

L'Ombre du Vieux Moine

Récapitulatif

Une bien étrange prophétie a été révélée aux aventuriers. L'Oracle parlait de trois hommes par qui une menace planait sur l'ensemble des Terres. La première personne, le Possédé, a selon toute logique été récupéré. Il s'agissait du fils cadet du seigneur de Beldwin. La seconde personne est un vieux moine, et la troisième est Ervath, ancien mort en sursis. Tout indique que ces personnes se sont dirigés vers l'Ouest, vers Sudúri et la forêt environnante d'Eryn Vorn.

Le corbeau noir s'est relevé. Le premier de la triade est animé d'une volonté farouche et inhumaine, c'est le Possédé. Cet être est la pierre de lance d'une organisation mystérieuse qui si elle arrive à ses fins pourraient menacer l'équilibre de ces belles contrées à jamais. Il a de nombreux serviteurs. Le second d'entre eux, si ce n'est le principal, est un moine au visage balafé et au cœur noir rempli de traîtrises. Cherchez le vers l'Ouest, il s'y trouve, mais pas pour longtemps. Et enfin le troisième, que peu se vantent d'avoir vu son vrai visage, fut un mort en sursis.

Normalement, les aventuriers ont dû récupérer dans une cabane qui a à moitié brûlé quelques manuscrits écrits en langage commun relatif aux aventuriers (des notes d'espionnage relatant leurs activités de Tharbad jusqu'à Beldwin, sur leurs traits de caractère et sur leur famille). Ces notes d'espionnage ont été compilées par diverses personnes, une personne à la Dernière Auberge, plusieurs à Tharbad (dont vraisemblablement l'aubergiste de la Dame Blanche), à Larach Duhnnan.

Il y a aussi quelques notes sur les régions du Cardolan (l'équilibre fragile entre les Hiri), et notamment de la ville de Lond Gwathló (qui sera plus tard connue sous le nom de Sudúri), avec la mention d'un dénommé Sournois, négociant de vin et spiritueux à Lond Gwathló, et qui est indiqué comme étant un agent de premier d'ordre du Corbeau Noir (alias le vieux moine).

En lisant entre les lignes, il est possible de comprendre que les espions cherchent à déstabiliser le royaume du Cardolan, et comme l'entente entre les princes du Cardolan n'est pas des plus parfaites, cette entreprise n'en sera que plus facilitée, d'autant plus qu'ils ont de nombreux agents sur place, dont un certain Sournois. Les brigands sont également une source d'information non négligeable, ils connaissent deux de leurs chefs, le mystérieux vieux moine qui paraît insaisissable, Ervath qui aurait dû mourir (aurait il eu un frère jumeau ?). Ils devraient agir rapidement à Lond Gwathló, à l'occasion de la Foire Estivale (qui se déroule d'ici un mois – juste le temps nécessaire pour effectuer le voyage), pour profiter du fait que trois Hiri du Cardolan sont présents lors de ces festivités.

L'intrigue

Mablung Girthlin, membre du Conseil du Sceptre du Cardolan et Pair du Royaume, convoite depuis longtemps les terres très fertiles de la famille d'Ethir Gwathló qui de plus lui donnent un accès à la mer. Il est en visite officielle à Lond Gwathló pour la Foire Estivale, qui coïncide avec Erulaitalë (« Prière à Eru »), le grand festival d'été.

Parallèlement à cela, de bien étranges rumeurs font état de brigands écumant les villages de la région, on parle même d'un loup féroce qui aurait fait de nombreuses victimes. On est également sans nouvelles d'une caravane marchande partie de Beldwin il y a un mois et qui devait suivre le cours de l'Angren. Il y a également un vieux moine, qui coordonne de loin (et sans intervenir personnellement) toutes les actions à venir contre le Cardolan, dans un monastère situé en bordure de forêt tout près de Balost et en bordure du Gwathló. Et si cela ne suffit pas, les corsaires sont particulièrement actifs ces temps ci, de bien étranges rumeurs circulent à propos de la forêt d'Eryn Vorn, des disparitions mystérieuses, des créatures étranges ressemblant de loin à des nains.

Une rumeur assez inquiétante fait état d'une épidémie au Cardolan. Les animaux et quelques personnes sont affectés par une maladie très étrange. Aucun soin efficace ne peut être trouvé. Il y a aussi l'étrange comportement hostile ou incompréhensible des Dunlendings. Finalement, une piste pour retrouver le vieux moine est découverte, un certain Sournois aurait fui en direction d'Eryn Vorn.

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

De Derwath à Odenah, 29 Lothron 1406

La route longe le fleuve Adorn. Il y a assez fréquemment des petits villages, ainsi que deux ou trois belles ruines, où selon les locaux, des événements dramatiques se sont déroulées lors des grandes migrations du Second Age (cela peut aussi être de vieilles croyances n'ayant aucun fondement). La route est très fréquentée, il y a ainsi de nombreuses caravanes de marchands. Quelques jours se passent, et les aventuriers arrivent en vue d'une petite cité (qui se nomme Odenah), construite en bordure des deux fleuves Adorn et Angren.

Il y a environ une trentaine de bâtisses, dont une place principale, une auberge (Au Repaire des Deux Rivières), un maréchal ferrant, une taverne, un forgeron, une tour de surveillance (pour la garde de la cité, dix hommes assez mal entraînés), des ateliers de stockage le long des rivières, un petit port et ce qui pourrait ressembler à une enceinte. La petite cité comporte de nombreux jardins ou zones ombragées. Il y a aussi, un peu à l'extérieur du village, un emplacement laissé à l'intention des nombreuses caravanes qui viennent de Derwath ou de Beldwin. Il y a ensuite plusieurs fermes, dont une est placée à deux pas de l'unique auberge de la ville (donc assez difficile de trouver le sommeil, avec tous les bruits de basse cour). S'il n'y a plus de place dans l'auberge (30 places seulement), il y a toujours moyen de loger chez l'habitant.

Parmi les personnalités, il y a donc :

- le maréchal ferrant, un vieillard assez décrépi (Even), radotant sans cesse à propos de sa jeunesse, « ah de mon temps cela ne se passait pas comme cela », et qui la plupart du temps est assez soul. Il prend assez souvent les visiteurs pour ses enfants mineurs, ce qui fait que l'aubergiste est obligé assez souvent de le rabrouer (amicalement).

- un fermier (Merath) assez corpulent et assez souvent de mauvaise humeur. Il suspecte que les gens de passage lui volent ses animaux. Il est assez souvent accompagné par un vieux chien qui a du mal à avancer. Il a ses habitudes à l'auberge où il prend du tord boyau assez fort. Il parle assez fort, méprise les gens de passage tout comme les citadins.

- l'aubergiste (Ekar) un homme assez affable qui fait de son mieux pour servir ses clients. Il n'est toutefois pas très compétent et surtout d'une maladresse folle, et fait assez souvent des impairs (du genre la soupe qui aboutit sur le client et non sur la table, qui prend les clients pour d'autres personnes de sa connaissance, ou qui peut affabuler totalement « vous êtes sur que vous n'êtes pas déjà venu ici, en compagnie d'un jeune moine avec des grains de beauté sur le visage il y a une semaine lorsque la caravane venue de Beldwin est passée ? »).

- le chef du village (Teghed) il est clair que cet homme avec ses cheveux noirs, son regard perçant, un visage fin et des yeux marrons a une ascendance Dunedane. Il a 44 ans. Il porte une veste assez ample et des bottes, c'est un pêcheur assez doué qui est devenu chef du village depuis la mort mystérieuse du précédent chef du village dans un accident de chariot sur la route (en réalité une attaque de brigands), à deux kilomètres à l'ouest.

Il y a également, mais un peu plus éloigné du village, une caravane marchande, avec des marchands venus d'un peu partout, du Gondor, des Marches de l'Ouest, du Mirkwood et même du Harad Proche (comme le Bellakar) ou encore de l'Est (la mer de Rhûn).

Parmi les personnes de passage, il y a du connu et de l'inconnu.

- un jeune moine (Ekayn) qui mange à part et qui pourrait correspondre à la description de l'aubergiste. C'est en réalité un redoutable assassin auquel a été confié une mission importante (il ignore encore laquelle, il doit se rendre dans un monastère retiré, celui où réside un certain vieux moine).

- Galendur, le jeune frère de Miconur, qui suite aux récents événements de Beldwin, a décidé de changer un petit peu d'horizon, en allant rendre visite à un oncle vivant à Lond Gwathló.

- Silmarien, une jeune mage faisant partie d'une famille noble du Rhudaur, et qui normalement est établie à Tharbad (voir scénario Traquenards à Tharbad), qui est accompagné par un jeune page. Elle recherche des herbes assez rares de soin dans la région car il s'est produit à Tharbad quelques cas inexplicables de fièvre foudroyante. Elle est aussi accompagnée par Raylia l'animiste (une belle et jeune femme Dunlending originaire de Beldwin).

- et enfin quelques braillards Dunlendings (des clans Arailt, Madoc et Sonmar) qui prétendent fêter l'anniversaire de l'un des leurs, mais qui sont en réalité là pour monter un gros coup durant la nuit, voler une grosse émeraude appartenant à un riche marchand bedonnant (qui loge à l'auberge). Mais comme des andouilles qu'ils sont en réalité, ils vont se tromper de maison, et investir la maison de Teghed, et

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

comprenant leur erreur, et pour éviter que leur victime ne parle, vont le tuer, déclenchant sans le savoir une série d'événements plus catastrophiques les unes que les autres.

Une nuit mouvementée

En plein milieu de la nuit, c'est l'émoi – des flammes peuvent être vues dans le campement des marchands. Sont responsables quelques brigands qui s'enfuient un peu partout en barque, avec des chevaux ou même en courant, et tout ceci en faveur de la nuit. Bien sur, les dégâts ne sont pas bien importants, les marchands ont à déplorer la perte de quelques objets de valeur (bijoux, dague ouvragée, parchemins) mais aucune perte humaine. Les brigands, au nombre d'une vingtaine, si certains sont rattrapés avoueront qu'ils désiraient avant tout voler la caravane pour prendre possession des richesses.

Ces brigands tiennent avant tout à la vie, ce ne sont pas des fanatiques. Si on les menace beaucoup, ils se mettront à table, en avouant tout ce qu'ils savent. A savoir qu'ils ont tous été engagés par un vieux moine très charismatique qui leur a promis monts et merveilles en échange d'un petit service. Ce moine leur a ordonné de semer un peu le trouble dans la région, et ils l'ont fait, sans trop se soucier des conséquences. Les leaders des brigands ont été hypnotisés, il est possible de s'en rendre compte en effectuant un jet de Perception difficulté 180 (Observation ND 15).

Un des occupants de l'auberge a préféré prendre le large. Il s'agit du moine, qui a pris son cheval, et a profité aussi pour mettre quelques plantes hallucinogènes dans le fourrage des chevaux, histoire de compliquer un peu la tâche de ses éventuels poursuivants.

Quelques brigands

JRTM

Niv 5, PdC 78, Sans, BD 40, Bouclier +5, Epée large 78, Dague 30

Niv 5, PdC 69, Sans, BD 15, Dague 65

Niv 4, PdC 65, BD 30, Bouclier, Epée courte 71, Arc court 35

Niv 4, PdC 54, Sans, BD 40, Bouclier +10, Masse 60, Dague 41

Seigneur des Anneaux Jdr

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2),

Rapidité +2 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +1 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +6 Combat armé +8 Course à pied +4 Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6 Intimidation +3 Dunaël +4, Westron +2, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +2, Survie +4

Petit grain de sable malheureux dans la soirée, le meurtre par inadvertance du chef du village Teghed, et petite basse vengeance effectué par des Dunlendings (voir la Dame Blanche) sur les aventuriers, les possessions du défunt maire (un collier de perles avec émeraude, jade et saphir, un diamant finement sculpté, un anneau sigillaire ou encore des parchemins – un traité sur les plantes rares de la région) sont placées subrepticement dans les affaires des aventuriers.

A leur retour dans le village, il y règne une agitation bien palpable, alors qu'il y a toujours de ci de là quelques feux allumés. Le corps du maire a été retrouvé mort dans son lit, étranglé, l'assistant (un homme d'apparence assez fluette) procède à l'enquête, avec la coopération des quelques gardes de la ville, qui empêchent tout départ précipité hors de la ville. Toutes les personnes sont soigneusement interrogées, et les chambres sont fouillées de fond en comble. A un moment donné, les chambres des aventuriers sont fouillées, et certains objets du maire (dont l'anneau sigillaire) sont découverts. La réaction des villageois est immédiate, il faut pendre par le cou les responsables de cet odieux meurtre. Ceux-ci préparent la corde sur la place du village.

Il y a pourtant moyen de pouvoir échapper à ce triste destin. Silmarien, qui a une assez bonne réputation au village, peut se porter garant de l'innocence des aventuriers (en échange d'un service à effectuer ultérieurement – peut être la recherche des herbes dans la région, au Lindon par exemple). Les villageois voudront de toute évidence mettre la main sur les criminels, en se lançant à la poursuite des meurtriers.

Il n'y a pas grand chose à tirer de la chambre du crime, si ce n'est que la pauvre victime s'est débattue, et qu'elle a arraché un morceau d'étoffe à son agresseur (une texture assez rugueuse et unie, aux couleurs brillantes), ce qui peut clairement faire penser à un Dunlending. De plus, la mascarade pour accuser les aventuriers est quand même assez grosse. Sitôt leur forfait accompli, ils sont partis précipitamment à cheval.

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

Il est possible de les pister, ils retournent sur le territoire du clan Araitl, et précisément à Amon Bruinen (voir la Dame Blanche), un château en ruines où une trentaine de guerriers du clan Araitl ont élu résidence.

Les Dunlending (5)

Gardes de clan (15) Niveau 8, PdC 105, Cuir Souple, BD 45, Epée ou Hache 100, Arbalète 70 (toujours à cheval)

Guerriers adultes (75) Niveau 3, PdC 60, Cuir Souple, BD 25, Hache 60, Arbalète 40

Seigneur des Anneaux Jdr

Esprit 12 (+3), Force 12 (+3), Perception 10 (+2) Prestance 8 (1), Vitalité 12 (+3), Vivacité 10 (+2), Réactions : Rapidité +6 Sagesse +2 Vigueur +3 Volonté +5 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +10 Combat armé +14 Course à pied +8 Déguisement +8, Discrétion +8, Dissimulation +7, Escalade +8, Intimidation +6, Dunael +6, Westron +4, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +6, Survie +8

Guerriers Adultes : Combat armé / distance +8, Défense 12, Santé 14, Rapidité +2

Les Dunlending, s'ils sont pris avant d'atteindre le fort d'Amon Bruinen, et dans l'incapacité de se défendre, peuvent reconnaître qu'ils se sont trompés de cible, mais qu'ils en ont profité pour accuser les aventuriers, ce qui arrange bien les affaires des grands pontes des clans Araitl et Madoc, qui leur en veulent véritablement beaucoup.

Encore une altercation avec les Dunlendings

Que les coupables du meurtre aient été châtiés ou non, il est fortement probable que les aventuriers aient été mis hors de cause, soit grâce à l'intercession de Silmarien, soit grâce aux preuves laissées sur place. Le voyage se poursuit, et dans les villages, l'inquiétude grandit à propos de brigands dans la région, de la disparition mystérieuse de certains fermiers et d'une caravane qui aurait brûlé dans le coin, non loin d'une vieille forêt.

Le reste du voyage se poursuit avec quelques incidents notables : une tempête, un incendie de forêt, des cavaliers (encore des Dunlendings, environ une escorte de dix hommes bien armés) qui semblent assez pressés et qui dépassent les aventuriers (en forçant le passage, si nécessaire). Ce sont des hommes de main de Cadarn, un seigneur établi et ayant une grande influence à Lond Gwathló. Ils ont été chargés par Cadarn de récolter une dîme aux villageois des alentours de Lond Gwathló pour prix de la protection contre les brigands de tous poils et les êtres hostiles de la forêt d'Eryn Vorn, et surtout d'effectuer une enquête discrète sur un certain Vieux Moine. Le Seigneur Cadarn a connaissance d'une partie des secrets de l'Ordre des Sept, mais ignore malheureusement les objectifs de l'Ordre, sinon que le Vieux Moine est l'un de ces chefs, et qu'il semble être très influent. Malheureusement, jusqu'à présent, la recherche a été infructueuse.

Il est assez facile de suivre la trace des Dunlendings, jusqu'à Lond Gwathló. Sur un jet de Perception, ils peuvent remarquer une tour en train de brûler un peu à l'écart de la route. Comme par hasard, les Dunlendings, commandés par un certain Gorsag, y sont allés. C'était avant leur passage officiellement une tour de villégiature pour quelques moines voulant se ressourcer (suivant en cela les préceptes d'un Istari bien connu, Radagast, dont ils louent la bonté) mais c'était secrètement un nid d'espions obéissant au Vieux Moine, une personne qui planifie la chute du Cardolan. Les Dunlendings savaient ce qu'ils allaient trouver, et n'y sont pas allés de main morte, sacrifiant les quelques rares innocents de la tour, sans toutefois rien apprendre de concret (Vieux Moine insaisissable, messages échangés par pigeon ou par corbeau, les oiseaux viennent de l'Est, un gros coup prévu à Lond Gwathló pour déstabiliser le royaume).

Les Dunlendings ont laissé quelques moines en vie, mais assez salement amochés. Il y a en tout six cadavres (exécutés proprement visiblement), et 3 survivants, dont un est un membre de la secte du Vieux Moine (il y en avait cinq en tout sur neuf – agent ou sympathisant), un autre est sympathisant et le troisième est muet. La version des deux moines pouvant parler est la suivante :

Ils ont vu arriver les Dunlendings alors qu'ils préparaient le repas du soir. Ils ont voulu les accueillir avec amitié, mais ceux-ci les ont rabroués, exigeant de ceux-ci une fidélité sans failles aux membres de la faction Daen Iontis et le paiement d'une dîme de protection contre les brigands. N'ayant rien de tout ceci, les Dunlendings ont torturé les moines, et faute d'obtenir des réponses, sont repartis bredouille en incendiant la tour. Les moines remercient les aventuriers pour leurs soins éventuels, et leur demandent comme une faveur de les venger.

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

La version du muet est tout autre, les Dunlendings cherchaient un criminel que les Moines avaient, semble t'il recueilli. L'attitude de la plupart des Moines était d'emblée fort inamicale, et cela a conduit rapidement à l'affrontement entre moines et soldats, et ce sont les Moines qui ont commencé à agresser les soldats, non l'inverse.

Lond Gwathló, les forces en présence (30 Nóruí 1406)

Lorsque les aventuriers arrivent en ville, la Foire Estivale (Erulaitalé) vient juste de commencer. Elle est censée durer pendant trois jours, trois jours pendant lesquels Mablung Girithlin, les corsaires de Rast Vorn, les Dunlendings de Gorsag ainsi que le Vieux Moine et ses alliés (Sournois, Ervath) vont conspirer, certains œuvrant pour l'équilibre du Cardolan (Gorsag), d'autres pour leur pouvoir personnel (Mablung Girithlin) et le Vieux Moine pour diviser le Cardolan comme cela a déjà été fait pour le Rhudaur (pour créer les prémices d'Empire du Seigneur de la Guerre – voir Module Cardolan).

Voici une brève description des personnalités jouant un rôle important durant la Foire Estivale :

Cadarn : le plus riche marchand Dunlending et le plus influent de la communauté Dunlending établie en ville. Il effectue de fréquents commerces avec le Sud, et a à sa disposition trois bateaux qu'il utilise pour commercer avec le sud. Dernièrement, l'un de ses bateaux a disparu, et cela l'ennuie. C'est pour cela qu'il a envoyé ses subordonnés dans les environs de la cité, pour tenter de découvrir quelque chose et clarifier cette rumeur de "vieux moine" qui traîne en ville. Son hôtel se situe dans le quartier résidentiel, à quelques pas de l'hôtel Hir Girithlin. Les deux hommes se haïssent et évitent de se rencontrer. Il a une vingtaine de gardes et autant de serviteurs à son service. Lorsque les gardes ne sont pas de service, ils passent du bon temps dans les tavernes du quai.

Duinhir Calentir : voisin et ami de Celepharn Ethir Gwathló, Duinhir Calentir vient juste de succéder à son père en tant qu'Hir. Même s'il est un très bon combattant, il n'est pas encore très expérimenté dans l'art de la diplomatie, il peut donc commettre des impairs. Il est logé à la citadelle, ainsi qu'une dizaine de ses gardes d'honneur. Il a une jeune fille, Luinmîr ("Joyau Bleu") qui représente tout ce dont il a de plus cher aux yeux. Luinmîr est très attiré par la poésie. Elle est peut être trop naïve, car elle ne suspecte pas les mauvaises intentions que certains peuvent éventuellement avoir envers elle ou son père.

Hir Celepharn : autant Duinhir Calentir est jeune et inexpérimenté dans l'art de la diplomatie, Hir Celepharn est un vieux loup de mer, rompu à toute sorte de négociations. C'est un homme de 45 ans, rusé et parfois un peu fourbe. Il considère un peu de haut la communauté Dunlendings, qu'il considère comme inférieur, et craint que Cadarn ait un jour ou l'autre l'intention de se révolter.

Mablung Girithlin : membre du Conseil du Sceptre du Cardolan et Pair du Royaume, convoite depuis longtemps les terres très fertiles de la famille d'Ethir Gwathló qui de plus lui donnent un accès à la mer. Il est en visite officielle à Lond Gwathló pour la Foire Estivale. Il a un hôtel privé dans le quartier résidentiel, hôtel qui est la copie conforme de l'hôtel de Tharbad, donc une très belle façade avec colonnades, incrustations d'or et d'argent, et à l'intérieur des pièces d'eau, un magnifique jardin intérieur, un bureau (avec les cartes de la région qui sont étalées), ainsi que d'autres pièces ont sont longés ses serviteurs. Il dispose d'une vingtaine de guerriers, tous loyaux et prêts à mourir sur le moindre de ses signes. C'est un opportuniste et un manipulateur dans l'âme, attiré par la puissance et le pouvoir. Il apparaît aussi dans le scénario de Casus Belli 48, "Qui trahit gagne", qui se situe chronologiquement après la grande offensive du Roi Sorcier contre le Cardolan et l'Arthedain en 1409.

Le vieux moine : Il fait partie, tout comme Ervath, d'un Ordre Secret (voir Traquenards à Tharbad) dont le but ultime est de réunifier l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur et de les placer sous la tutelle de l'Angmar. Il donne tous ses ordres d'un monastère réculé, et compte sur ses serviteurs pour agir. S'il est menacé, il s'enfuira, peut être vers la forêt d'Eryn Vorn, où il compte un certain nombre d'alliés. Il y a, en ville, Sournois qui est le principal agent de liaison de la secte, ainsi que 20 sympathisants dans la ville même, et environ 50 dans les environs immédiats de la ville. Le projet pour déstabiliser le Cardolan est d'assassiner le Hiri d'Ethir Gwathlo, d'accuser Hir Mablung du meurtre, faire disparaître Duinhir Calentir, et ensuite de proposer un homme providentiel pour réunifier les trois Hirdoms qui serait évidemment un homme de paille d'Angmar.

Ghasaan : sang mêlé Dunedain/Haradrim, né à Dusalan. Il a été kidnappé par des corsaires alors qu'il était assez jeune. Il a su, de par son charisme et sa force, prendre le contrôle des Corsaires qui effectue des raids en Minhiriaith, de la forêt d'Eryn Vorn à l'embouchure de l'Angren, à Angrast. Son quartier général est une petite île située en bordure de la forêt d'Eryn Vorn. S'il est menacé, il se cache ailleurs, dans la forêt d'Eryn Vorn, où ses navires peuvent être aisément dissimulés. Il a reçu un très bon paiement de la part d'un

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

commanditaire inconnu (Le Vieux Moine en fait) pour enlever Luinmîr. Dans le contrat, il doit la remettre aux hommes de son commanditaire non loin de la forêt d'Eryn Vorn.

Le déroulement de la fête

Les aventuriers arrivent juste vers 15 – 18 heures, et la fête d'Erulaitalë est en préparation. Dans les rues de la ville, à l'intérieur des maisons, des chandelles ou des lampes sont placées. Elles ne sont pas encore allumées, toute la population s'affaire pour la préparation de la fête, en rendant grâce à Eru pour les récoltes abondantes et la paix.

Le festival commence par une procession festive, avec des habitants déguisés et d'excellente humeur, sous la lumière forte du soleil, chandelles et lampes allumées. Le carnaval arpente les artères majeures de la ville, en partant des Deux Tours (la partie la plus ancienne de la cité, construite par Arantar le 5^{ème} roi d'Arnor et selon la légende sur l'emplacement d'une tour de surveillance construite par Tar-Minastir), puis en passant par les quais, la voie du marché, les quartiers résidentiels, la ville Dunéenne, les jardins hors de la cité, pour arriver au Fort des Bateliers et au Petit Phare, où un feu d'artifice est lancé. Impossible donc de se mettre tout de suite en piste d'un certain Sournois, tout le monde est au festival. Participent au festival toutes les personnalités de la ville (sauf évidemment Ghasaan, qui a beaucoup mieux à faire – le bon plaisir des petites tavernes de Lond Gwathló et les bonnes affaires discrètes). Le festival se déroule sans incidents, et chacun retourne à ses occupations habituelles, en attendant le soir. Il y a environ un laps de deux heures entre le festival et le banquet.

En ce qui concerne l'enquête des aventuriers, personne n'a jamais entendu parler d'un certain Sournois. En revanche, il y a deux marchands de vin qui sont dans le quartier des quais (#9), un qui est établi le long de la voie marchande (#8) et un autre dans le quartier des affaires et des commerces (#11). Mais pour l'heure, tous ces établissements sont fermés (elles rouvriront demain pour le début de la Foire Estivale). Il n'y a que les tavernes et les auberges qui sont ouvertes. Il est possible de se renseigner sur les différentes personnalités de la ville, mais il n'est pas trop possible – à moins de participer au banquet privé – de leur parler. Sinon, des secrétaires bien attentionnés prendront le nom des aventuriers, la raison de leur venue, et leur diront de revenir d'ici une petite semaine.

Il est en revanche assez facile d'identifier les Dunlendings du seigneur Cadarn, qui portent une livrée fort reconnaissable (d'après les moines) : des vêtements aux couleurs brillantes, un blason représentant un faucon saisissant sa proie, un ceinturon finement ouvragé avec quelques dorures en argent, et une cape marron foncée fixée aux épaules. Ils sont respectés en ville, et un peu craints aussi, car on dit que le Seigneur Cadarn a des velléités d'indépendance, et qu'il se verrait bien conseiller du Hiri Celepharn Ethir Gwathló. Les Dunlendings peuvent être rencontrés un peu partout en ville, et notamment dans les meilleures tavernes situées dans le quartier marchand.

Les banquets

Des banquets sont organisés un peu partout en ville, chez l'habitant (banquet privé) ou à l'invitation de Hir Celepharn (qui peut éventuellement inviter les aventuriers, s'il a eu connaissance de leurs prouesses au Dunland ou à Tharbad). Ce banquet privé est organisé dans la citadelle, sous la lumière des lampes et des chandelles. Le banquet est très gai, il y a des danseurs, des chanteurs, des jongleurs, des équilibristes. Les personnalités de la ville sont invitées à ce banquet privé. Des billets (50 en tout et pour tout) pour participer à ce banquet privé très prisé sont distribués à la fin du festival. Ceux qui vendent les billets n'hésitent pas à monter les tarifs, sachant que quelque soit le prix, les billets s'écouleront toujours.

Le banquet privé se déroule sans incident (c'est l'occasion pour les aventuriers de rencontrer toutes les personnalités d'importance du scénario). C'est après que tout se corse, -et précisément au milieu de la nuit - avec la disparition mystérieuse de Luinmîr, la fille de Duinhir Calentir. Et suivi par une tentative d'assassinat ratée visant Hir Celepharn. Ces deux événements sont le lendemain connus de tous, et des rumeurs font état que ce serait Hir Girithlin qui aurait tout manigancé. Les trois assassins ont été capturés, et l'un d'entre eux fait effectivement partie de la suite d'Hir Girithlin (d'où la rumeur). Si Hir Calentir a lié connaissance avec les aventuriers, il leur demandera instamment de retrouver sa fille. En effet, ce dernier les connaît de nom, d'ailleurs qui ne connaîtrait pas quelqu'un qui a d'abord œuvré pour sauver le conseiller militaire du Roi, Tal Echorion, puis le chancelier et le Roi Ostoher lui-même (voir Traquenards à Tharbad) ?

La Foire Estivale et le Tournoi

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

Parallèlement à ces nouvelles inquiétantes, la Foire estivale commence. Le quartier des quais, des affaires et des commerces, en plus de la voie du marché, sont utilisées pour la Foire. Des marchands venus de Tharbad, de l'Arthedain, ou encore du Sud Lointain, montrent leurs marchandises sur des étals. Des marchands étrangers débarquent leur cargaison des bateaux. Il y a également un tournoi d'équitation et de tir organisé dans l'après midi, à laquelle assisteront de nombreux curieux, en présence d'Hir Celepharn et des principaux notables de la ville.

Il y a au tournoi environ 80 participants. Le tournoi commence par un challenge d'équitation (attaquer un mannequin de paille – Difficulté 8), puis enfin une compétition de tir (60 m, puis 120m, puis 180 m, et enfin 300 mètres – Difficulté 8, 14 puis 20). Les aventuriers peuvent participer (donc s'inscrire pour 3 sous d'argent), et concourir pour gagner trois pièces d'or gravées du sceau de Tar-Minastir (offerte par Hir Celepharn), une épée serties de bijoux (offert par Hir Calentir), une gravure représentant la cité d'Armenelos de Númenor (offert par Hir Girithlin), trois prix inestimables et enviés.

Il y a trois gagnants. Les 40 meilleurs participants sont sélectionnés lors du challenge préliminaire d'équitation. Les trois meilleurs récupèrent dans l'ordre les trois pièces d'or, la gravure puis l'épée. Si les aventuriers participent, arrangez vous pour que l'un d'entre eux récupère la gravure. Cela pourra être d'une très grande utilité pour un scénario futur.

A la fin de la compétition, un incident survient. Un des participants – encore un homme d'Hir Girithlin, tente d'assassiner à l'arc Hir Celepharn. Un combat peut éclater ici, grâce à l'appui de plusieurs amis de l'archer. Si l'attentat échoue, à force de persuasion, le participant dit qu'il a agi en suivant les ordres du Seigneur Cadarn ou Hir Girithlin (il ment), puis dit qu'il a monté cela tout seul (en signe de révolte contre les Dunedains trop puissants, et en signe d'amitié envers les Dunlendings), et évite de parler d'un certain Haarith, marchand de vin, une personne qui est en fait partie ce matin assez tôt.

Hir Girithlin est en position assez instable. Il n'apprécie pas beaucoup de jouer le rôle de bouc émissaire, et accuse Hir Calentir de lui avoir tendu un piège. Il met évidemment ses hommes sur l'affaire, mais ceux-ci ne trouvent rien dans l'immédiat. Hir Calentir peut répondre à l'insulte en giflant Hir Girithlin, en l'accusant de la disparition de sa fille et des assassinats manqués sur Hir Celepharn. Cet échange d'amabilités peut aller très loin, jusqu'au combat d'honneur entre les deux Hiri, et se conclure par la mort d'Hir Calentir, moins habile à l'épée qu'Hir Girithlin ... si bien sur les aventuriers n'interviennent pas.

Assassins et Gardes Niveau 7, PdC 105, Cuir Rigide, BD 45, Epée 100, Arc ou Arbalète 90

Hir Girithlin Niveau 15, PdC 170, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 55, Epée Bâtarde 180 Arc composite 80 – Guerrier Dunedain. Force 101, Epée Bâtarde +20, Armure et Bouclier +10. Paranoïaque.

Hir Calentir Niveau 10, PdC 110, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 25, Epée Longue 110 Arc composite 50 – Guerrier Dunedain. Force 95, Epée Longue +10, Armure et Bouclier +10.

Hir Celepharn Niveau 12, PdC 130, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 35, Epée Longue 130 Arc composite 70 – Guerrier Dunedain. Force 95, Epée Longue +10, Armure et Bouclier +10.

Cadarn Niveau 12, PdC 130, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 35, Epée Longue 130 Arc composite 70 – Guerrier Dunedain. Force 95, Epée Longue +10, Armure et Bouclier +10.

Assassins et gardes

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2),

Rapidité +2 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +1 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +6 Combat armé +8 Course à pied +4 Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6 Intimidation +3 Adûnaic +4, Westron +2, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +2, Survie +4

Hir Girithlin

Esprit 12 (+3), Force 12 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 14 (+4), Vitalité 12 (+3), Vivacité 10 (+2)

Réactions : Rapidité +5 Sagesse +4 Vigueur +5 Volonté +6 Défense 12 Santé 18 Courage 6 Renom 15

Ordres : Guerrier, Noble, Capitaine

Capacités d'ordres : Aguerri, Ardeur, Arme favorite (épée), Guerrier né, Rapidité au combat, Tactique, Déférence, Domaine (Hir Girithlin), Commandement

Compétences : Combat à distance : Arcs +8, Combat armé : Lames +14, Course à pied +8, Equitation (cheval) +10, Escalade +6, Guerre de Siège (Commandement d'unité) +10, Intimidation (majesté) +12, Intuition +10, Persuasion (Orateur) +10, Langage : Adûnaic +4, Sindarin +5, Westron +4, Savoir Domaine & Histoire (Arnor, Gondor, Monts Brumeux, Forodwaith) +4, Savoir Races (Orques, Elfes, Dunedains) +5

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

Avantages : Audacieux, Cœur de guerrier, Endurant, Forte tête, Rang 2 (Hir), Sens de la bataille, Richesse 3, Résolu

Désavantages : Allégeance (roi du Cardolan), Arrogant, Fier, Ennemi (Celepharn Ethir Gwathló)

Les autres personnages non joueurs (Hir Calentir, Hir Celepharn, Cadarn) sont légèrement moins puissants que Hir Girithlin, quelques changements / suppressions dans les compétences / avantages / désavantages sont nécessaires (Langage Dunaël, sens de l'honneur, code d'honneur, etc ...).

La situation en ville

Faire le tour des marchands de vin et spiritueux prendra du temps. La plus ancienne, et la plus facile à trouver est celle qui se trouve sur la voie marchande. Une sympathique enseigne annonce immédiatement la couleur, « Aux Vins du Terroir », avec une façade ouvragée comportant de petits lutins (ressemblant à s'y méprendre à des hobbits) festoyant en riant aux éclats et en brandissant des coupes de vin. La boutique est tenue par un certain Súlkan, un homme assez jovial et aussi très farceur (un seau d'eau en signe de bienvenue). Sa boutique est encombrée de barriques de vins, provenant essentiellement de Bree (dont il est originaire). Il a toutefois quelques raretés de vins de Fornost et du Lindon, et il ne tarit pas d'éloges sur la magnificence du Lindon, qu'il aimerait découvrir un jour. Il s'est installé il y a peu à Ethir Gwathlo, qu'il trouve assez calme et provinciale par rapport à Fornost Erain, Annuminas ou Tharbad. Cela fait cinq ans maintenant qu'il est en ville, il connaît donc particulièrement bien certain de ses concurrents, mais ne sait pas précisément où ils sont placés.

Les trois boutiques des quais (« Au repos du gosier », « Le Vin Frais » et « Au Souvenir Viticole ») proposent du vin bon marché, elles sont toutes tenues pour la plupart par des dunlendings. Le repos du gosier est actuellement fermé, son propriétaire (un Dunedain) est parti depuis quelques jours en direction du monastère voisin de Balost, d'après ce que diront les commerçants voisins, qui n'hésitent pas à persifler sur le pauvre Algarion, disant que c'est quelqu'un au crâne dégarni, au tempérament acariâtre et précieux, qui de plus leur fait perdre de la clientèle et qui dit on aurait partie liée avec quelques brigands (surtout Haradrims ou Dunlendings). Tout n'est que mensonge et jalousie, mais cela pourrait correspondre à la description du Sournois (ce qui n'est pas le cas).

La boutique « Le Vin Frais » est actuellement fermée, car au dire des autorités, son propriétaire aurait fait quelques actions délictueuses, en tentant d'introduire à Sudúri des substances illicites et euphorisantes. C'est un maladroit, au dire de tous, qui mérite le sort qu'il a obtenu. Il apparaîtrait que c'est un homme au teint halé (Ghasaan) qui l'aurait dénoncé aux autorités. Il est possible éventuellement de l'interroger, mais il ne sait pratiquement rien concernant un certain Sournois – sauf un détail : il a entendu une fois des brigands peu fréquentables parler de leur chef avec peur et crainte, disant de celui-ci que c'est un véritable tyran au visage peu amène marqué d'une longue cicatrice.

Quand à la boutique (« Aux délices des Seigneurs ») située dans le quartier des affaires et des commerces, c'est une boutique de haut standing, avec du vin de très bonne qualité. Son propriétaire, Edrahil, est un excellent ami mais aussi un rival de Súlkan. Il n'a rien à cacher, mais ne sait rien. A son sens, si Sournois il y a, ce ne peut être que le tenancier du Vin Frais, et à la rigueur celui du Souvenir Viticole. Cette boutique est également fermée, et selon les voisins, le dénommé Haarith serait parti de très bonne heure pour rendre visite à un cousin malade vivant dans un petit village à dix kilomètres de Sudúri. Des villageois l'ont vu partir à cheval en direction de la forêt d'Eryn Vorn. Des fermiers pourront attester de son passage, et qu'il était accompagné par plusieurs hommes à cheval. Ils peuvent aussi obtenir une description assez précise d'Haarith (un homme au teint assez halé, avec une tunique marron sale, des cheveux assez longs, et surtout une longue cicatrice), ainsi que l'avis des marchands sur Haarith (du vin de très moyenne qualité, à des prix assez chers). Haarith était semble t'il assez croyant, de par ses fréquents déplacements aux monastères environnants (tout comme Algarion).

Cadarn et ses hommes, loin de représenter des ennemis, sont au contraire les meilleurs alliés des aventuriers. Si les gardes de Cadarn sont rencontrés, ils ne disent rien, mais recommandent de parler plutôt à leur chef. Cadarn est tout près à parler de ses suspicions concernant un vieux moine qui est en train de planter des graines de sédition et de division dans la ville. Il est le seul à penser que la disparition de Luinmîr, et l'assassinat manqué d'Hir Celepharn vient de ce moine, qu'il n'a jamais réussi à saisir. Il sait que ce dernier se cache sans doute dans le monastère situé non loin de Balost, mais il n'a jamais réussi à l'identifier. Il pense qu'il est à la source de ses problèmes (le bateau disparu) et serait tout près à s'allier aux aventuriers pour mettre la main sur ce vieux moine, ce qui veut dire capturer quelqu'un qui le connaisse. Haarith est cette personne, mais Cadarn ne l'a jamais soupçonné, donc jamais arrêté.

Campagne de l'Arnor 1406 – L'Ombre du Vieux Moine (09)

Parallèlement à cela, de bien étranges rumeurs font état de brigands écumant les villages de la région, on parle même d'un loup féroce qui aurait fait de nombreuses victimes. Les corsaires sont particulièrement actifs ces temps ci, de bien étranges rumeurs circulent à propos de la forêt d'Eryn Vorn, des disparitions mystérieuses, des créatures étranges ressemblant de loin à des nains. Et c'est en toute logique vers Eryn Vorn que les aventuriers devraient se diriger, pour pouvoir espérer mettre la main sur le serviteur du vieux moine. Il y a aussi une épidémie assez inquiétante qui pour le moment est restreinte à certains animaux (chats, chiens) et quelques rares personnes, pour lequel aucun soin efficace ne peut être trouvé.

Le monastère

Il est possible de se renseigner sur les monastères environnants (mais c'est plutôt une fausse piste à ce stade de l'aventure, car comment repérer quelqu'un pour lequel on a aucune description physique). Le plus proche est le monastère situé non loin de Balost, en bordure du Gwathlo et de la forêt. Il y a aussi quelques tours de retraite ou de méditation utilisées par les moines ou les animistes locaux. Ces tours de retraite sont en liaison permanente avec le monastère.

Il est toujours possible d'aller faire un tour à ce monastère (un établissement assez austère, avec un bâtiment principal, une ferme où des fermiers viennent en aide aux moines, et un vaste jardin), mais y trouver le vieux moine est quelque peu hasardeux. Ce dernier se sauvera dans la forêt voisine pour éviter une confrontation avec les aventuriers, puis retournera au monastère dès la fin de l'alerte. Une telle attitude n'est pas suspecte, car sur l'effectif total du monastère (environ 200 moines et 50 serviteurs) environ un quart est absent. Les absents sont soit en train de cueillir des herbes dans la forêt, soit prendre de l'eau au fleuve, ou encore en mission éloignée dans les villages ou villes de la région (et pour plusieurs jours). Il n'y a donc jamais 200 moines au monastère. Le supérieur du monastère, un certain Gwilhem, accueille avec sympathie les aventuriers, leur fait visiter le monastère, leur montre la liste des membres (si nécessaire).