardes, qui ne sont que des seconds couteaux, ne devrait guère poser de problèmes. Faites juste lancer les dés à chaque joueur (test de Filature/dissimulation, difficulté aisée) et ne tenez compte que d'un éventuel échec critique pour faire bouger les gardes-chiourmes.

Peu motivés par un travail ennuyeux et mal payé, les gardiens de la mine se rendront facilement, surtout face à un groupe bien armé et sachant se battre. Dans le cas peu probable où ils combattraient, considérez-les comme des guerriers niveau 2 avec des épées à une main. Ils ne

L ES PNJ DE L'ACTE III

Pour JRTM

► Glutan, niveau 3

PdV: 45

BD: 50

BO: 60 avec les crocs (attaque primaire) et 50 avec les griffes (attaque secondaire).

Le glutan est un genre d'énorme blaireau solitaire, qui peut devenir complètement fou lorsqu'il estime que l'on empiète sur son territoire. Les PJ seraient bien avisés de ne pas le prendre à la légère.

► Les bandits de grand chemin

Un ou deux Dunlendings, niveau 5

PdV: 65.

BD: 30.

BO 70 à l'épée large, 25 à mains nues.

► Quatre ou cinq Dunlendings, niveau 4

PdV: 50.

BD: 20.

BO: 50 au cimeterre, 15 à mains nues.

► Six squelettes de nains, niveau 4

PdV: 60.

BD: 10.

BO: 55 à la hache.

Armure: cottes de mailles.

connaissent pas un mot du complot et savent seulement que la mine est exploitée clandestinement avec des esclaves.

Les PJ pourront donc faire ce que bon leur semble : les laisser partir, les ligoter sur place, les descendre dans la mine, les obliger à finir la marmite des esclaves ou tout cela à la fois. Il est quelquefois bon de laisser les joueurs se défouler ! Après avoir réglé le problème du petit personnel, il ne reste plus qu'à délivrer les prisonniers. Les nains remercient chaleureusement leurs libérateurs. Ils sont prêts à rendre service pour s'acquitter de leur dette. Ils se chargeront volontiers de s'occuper des prisonniers et de démanteler toutes les installations de la mine, par exemple en mettant le feu partout !

Il est alors temps pour nos héros d'échafauder un plan, car l'heure du repos n'est pas encore venue. Que faire ? Ils peuvent revenir à Tharbad pour rendre une visite de courtoisie à un dénommé Vilmir ; prévenir Argueleb II en chevauchant à un train d'enfer jusqu'à Fornost Erain ; se lancer à la poursuite des chariots transportant le trésor en mithril et Wistan.

Morwen penche pour la poursuite de la caravane car, de toute façon, ils seront ainsi sur la route de Fornost Erain. Tant qu'à faire, autant livrer quelques malfrats au roi, leurs accusations n'en auront que plus de poids.

Acte IV :

BAS LES MASQUES !

Avertissement

Le dernier acte offre aux aventuriers la possibilité de rentrer, même modestement, dans l'histoire du royaume d'Arthedain. Il serait vraiment dommage de les frustrer en les privant de cet épisode. Pensez-y lors des situations délicates dans lesquelles ils vont se plonger, et soyez cléments avec eux au cours des trois précédents actes. Après tout, le final des aventures épiques n'est pas fait pour exterminer tous les héros, mais pour leur donner quelque chose à raconter plus tard, à la veillée.

À la poursuite du trésor

Cet épisode est une course désespérée contre le temps. Si les PJ veulent présenter des coupables au roi, les chariots doivent être impérativement rattrapés avant d'arriver à Fornost Erain. Il faudra donc aller vite et ne ménager aucune pause, sauf pour dormir (peu) et pour changer de chevaux

dans les relais et auberges sur la route. Ils pourront en profiter pour demander depuis combien de temps est passée la caravane.

Le plus logique est de prendre la route d'Amon Sûl, qui longe les Hauts de Galgals. Tout en maintenant un rythme de narration rapide, vous pouvez vous amuser à leur faire peur pendant une des nuits passées à la lisière du plateau maudit. N'hésitez pas à investir dans des effets spéciaux : brume dense qui se lève brutalement, froid glacial, sifflement inquiétant du vent (mais est-ce bien le vent ?), bruits bizarres, chevaux qui hennissent. Au petit matin, les aventuriers, épuisés, auront du mal à tenir à cheval.

Le seul péril réel du trajet est représenté par les alentours des ruines de la tour d'Amon Sûl. Encore faut-il s'y aventurer la nuit, car de jour, l'endroit n'a rien de dangereux. Arrangez-vous pour que les PJ s'y laissent prendre...

Un bivouac à hauts risques

Pour tous les habitants de la région, le site de la bataille d'Amon Sûl est un lieu à éviter. Tous ceux qui parlent de ce sujet dans les relais ou les auberges sur le trajet ont une anecdote à raconter, la plupart du temps similaire à celle-ci : il y a quelque temps, le frère du cousin de la sœur de l'un de leurs amis (vous pouvez créer des variantes, l'important est de montrer aux PJ que les renseignements sont rarement de première main) est passé par là à la nuit tombée, et on ne l'a jamais revu. Et tous de conclure à l'importance de ne traverser cette région qu'en plein jour.

Il y a effectivement quelques âmes en peine sur le site. La nuit, tout le monde entend les cris de désespoir de tous les malheureux qui errent, l'âme à jamais torturée : bruits du vent dans les branches, ombres mouvantes dans la lumière des torches, cris, frôlements...

Toutes ces manifestations atteignent leur apogée vers quatre heures du matin. Cela commence par la brume qui se lève, puis s'épaissit de plus en plus tandis que la température chute brutalement. Il fait maintenant tellement froid que les PJ doivent faire un jet de Résistance à l'Essence. Demandez aux joueurs de lancer les dés, mais ne leur dites pas qu'ils sont en train de se protéger contre une attaque magique, cela fera durer le suspens. En cas d'échec, les malchanceux doivent lancer un jet sur la table TC-7 des critiques du froid (modificateur de -50).

Ils aperçoivent alors une forme sombre aux yeux faiblement lumineux : c'est un wight ! En découvrant cette apparition fantomatique, nos héros devront réussir un nouveau jet de Résistance à l'Essence, afin de surmonter la peur qui les envahit. En cas d'échec, ils ne pourront rien faire pendant le combat. Enfin, pendant la bataille, ils se rendront compte assez tôt que ce charmant revenant est immunisé aux coups portés par les armes ordinaires. La fuite n'a rien de déshonorant face à ce genre d'adversaire !

Chariots à l'horizon !

Enfin, au bout d'une semaine de cavalcade effrénée, les chariots sont en vue. C'est la fin de l'après-

midi. Dans moins d'une heure, il fera nuit, et la caravane vient visiblement de stopper, tout près d'un pont qui enjambe une rivière. Un plan devrait être alors échafaudé pour l'attaque. S'ils se sont bien renseignés dans le dernier relais, nos héros connaissent les forces de leurs adversaires : deux individus correspondant aux descriptions de Wistan et de Vilmir, deux conducteurs de chariot, et autant d'hommes d'armes que de PJ, plus deux pour Morwen.

Laissez-les préparer leur attaque. Soyez souples : les joueurs ont parfois des réactions, des idées et des plans originaux ou bizarroïdes. Pour la cohérence du récit, vous devrez néanmoins essayer d'y incorporer les ingrédients suivants :

— La capitale n'est plus qu'à un ou deux jours de voyage.

— Des patrouilles de soldats ne sont pas inhabituelles sur cette route, faites-en intervenir une à la fin du combat, ou même avant si votre équipe est en difficulté.

— Le lieu est désert, sans aucune ferme ou habitation en vue.

— Si l'attaque a lieu avant 20 h 00, Wistan et ses amis sont pris par surprise, chacun étant en train de vaquer à ses occupations (soins aux chevaux, détente, cuisine...).

— Si l'attaque a lieu après 20 h 00, tout le monde est allé se coucher, à l'exception de deux hommes d'armes.

— En cas d'attaque de nuit, c'est un soir de pleine lune (et n'hésitez pas à le faire remarquer lourdement à vos joueurs).

— Quelle que soit l'heure de l'attaque, Wistan et Vilmir réagiront très vite : le premier en dégainant son épée, et le deuxième en plongeant sous un chariot pour attendre la fin des combats.

— Wistan est comme fou lorsqu'il réalise qui sont les attaquants (à partir du 3^e round). Pour simuler son accès de rage, réduisez de 20% ses chances de toucher, et rajoutez 20% à ses jets de critiques habituels (pour simuler le fait qu'il tape comme une brute, mais que la colère rend ses coups moins sûrs).

— Le combat final, Wistan contre un ou deux aventuriers, doit se dérouler sur le pont, dans le plus pur style du roman de cape et d'épée, avec feintes, acrobaties sur le parapet, bottes secrètes... À la fin, Wistan tombe à la renverse dans la rivière, après avoir reçu un coup terrible au visage, qui lui a crevé l'œil gauche. Il a juste le temps de maudire le PJ qui l'a touché, et il chute, grièvement blessé. Son corps est emporté par le courant.

— S'il venait à l'idée des PJ de récupérer le corps de Wistan, ce ne sera pas possible. On ne trouve pas sa dépouille. Il a probablement coulé, ou dérivé plus loin ?

— Vilmir n'hésite pas un instant à se mettre dans le camp des vainqueurs, et propose ses services aux aventuriers. Il est prêt à raconter tout ce qu'il sait : avec Wistan, ils devaient se rendre à *L'auberge de la couronne* dès leur arrivée à Fornost, en laissant le chariot dans les écuries, sous la garde de leurs hommes de main.

Le lendemain soir, ils avaient rendez-vous dans la résidence d'Eluan Foros (en plein centre de la ville), pour assister à la dernière réunion des conjurés. C'est durant cette nuit-là qu'Eluan doit lancer son appel à la révolte. Enfin, Vilmir sait que lors de cette réunion, tous les participants seront mas-



MARL TARMA

qués par des cagoules, rouges pour les chefs et noires pour les autres. Les cagoules s'imposent, car beaucoup de nobles restent à convaincre, et ils préfèrent garder l'anonymat jusqu'au tout dernier moment.

Les soldats arrivent sur ces entrefaites. Morwen se fait connaître, et ils escortent le groupe jusqu'à Fornost Erain. Fornost n'est pas une très belle ville. Située au pied de coteaux maintenant désolés, c'est une cité venteuse et plutôt sinistre. Le paysage est austère et déprimant. Les forêts qui formaient jadis un bel écrin de verdure ont disparu, brûlées par les raids des hommes d'Angmar. Non loin des remparts, quelques agriculteurs essaient de maintenir des cultures afin d'assurer la subsistance des habitants. Les natifs de l'Arthedain forment, à quelques exceptions près, un peuple peu attiré par les armes et les visées expansionnistes.

Dès leur arrivée, Morwen demande une entrevue discrète avec le roi. Sa requête est accordée sans problème, et toute la joyeuse équipe est prise en charge pour changer d'apparence en attendant le rendez-vous : bain, vêtements neufs, et même quelques conseils de maintien donnés à la sauvette par les conseillers de Sa Majesté, inquiets de voir des gens si frustrés avoir une audience privée avec Argueleb II.

« Messires, le roi ! »

Argueleb II n'est pas un roi de parade attaché à l'étiquette, mais un vieil homme désabusé, un chef militaire lassé par plus de trente années d'escarmouches sans fin avec Angmar. Il reçoit le groupe dans ses appartements privés. Un grand vieillard à l'impressionnante barbe blanche est à ses côtés, et il le présente comme « Gandalf, quel qu'un en qui j'ai plus confiance qu'en moi-même ». Tous deux écoutent avec attention les témoignages de Morwen, des PJ et de Vilmir... À la fin des différents récits, le roi prend la parole, afin que tout le monde comprenne bien la situation. Il explique qu'un nouveau raid des armées d'Angmar serait dramatique pour la population et critique pour lui. Le complot semble calculé pour le déstabiliser gravement, juste à un moment où son propre conseil lui est hostile.

Il remercie donc les PJ pour l'aide immense qu'il lui ont déjà apporté, mais il a encore besoin d'eux pour identifier tous les participants au complot.

Comme de nombreuses personnalités du royaume semblent impliquées, il préfère que des étrangers de confiance s'en chargent.

Gandalf connaît Wistan et sa double vie, mais il pensait que c'était un petit espion de faible envergure. Il propose à l'un des aventuriers de lui donner la voix de Wistan, afin qu'il puisse le remplacer lors de la dernière réunion des conjurés. Les autres PJ s'y rendront en qualité d'escorte de Wistan. C'est risqué, mais ils auront la possibilité d'identifier tous ceux qui auront décidé de suivre l'exemple d'Eluan Foros.

Les masques tombent

La réception chez Foros se déroule dans une ambiance tendue. Tout le monde est cagoulé, car beaucoup de conjurés ne sont pas encore décidés, et ne veulent pas perdre leur anonymat tout de suite. Si les PJ ne commettent pas de bourdes flagrantes, on ne les démasque pas.

Avant son discours, Foros demande à voir Wistan en privé pour le tenir au courant des derniers développements du complot. Il dévoile ainsi sans s'en douter tout son plan à un PJ. Il explique que les armées d'Angmar vont se mettre en route dès demain pour arriver pendant la nuit aux frontières de l'Arthedain. Après-demain, les combats feront rage. Il a même fait rajouter un petit détail au plan du roi-sorcier : une unité d'élite de trolls noirs doit massacrer la nuit prochaine tous les habitants de l'un de ses propres villages. Ce drame affreux l'aidera à légitimer sa prise du pouvoir, tout en le plaçant du côté des victimes.

Une fois les derniers conspirateurs arrivés, la réunion commence. Eluan Foros tente alors de convaincre son auditoire de nobles qu'Argueleb II n'est plus la bonne solution, et qu'il faut le déposer tant qu'il est encore temps. Il adopte un ton modéré, répète plusieurs fois qu'il s'agit juste de changer de roi car Argueleb II est vieux et usé, qu'il n'est pas question d'attenter à sa vie et qu'il respecte ce vieil homme.

Mais pour lui, il est plus que temps d'agir : d'après ses éclaireurs, l'Angmar préparerait une offensive pour bientôt et le roi n'a pas voulu l'écouter. Il se garde bien de parler de son alliance avec le roi-sorcier, ni de l'attaque du surlendemain. Il ne dit pas un mot sur le trésor considérable que son ami Wistan vient d'apporter (il croit encore que Wistan est là) et des nuits qu'il passe à corrompre les petits nobliaux indécis.

Il compte bien, dès l'annonce de l'attaque, faire arrêter Argueleb II dans son palais, et lui demander d'abdiquer en sa faveur, faisant valoir son sens politique hors du commun (« je vous l'avais bien dit », « je l'avais prévu »).

Eluan Foros vient juste de finir de parler. Après un long silence, les participants commencent à commenter le discours à voix basse. Tout à coup, un homme entre, se dirige vers Eluan et lui dit quelque chose à l'oreille. Cela dure longtemps, peut-être une minute... une éternité. Puis le messenger repart, et aussitôt, un nouveau cagoulé fait irruption dans la pièce, et déclare solennellement : « Messieurs, il y a un traître parmi nous ! » Il arrache alors son masque. C'est Wistan, l'œil crevé, une balafre à peine refermée sur la joue. Sans plus attendre, il dégaine son épée et se rue vers le PJ à la cagoule rouge.

A mon Sûl

Construite du temps de l'Armor au sommet d'une colline appelée l'Apogée du Climat, la tour d'Amon Sûl dominait de plus de 300 mètres la grand-route de l'est.

En plus de sa position stratégique, la tour abritait un des Palantiri, les mythiques pierres de vision.

Après le morcellement du royaume d'Armor, la tour devint l'un des pivots essentiels de la défense de l'Arthedain contre les armées du roi-sorcier d'Angmar. Lors de la grande bataille de 1409 et de la défaite effroyable qui suivit, la tour et les petits forts de pierre érigés en contrebas furent rasés par les servants d'Angmar.

Seul motif de satisfaction dans la déroute, le Palantir avait été emporté à l'abri à Fornost Erain.

Il y est toujours, à l'abri dans la tour Royale.

De l'orgueilleuse citadelle et de ses systèmes de défense, il ne reste maintenant que quelques ruines plus ou moins recouvertes par la végétation.

Pourquoi le conseil royal est-il hostile ?

Le conseil regroupe les chefs des sept principales familles nobles d'Arthedain. Par ordre d'importance, on trouve les Tarma, les Eketta, les Orros, les Hyarr, les Emerie, les Foros et les Noirin. Tous bénéficient d'une large autonomie dans leurs fiefs, possèdent une petite armée et lèvent une partie des impôts.

Argueleb II s'est aliéné les représentants des deux plus grandes familles. Les Eketta sont des chefs de guerre dans l'âme et le manque de combativité de la part du roi les rend peu indulgents. Les Tarma en veulent à Argueleb II, car ils revendiquent comme étant les leurs les terres données aux hobbits par le roi.

À cause de cela, Marl Tarma, le populaire capitaine des rangers de l'Arthedain et le chef de son clan, voue une rancune tenace à Argueleb.

Eketta et Tarma font pression sur le roi et les autres grandes familles pour que toutes leurs armées réunies lancent une série d'attaques contre l'Angmar dans l'espoir de reprendre enfin l'offensive.

En tant que membre du conseil, Eluan Foros connaît bien évidemment ces rivalités et tient donc à convaincre Marl Tarma de se joindre à eux. Mais il sait aussi que si ce dernier apprenait la vérité (la compromission avec l'Angmar), il n'hésiterait pas à se ranger du côté du roi, malgré leurs graves différends.

L'épisode peut alors se conclure par une course-poursuite entre un Wistan fou de haine et une partie des PJ. Essayez de vous souvenir de l'ambiance et surtout des recettes des vieux films de cape et d'épée, avec une poursuite à travers tout le bâtiment, des torchères renversées, des rideaux en flammes, des cris et une totale confusion parmi les conspirateurs et, bien entendu, une bataille finale sur les toits de la demeure. Wistan finit évidemment par tomber dans le vide après une dernière bassesse. Cette fois, il est bien mort !

Pendant ce temps, les autres du pain sur la plaie... Ils profitent de la confusion pour capturer Eluan Foros, ou expliquer à quelques nobles ce qui se tramait derrière un complot d'apparence anodine. Ce ne sera pas facile, tout le monde hurlant et courant dans tous les sens.

À défaut, ils pourront s'y atteler le lendemain : les principaux conspirateurs s'échappent, mais se croient à l'abri de leurs déguisements. Ils restent donc chez eux. Il est certain que des hommes

aussi importants que Mari Tarma, mis devant leurs responsabilités, iront volontiers jusqu'à faire leurs excuses au roi, et à envoyer toutes leurs armées affronter les hordes d'Angmar.

Réconforté autour de son souverain, l'Arthedain infligera alors dans les jours qui suivront une défaite sans précédent aux armées d'un roi-sorcier fort surpris.

Mais le temps joue en sa faveur, et de nouvelles idées de complot ne tarderont pas à germer dans son cerveau dérangé.

Aide de jeu :

le tableau des plantes

À l'occasion (notamment dans la vallée), faites remarquer aux aventuriers qu'herboriser est une activité rentable. Voici donc une liste des plantes des régions traversées par les PJ (voir les règles pour la signification des abréviations).

Forêts

(climats froids, tempérés ou doux)

- D - Terbas (+10) : Feuille d'arbuste.
- D - Berterin (+10) : Mousse.
- T - Rewk (+10) : Baie d'arbuste.
- T - Thurl (+30) : Ail sauvage.
- T - Slota (-30) : Poudre d'araignée.
- T - Athelas (-10) : Feuille d'arbuste (forêt de conifères seulement).

Bord des rivières

(climats tempérés et froids)

- T - Arpsusar (-10) : Tige de fleur.
- T - Suranie (+10) : Baie.
- T - Attanar (0) : Mousse.

Plaine

(climats froids, tempérés ou doux)

- T - Arlan (+20) : Herbe haute.
- T - Kelventari (+10) : Baie.
- T - Silmaana (+20) : Tige de plante.
- T - Aloë (0) : Feuille d'arbuste.

Collines

(climats tempérés ou froids)

- F - Megillos (-10) : Feuille d'arbuste.
- F - Aldaka (-30) : Racine.
- F - Darsurion (-10) : Feuille ou herbe.
- T - Zaganzar (-20) : Racine.
- F - Mirena (0) : Baie.
- T - Aloë (0) : Feuille.
- T - Arlan (0) : Racine.

Montagne

(climats tempérés ou froids)

- F - Megillos (+10) : Feuille d'arbuste.
- F - Aldaka (-10) : Racine.
- F - Darsurion (+10) : Feuille ou herbe.
- G - Acaana (-60) : Fleur blanche.
- F - Mirena (+10) : Baie.
- T - Arlan (+20) : Racine.
- T - Zaganzar (-40) : Racine.
- G - Jojojopo (-20) : Feuille, herbe.

Montagne

(climat glacial et neiges éternelles)

- G - Jojojopo (0) : Feuille, herbe.
- G - Acaana (-25) : Fleur.
- T - Zaganzar (-15) : Racine.
- E - Gefnul (-10) : Lichen.

François Décamp

illustration : Zephir d'Elph

plan : Cyrille Daujean

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour JRTM

► Wight, niveau 7

Les wights sont des morts-vivants qui sont attachés à l'endroit où ils sont morts, principalement les sites funéraires et les champs de bataille. Ils inspirent la peur, et les infortunés passés sous leur contrôle se voient vidés de leur substance

par le drain de points de Constitution, jusqu'à ce que mort s'en suive.

PdV : 100.

BD : 45.

BO : 60 avec ses griffes.

Immunié aux armes normales.

► Eluan Foros

Description : Il ne se distingue ni par sa taille ni par sa corpulence, et son visage a des traits ordinaires. En revanche, on remarque la richesse de sa mise et la morgue qu'il manifeste en toutes circonstances... sauf lorsqu'il désire se montrer séduisant, bien entendu.

Histoire et caractère : Complexé par le peu d'importance de sa famille sur l'échiquier politique de l'Arthedain et doté d'une ambition sans bornes, il découvrit très tôt les joies de l'intrigue. Son oncle dirigea la maison Foros jusqu'à sa mort. Il périt écrasé par une charrette conduite par un ivrogne, qui fut opportunément poignardé en prison quelques jours plus tard. C'est alors le frère aîné d'Eluan qui entra au conseil royal. Une forte dose de poison mit fin à son existence, ainsi qu'à celle des trente-neuf convives invités à fêter ses quarante ans.

Par un hasard extraordinaire, Eluan n'assista pas à ce dîner. Il se fracura deux côtes lors d'un entraînement avec son très fidèle maître d'armes, et fut soigné par sa vieille nourrice, qui l'obligea à garder le lit pendant une dizaine de jours. Hélas, Eluan avait chargé sa femme de le représenter au souper tragique. Il observa au yeux du monde un deuil très strict, mais certaines mauvaises langues lui décernent le titre de meilleur tragédien du royaume, plus mérité à leur yeux que celui de chef de la famille Foros. Pas de caractéristiques notables. En cas de besoin, voir l'archétype d'Indrazor pp. 130-131, au niveau 8. Il faudra réduire de moitié les bonus en armes, car Eluan est un homme d'intrigue, peu porté sur l'action.

► Marl Tarma

Description : Au cinéma, ce serait lui le jeune premier. C'est l'archétype du beau militaire, dont une grande partie de la population féminine est complètement folle. *Histoire et caractère* : Il est populaire et il le sait. Toujours tiré à quatre épingles, légèrement suffisant avec ses inférieurs, il est doté d'un caractère très entier. Il considère les hobbits comme des animaux. Il est prêt à tous les complots pour renverser ce roi faible qui a donné à de ridicules gnomes ventrus et hirsutes une partie du domaine des Tarma. Mais il place sa loyauté envers son pays au-dessus de sa haine, ce qui en fait un pivot du dernier acte. En jouant sur sa fibre patriotique, les PJ peuvent le « retourner » du côté de la lumière.