

---

---

*Campagne JRTM*  
*Dale, Monts de Fer, Érebor*

POUR LE JEU DE RÔLE EN TERRE DU MILIEU

*Un ouvrage de*

**Pierre-Alexandre Paquet**

*Avec la grande aide et la forte participation de*

**Éric Dubourg**

**Guibod**

**Manowë**

**Moua**

**PH-Neutre**

**Yûsei**

## *Mise en Place*

### **Conseils et propositions.**

Nous vous conseillons de débiter la campagne avec de nouveaux personnages, mais il est tout aussi possible de garder d'anciens, qui seront nouveaux dans la région, auquel cas il se peut que vous ayez à effectuer quelques minimales modifications au cours du déroulement de votre jeu.

Pour la création des nouveaux personnages, nous avons pensé à un groupe mixte d'humains de Dale et de Nains de la même cité n'ayant pas vraiment de relations avec Érebor, les premiers formant un groupe étant composé de la noblesse et des gens de la rue, tandis que nous proposons des marchands pour les Nains. Cette équipe a pour but d'inclure quelques conflits entre différents groupes sociaux et ethniques dès les premières séances, une fois ces petits différents réglés et la confiance installée, les aventures découleront rapidement et offriront un jeu de qualité accrue.

Si vous comptez faire jour la suite de cette campagne (Smaug sur Érebor) à vos joueurs, faites dérouler les événements suivants entre l'an 2740 et l'an 2750 du Troisième âge, et faites aussi en sorte que vos joueurs incarnent une majorité de personnages nains.

Droits de reproduction réservés

© 2000

---

# Introduction

## Rencontre des personnages. Premier travail d'équipe.

Les personnages vaquent à leurs occupations habituelles, se rapportant au troc et au commerce dans la cité, les gens nobles ayant des traités à régler à l'auberge du Fer Rougi, les autres déchargeant marchandise ou profitant des lieux. Les personnages nobles peuvent aussi se trouver là à la recherche d'une bonne histoire, voir d'une petite aventure.

---

### **Sous l'enseigne du Fer Rougi**

*L'auberge du Fer Rougi est un endroit relativement calme où il est possible de passer un séjour sans bousculades aucunes. Par contre, pour ceux qui recherchent l'aventure et connaissent quelques trucs pour se faire valoir : l'endroit est aussi le rendez-vous de tous nobles malhonnêtes.*

*L'établissement massif tout en pierres contient au sous-sol (un mi-étage haut de 1,30m) une réserve et une salle froide (plus spacieuse celle-ci) ou sont entreposées les boissons en tonneaux. Cette dernière salle renferme aussi une longue table et près d'une dizaine de bancs diverses, puisque le lieu sert aussi de salle de discussion pour certaines bandes de la ville.*

*L'espace au rez-de-chaussée est principalement occupé par la grande salle des repas, puis par une salon annexe. Trois alcôves peuvent être louées au coût d'une pièce de cuivre. Leur dimension est d'approximativement 6 m\_ et un rideau se referme sur l'entrée. Cet étage possède deux âtres (à la salle à manger et au salon.)*

*Au premier étage se retrouve la douzaine de chambres diverses ainsi que le dortoir commun de l'auberge, et au grenier sont des marchandises (normalement volées) entreposées à un coût exorbitant.*

*L'aubergiste, du nom d'Otrin, est un vieil homme gras comme un Nain qui sera sans doutes d'un grand secours pour les personnages. Lui-même anciennement mêlé à différentes histoires criminelles et grand ami de certains brigands, il en est venu à avoir une haine presque viscérale envers toutes formes d'autorité. Sous son toit, les miliciens sont accueillis de rudesse, voir d'insultes. Il aidera sans ménagement des aventuriers aux prises avec quelques problèmes que ce soit, il est lui-même quelque peut médecin (attention, usez de méthodes à faire frémir !). Mais il est avant tout un anarchiste-modéré et un personnage attachant.*

*Dernièrement, offrez les consommations et le logis moins cher ici que partout ailleurs en ville.*

---

La soirée à l'auberge se déroule sans incidents, vous n'avez qu'à pousser les personnages à la rencontre d'une manière ou d'une autre. S'ils le désirent les personnages peuvent concourir au tir au poignet ou autres "sports" de taverne.

Pour ceux plus calmes, un vieil homme à l'habit de voyage défraîchi, se nommant Gilthariel propose de conter quelques histoires relatant ses aventures pour quelques pièces. Notamment celle racontant l'époque lointaine où il était à la recherche d'une fortification secrète elfe cachant paraît-il un grand trésor au nord de la forêt de Mirkwood (en n'oubliant pas de verser quelques larmes en parlant de ses anciens compagnons d'armes.)

Le soir venu, ils sont aperçus par une autre personne de la taverne, Lothar qui voit en eux les proies idéales pour accomplir son plan. Il fait organiser une fausse agression dont il est la victime, les personnages auront à le secourir, ce qui lui permet de les remercier et d'établir un lien relativement proche entre eux. Autour d'un verre il leur propose de lui servir d'escorte dans une transaction qu'il doit effectuer le soir même. Il doit effectivement remettre un pli d'une très grande importance à un bourgeois de la haute-ville du nom de Aldar Eghest et il a besoin de leur aide pour y arriver car il se sait suivi et pourchassé.

---

# Escorte & Procès

## De l'auberge jusqu'à la demeure. Mise aux fers des personnages.

Et pour cause : il a pour mission d'assassiner Aldar Eghest. En effet, ce dernier a découvert que des notables de la ville trafiquent avec une bande de brigands qui écume actuellement la région. Ces bandits attaquent les caravanes commerciales et reversent discrètement une partie du butin aux notables corrompus de telle sorte que les forces de l'ordre de la cité aient beaucoup de difficultés à stopper ces attaques (ils sont constamment au courant des plans échafaudés par le conseil pour les débusquer.) Mesco, le chef de la bande a donc demandé à Lothar, un de ses lieutenants de supprimer les preuves qui auraient put être amassées contre eux... ainsi que Aldar Eghest par la même occasion. Cependant, ce dernier est très vigilant et certains de ses hommes suivent Lothar de près... Le plan de Lothar est clair : il compte bien faire porter le chapeau du drame qui va arriver aux personnages ou du moins recevoir une aide involontaire des joueurs pour le meurtre, ce qui leur vaudra quelques problèmes par la suite.

Le pli à transporter est celui d'un des agents de Aldar Eghest qui espionnait les brigands mais qui s'est fait prendre. Un sceau authentifie le message. Les personnages n'auront donc aucune chance de pouvoir jeter un œil sur celui-ci, d'aucune façon raisonnable du moins. Lothar se fait passer pour Dlaumor mais ne révèle rien de la nature du parchemin.

---

### Contenu du pli

#### Rapport du mois :

- le contenu léger des caravanes attaquées est directement envoyé dans des entrepôts ou demeures de la ville. Leurs emplacements exacts ne sont pas encore identifiés.
- le contenu lourd est transporté dans d'anciennes ruines au nord-est de la cité, à 3 jours de marche.
- tous les objets sans réelles valeurs sont laissés sur place.

[ Liste des attaques du mois ; Inventaire des pièces de plus grandes valeurs ainsi que leurs emplacements présumés (ville ou ruine) ]

[Signé] Dlaumor

*Si vos personnages viennent à bout de toutes intrigues en quelques minutes seulement, pourquoi ne pas inclure quelques fausses adresses ou encore pourquoi ne pas les pousser dans une embuscade en dehors de la ville depuis cette missive. Comme le sceau fut pris au même moment que le porteur de la lettre, il est fort possible que la nature de celle-ci soit altérée ...*

---

Lothar engage donc les joueurs. La mission est de franchir les différents postes de gardes et obstacles qui mènent jusqu'à la demeure de Eghest, et d'obtenir une entrevue avec le noble tout en l'escortant. Pour duper encore plus les personnages, il explique qu'une trahison est en cours chez les hauts dirigeants et qu'on veut l'empêcher d'apporter les preuves qui permettraient de stopper tout ceci. Ainsi, pour les personnages, tous les braves gardes qui font simplement leur boulot sont des participants de cet infâme complot, idem pour la milice ; et Lothar n'arrêtera pas de leur rappeler. Pour lever les occasionnels soupçons des joueurs, il les paye grassement, les dernières attaques de caravanes ayant été payantes, il peut se le permettre...

---

## Le trajet

Le trajet menant jusqu'à la riche demeure de Eghest est bien évidemment parsemé d'embûches.

**1.** Une altercation musclée avec des brigands lorsqu'ils ne seront qu'à quelques pas de l'auberge. La raison est évidente : ceux-ci attaquent les plus richement vêtus. Normalement, les personnages ne devraient pas avoir d'armes, ce qui complique plus que légèrement la chose. Ils pourront tenter de les renverser, ils sont trois, et de s'enfuir, mais l'attaque ouverte est perdue d'avance. De plus, après les mises en garde de Lothar, il serait idiot d'ameuter la milice !

**2.** Fuite et péripéties à travers les ruelles de la ville afin de ne pas se faire repérer. Leur récente rencontre avec les brigands fait déjà du bruit. Lothar demande à ce qu'aucun garde ne les aperçoivent, c'est la paranoïa totale. Le moment est bien choisi afin de proposer aux personnages une visite des coins les plus sombres de la ville, maisons de jeux, rencontre de filles de joie et de coupe-jarret, détour dans les égouts (...) Les personnages ne seront pas rejetés au contraire, il est courant de voir des nobles traîner dans ces quartiers à la recherche de services les plus malhonnêtes que les autres.

C'est aussi l'occasion idéale pour faire apparaître des personnages non-joueurs qui reviendront de temps à autres dans la campagne.

N'hésitez pas ici à faire tomber les personnages dans les bras de n'importe qui (ou de n'importe quoi !). Une fille de joie du nom de Diane un peu vieille et un peu trop collante, qui, aux prises de problèmes d'alcool et de nombreuses dettes, n'arrête pas de harceler les joueurs pour quelques pièces, ou pour leur protection, qui sait ?

Un groupe de mendiants se propose de conduire les joueurs en lieu sûr... il s'agit d'une embuscade, car ils les mènent directement dans les bras de la milice. Et oui, la délation, ça rapporte...

Un brocanteur, revendeur de pacotilles volées, qui promet les meilleurs prix en offrant les pires, tandis que son acolyte tente de faire les poches du personnage (autre que Lothar) semblant le plus riche.

Un prêteur sur gage qui pourrait éventuellement faire regretter aux joueurs de ne pas vraiment bien connaître la valeur de l'argent...

Un joueur de dés qui, s'il ne gagne pas, accuse son « adversaire » de tricherie et qui, plus que mort-ivre, tentera en vain de lui « casser la gueule. » Il serait peut-être gentil de le raccompagner chez lui, s'il ne fait pas trop de boucan...

**3.** Une fois arrivés à la demeure de Eghest, l'obtention d'une audience risque d'être difficile à une heure aussi tardive, il faudra user de stratagèmes et de beaucoup de diplomatie avec les gardes de nuit. Il serait louche pour des personnes qui demandent l'audience d'arriver autrement que par la porte principale, ils n'auront donc pas d'autres choix. De toutes façons, Lothar impose le bon exemple et ne semble aucunement dérangé par les gardes personnels d'Aldar.

Bien que Lothar possède un parchemin avec le sceau de Dlaumor, les domestiques et autres gardes ne sont pas du tout enclins à le laisser rentrer, car eux ne sont pas au courant de cette affaire. Le noble a gardé cette histoire secrète, et il n'y a que lui qui connaît Dlaumor, son agent.

Si les tractations échouent où si les joueurs sont téméraires, ils peuvent tenter d'escalader la façade pour s'infiltrer par une fenêtre. Mais en théorie, les joueurs n'ont aucune raison de le faire

---

## L'audience

Audience accordée : Eghest et Lothar seront seuls dans le bureau pendant que les personnages attendent de l'autre côté que tout soit résolu et qu'on leur remette leur juste récompense. Quand tout à coup, venant de la salle : un cri de mort ! En entrant, ils trouvent Aldar étendu sur le sol au milieu d'une énorme flaque de sang, et Lothar qui s'enfuit par la fenêtre. Ils n'auront pas même le temps de se lancer à sa poursuite que les gardes de la maison arrivent sur les lieux et les arrêtent. Le délit de fuite ne fera qu'aggraver la sentence imposée.

*En réalité, Eghest n'est pas vraiment mort, il est très grièvement blessé et ne reprendra conscience que dans quelques jours. Cependant, pour tout le monde, il se fait passer pour mort. Il pourra ainsi enquêter dans l'ombre et essayer de démasquer les traîtres du haut conseil.*

# Sentence des Personnages

## Les cachots, le tribunal.

### Les brigands, Dlaumor, Lothar.

Les personnages seront conduits aux cachots de la ville. Les conditions de vie de la prison sont plus que passables pour des gens de leurs conditions : une planche de bois humide comme lit et un maigre repas froid par jour, les personnages doivent conserver leur pain jusqu'au lendemain s'ils désirent déjeuner. Les gardes ne leur adressent jamais la parole, et n'échangent rien durant leur séjour. Un garde inspecte les cellules toutes les demi-heures depuis le grillage de la porte. Durant ces quelques jours ils auront chacun droit à une très courte visite de leur famille (mère éplorée, père ne comprenant pas). Quelques jours plus tard, ils sont traînés devant le Haut Tribunal de Dale, escortés par deux gardes chacun.

Ils sont jugés en salle du Conseil (à réaliser "grandeur nature" et si possible avec des participants extérieurs à l'histoire qui tiendront lieu de jury.) Du fait que certains des joueurs soient issus de familles aisées, et que des témoignages affirment qu'il y avait un autre homme dans le groupe et qu'il s'agissait apparemment du chef, et surtout, à la suite des dépositions des joueurs proclamant sans cesse leur innocence, le tribunal leur laisse dans le doute une semaine de "liberté" Semaine durant laquelle ils devront tenter de rechercher "les vrais coupables" (le dit terme n'est employé que dans le doute raisonnable où les personnages sont innocents) ou encore, à faire leurs adieux.

Ce jugement arrange tout le monde : pas de scandales pour les riches familles, possibilité pour les joueurs de prouver leur innocence. Il est à noter qu'un des membres du tribunal a demandé la peine capitale... il va sans dire qu'il fait partie des notables corrompus que les joueurs auront à démasquer au cours de cette campagne.

---

## Rencontre d'un groupe de brigands.

Alors que le groupe s'arrête dans une taverne de la cité, ils apercevront un groupe de fêtards échauffés, quelque chose de banal ... Banal jusqu'au moment où l'un d'eux échappe un petit objet en bois qui était dans sa poche : c'est un sceau.

Les brigands sortent, et si un personnage s'approche de l'objet tombé, il constate que **c'est le sceau de Dlaumor** qui a servi à sceller le pli de Lothar.

Si les personnages se font remarquer, les brigands, après être sorti de l'auberge, leur tendront une embuscade, et il y aura combat.

Sinon, les personnages pourront les suivre mais se feront repérer et le combat aura quand même lieu.

*Ce combat doit aider à la suite de la campagne, jusqu'à un certain point. Si les personnages réussissent à capturer un des fêtards (N'oubliez pas que ces hommes sont certainement sous les effets des alcools à prix modique d'Otrin ! Ou alors, il ont assez d'argent pour payer l'équivalent à un autre établissement. Quoiqu'il en soit, donnez aux personnages la possibilité de prendre un de ces hommes.), celui-ci troquera sa liberté contre « ce qu'il peut leur dire ». Si les personnages en désirent plus de lui, laissez-les le tuer. Ils devront apprendre que tout ne vient pas tout de suite. Les personnages apprendront de lui l'adresse de Lothar, car il sait bien que cela devrait satisfaire les personnages.*

*Si les personnages demandent l'aide ou l'intervention de la milice envers Lothar, le membre corrompu du service l'en préviendra, celui-ci sera dès lors introuvable (du moins, pour un moment).*

*S'ils interviennent seuls, ils pourront prendre Lothar et normalement, ils le conduiront au corps de garde le plus près. La suite devient incertaine, il y a une chance sur deux que ce dernier subisse justice, et une autre qu'il soit relâché. Dans ce dernier cas, les personnages n'en seront pas prévenus et lorsqu'ils demanderont des nouvelles du prisonnier (s'ils le font), il y a encore une fois une chance sur deux qu'ils soient bien répondus. Ils ne pourront tirer d'autre renseignement de leur répondant.*

---

# De Lothar jusqu'à l'Exil

## **Cheminement des personnages** Où « le comment de l'enquête. »

Depuis le seul indice du nom de **Lothar** (qui s'est fait passer pour **Dlaumor**, ce nom pouvant tout aussi bien faire, puisqu'il fut tué par les brigands recherchés par les personnages) les personnages doivent dénicher des coupables pour se sortir de l'impasse. Le point de départ le plus plausible est l'auberge du Fer Rougi, et bien vite ils trouvent une personne qui, contre une légère poignée de pièces (d'argent), entreprendra les recherches nécessaires. Ils ont rendez-vous deux jours plus tard. Malgré l'entente, cet éventuel délateur revient les retrouver, le lendemain, leur annonçant qu'il ne peut aller plus loin dans son enquête, que personne de ses contacts ne peut l'aider ou quelques excuses de ce genre. Il rembourse les personnages et/ou tente de s'éclipser. Si les personnages se montrent persistants, et convaincants, il donne, à contrecœur, le nom de **Oghor**, un chef de bande assez influent.

Oghor, d'une manière ou d'une autre, atteint les personnages avant que ceux-ci ne l'atteignent. Lui et environ huit de ses hommes tentent l'intimidation envers les PJ. Plus que facilement, la troupe d'Oghor attaque les personnages, les attache et les bâillonne, pour ensuite les assommer et les laisser nus dans un des quartiers glauques de la ville. Quelques-uns auront des contusions et des membres fracturés (pas de fractures complexes, mais tout de même). À leur réveil, les personnages se libèrent de leurs liens avec quelques difficultés.

Des **initiales** (M. et L.) figurent sur l'un des baillons, c'était un mouchoir...

*Les personnages devront faire des pieds et des mains pour relier ce « détail » aux événements. Voici la liste des actions qui, possiblement, s'avèreront fructueuses. Des joueurs particulièrement imaginatifs pouvant trouver une multitude d'autres manières d'accéder à l'information, soyez indulgents avec eux, sans toutefois leur laisser toutes les chances !*

---

### **Cheminement (prime)**

1. Un personnage ayant quelques connaissances des textiles pourra donner un bon verdict sur celui qui a été utilisé pour confectionner le mouchoir : c'est une soierie sudiste rare. Tout(e) détaillant(e) pourra donner le même renseignement aux personnages. Il n'y a que quelques détaillants qui offrent ce tissu dans la ville, à chaque fois que les personnages en visitent un, il y a une chance sur cinq qu'ils retrouvent celui qu'ils recherchent (un seul détaillant du nom d'Ilmnir vend des mouchoirs et autres, ses concurrents ne vendant qu'au gros.)
2. Ce dernier leur conseillera deux de ses couturières pour l'initialisation des objets, les personnages ont donc maintenant deux chances sur trois de s'être fait conseiller la bonne. Elle se prénomme Beth et, par chance, Menolly Lioth (M.L. pour les intimes) est une de ses meilleures clientes. En se montrant persuasifs, les personnages pourront avoir d'elle l'adresse de la dame, qui les préviendra aussi de la rudesse de son mari. Si les malchanceux ne se font pas conseiller Beth, ils devront trouver autrement...

### **Cheminement (bis)**

1. Faites passer vos personnages devant une fontaine dans laquelle quelques blanchisseuses remplissent leur besogne. Il y a une chance sur 10 que la blanchisseuse qu'ils questionnent (quelle chance !) soit de la maison de Menolly. Par contre, elle se refusera à livrer l'adresse de sa maîtresse. Les personnages auront alors à la suivre en filature/dissimulation (qu'ils lui donnent le mouchoir ou non)...

### **Cheminement (ter)**

1. Les ouvrières, en dernier recours, pourront donner la pise aux personnages. Il y a une chance sur cent que les personnages questionnant une ouvrière se voit donner le nom du bon détaillant (voir plus haut.) S'ils ont avec eux le mouchoir ou encore s'ils recherchent la bonne soierie, leurs chances sont majorées à cinq sur cent.
-

Les initiales M. L. sont pour Menolly Lioth, qui est en fait une noble, femme de brigand. Celle-ci scella par son mariage une entente entre noble et brigand, et elle vit avec le malfrat depuis près de 2 ans et contre son gré. Elle le déteste et refuse toujours de lui donner un fils ...

Elle donnera volontiers, et jusqu'à la fin de cette campagne, le plus d'informations possibles aux personnages contre son mari. Elle tombera enceinte durant l'exil des personnages, et, sauf action contraire, s'enlèvera la vie avant d'accoucher. Si les personnages n'arrivent pas avant sa mort, elle chargera sa femme de chambre, s'ils reviennent un jour en ville, de les aider comme elle peut, et donnera encore une fois quelques contacts qui sont prêts à devenir délateur ( des anciens amis de son mari, maintenant ennemis, mais qui ont toujours été fidèles à cette femme). Durant l'unique semaine de leur enquête, Menolly peut leur donner le nom d'un des nobles corrompu de la ville. L'étape suivante consiste donc à lui rendre une petite visite. Mais l'inexpérience aidant, ils se font prendre en flagrant délit sur la propriété du riche homme et sont reconduits une nouvelle fois au tribunal avec un délit de plus...

La sentence est lourde : exil pour tous, sans distinction entre les classes sociales et races. Sentence obtenue à l'arraché par le père fortuné d'un des membres (car pour beaucoup, c'était la mort par pendaison qui attendait les personnages).

Sans ménagement, ils sont conduits aux portes de la ville. La foule assemblée le long des rues les traite d'assassins, leurs crache les pires insultes, certains enfants leurs jettent même des cailloux ! Leur honneur est brisé...

De l'autre côté des remparts, ils jettent un dernier regard en arrière et aperçoivent une sentinelle qui les remercie pour les avoir si bien aidés : un des hommes de Lothar qui les nargue.

Les personnages, écœurés, et sûrement bien décidés à se venger, ont maintenant le choix sur la route à suivre.

C'est à environ une lieue que les personnages seront lâchés par la milice. Nonchalamment, l'homme de Lothar offre discrètement une "récompense", faible ration de viande séchée qui provoquera quelques troubles gastriques à ceux qui en prendront.

---

# *Les Premiers Moments de l'Exil*

## **Les Dunlendings. Péripéties du voyage.**

Regroupement des aventures vécues au sein du groupe dans leur temps d'exil. En l'occurrence, les assauts d'assassins isolés en quête de la prime posée sur leurs têtes, mais aussi et surtout la traque des hommes de Mesco le Dunlending. Ces derniers ont la tâche de coincer les personnages, qui seront un jour ou l'autre en possession de renseignements nuisibles à Mesco.

*Il est fort probable que les personnages, en exil sur les routes entourant Dale et l'Érebor, sans destination précise, rencontrent les avant-gardes de la bande de Mesco. Cette probabilité vient du fait de l'organisation de la bande elle-même ; des éclaireurs sont envoyés sur les chemins à intervalles de deux ou trois jours, leur but étant de prévenir les chariots du camp principal du passage de n'importe quelle caravane. Ces éclaireurs sont le plus souvent des groupes de deux ou trois cavaliers, maniérés et rustres. À la vue des personnages, ils arrêteront probablement, les inviteront peut-être même à rejoindre leur campement (s'ils ne présentent aucune menace, à vous de juger.) Peu importe l'échange qu'il y aura alors, il débutera les relations entre les Dunlendings caravaniers et les personnages.*

*Toutes les possibilités sont alors envisageables, que ce soit de la traque des personnages par ces hommes ou de leur collaboration, jusqu'à ce qu'un découvre qui est l'autre, ou encore un règlement de compte entre les personnages et un groupe isolé (les éclaireurs, par exemple). Le mieux serait que les personnages n'aient pas à se faire connaître de personne, par simple prudence mais aussi pour la réussite des événements à suivre.*

*De toutes façons, cette partie ne devrait être que l'affaire de deux jours au plus...*

---

## **Introduction de l'élément poursuite**

Après un ou deux jours, les personnages trouvent l'emplacement d'une cabane abandonnée. Les personnages, n'ayant probablement nulle part d'autre où aller, y resteront certainement un moment. Ils y trouvent un peu de nourriture et de quoi faire du feu, les nuits sont très fraîches en cette région.

Si vous ne connaissez pas encore les intentions de vos personnages où que ceux-ci n'ont aucune idée de l'endroit où ils iront prochainement, faites-les découvrir la mention « Gilthariel, en revenant de la Grande Forêt. En mémoire des compagnons perdus. » Afin de leur faire revenir en mémoire les dires de cet homme, à l'auberge.

Durant la nuit, deux assassins de la bande de Mesco se tiennent près pour attaquer. L'un d'entre eux casse de son pied une branche sèche, ce qui éveille un ou deux personnages.

Dénouement assez particulier : un assassin tue son compagnon, et se présente donc comme " un ami " qui a suivi les personnages depuis Dale et ne cherche que leur bien. Il dit qu'il connaît beaucoup de choses sur Mesco ( erreur de sa part, il donne le nom aux personnages ) et sa bande, et il est sûr qu'ils furent jugés à tort.

Cette personne nouvellement arrivée se greffera donc à la compagnie, les personnages penseront sûrement, et à tort, qu'on les a dénoncés, et Liam (car c'est ainsi qu'il se prénomme) ne fera que leur rappeler en leur disant que « cet homme savait où il allait. » Cette paranoïa ne risque pas d'alléger les relations entre les personnages...

*Il est fort possible que cet « agent-double » reste longtemps parmi les personnages avant que ceux-ci s'en débarrasse. Ce dernier se fera fort obligeant et serviable, parfois même trop. Ne sachant pas réellement ce qu'il doit faire maintenant, il attendra de voir ce qui se passera... Mais les personnages, tout de même pas si dupes, risquent bien de soupçonner quelque chose à un moment ou à un autre. Il restera avec eux jusqu'aux Monts de Fer s'il n'est pas découvert avant, où il se complaira fort bien dans l'espionnage des façons naines et surtout dans de nombreux petits vols d'objets de valeur. Les personnages, travaillant alors avec les Nains des Monts, entendront certainement les rumeurs comme de quoi un voleur serait parmi eux... Ils pourront trouver les objets*



*dans les affaires personnelles du brigand, s'ils pensent à y jeter un œil. Si jamais vous voulez créer des ennuis aux personnages dans cet épisode ultérieur, faites que les Nains découvrent le voleur avant eux, et encore une fois les personnages seront soupçonnés de complicité. S'ils ont confessé leur état d'exil, ils seront irrémédiablement bannis des mines.*

*Si les personnages passent l'épisode des Monts de Fer en traînant toujours avec eux cette taupe, alors celle-ci leur faussera compagnie afin de prévenir la bande de Mesco des agissement entiers des personnages au cours des derniers mois, ainsi que de tout ce qu'ils ont bien pu lui dire sur ce qu'ils ont fait précédemment. Cette lourde trahison leur empêchera de pénétrer ultérieurement les rangs des brigands incognito.*

---

# *La Forêt de Mirkwood*

Les personnages partiront certainement en direction de Mirkwood (en rapport avec l'histoire racontée par Gilthariel au début de la campagne.) (S'ils ne planifient toujours pas d'y aller, faites-les rencontrer un convoi venant d'Esgaroth en chemin.) Après un pénible voyage, ils rejoignent quelques bûcherons installés en lisière de la forêt, et qui sont là afin de rapporter à la ville du Long Lac du bois d'œuvre et de chauffage. Ils offrent du travail aux personnages, qui se sentent redevenir "honnêtes" pour un moment ...

Les bûcherons coupent leur bois pour quelques jours encore, les personnages peuvent bien sûr rechercher la fameuse forteresse Elfe perdue au Nord de Mirkwood (les bûcherons ainsi que les personnages sont au Nord de la Rivière de la Forêt, donc « dans la section Nord de la forêt ».)

## **Aventures en Mirkwood**

Le premier jour, les personnages peuvent s'aventurer en plein bois. Rendez leur expérience éprouvante, de sorte qu'ultérieurement ils tentent une approche différente. Bien qu'ils n'affronteront ni araignées ni autres bêtes de ce genre durant le jour, ils peuvent bien être dérangés par quelques-unes, dont des mouches plus qu'énervantes. Finalement, toutes les difficultés sont bonnes à imposer aux personnages : traverser une rivière, grimper à un arbre afin de savoir si l'heure de la journée est avancée, ou encore afin de retrouver le chemin à suivre vers la lisière. Il est possible que les personnages ne se retrouvent plus dans la Grande Forêt, et qu'ils doivent y passer la nuit. Ils auront alors à affronter, au cours de leur sommeil, un nombre inférieur au leur en araignées géantes... Peut-être auront-ils aussi à trouver de la nourriture pour le lendemain ? Ce qui est une tâche presque impossible.

Au matin du deuxième jour, s'ils sont rentrés, quelques-uns des plus forts pourront tenter d'aider un bûcheron coincé sous un arbre immense, terrible accident de travail. Dans la journée, je leur conseillerais de monter plus au Nord, en suivant la lisière de la forêt, afin de monter le campement hors des bois et de continuer leur recherche à plus haute latitude, le jour d'après. Les bûcherons, qui commencent déjà à fixer aux chariots les lourds billots qu'ils conduiront ensuite jusqu'à la rivière de la forêt, pour en faire la drave jusqu'au Long Lac. Ils partiront le lendemain du départ des personnages, tandis qu'un autre groupe attendra les personnages encore deux jours s'il le faut, afin de ne pas les faire participer à la conduite des billots par les eaux. Donc les personnages vont plus au Nord, certainement sous les conseils d'un vieux bûcheron, et montent le campement à la brunante. Ici, je n'ai pu m'empêcher de glisser une image droite-tirée du « Hobbit » : le soir, alors qu'ils campent à la belle étoile, les personnages perçoivent au loin, une lueur. C'est le feu de trois Trolls, respectivement appelés Tad, Allan et Bill. À ce stade de la campagne, aucun personnage ne devrait avoir la capacité d'affronter un Troll seul, alors trois ! Si vous avez parmi votre troupe un barde ou un mage, les Trolls pourront certainement être retenus sur place jusqu'au lever du jour par quelques petits tours de passe-passe (le sort « Murmure sonore », par exemple.) Un imitateur talentueux pourra en faire tout autant. Même un bon coureur (un athlète !) pourrait les éloigner suffisamment, de sortes qu'ils ne pourront rentrer en temps...

## **La cache des Trolls**

*Si jamais les personnages réussissent à ce débarrasser des ces trois gigantesques lourdauds, un jet de Pistage de difficulté moyenne leur sera demandé afin de dénicher le Sentier menant à leur cache, en bordure de la forêt. Comme creusée à même le roc, tout de même vaste et large d'entrée, la cache empest de l'odeur des Trolls et de tout ce qui jonche le sol de l'endroit. À l'intérieur peuvent être retrouvés des objets de valeurs diverses ainsi qu'une grande quantité de pièces.*

*. Sur le sol, si les personnages se donnent le temps, ils récolteront jusqu'à 5 pièces d'or, 20 pièces d'argent, 50 pièces de bronze, 100 pièces de cuivres et 200 pièces d'électrum.*

*. Les provisions peuvent être prises, mais seront traités comme un poison de niveau 2 et donnant de fortes crampes et de forts problèmes de digestion d'une à deux semaine.*

*. L'alcool qui s'y trouve (en grande quantité) est fort vieilli et, s'il est consommé en grandes quantités, peut être considéré comme un poison de niveau 3 entraînant un coma d'un nombre d'heure égal à la différence entre le jet lancé par le personnage plus son bonus total de résistance au poison et le nombre demandé pour la réussite du jet.*

. Deux lames de qualité, respectivement une épée courte (+ 15 au BO, voir modifications dues au type d'arme) et une épée large (+ 10 au BO, l'arme n'offre pas de modifications.) Ces deux lames émettent une faible luminescence lorsque la Lune est dans le ciel et projettent le sort « Lumière » au plus fort de la nuit (ce sort ne peut être contrôlé.)

. Une hache double (ou hache à double tranchant) très légère malgré sa taille (l'arme est de taille normale, soit une hache pouvant être maniée à une ou deux mains, mais son poids est réduit de moitié, donc de 2 kilos.) Au combat, son bonus total (modifications comptées) est de + 5, peu importe l'armure de l'adversaire.

. Armes et objets pèle-mêle, de mauvaise facture ou détériorés.

Après avoir pris ce qu'ils désiraient de ce bordel, les personnages ne seront certes pas fâchés de se retrouver à l'air frais. Mais là ne s'arrête pas leur peine. Eux qui n'ont certainement pas dormi de la nuit (s'ils se sont préoccupé des Trolls pour deux sous) auront maintenant à fuir ou à escamoter leur présence tandis qu'un groupement bruyant se fraye un chemin le long de la forêt. À distance plus rapprochée, les personnages reconnaîtront certainement en eux tout ce qu'on a pu leur dire des Orques. Si les personnages ont manifesté leur présence, il est encore temps de corriger leur erreur. Ils n'auront aucun problème à le faire et les Orques, qui sont plus d'une douzaine et accompagnés de deux énormes loups (deux wargs), passeront outre...

Les personnages, par contre, auront bien tout à se demander...

*Les Orques, de même que toutes les autres races, ont besoin de bois, que ce soit pour leurs forges ou simplement comme chauffage. Or, ils ne peuvent certes pas passer longtemps aux abords d'une forêt peuplée d'Elfe et exploitée par les hommes, mais il n'est certes pas étranger à leurs méthodes « d'emprunter » à quelques bûcherons isolés ce que leurs besoins nécessitent. Et c'est dans cette position de bûcherons isolés que se retrouvent ceux que nos bons personnages ont laissés, et les Orques tout comme ces bûcherons ne tarderont certainement pas à le savoir...*

*Si les personnages ne comprennent pas tout cela dans les moindres détails, nous supposons qu'ils comprennent que la troupe bûcheronne est en danger...*

Comptant sur la grande endurance des Orques (qui font ce périlleux voyage depuis les Montagnes Grises, de nuit comme de jour), les personnages ne pourront aucunement les rattraper, car la fatigue est déjà dans leur moelle (et s'ils n'ont pas « combattu » ces Trolls, je me demande bien comment ont-ils fait pour dormir en leur présence.)

Malheureusement, les personnages se retrouvent impuissants pour stopper l'avancée des Orques jusqu'à la compagnie des bûcherons et c'est le même soir (ou plus tard, si pour quelques raisons que ce soit vous n'avez pas le même espace-temps que celui proposé) que passera, en sens contraire, un chariot sans chevaux mais tiré par de nombreux orques et par l'attelage des deux wargs, et chargé de nombreux tronçons d'arbres ainsi que de quelques corps (visiblement des bûcherons.) Fiers de leurs succès, les orques poussent leur démenche à oublier tout repos, et pourraient possiblement devenir la proie dans cette histoire, malgré leur grand nombre.

Avec quelques prouesses tactiques, quelques stratagèmes et une bonne coordination, les personnages pourraient venir à bout des orques pendant la nuit ou encore, au tout début du jour (pensez aussi qu'ils auront un grand avantage s'ils attendent jusqu'au levé du jour, sans toutefois leur dire.) Seulement l'idée d'enlever les corps aux profanateurs devrait suffire à tout héros pour tenter la série d'embuscades. Attention, les wargs sont très dangereuses et pourront repérer les personnages bien avant les Orques.

Le lendemain de cette rencontre et de son dénouement, les personnages retrouvent ceux des bûcherons qui devaient les attendre et dont les corps sont restés sur place, tous morts. La scène est miroir de la sauvagerie des attaquants, au pied de quelques hommes ayant visiblement offerts une éperdue résistance, le corps de quelques Orques.

*Dans toute cette histoire, différentes options se posent aux personnages : ramener le chariot volé, avec ou sans les corps (pour ce faire, ils devront retrouver les chevaux qui se sont égarés : imaginez la réaction des animaux face aux orques.) Ils pourront peut-être aussi creuser les tombes. Finalement, il est même possible que les personnages désirent ramener le convoi (les billots de bois) et en faire eux-même la drave jusqu'au Long Lac, une aventure qui ne manque pas d'originalité !*

*Quoi qu'il en soit, s'ils ont rempli une de ses actions (bienveillante à l'égard des Hommes du Lac) et que par après ils entrent en contact avec de ces hommes, ils seront certainement traités avec de nombreux égards.*

# *La Route des Monts de Fer*

## **Suite de la campagne, au hasard de la Route. Vers les Monts de Fer.**

Laissez aux personnages quelque temps afin d'accomplir les actions qu'ils désirent, puis aussi afin de faire un peu de route seuls entre eux (si leur direction semble s'orienter vers les Monts de Fer, laissez-les faire un moment.) S'ils se sont rendus au Long Lac, tout se passe pour le mieux. Ils peuvent y rester un moment, mais verront bientôt qu'ils risquent d'être découverts (ou les relations s'envenimeront s'ils se confessent) et devront alors quitter l'endroit. S'ils ne se sont pas dirigés vers Esgaroth et que vous n'avez aucune idée de comment les y mener, pourquoi ne pas simplement les faire poursuivre les chevaux égarés depuis la forêt de Mirkwood ? Puis, faites intervenir tour à tour les brigands de la bande de Mesco et leurs différents souvenirs afin de les diriger vers l'Est, dépassé Érebor, et finalement...

Une caravane Naine venant d'Érebor, en direction des Monts de Fer, avec un grand chargement de produits manufacturés et des vivres en grande quantité. En entier, le convoi énorme fait bien douze chariots, tous également débordants. Au récit des personnages (escamoté : qu'ils ne parlent pas d'exil !), le commandant du voyage leur propose de les accompagner, leur dit qu'ils auront grandement besoin d'eux dans les Monts de l'est. Si les personnages parlent des problèmes précédemment rencontrés dans la ville de Dale, ils auront fort à faire pour amener leur image à un meilleur stade que celle de brigands...

Nous connaissons les Nains pour leur introversion, et pour être acceptés (lisez « endurés ») au sein de la caravane, les personnages humains devront réellement se faire discrets, voir petits. Même les Nains auront beaucoup à faire s'ils ont tout dit sur leur état, malgré toutes leurs bonnes intentions.

Cependant, quelques jours plus tard, la caravane est attaquée par une meute de loups. Les Nains se défendent vaillamment, mais ne parviennent à s'en sortir que grâce au courage des personnages. Ceux-ci font désormais partie intégrante de la caravane.

---

# *Les Monts de Fer*

## **Les mines. Sur les brigands.**

Aux monts de fers, les personnages pourront récolter quelques informations éparses sur les brigands Dunlendings auxquels ils sont confrontés (il est fort probable que les personnages finissent par confesser, bribes par bribes, leur état et leurs problèmes.) Aussi, au cours des discussions, on leur confirmera certainement (du moins, aux personnages qui sont nains !) que la politique des humains a toujours eu des problèmes de ce genre, et on leur avouera que, malgré tout, ils ne sont pas si mauvais que cela ! Toute la troupe restera probablement deux mois en place, afin de se refaire des forces (quoique le travail ne manque pas dans les mines, le simple fait d'avoir une sécurité sociale quelconque est réparateur) et c'est fortifiés que les personnages quitteront les lieux, avec derrière eux des amitiés solides.

## **Quelques aventures aux Monts de Fer**

En plus de tout ce que la vie de minier demande et prodigue, les personnages n'auront pas que ça à retenir de leur expérience dans les tunnels.

Premièrement, si le coupe-jarret rencontré à leur sortie de Dale, par un soir où ce dernier et son compagnon avaient la ferme intention d'assassiner les personnages, est toujours avec eux, veuillez vous référer aux événements décrits dessous le point intitulé « Introduction de l'élément de poursuite. »

Parallèlement, les mines recèlent d'autres aventures pour les personnages, notamment celle où ces derniers, visitant les voûtes les plus anciennes du complexe minier où ils se trouvent, se voient toute retraite coupée par une chute de rocs, d'autres débris et de neige. Certes, des secours sont dépêchés mais faute de pouvoir communiquer autrement que par coups donnés sur quelques rocs et dont la résonance se propage d'un côté à l'autre de l'éboulis, et du fait que ces secours mettront bien de nombreuses heures avant de terminer l'excavation, il peut bien prendre aux personnages l'envie d'ausculter le tunnel par lequel ils s'avançaient.

Celui-ci est très vaste et mène à un hall aux menues proportions mais magnifique, soutenu de huit colonnes (respectivement quatre de chaque côté.) Sur chacun des murs des côtés ainsi que sur celui du fond se trouve une arche, celle du fond étant munie d'une énorme porte en pierre, toutes trois menant dans une chambre annexe. La lumière dans cette section était autrefois assurée par quelques lampes et de nombreuses torches, mais aucune de celles-ci ne sont allumées et de ce fait, les personnages sont dans le noir. Ils peuvent tout de même se guider grâce à un puits de lumière orienté à l'Est (donc, éclairé qu'en début de la journée), mais il leur sera moins aisé de distinguer quoique ce soit dans les trois salles annexes.

La salle de gauche ne contient rien de spécial, autrement que quelques motifs muraux et une conception d'une finesse ingénieuse. Un banc de pierre fait tout le mur face à l'arche d'entrée, et de chaque cotés de cette dernière s'élèvent des colonnes blanches, dont la partie supérieur imite les branches d'un arbre.

La salle de droite est à l'image de celle de gauche, à l'exception faite que celle-ci possède aussi à chacune de ses extrémités des caissons d'un bois lourd dans lesquels sont entreposés quelques outils de forge, et aussi quelques autres utilisés pour le forage (marteaux et mèches, mais aucun outil de grande envergure), tous ces objets étant d'une grande facture et d'une grande beauté. Intéressant certainement plus les personnages, quoique des outils de forage peuvent être les bienvenus, on peut y trouver une hache au tranchant bien aiguë, et à la courbe magnifique (considérez-la comme donnant un bonus de + 5 au BO.)

De chaque côté de la porte menant à la salle du fond se trouvent les mêmes colonnes au cimier à l'image de branches d'arbres que l'on retrouve décrites précédemment. Au-dessus de celles-ci, exactement au centre la cime des deux colonnes, l'observateur pourra voir, s'il réussit un jet de perception difficile pendant la période éclairée du jour (-10) ou très difficile pendant la période non-éclairée de la journée (- 20), écrit dans la langue des Nains, les mots « Borin, maintenant mort. » Pour compléter cette phrase, j'ai fait assister mes personnages une fois à un enterrement Nain dans les Monts de Fer, la suite de la phrase est connue de tous : « Sous le roc dort. » C'est aux personnages de s'en rappeler (quoique j'ai tout fait pour leur faire oublier.) Bien sur, libre à vous de

changer la charade. La porte est protégée, comme vous vous en doutez. Borin est le deuxième fils de Nain II, ce dernier ayant été à son heure Roi de la maison de Durin, donc Roi des Nains. Pour renseignement, la mort de Borin remonte au courant de l'année 2711 du Troisième Âge. Il n'a jamais régné sur son peuple, mais repose tout de même dans les luxes qui lui sont dus. Si les personnages ne prononcent pas les bonnes paroles devant cette porte, elle se verrouillera magiquement. Toute tentative réussite pour l'ouvrir déclenchera le piège qui la protège (celui-ci n'étant accessible que de derrière la porte, on ne peut l'arrêter.) Les jets de crochetage sont extrêmement difficiles (- 30) et le sort protégeant la serrure a le droit à ses jets de résistance s'il est affecté par la magie comme s'il était du niveau 7. Si les personnages poussent la porte sans prendre gare aux paroles et en ne s'adressant pas à la porte, celle-ci laissera entrer le ou les imprudents, mais lâchera tout de même un carreau considéré comme assez précis (critique B de Perforation), puis se refermera avec une discrétion extraordinaire, au bout d'une minute complète après le moment où elle fut ouverte, se refermant certainement sur quelques imprudents. Afin de s'en rendre compte avant qu'il ne soit trop tard, les personnages doivent réussir un jet de perception d'une difficulté qualifiée de « pure folie » (-50.)

Il n'y a certes aucun trésor dans la pièce, excepté le luxe ambiant. La voûte est très haute et merveilleusement ouvragée, un jet de lumière venant d'un puits circulaire de 30 centimètres, en plein milieu du dôme, vient frapper la tombe de Borin. L'épithaphe qu'on peut y lire, toujours en Kuzdul, est celle-ci

Borin  
Fils de Nain II  
Seigneur de la Lignée de Durin  
Né en 2450 et mort en 2711  
Du Troisième Âge.

La tombe en elle-même est constituée d'une énorme pierre rectangulaire (qui s'avère creuse, si l'on vérifie) ainsi que d'une autre en angle posée par-dessus. C'est sur cette dernière, qui sert très visiblement de couvercle au tombeau, qu'est gravée l'épithaphe. Finalement, empiétant sur le couvercle se trouve une grande statue aux apparences Naines, quoique à échelle beaucoup plus grande. Si l'on tente ne serait-ce qu'une action de force contre le couvercle ou la statue en elle-même, cette dernière révélera sa fonction de garde et attaquera les personnages autant qu'elle pourra. La phrase « Borin maintenant mort, sous le roc dort » l'arrêtera, tandis que la statue ira se repositionner sur son piédestal si l'on lit l'épithaphe dans son intégrité. Il est impossible de bouger la pierre sans plusieurs bons leviers et la participation de plusieurs hommes : autrement dit, les personnages ne le pourront pas.

Au courant de la nuit, les personnages seront secourus par quelques miniers qui était affairé à la tâche. Les personnages seront gelés jusque dans la moelle (moins de 3 degrés Celsius dans ces tunnels) et affamés, mais n'auront pas à attendre longtemps avant d'être contents !

Afin de pousser à nouveau les personnages dans les eaux des événements précédemment vécus, ainsi qu'à leur rappeler que leur vraie appartenance est à la ville de Dale, faites qu'un raid Dunlendings s'attaque directement à la colonie minière dans laquelle les personnages résident. Il est fort possible que ce seul événement pousse la compagnie à retourner à leur quête de justice, sinon établissez un conseil des Nains de cette colonie où les pesants arguments d'un des anciens montre bien que « c'est aux personnages de régler aujourd'hui les événements du passé, et c'est à eux de gagner pour eux et pour la colonie un avenir tranquille. »

---

# Cheminement Vers la Destinée

## Conflits avec les Dunlendings. Éclaircissement progressif.

Les personnages à la poursuite des brigands rencontrent en chemin une famille de chasseurs venant d'Esgaroth. Ils essayent de retrouver leur fils, nommé Byron, qui s'est enrôlé dans la bande de brigands de Mesco.

*La famille est composée du père, Troyat, de sa femme, Istelle, et de leur fils cadet, Renald, maintenant âgé de 12 ans. Ces derniers se montreront le plus obligeant que possible, tant que les personnages leur promettent de l'aide tant qu'à leur problème vis-à-vis leur fils. La vie avec eux sera grandement allégée, Troyat s'occupant de chasser (et certainement d'apprendre les arts de la chasse aux personnages intéressés), Istelle, tant qu'à elle, se fait un devoir de préparer les repas et de raccommoder tout ce qui lui passera sous la main. Parmi eux, les personnages n'auront que très peu à faire, tant qu'ils seront bien courtois à l'égard de cette famille aux manières paysannes.*

Avec l'aide de la famille, les personnages retrouvent rapidement les traces de la bande de Mesco. Les personnages peuvent tenter d'infiltrer la bande, qui a vraiment besoin de recrues maintenant (mais attention, Lothar connaît leurs visages, quoiqu'il ne fait affaire directement avec la troupe extérieure de la ville que très peu souvent.) A l'intérieur ils retrouvent le fils des chasseurs, qu'ils devront convaincre à changer de voie. Ils trouvent aussi quelques documents compromettant permettant de mettre à jour les liens entre Mesco et certains nobles de Dale (sans toutefois y trouver quelque nom que ce soit) mais devront certainement rester avec les brigands beaucoup plus longtemps avant que l'occasion de fuir ne se présente ...

*La troupe des brigands, au grand étonnement des personnages, est loin d'être constituée de sauvages et leur semblera certainement une « entreprise familiale. » Certes les hommes sont rudes, voir rustres de manière, mais les accompagnent quelques de leur femmes et nombre de leur fils, car telle est la voie des gens des chariots, les Dunlendings. Les personnages, s'ils ont quelques misères à se faire croire voleurs (notamment, si nombre de nains les accompagnent), se verront peut-être traiter d'une manière préventive par les brigands. Ces derniers iront jusqu'à ligoter les personnages, une fois que ceux-ci auront vus quelques éclaireurs revenir et annoncer la nouvelle d'une caravane venant au devant d'eux. Mais ces mesures de sécurité, quelles qu'elles soient, ne seront que de courte durée. Les brigands auront effectivement besoin de quelques forts bras afin de relever un des chariots ayant brisé une de ses roues dans les cahots...*

*À partir de là, on leur demandera de prouver leur fidélité dans l'attaque d'une caravane. Les personnages seront loin d'être laissés seuls à leur besogne, et peuvent très bien ne rien faire, mais ils retourneront alors à leurs garrots. Si leurs agissements, sans être violents, sont de bon augure pour le chef de la bande (Mesco), celui-ci leur donnera entière liberté. Les personnages peuvent entreprendre dès lors une « évasion » compliquée des rangs des brigands, une fois qu'ils auront parlé à Byron (fils de Troyat et d'Istelle.) Mais s'ils le désirent, ils peuvent toujours rester un moment on ne peut plus long...*

*Les personnages, s'ils restent une semaine supplémentaire, apprendront qu'à nouveau est en vue un convoi, et que celui-ci ne sera pas exempt du tribut des brigands. Mais tout n'ira pas comme les Dunlendings le souhaitent ! Car ce convoi est plus que prêt à les rencontrer, étant lui-même majoritairement constitué de mercenaires engagés expressément afin de faire subir de lourdes pertes aux brigands. Le convoi est à la solde d'un regroupement de marchands de Dale et cet événement permettra aux personnages, soit de fuir, soit de frapper dans le dos des brigands (et bien sûr de fuir par la suite), ou encore de protéger ceux-ci (ne serait-ce que leurs femmes et leurs enfants.) Après ce dernier événement au sein de la troupe brigande, les personnages n'auront certes plus rien à y faire, de plus que celle-ci prendra un certain temps à se remettre de l'attaque (puisque les mercenaires, en nombre inférieur, ont finalement retraité.)*

---

# *Retour au Point d'Origine*

## **Enquêtes dans la cité.**

### **Le prix de l'honneur.**

Les personnages doivent maintenant achever leur enquête là où leur exil a commencé. Celui-ci n'est pas encore levé et ils doivent faire profil bas (les personnages pourront trouver de l'aide à la maison de Menolly, que son mari n'habite plus, ou encore de la part d'Aldar Eghest s'ils le retrouvent et lui prouvent leur bonne foi) ...

Tous les paramètres des enquêtes sont fournis dans un premier temps, et ensuite viennent les descriptions des recherches elle-mêmes.

### **0.1 La maison de Menolly**

Est maintenant dirigée par la gouvernante, Menolly étant la seule héritière. Tout le personnel est encore employé et assure les bons soins du vieux père de cette dernière. Ayant compris qu'il avait indirectement mis fin aux jours de sa fille bien-aimée, le vieil homme s'est à présent retiré de toutes affaires politiques, qu'elles soient illicites ou non. Un peu mélancolique et retiré, il se révélera par contre très coopératif. Il demandera aux personnages le meurtre de son gendre et leur donnera tout son affection – comportement plus qu'incompréhensible, sauf si on le rattache au passé de l'homme...

Il leur offrira alors asile dans sa demeure. Les personnages vivront frugalement, mais seront tout de même logés confortablement et n'auront aucunes contraintes à mener la vie qu'ils veulent, en autant qu'ils continuent cette recherche des nobles corrompus de la ville. Souvent, l'homme ou un de ses serviteurs viendra demander quelques informations sur les avancements des recherches aux personnages.

Ce meurtre commandé, de plus, pourra bien s'avérer doublement utile si les personnages assistent (peut-être au nom du vieil homme, qui ne s'y rendra pas) aux funérailles, puisqu'il leur sera possible de mettre la main sur la sœur du défunt, cette dernière leur étant connue puisqu'elle est blanchisseuse mais aussi taupe de la maison. La servante ne sera pas de grande utilité si elle passe à l'interrogatoire, mais sera tout de même bien moins gênante une fois renvoyée, car il serait bien possible qu'aux cours de conversations écoutées, elle en apprenne soit sur le passé des personnages, soit sur leur but présent ou sur les circonstances de la mort de son frère : et dans les trois cas, les personnages se retrouveront dans de beaux draps.

### **0.2 Aldar Eghest**

Mène, tout comme les personnages mais depuis quelques mois déjà, une existence secrète dans la ville de Dale et pourrait bien devenir un mentor pour les personnages. Le seul problème étant qu'Aldar entretient une opinion erronée de ceux-ci, laquelle le poussera à les fuir encore et toujours. Si ces derniers sont assez futés pour le coincer (alors qu'il prend des nouvelles des affaires de sa maison par le biais du portier, entre autre), et surtout pour le contenir, il leur sera possible de faire entendre raison au riche homme, lequel leur sera dorénavant d'une aide financière non-négligeable, à la condition qu'ils aillent lui porter rapport deux fois la semaine.

### **0.3 La milice**

Quoique ne recherchant pas particulièrement les personnages, celle-ci pourrait devenir gênante. Alors que ces derniers se retrouveront à maintes reprises (voir suite) dans des endroits affiliés, la présence d'un agent-double ou d'un délateur est une option à envisager. Pour cette raison, les personnages devront être sur leur garde et cela en tout temps, puisqu'il est même fort possible qu'ils soient suivis, alors qu'ils retournent à leur logis, et deux fois plutôt qu'une. N'hésitez pas à introduire une poursuite endiablée dans les ruelles, encore une fois, et bien sûr cette scène où les personnages devront s'enfuir, après un échange rapide de coups, de leur chambre louée par la fenêtre, abandonnant tout.

Une troisième scène d'action, un combat cette fois-ci, combat qui pourrait être engagé contre des gardes échauffés et dans une auberge. Ces derniers, n'étant soit-il dit pas en factions, ignorent qui sont les personnages – mais faites-les agir en provocateurs ...

Une autre fois, les personnages seront envoyés aux fers tout simplement parce qu'ils ont été confondus avec d'autres, ou seront accusés d'un méfait qui n'a pas été commis, et à peine les gardes



s'en rendront-ils compte qu'ils les relâcheront, mais criera cet homme de Lothar qui les nargua suite à leur exil, et qui se souvient d'eux : les personnages feront mieux d'avoir bonnes jambes et bon souffle pour quitter l'édifice...

#### **0.4 De vilains coups, et autres ...**

Un dernier point afin de rappeler que les personnages devront être aux aguets à *tous instants*. Ils devront se méfier au point de disparaître complètement au vu et au su du reste de la populace. Des personnages ne voulant se retrouver un jour ou l'autre avec un problème semblant mineur, mais étant plutôt miné, devront être assez prudents pour cacher tout de leurs blessures, richesses, problèmes et actions. Soyez sévère à l'extrême et profitez de tout relâchement de la situation, aussi insignifiant soit-il, afin de faire entrer dans la vie déjà mouvementée des personnages un élément compromettant de plus ...

#### **0.5 Les recherches, investigations et enquêtes**

Les tremplins de départ pour ces dernières sont respectivement ; le vieux père de Menolly, Aldar Eghest, et dernièrement les contacts déjà exploités en début de campagne. Ainsi, nous donnerons donc deux sources indirectes, menant à une source directe, afin de recréer quelques-unes des nombreuses méandres dans les affaires de la rue. Bien à vous d'en rajouter à souhait, plus l'arbre aura des branches et plus l'escalade en sera intéressante. Faites souvent patienter les personnages aux différentes étapes, faites les aussi souvent revisiter ces personnes afin qu'elles soient plus que des passants, mais bien des acteurs permanents de l'histoire.

### **1.0 1<sup>ière</sup> source (indirecte)**

#### **1.1 Revendeur de marchandise**

*Celui-ci est un homme de peu d'argent, susceptible et ratoureux – son style est celui très connu de la personne qui parle beaucoup et qui pourtant ne fait peu. Il tient une petite boutique marchande, que l'on qualifiera de minable. L'intérieur règne un désordre de marchandise avariée, le tout mal éclairé par de trop petites fenêtres. L'entrée en force sera la plus efficace. Il promettra beaucoup et s'engagera énormément envers des personnages voulant discuter, mais ne fera rien. Par contre, la dague au cou, l'homme se fera moins bavard et plus expéditif – à l'image des personnages, en fait. Plus l'intervention est diluée, plus il faudra du temps à l'homme pour donner des renseignements. Au minimum, les personnages auront à le visiter 3 fois durant une seule semaine. Plus ils patienteront, et plus il leur sera difficile d'avancer, tandis que les membres plus haut placés se caparaçonnent.*

*Les renseignements divulgués mèneront à une deuxième personne, qu'il sera préférable de suivre en filature afin de savoir où la rejoindre en tout temps (son logis, ou encore cette bâtisse depuis laquelle elle règle ses affaires). Il est fort possible qu'à cette étape, les personnages aient déjà eu à délier leur bourse envers le revendeur...*

#### **1.2 Fournisseur indirect**

*Une personne méthodique et taciturne. Traiter avec cette dernière sera moins aisé qu'avec la précédente (toujours en compagnie d'une bande de suivants, et souvent dans des lieux publics), car ses connaissances sur les lois de la rue sont bien plus étendues que celles des personnages. Suite à une intervention turbulente, elle enverra contre eux un groupe égal de mercenaires, à leur chambre et durant la nuit. Impossible de découvrir par qui sont mandatés ces hommes s'ils ne mettent pas la main sur l'un d'eux. Un bon interrogatoire fera mentir au mercenaire coïncé le nom d'un noble gênant leur « travail » ou encore leur donnera l'adresse d'un personnage influent sur la milice publique. Si les personnages ne sont pas présents durant la nuit, alors la chambre sera pillée et saccagée : les personnages régleront avec les frais.*

*À leur deuxième rencontre (il sera seul), le fournisseur se voudra bien à échanger l'adresse de l'entrepôt contre quelques services. Si les personnages, en fureur, le suspectent pour l'attaque et veulent bien lui rendre la pareille : alors sa langue se déliera sans l'accomplissement du service demandé, mais les personnages se seront contracté un nouvel ennemi.*

*La nature du service peut être à peu près n'importe quoi, de l'enlèvement au vol en passant par l'accomplissement d'une vieille vengeance. Une tâche à l'encontre de la justice que les personnages tentent de recouvrer serait peu acceptable, mais c'est à vous d'y voir.*

### **1.3 Employé à l'entrepôt**

*Avec l'adresse de l'entrepôt, les personnages pourront facilement entrer en contact avec une personne y travaillant. Corruption, chantage ou menaces seront très efficace et il ne leur restera qu'à suivre les indication de ce dernier intermédiaire avant de connaître le propriétaire des lieux.*

### **1.4 Propriétaire des lieux**

*Dernière étape qui mènera à la délation des nobles. Les discussions avec cet homme connaissant les impacts de tout, mais agissant avant tout pour lui-même, porteront surtout sur les réparties des événements à venir. Il est prêt, en l'échange d'un statut meilleur que le sien présent, à dénoncé qui que ce soit. Pendant le temps que les personnages auront à traiter avec lui (intervalle d'une semaine à un moins complet), il est possible qu'ils aient des altercations avec les gangs des branches inférieures qui commencent à comprendre qu'ils sont sur la voie de la réussite, et qu'en détruisant la chaîne au maillon supérieur, ces derniers se retrouveront « sans emploi »*

*En bref, tant que le sujet portera sur un avenir prometteur, le propriétaire de l'entrepôt se montrera coopératif. Les négociations sont laissées à votre discrétion, sachant qu'il vous est facilement possible de compliquer les choses en cours.*

## **2.0 2<sup>ème</sup> source (indirecte)**

### **2.1 Marchand affilié**

*Un peu à l'image du « Revendeur de Marchandise » du point 1.1. Celui-ci, par contre, touche à la fois à la bourgeoisie et à la rue. Il tient une boutique tout ce qu'il y a de plus honorable, et trouve de très bons prix chez ceux que nous savons. Les personnages pourront être invités à quelques réceptions et banquets, et auront ici à prouver leur lucidité à de nombreuses reprises avant d'obtenir quoique ce soit.*

*Certainement la plus longue de toutes les étapes, les personnages pourront après plus de deux mois se servir de leurs contacts difficilement tissés afin de faire finalement pression sur le lourdaud marchant (convoitise et complot, le lot de tous bourgeois). Plus les personnages auront de la difficulté à « nager » dans les eaux de la diplomatie, et ainsi à se faire valoir et accepter, plus il leur sera long de trouver enfin quiconque pouvant les aider...*

### **2.2 Chargé du transport**

*Une fois le marchand « écrasé », il relaiera les personnages à cette personne dont la charge est d'acheminer de l'entrepôt aux magasins les différentes caisses. Il leur sera bien facile d'acheter cette dernière et ainsi de se voir donner l'adresse de l'entrepôt – les choses semblent enfin avoir débloquées pour les personnages !*

### **2.3 Employé à l'entrepôt**

*Un vieil homme croulant sous le poids des ans. En lui offrant une retraite (pour ainsi dire, une rente et le remplacer), les personnages se verront introduire chez le discret propriétaire des lieux par l'homme en lequel il avait toute confiance. Par contre, un des personnages est coincé avec un job dont personne ne veut (fait loufoque et sans grande importance, mais qui occupera ses jours, voir ses nuits, jusqu'à ce que les négociations avec le propriétaire soient terminées !)...*

### **2.5 Propriétaire des lieux**

*Voir le point 1.4.*

## **3.0 Source directe**

Alors finalement, les personnages verront la lumière au bout du tunnel. Le nom de quelques nobles leur a été donné, et maintenant ils pourront commencer à parler de choses sérieuses. Les intrigues de la noblesse sont tissées très étroitement, et ainsi nous vous laissons le soin d'en présenter quelques étoffes à vos personnages. Il leur sera donné, peut-être, d'être victime d'attaques vicieuses ou même de poison, mais avant tout d'intimidation. La réalité est qu'ils ont été dénoncés, nul ne sait par qui. Si les personnages demandent vengeance et réparation, alors les voilà avec deux enquêtes difficiles sur le dos...

Viendra le jour où l'opportunité de « cueillir » un des nobles dénoncés ou encore d'en suivre un se présentera, les personnages auront donc, enfin, conscience d'une réunion de tous les acteurs cachés des complots en cours dans la ville. Il est conseillé aux personnages de risquer plus que leur vie afin d'entrer à cette réunion, et ainsi d'y capter quelques noms, d'y voir quelques visages. L'endroit est une véritable forteresse bien gardée, et seuls les corrupteurs les plus rusés ou les monte-en-l'air les plus expérimentés s'en tireront. Nos personnages, s'ils ne le sont pas, ont une bonne occasion de le devenir – ou alors leur quête échouera.

#### **4.0 Histoire « d'encore » compliquer les choses**

Mais ils seront repérés ! Vers la fin de la soirée, et auront par mille péripéties à sortir de la cage dans laquelle ils sont volontairement entrés. Prévoyez ici des manœuvres de fuites/poursuites et dans les corridors de cet immense manoir où ils se trouvent, combats avec des nobles fine-lame (et d'autres l'étant un peu moins !..), passage dans la chambre d'une « gente dame » (ne pas oublier le cri, et enfin la totale confusion lorsqu'une dizaine de personnes s'engouffrent dans la pièce), les personnages se sauvent finalement par la fenêtre, ont quelques gros problèmes avec les gardes au-dehors, se font tomber dessus par des brigands tout simples lorsque, blessés, ils traversent la ville, puis encore la milice...

#### **5.0 Dernière épreuve**

Et, comme dernière épreuve, nos pauvres personnages devront survivre à deux interminables semaines de course pour la survie dans une ville où tous voudraient, du moins pour le moment, les voir dans la tombe...

Ils auront à combattre vaillamment pour sauver leur peau, à user de ruse pour ne pas avoir à combattre trop souvent, à se montrer un peu pour se procurer le nécessaire, même respirer leur sera de grande difficulté devant autant d'ennemis prêts à fondre sur eux...

#### **6.0 Scène du Grand Conseil**

Les personnages, certainement en piètre état à cause du sommeil dérangé et des difficultés des derniers jours, seront contactés par un homme de main d'Aldar Eghest (s'ils sont en contact avec lui), ou alors par un contact quelconque (messenger peu fidèle à son maître qu'ils devront payer ou protéger ou bandit peu prudent dans la même situation, connaissance de Menolly ou autres) qui, hors d'haleine, leur annoncera qu'aujourd'hui se tient une assemblée générale au Haut Conseil, sur le sujet des problèmes d'ordre financiers encourus par la ville de Dale. L'occasion ne s'y présentera pas deux fois, et les personnages sont poussés par leur délateur à y entrer coûte que coûte afin d'y produire un éloquent discours et peut-être même à y dénoncer les principaux acteurs dans tout cette affaire rattachée aux pillages des caravanes marchandes...

##### **6.1 L'entrée au conseil**

*Tiendra un peu de la routine, manœuvres très difficiles et gardes à mettre en échec. Les bruits de combat ayant alertés les membres au Conseil, les personnages feront une entrée superbe dans un silence inquiet de tous ces hauts gens. Puis, donnez la délectation du moment aux personnages en leur décrivant les visages et expressions épeurées de certains, de sévères ou d'inquisitrices de quelques-uns, mais de surprise partagée par tous. Mettez-les, pour une fois, en confiance – c'est l'heure du triomphe, c'est cette heure enfin où les persécutés ont pouvoir sur les événements à venir...*

##### **6.2 Le discours**

*Discours inspiré du moment par les personnages, certainement la délation de quelques personnes dans l'assemblée, laissez le temps aux personnages de vociférer et de pester un peu, car entreront bientôt une cohorte de gardes alarmés, qui ne feront qu'une bouchée des personnages...*

##### **6.3 Les cachots, encore et toujours**

*Pour trois jours seulement. Les personnages peuvent se consoler du fait qu'ils y sont, en attendant que l'on se prononce sur leur cas : ils peuvent tout de même craindre le pire !..*

##### **6.4 Un Roi justicier**

*Un ordre royal de libération ! Les personnages, sans trop comprendre pourquoi, se verront remettre à peu près tout ce qu'ils peuvent imaginer, n'auront aucune explication, puis seront laissés à eux-mêmes (ou du moins le croient-ils, puisque veillent sur eux, dans des chambres ou maisons louées et adjacentes, de la milice urbaine) pour le mois qui est à venir, un mois de repos n'étant que le strict minimum pour oublier coups reçus et oublier un peu, histoire de recommencer à vivre normalement...*

## 7.0 Épilogue

Les personnages, après un long mois de repos et de réhabilitation, recevront par le biais d'un messenger personnel du Roi (de Dale) une demande, chose plutôt étrange, à se présenter le surlendemain au Grand Conseil de la ville, en bonne et due forme, il est aussi mentionné que des valets viendront s'occuper de leur réveil ainsi que de leur escorte...

Cette prochaine journée commencera avec les bons soins d'habiles et courtois serviteurs, ces derniers ne sachant sur les motivations des siégeant au Conseil, mais accomplissant leur travail avec l'exactitude des meilleures montres. Arrivé dans la Salle du Conseil, les personnages s'y voient offrir des sièges spéciaux faisant face au président. Le Chambellan de la cours leur tiendra, une fois ces derniers installés et tentant de reprendre leur souffle, un discours honorifique et solennel, chargé d'excuses et de regrets...

Ce discours de bonnes grâces sera malheureusement entrecoupé par l'arrivée en trombe du Conseiller Militaire et de quelques-uns ses proches conseillés, le tout rehaussé de gardes aux couleurs royales. Ce dernier, à court de souffle, leur tiendra ces propos :

*« Messires, que mon interruption ne cause en vous la moindre colère, puisque ce que j'ai à vous dire tient de la plus haute importance. Vous n'êtes pas sans savoir que Sa Majesté elle-même a ouï le récit de la grandeur de vos quêtes, et son oreille en fut fortement intéressée ... C'est aujourd'hui qu'il demande à vous voir, afin de faire de vous ses vassaux dans la quête de tenir justice sur ses terres. Suivant votre intervention, une série d'arrestation et de condamnations a été effectuée, mais le Roi vous demande, vous hommes de Foi, car seuls vous avez eu le flair de débusquer la pourriture parmi la noblesse et seuls vous pouvez le faire à nouveau, car selon nos enquêtes : le nettoyage ne fait que commencer... »*

Mais il est temps pour les personnages de tirer brillamment leur révérence, et de prendre congé. Il leur sera remis à ce conseil, dans la suite du discours interrompu, pour leurs bonnes actions et un peu pour les acheter à la fois, des terres également dans le Nord et dans le Sud, ainsi qu'un titre. Ceux venant de maisons nobles y gagneront beaucoup en influence et en droits, et les autres de quoi vivre encore bien des années. Les personnages déposeront donc l'arme au-dessus du foyer, peut-être seront-ils rappelés à l'aventure, qui sait ?..

Puisque tous les nobles n'ont pas été punis, puisque beaucoup d'ennemis survivent toujours, il vous sera possible de développer à la suite de cette campagne, une autre se déroulant entièrement autour de la nouvelle vie des personnages, dans une potentielle course pour le pouvoir, dans une lutte pour l'influence. « Convoitise et complots, le lot de tous bourgeois », était-il cité plus haut : la petite noblesse n'y fait pourtant pas exception.

Par contre, si l'ambition, la vanité, ou tout simplement le goût du risque et de l'aventure les poussent à continuer la poursuite de leur quête de justice au-delà de leur propre cause, il y a tout pour se casser les dents. La suite est laissée à votre discrétion, mais sachez que maintenant les dangers sont *réellement* mortels. Et pour cause, leur quête est d'enquêter sur les différents nobles de la cité, en agent-double et aussi de patauger avec la racaille : et au su du Grand Conseil ! Un faux pas, une erreur, et voilà le désastre. Alors qu'ils seront pourchassés, ils devront rester prédateurs ...

**Qu'Éru les protège, et Qu'il éclaire leur chemin !**

Une suite à cette campagne se trouve dans le document « Smaug sur Érebor ».

# Rencontres & Autres

Situation	Niveau	Points de coups	Armure	BD	Arme/BO	Projectile/BO	Générales et Subterfuges	
<b>Brigands de la ville de Dale</b>								
Voleur	2	35	non	10	daguer/40	daguer/45	10	30
Brigand	3	45	cuir souple	15	daguer/50	daguer/45	15	40
Chef	5	55	cuir rigide	15	daguer/60	daguer/55	20	45
<b>Miliciens</b>								
Patrouille	3	60	mailles	20*	épée large/60	arc long*/45	25	10
Garde royal	5	80	plates	30*	épée large/85	arc long*/60	35	15
<b>Magistrats</b>								
Avocat	2	30	non	5	épée courte/30	non	20	25
Noble	2	35	non	5	épée large/50	arc court/40	25	20
<b>Dunlendings</b>								
Enfants	1	15	non	10	coups/10	fronde/20	10	25
Femmes	1	25	non	10	coups/20	non	15	10
Hommes	2	40	cuir souple	5	lance/50	arc court/40	25	25
Patrouilles	3	55	cuir rigide	10	lance/60	arc court/45	30	30
Mesco	6	90	cuir rigide	35*	épée large/90	arbalète/65	25	40
<b>Orques</b>								
Faibles	1	35	non	25*	hache/35	arc court/15	10	5
Moyens	3	60	cuir rigide	30*	hache/60	arc court/40	20	10
Forts	5	85	mailles	30*	hache/75	arc court/50	20	10
<b>Trolls</b>								
Tad	12	135	cuir rigide	30	massue/105	roc lancé/100	30	5
Allan	10	110	cuir rigide	30	massue/95	roc lancé/90	25	5
Bill	10	110	cuir rigide	35	poings/90	roc lancé/95	20	5
<b>Loups</b>								
Moyens	3	110	cuir souple	30	griffes/70	non	-	-
Alpha**	4	120	cuir souple	30	griffes/85	non	-	-
<b>Araignées Géantes</b>								
Moyennes	2	40	cuir souple	20	piqûre***/30	non	-	-
Grosses	5	75	cuir rigide	10	piqûre***/65	non	-	-
<b>Golem</b>								
Grand	11	160	plates	30	masse/90	non	-	-

\* Se protège d'un bouclier    \*\* Chef de Meute    \*\*\* Sur un critique A ou plus, la victime doit faire un JR contre le poison contre un niveau de 2 ou de 5. Le poison cause l'inconscience. Si l'on réussit le jet, les suivants seront augmentés de deux niveaux. Un JR manqué de plus de 50 entraîne la mort de la victime dans un délai de 6 rounds.