

# **MEATHELBURG**

## **ET RETOUR AU CARDOLAN**

### **INTRODUCTION**

Suite aux différentes aventures qui se déroulèrent peu avant et pendant les cérémonies du Yule à Tharbad, les personnages furent mandatés pour gagner au plus vite la village de Meathelburg, à partir duquel ils pourraient certainement réussir à mettre la main sur un Tyr Fira, seule plante maintenant capable de sauver le chancelier Nimhir, qui rappelons-le, est à l'article de la mort.

### **ARRIVÉE AU VILLAGE**

Les feux de garde sont allumés, et sont visibles de loin. C'est de mauvais, très mauvais présage. Lorsque les personnages seront en vue de la porte, des gardes se dépêcheront de les intercepter. Le message que ceux-ci livreront est accablant : une épidémie ronge tout, les hommes tombent un par un, il est interdit d' entrer sous aucun prétexte. Si les personnages croient bon de - tout de même - raconter la raison de leur venue, la seule réponse qu'ils auront c'est qu'on ne peut tout simplement pas les laisser passer, par manque d'une authentification officielle.

Mais ils ne seront pas les seuls à attendre aux portes de la ville, et faire connaissance avec ces autres personnes de l'extérieur apportera son lot de renseignements. Une de ces personnes est un habitant qui quitta pour quelques jours le village, il y avait rumeur de maladie à son départ et confirmation à son retour. Et maintenant, il était bloqué à l'extérieur sachant sa famille à l'intérieur. Voici, à quelques détails près, ce que les personnages pourront apprendre de lui : des brigands sont descendus des collines à l'ouest voilà une semaine, ils n'étaient pas plus de cinq et semblaient demander la clémence, les mains emplis de trésors volés. Mais avant même que ceux-ci ne puissent atteindre les rues de la ville, où ils voulaient chercher refuge, ils furent jugés par les gardes de la ville à la peine de mort. Et ils n'entrèrent pas. Leurs corps immondes, couverts de boursouflures, vomissant de sang, furent brûlés à l'entrée de la ville : ils avaient la maladie sur eux.

Quatre jours plus tard, les feux se rallumèrent pour ne plus s'éteindre, le fléau avait atteint le village. Tous se demandaient comme il le fit, était-ce la fumée ? Personne ne trouva, car personne ne chercha.

### **REPAIRE DES BRIGANDS**

L'homme qui raconta tout ceci aux personnages est désireux de retourner, au plus vite, sous son toit. Il proposera alors à ceux-ci de découvrir comment contrer la maladie, et donc retourner à sa source.

La source du fléau est effectivement l'eau - du moins pour la contamination de la ville, un petit ruisseau alimentant la rivière tout près de la ville, où l'eau est en majorité puisée, conduit justement tout à côté du repère des brigands pestiférés. Ce repaire est tout simplement un campement sous un cap rocheux, d'où sort la source. Lorsque que les personnages arriveront sur les lieux, le spectacle sera effrayant. Six

personnes ne purent tout simplement quitter les lieux, et deux encore ne firent que la moitié du trajet, ce sont ces deux-là que les personnages croiseront en premier, ils sont bien entendu morts et en état avancé de décomposition. Quelques charognards n'hésitent pas à faire festin dans les restes des macchabées.

Le lieu qu'est le repaire n'est d'aucun intérêt, exception faite que les conditions de vie y étaient exécrables, et le manque d'hygiène plus que flagrant. Si les personnages fouillent le lieu, ils trouveront assez facilement un grand coffre (100x60x30 cm) qui a été tiré jusque derrière un bosquet et quelque peu camouflé, à l'intérieur l'étalage de toutes les richesses des défunts. Ces richesses par contre appartiennent à quelques villageois de haut rang, la meilleure chose est de les rendre (ce qui permettra aux personnages de se rapprocher des sphères dirigeantes du village).

### **Le trésor d'Ali Baba**

Les personnages, une fois le coffre « en main » (il est plutôt lourd), entendront au loin et vaguement des personnes se dirigeant droit dans leur direction. Des personnages prudents et matérialistes s'occuperont certainement, dans un premier temps, du coffre. Trois bons costauds en pleine forme pourront le bouger dans une marche titubante.

Les personnes arrivant sur les lieux sont d'aspect respectable, un homme grand et mince, foulard appliqué sur la bouche, semble donner les ordres à ses gardes, ils recherchent visiblement quelque chose sur les lieux. Un coup d'œil attentif et les personnages remarqueront qu'ils portent la maladie (traits tirés, plaques et rougeurs) mais sont encore en bon état. Comment se fait-il qu'ils soient en dehors de l'agglomération marchande dans ce cas ?

### **Entrée au village**

L'entrée au village sera certainement facilitée par l'achat d'un garde peu scrupuleux. Des personnages aux grandes poches devraient – d'une manière connue – déjà être riches à l'heure présente. Ils seront par contre avertis que leur risque de survie suite à l'exposition de la maladie sont plus que minimes (faites des jets de résistances aux Elfes, qui sont aptes à subir les coups d'une épidémie, contrairement à ce qui est des maladies dites « naturelles »).

Une fois à l'intérieur, les personnages doivent avoir une attention toute particulière à leurs moindres gestes afin de rester à l'écart du fléau – n'hésitez pas à faire d'affreuses peurs aux personnages (une grosse toux, les tousotements font peur !). Voici ci-jointe une liste des personnages qu'ils auront l'occasion de rencontrer au cours de leurs recherches, suivent en annexes quelques événements possibles au cours de la durée du séjour forcé à l'intérieur de la ville.

### **L'Herboriste Fondetonaux**

Qui est un ivrogne inconditionnel, mais tout de même amical et bon vendeur. S'il n'a plus de Tyr Fira (parce qu'il en avait une sous la main), il a une histoire assez surprenante à raconter aux personnages. Il conseillera aussi d'aller faire un tour chez le médecin local et de visiter le tenancier de la maison de guérison.

Son histoire, aussi incroyable et déformée qu'elle soit, est la suivante. Elle renferme les grandes lignes d'une aventure qui lui est arrivée voilà deux jours ainsi que les

délires d'une de ses beuveries. Elle raconte sa séquestration par des hommes vêtus de couleurs sombres qui ont ensuite dévalisé sa boutique ... avec des détails qui lui feront perdre de sa crédibilité comme « *ils sont passés par la fenêtre, oui, celle-là* » en pointant un carreau encore intact où il est humainement impossible de se glisser ...

### **Le Médecin Local**

Est un homme affairé mais aussi ébranlé émotionnellement, sa femme est gravement affectée et, avec le consentement de celle-ci, il tente mille et un remèdes afin de retarder sa mort imminente. Ce serait quelque chose de bien de lui faire comprendre qu'il ne fait qu'aggraver la situation. Le plus malheureux c'est que la jolie femme est totalement en accord avec son mari, et semble être aveugle tant qu'au fait qu'elle se tue elle-même.

Bonnes séances d'interprétation en perspective afin de ramener le petit couple à la raison. Le dénouement le plus probable, si les personnages réussissent, est que le médecin commettra un acte qui va à l'encontre de sa chance de survie en se rapprochant de sa femme – ils vivront leurs derniers moments plus heureux ...

### **Le Tenancier de la Maison de Guérison**

Celui-ci est un homme qui n'a de passion et de compassion que pour les malades, et même durant cet affreux temps, il reste complaisant et serein. Il est lui-même atteint du fléau et assez gravement, il s'occupe par contre toujours des mourants, il les accompagne et les calme avant le repos éternel. Il ne possède pas de plantes aussi rares mais pourra tout de même en proposer quelques unes, gratuitement, aux personnages. Il conseille de prendre contact depuis l'intermédiaire de la milice avec les dirigeants du village.

### **Le Chef de la Milice**

Est un homme dévoué à la population et généreux. Il est outré de ne plus pouvoir approcher les gens et n'est qu'aux premiers symptômes de la maladie, il pourrait certainement s'en sortir s'il quittait la ville sur-le-champ, chose qu'il ne fera pour rien au monde – à moins d'avoir la certitude que le corps de garde local ne fera pas défaut.

### **Le Maire & Autres Dirigeants**

Même si le village se limite à un nombre restreint d'habitants, sa nature marchande fait que la bourgeoisie est en nombre anormalement élevé et les gens de bon goût ne manquent pas. Le maire possède le plus grand herbier de tout le village, mais ses plantes sont sèches et ne possèdent certainement plus l'effet escompté. Penser utiliser son propre Tyr Fira est pour lui un sacrilège qui le mettra hors de ses gonds, pour l'instant, c'est le seul personnage connu possédant la plante.

Depuis l'intermédiaire du maire, si les personnages sont assez polis pour cela, ils pourront avoir quelques renseignements (adresse, nom, fonction) des gens aisés de la ville – ceux susceptibles de posséder une telle plante. C'est ici que les trésors volés seront un bon moyen de rencontre entre les personnages et les supérieurs de l'agglomération marchande.

### **Le Bon Traître**

Alors que les espoirs disparaissent, les personnages seront convoqués par un homme assez mystérieux et non-identifiable ... Il leur donnera rendez-vous en pleine nuit, dans un hangar maintenant vide et désaffecté. Celui-ci est, lorsque les personnages se rendront sur les lieux, en fait un des caravaniers infiltrés par le Roi Sorcier qui rachètera ses méfaits en donnant aux personnages la Tyr Fira subtilisée à l'Herboriste Fondetonaux. Il déclarera aux personnages que la maladie l'a atteint mais que la plante n'a jamais quitté son emballage (ce qui est faux), qu'il souhaite de tout son cœur que le chancelier guérisse (ce qui est encore plus faux). Il demandera par contre aux personnages de porter son arme sur la tombe de son père, puis repartira. Il mourra dans les jours qui suivent.

## **ANNEXES DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES EXPLOITABLES**

La plupart des événements et possibilités exploitables qui suivent sont basés sur les effets psychologiques des atrocités d'une épidémie et la colère commune et compréhensible du peuple à l'égard du premier venu sur lequel ils peuvent décharger leur frustration. Une jalousie envers la santé des personnages est palpable, laissez divaguer votre imagination sur ces thèmes afin d'ajouter saveur et force au scénario.

### **Et si on pensait aux autres ...**

Afin de limiter les dégâts de l'épidémie, les personnages se doivent de brûler les corps des quelques brigands près de la source d'eau potable de la ville. Attention ! un village bûcheron d'importance moindre mais tout de même assez peuplé est situé encore plus en aval sur la petite rivière, si jamais un personnage y songe, ils sont en grand danger.

### **Les mendiants & brigands**

Il est toujours désagréable de devoir se séparer de ses richesses, mais en ce temps d'épidémie la chose deviendra certainement nécessaire – offrir permettra éventuellement aux personnages de garder une distance raisonnable. Des mendiants trop insistants et couverts d'atroces plaies pourraient obliger le combat inutile, un autre fardeau moral sur la conscience des personnages.

### **Les cauchemars**

Suite du point précédent, des cauchemars peuvent hanter les personnages pendant un certain temps. Un personnage au sommeil durement troublé pourra souffrir de fatigue le lendemain en plus d'être mal à l'aise. Les effets psychologiques comme ceux-ci et les retours durant les parties sur des événements antérieurs peuvent être source de nombreux plaisirs noirs du maître de jeu.

### **Une touche de fantastique**

On le sait, des scénarios trop réalistes cherchent dans les records de longueur, afin de palier ce défaut voici une situation non obligatoire mais qui contentera tout amateur d'imaginaire. En même temps, et je vous le confie, c'est la première fois que je réussis à glisser un vampire dans le jeu de rôle en Terre du Milieu !

*Du haut de son antre, la créature s'agite. Elle ouvre grand les ailes afin de se lancer à la recherche de sa proie, ses ailes sont de peau horriblement tendue et ses doigts munis de griffes d'acier. Elle plonge, l'homme ne peut résister à une telle sauvagerie, un de ses compagnons accourt, il est rejeté en arrière, la blessure est*

*douloureuse mais rien à craindre. Une fois debout, l'être a disparu – son compagnons d'armes aussi, il vient d'assister à sa fin. Quelques gouttelettes de sang tombent comme une pluie, et puis plus rien.*

Ce serait donc une créature diabolique, descendante d'une race ancienne et méconnue, d'une grande puissance, qui aurait attaqué la compagnie des brigands avant la déclaration de la maladie. La blessure d'un second des hommes aurait été la source de bien des maux, un infecte et perfide poison l'habitait. Le contact qu'il aurait entretenu avec les autres aurait causé la contamination du groupe entier, et nous connaissons très bien la suite.

C'est lorsque les personnages déambuleront, une fois la nuit tombée, dans les rues de la ville que l'immense bestiole pointera le bout de son nez, un piqué et elle tiendra un homme entre ses serres, puis repartira laissant les personnages impuissants où ils étaient. Ils croiront certainement avoir halluciné, la chose est plus qu'intrigante.

À vous d'organiser comme vous le voulez la chasse au vampire, si vous en ressentez le besoin. L'ancre de celui-ci est quasi-inatteignable, les manœuvres casse-cou s'ajouteront les unes aux autres avant d'affronter à armes plus ou moins égales l'affreuse créature sur un plateau rocheux. N'oubliez pas que nous sommes en Terre du Milieu, conseillez aux personnages de laisser les gousses d'ail et les miroirs en bas, ça pourrait être gênant durant l'ascension !

### **L'émeute, la révolte**

Une foule énorme est devant les grilles d'une maison noble, comme si les riches étaient la cause de désastre ... il est impossible que la scène laisse les personnages indifférents. La plupart des fenêtres sont brisées et les émeutiers se pilent littéralement les uns sur les autres, ils sont un peu plus d'une cinquantaine à être massés devant la porte d'entrée grillagée du domaine ...

Les joueurs ont maintenant à choisir un parti, appuieront-ils la mini-révolte ? Essaieront-ils de la dissiper ou tenteront-ils un rapprochement avec les habitants du lieu ? Toutes les options sont possibles et très exploitables.

### **La sortie de la ville**

Sera encore plus difficile à effectuer que l'entrée. Le risque de contamination que porte les personnages est trop important et aucun garde à la tête reposée ne voudra laisser passer de tels gens. Il y aura certainement bousculades et combats...

### **Conclusion - Le retour de la caravane**

Bien qu'elle ait attendu quelques jours aux portes du village, la caravane n'a d'options que de rebrousser chemin ou de pousser l'expédition encore plus loin vers le Long Lac. Quoi qu'il en soit, les personnages qui sont maintenant en possession de la plante pour laquelle ils ont tant risqué devront quitter la compagnie afin d'arriver le plus rapidement possible à Tharbad, afin d'administrer l'infusion au chancelier ...