

LES SOUVENIRS DE FENNAS DRUNIN

Note : ce scénario se joue le temps de l'arrêt de la caravane à proximité de Fennas Drunin. Les aventuriers ont tout au plus une après-midi et une soirée pour en apprendre plus sur le drame passé du village, avant de repartir le lendemain en direction des Monts Brumeux.

Tout le long du scénario, un groupe de 6 à 8 brigands, hommes de main d'Ervath (voir Traquenard à Tharbad), suivra les personnages en tout temps, tendant embuscades et embûches partout sur leur passage. A vous d'imaginer, selon les circonstances, comment les personnages se feront couper l'herbe sous le pied. Bien sûr, n'y allez pas trop fort, juste assez pour ébranler "tendrement" le groupe. Ils peuvent par exemple attaquer les aventuriers lors du retour du village (la traversée de la rivière Mitheithiel). Cette "poursuite diluée" servira à mettre une tension qui, tout le long du scénario elle aussi, poussera les personnages à pousser plus loin leur recherche de renseignements sur Fennas Drunin.

Première halte à Fennas Drunin

Le maître de caravane Klavig, après avoir consulté Silmarien et les aventuriers, fait arrêter la caravane sur les berges de la Mitheithiel, juste en face de Fennas Drunin. Les premiers ordres sont donnés, chariots placés en cercle, détacher les animaux et les faire boire, s'assurer de la bonne forme de tous les occupants de la caravane.

Les aventuriers peuvent s'occuper de ces tâches, ou bien mettre une barque à la rivière pour se rendre à Fennas Drunin. Comme Klavig le fera justement remarquer aux aventuriers, il est inutile de consommer tout de suite les vivres séchés si on peut acheter de la nourriture toute fraîche. Les temps seront durs lors de la traversée des Monts Brumeux.

Les personnages ont tout avantage d'aller à Fennas Drunin, car ceux-ci bénéficieront d'une chambre payée par Klavig à l'auberge du village.

La traversée est bien entendu sans histoires, et l'accueil à la ville est plus que glacial, alors que d'habitude les fermiers sont très amicaux, ce qui est assez surprenant. Est assez facilement repérable l'auberge (aux murs légèrement roussis), une forge qui est froide depuis assez longtemps, et un grand bâtiment au nord, un peu à l'écart du village mais à l'intérieur des enceintes. Inutile de dire que les provisions seront acquises de haute lutte, à un tarif un peu prohibitif.

Autour du 23 Ninui 1408 du Troisième Âge (23 janvier).

Cette petite ville a subi il y a une dizaine d'années un siège particulièrement violent, les traces de ce siège sont encore bien visibles, et les villageois s'en souviennent comme s'il s'agissait d'hier. Ils n'apprécient pas beaucoup se remémorer ces jours tragiques (des secrets bien cachés, des personnes prêtes à tout pour que le passé reste enterré), et encore plus d'en parler avec de complets étrangers. Ils semblent en effet ne pas apprécier la présence d'éventuels fauteurs de trouble dans leur communauté et sont visiblement irrités quand ceux-ci les questionnent à propos du passé. Ils parlent à demi-mots de l'archiviste vivant dans un vieux bâtiment à l'extrémité nord du village, qui serait capable de les renseigner.

Une soirée à l'auberge.

Quelques villageois, comme à l'habitude, discutent tranquillement d'affaires et d'autres autour de leur chope et aucunement les personnages sont invités à échanger avec eux, ce qui les fera peut-être monter à leur chambre tôt. Que ceux-ci soient dans la salle publique, dans un dortoir ou dans une chambre privée, les personnages entendront vers la fin de la soirée un homme qui, ayant trop bu, cri ses malheurs. Il s'agit de Felkarn, l'Archiviste.

L'aubergiste demandera un accompagnateur pour le pauvre homme car il désire que celui-ci quitte son établissement le plus promptement possible. C'est certainement aux personnages que reviendra cette tâche,

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1408 - Les souvenirs de Fennas Drunin (06)

personne d'autre ne se proposera... ce qui mène les personnages, accompagnés d'un Felkarn imbibé de boisson, à la Remise aux souvenirs.

La remise aux Souvenirs de l'Archiviste

Dans cet établissement, tout le siège et ce qui l'entoure est présent. Si l'on se réfère aux différentes sources présentes dans l'établissement, tout a commencé par une simple histoire de jalousie. Le vieil archiviste de Fennas Drunin, Felkarn dit le Renfrogné, en sait quelque chose, et peut-être même plus que tous les autres villageois. Il est assez trapu, corpulent, et d'une taille relativement petite pour un humain (1m45 environ) qu'on le prendrait presque pour un nain (sauf sa taille). Son caractère le fait étonnamment ressembler à un nain (un tempérament colérique). Peut-être s'est-il tassé avec les ans ?

Le vieil archiviste (qui approche maintenant des 90 ans) est en effet la personne la plus indiquée pour se renseigner sur le passé de la ville. Il règne en maître absolu sur ses possessions (des objets qui se rapportent au siège et à l'histoire du village, de vieux parchemins) ou encore « Sa remise aux Souvenirs, son Magasin des Jours Passés ». Quant à sa maison personnelle, il faut montrer patte blanche pour se voir inviter à y rentrer.

Il emploie deux jeunes apprentis dans sa demeure, et à part Olin et Talveth, nul ne peut toucher aux précieux parchemins sans encourir la colère redoutable du maître des lieux ! Et pour cause, car ses deux jeunes apprentis sont ses fils, âgés maintenant d'une trentaine d'années.

Quant à leur mère, elle est morte depuis bien longtemps. Sa tombe ne se trouve d'ailleurs pas très loin de la demeure de l'Archiviste. Elle a également fortement impressionné les villageois, et tous s'en souviennent. Sa probité et sa joyeuse humeur étaient proverbiales. Felkarn fleurit sa tombe chaque semaine, et bien imprudent serait celui qui viendrait le déranger à ce moment-là !

Felkarn le Renfrogné sera difficile à convaincre, mais si les aventuriers s'y prennent adroitement (en proposant fortune, une antiquité rare ou la promesse de retrouver le sinistre Obergon), il est possible que Felkarn se fasse un plaisir d'éclairer leur lanterne (il en connaît sur le sujet bien plus que ce qui est décrit dans ses parchemins). Par contre, si celui-ci revient de l'auberge accompagné des personnages, sa méfiance tombera, il se fera un devoir de présenter les faits avec une passion émouvante aux personnages.

Et s'il leur demandait d'aller chercher quelque chose pour lui, par exemple un beau talisman ouvragé chez Dahirmon ou chez Faltur le lendemain ? Il pourrait aussi leur confier quelque chose à donner Dahirmon ou Faltur. Et comme il est d'un naturel très méfiant, il les ferait suivre discrètement par Olin, ce qui pourrait donner lieu à des quiproquos, d'autant plus qu'Olin n'est pas particulièrement discret dans sa 'chasse'. Ou Olin peut rencontrer 'malencontreusement' d'autres pisteurs, les hommes d'Ervath. C'est à vous, maître du jeu d'en déduire ce qui pourrait se passer !

Une fois qu'il est en confiance, il montre ses trésors (avec amples commentaires et anecdotes savoureuses), il leur présente entre autres le texte suivant :

Alamis était une jeune fille d'une beauté rarement égalée. La belle orpheline était promise à Calemil le forgeron et celui-ci la protégeait et la chérissait par tous les moyens. Pourtant, leur bonheur ne fut jamais complet car Obergon, un puissant et riche fermier, fit en ces temps tout son possible pour avoir la main de la belle.

Un des serviteurs d'Obergon était aussi amoureux d'Alamis et empêcha plusieurs fois que la belle soit enlevée contre son gré. La troisième fois, il ne dut son salut que d'extrême justesse, en fuyant son maître courroucé. Il alerta les villageois des menées d'Obergon, se préparant au pire.

Et le pire arriva. Frustré de ne pas avoir eu la main de la belle, Obergon décida que personne ne l'aurait. En conséquence, il mena, en compagnie de quelques mercenaires, pendant plus de deux semaines l'assaut du village. L'affrontement tournait à l'avantage d'Obergon, malgré la vaillance des villageois, jusqu'à l'arrivée des hommes de Dahirmon, qui brisèrent dans un puissant assaut le siège tuant du même coup Obergon et la plupart de ses mercenaires. Calemil quant à lui fut décoré pour sa prévoyance, il avait, pour les villageois, forgé maintes épées ce qui permit à ces derniers de ne pas céder aux menées d'Obergon.

Après la bataille, Calemil retrouva sa promise égorgée par Ilsendul et jamais ne s'en remit. Encore aujourd'hui il erre dans ses souvenirs à la recherche de sa moitié à jamais perdue. Pourquoi ce meurtre ? Nul ne le sait.

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1408 - Les souvenirs de Fennas Drunin (06)

Le vieil archiviste leur montrera certains de ses trésors : quelques poèmes épiques, des rapports de bataille, notes et journaux de bord, un tableau à moitié déchiré d'une femme aux traits parfaits est aussi suspendu au mur (Obergon possède l'autre moitié), et autres choses encore. Si les personnages le questionnent sur qui figure sur le tableau, il répondra qu'il s'agit d'Alamis, la femme qui, contre son gré, sema la discorde entre les villages voisins.

Les villageois n'ont pas coutume de se rendre très souvent chez l'archiviste, qui est aussi guérisseur à ses heures perdues (il a plus de clientèle pour les soins que pour les souvenirs, ce qu'il déplore), mis à part Calemil, un homme au visage abattu et d'impressionnante stature, le dos légèrement courbé qui vit à chaque jour la perte de sa promise et qui croit fermement que celle-ci attend quelque chose de sa part. S'il y a des blessés dans la caravane (voir scénario "La Traversée des Monts Brumeux"), les aventuriers auront certainement besoin de ses services.

Le vieux forgeron

Forgeron de métier, la forge de Calemil maintenant est froide. C'est lui qui a pris le premier les armes pour avoir la main d'Alamis, puis il a alimenté la haine des villageois de Fennas Drunin et les a préparé à défendre la fille de tous, Alamis la belle orpheline. Il est maintenant âgé de 55 ans, et il cherche à se repentir de ses actes irréfléchis qui ont entraîné la perte de cette femme et ont causé de grands dégâts à la ville. Et l'archiviste a toujours été là pour lui rappeler ses actes irréfléchis !

Chaque jour, il se rend chez l'Archiviste, regardant la moitié du tableau de sa promise. Si les personnages l'abordent, il se mettra dans une colère noire face à ceux qui le dérangent dans ses pensées puis il se calmera peu à peu tout en s'excusant de son mauvais caractère. Il sera par la suite d'une grande charité envers les personnages si ceux-ci compatissent avec lui.

Aujourd'hui il ne pense qu'à retrouver l'autre moitié du tableau et par le même fait l'assassin d'Alamis, mais il tient ce renseignement plus que secret, car il sait où se trouve les deux sans toutefois agir (il n'a jamais cru à la culpabilité d'Ilsendul, car il sait à peu près tout sur les faits véritables).

Un problème de communication

Si les personnages se montrent intéressés par cette histoire, ils pourront bien sûr en demander plus à Calemil ou à l'Archiviste sur les causes entourant le siège et les personnes impliquées. Il leur sera répondu simplement qu'Alamis était d'une telle beauté que ses prétendants faisaient la queue, puis a éclaté une guerre froide qui a dégénéré jusqu'à englober les fermes et villages voisins. Il nommera aussi avec une répugnance visible les noms des trois autres personnes qui se sont battues pour la main de la belle ou encore pour retrouver la paix dans les alentours, Obergon, Ilsendul et Dahirmon.

Dans le reste du village, toute personne sera indifférente ou encore offusquée si les personnages osent la questionner. Les personnages par contre pourront, après de maints efforts, soutirer quelques mots, *la ferme d'Obergon est au nord*.

La ferme d'Obergon

Celle-ci est plus ou moins bien entretenue depuis que son dernier maître est mort, et elle se situe à quelques kilomètres au nord du village. Elle est entourée de vastes champs. La ferme est toujours habitée. Un vieux serviteur d'Obergon y vit encore avec sa femme, ses quatre enfants et ses trois petits-enfants. Durant l'été, ils cultivent les champs de leur ancien maître et se suffisent en vendant leurs surplus agricoles. Ils ne s'intéressent pas vraiment aux affaires d'Obergon et les ont laissées pour la plupart telles quelles.

D'ailleurs, si les aventuriers semblent être de confiance, Faldor est tout prêt à leur faire visiter sa modeste demeure (sans luxe ostentatoire, signe du mode de vie de l'ancien maître), et à leur parler de son passé au service d'Obergon, et de son ami Ilsendul, qui lui manque cruellement.

Il est même prêt à leur montrer le lieu où il a enterré Ilsendul, encore plus au nord, à la lisière des terres d'Obergon. Il ne s'agit que d'une pierre levée devant un regroupement de conifères, mais des personnages attentifs verront qu'il est gravé sur celle-ci quelques passages du passé de Fennas Drunin.

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1408 - Les souvenirs de Fennas Drunin (06)

Il est possible aussi, si les aventuriers se montrent polis et habiles en questions, qu'il leur montre un tissu griffonné et froissé ; de plus, il est taché de sang. Sur celui-ci on retrouve le message suivant.

*Aujourd'hui je ne suis plus le pauvre d'avant, grâce à toi.
Grâce à toi, j'ai retrouvé la joie, grâce à toi.*

Les deux écritures sont bien distinctes, mais Faldor n'en dira pas plus, on le croirait même sincère lorsqu'il confie aux personnages qu'il a volé ce papier à l'archiviste. Il sourira aussi, en contant aux aventuriers la mine déconfitée de l'archiviste découvrant le vol.

Par contre, si les personnages font part du vol du tissu à l'Archiviste, celui-ci rectifiera : il n'a jamais appartenu au stock de la Remise. Il appartenait en réalité à IIsendul et a été retrouvé sur les lieux du meurtre d'Alamis.

L'Étang des Petits Pommiers

La plupart se réfèrent à Alamis, et un des passages relate un rendez-vous secret entre Alamis et IIsendul à l'Étang des petits pommiers (ou Etang d'Été), un étang au sud-est du village, appelé ainsi parce qu'il est entouré de petits pommiers. Pendant la saison chaude, l'étang s'évapore totalement laissant pousser quelques plantes dans cette terre fertile. Sur les lieux, les personnages ne pourront rien trouver sauf une épée rouillée, plantée devant une tombe, l'épithaphe disant :

Adieu frère, adieu Obergon. Repose bien ici. En ces lieux peut-être seras-tu heureux car c'est la première fois que tu es si près d'Alamis.

Il n'y a rien d'autre aux alentours, et Faldor qui se fait vieux souhaite retourner chez lui, le temps étant décidément trop froid pour lui.

Dahirmon :

(C'est Dahirmon qui enterra son frère, du moins en réalité un villageois défiguré car son frère est toujours vivant, et c'est Obergon lui-même qui, vêtu sous les traits d'IIsendul, annonça sa mort avant d'assassiner Alamis et de s'enfuir, laissant pour IIsendul la pendaison).

Peut-être que les personnages seront tentés d'aller voir du côté de Dahirmon ; seuls quelques villageois, l'archiviste, l'aubergiste et les gardes de la ville connaissent vraiment l'endroit où il habite. Certains villageois croient fermement que Dahirmon est mort, ce qui peut induire les personnages en erreur...

Dahirmon réside en fait à deux heures de marche du village. L'homme est maintenant âgé d'une cinquantaine d'années, il est célibataire, mais abrite dans sa maison six employés qui font pour lui tous les travaux de ferme. Tout comme son frère, il tient sa fortune de ses parents.

Dahirmon est quelqu'un de posé et de réfléchi, il s'entretiendra avec les personnages très calmement dans son salon privé autour d'une bouteille de cidre. Il pourra facilement défendre son point de vue ; il n'a jamais souhaité la mort de son frère, mais celui-ci ne voulait plus entendre raison et menaçait les villageois, alors lui et ses hommes sont intervenus pour arrêter toute cette folie.

Dahirmon leur fera part également que la belle Alamis semblait attirée par IIsendul et la population qui suivait pour la plupart les idées de Calemil ne l'accepta point. Elle fut contrainte à se marier avec Calemil et ne l'avait pas choisie comme l'histoire voulait bien le laisser croire.

Par contre, il relatera d'autres tristes faits, IIsendul fut celui qui assassina Alamis. Faldor lui-même a entendu les cris de la pauvre orpheline et a tenté de la secourir, en vain. Celui-ci conserve d'ailleurs de ces jours perdus une longue balafre sur la joue gauche. Mais il a bien reconnu son agresseur, IIsendul. Si Faldor est encore vivant, c'est dû à son courage au cours du siège. IIsendul par contre n'échappa pas aux villageois, car le siège cessé, on le pendit. Il conclura en disant que la responsabilité de tout ce désastre ne repose pas uniquement sur son frère Obergon, mais également sur Calemil qui incita les villageois à faire preuve d'hostilité vis-à-vis de son frère.

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1408 - Les souvenirs de Fennas Drunin (06)

L'entretien sera long et intéressant, Dahirmon est un homme cultivé, il a longtemps voyagé et sera bien intéressé à parler des aventures des personnages si ceux-ci lui permettent. Il les invitera même à rester pour la nuit, leur disant qu'une tempête pourrait bien se lever cette nuit.

Retour aux sources - Faldor en sait plus qu'il le prétend...

Si les personnages apprennent par l'Archiviste qu'ils se sont fait duper par Faldor (le tissu), le bon sens devrait les conseiller de repartir de suite chez le vieil homme...

Alors, des personnages qui se montreront convaincants pourront soutirer beaucoup plus de la bouche de Faldor. Entre autres, Ilsendul ne fut pas l'assassin d'Alamis, mais c'est plutôt Obergon qui la tua, déguisé sous les traits du serviteur Ilsendul. Il mentit ce jour pour protéger son ami, en disant qu'il n'avait pas reconnu l'agresseur, en sachant que la perte d'Alamis aurait aussi été la fin, d'une manière ou d'une autre, de la vie d'Ilsendul. Malheureusement, il semble qu'il y ait eu un autre témoin à cette trahison, car Ilsendul a été pendu une fois le siège terminé.

Le départ de Calemil :

Quand les personnages retourneront à Fennas Drunin, Calemil reste introuvable. À sa forge, il a laissé un mot, il est parti à la recherche de la moitié du tableau, dans les Monts Brumeux, car il sait qu'Obergon (et oui ! il est bien vivant) ne perd rien pour attendre.

Il demande aux personnages d'accepter son don, 3 épées bien aiguës sur une forge encore rougie, elles leur seront utiles. Aussi, il leur fait la demande suivante, s'ils ne se revoient pas, de partir dans les Monts Brumeux pour effectuer la vengeance à laquelle il aspire auprès d'Obergon car cela sera signe qu'il a échoué.