

La campagne du Carcaran

Acte 1 : Le prologue

Scène 1 : La marche

A propos de la campagne

Ce scénario s'inscrit dans le cadre d'une campagne. Les personnages vont être entraînés dans une quête épique à travers tout le continent à la suite de la découverte d'une épée. Au cours de cette quête, ils découvriront que les Terres du Milieu courent un très grand danger. Eux seuls seront capables d'enrayer l'horrible machination des Elfes Noirs... Ils pourront alors rentrer chez eux, satisfait d'avoir sauvé le monde.

A ce stade, je dois vous prévenir : la seconde partie de cette campagne s'écarte (totalement ?) de l'esprit de Tolkien. Malgré cela, les premiers scénarios (dont celui-ci) peuvent être joués « normalement ». Vous voilà prévenus.

Pour constituer votre groupe d'aventuriers, exigez au moins un Dunadan. En fait, ce personnage Dunadan sera au centre de la campagne. Tout sera basé sur lui, alors ne le tuez pas tout de suite. Par contre, les Nains poseront problème lorsque la groupe se rendra à Fondcombe. Bien sûr, il sera possible de contourner ce problème. Un Elfe connaissant la Haute-Magie mais qui ne se rend pas compte des conséquences sera le bienvenu : c'est rigolo l'Echo Magique !

Introduction

« La Marche » n'est pas un scénario bien difficile. En effet, il s'agit d'une introduction à l'introduction.

Automne 1673. Sans le savoir, les personnages vont être entraînés dans une histoire beaucoup plus complexe et dangereuse que ce qu'ils pouvaient imaginer. Heureusement, ils vont vite faire la rencontre de Youri, ce qui leur permettra d'arriver à leurs fins facilement... En tout cas, un petit peut plus facilement.

Les personnages partiront de Fornost Erain pour une longue marche à travers l'Arthedain et le Cardolan. En effet, ils doivent escorter une caravane marchande jusqu'à Tharbad. Une folie pour cette saison !

Références

Pour ce scénario, je vous conseil le supplément « Cardolan » pour JRTM. Il vous donnera des détails sur la situation très instable de ce royaume.

Envies de voir du pays ?

Tout commence à Fornost Erain, la capitale de l'Arthedain, le dernier royaume du Nord à être encore debout. L'automne arrive et l'air commence déjà à fraîchir. Nous sommes en 1673. Sur la place publique (ou dans une auberge), les PJ rencontreront un homme qui déclame : « Mon maître, Eben le Marchand, recherche quelques braves gens pour l'escorter jusqu'à la somptueuse Tharbad ! ». Visiblement, personne ne se bouscule pour avoir l'honneur d'escorter ce marchand, ce qui est normal en cette saison, puisque les brigands redoublent d'activité pour préparer l'hiver.

Si les PJ ne sont pas intéressés, c'est raté et il faudra sortir un autre scénario ou en improviser un. Sinon, on continue !

Si les PJ se montrent intéressés, l'homme se présente sous le nom de Kaër et pourra donner les informations suivantes. Eben doit se rendre très rapidement à Tharbad pour y amener trois chariots de marchandises. Il a déjà engagé des personnes pour conduire les-dits chariots, mais aucuns ne sont des combattants. C'est pour cela qu'il recherche des gens n'ayant pas froid aux yeux qui pourront les défendre contre, je cite, « les improbables pouilleux que nous pourrions rencontrer en route ». Le salaire sera d'une pièce d'argent par jour et par personne, puis d'une prime de 20 pièces d'or une fois arrivé à bon port. La nourriture et éventuellement l'auberge sera offerte durant ce voyage. Si vous avez l'habitude d'offrir plus à vos PJ, n'hésitez pas à augmenter leur salaire, surtout la prime qui doit paraître élevée. D'après Kaër, le danger est quasi inexistant. Par contre, pas un mot sur la marchandise transportée.

Le rendez-vous est pris pour le lendemain très tôt le matin. Leur première tâche sera d'aider à charger les chariots. Ils pourront enfin rencontrer Eben, un petit bonhomme joufflu, qui les remerciera longuement d'avoir accepté ce travail et qui ne tarira pas d'éloges à leur sujet. En fait, il a eu très peur de devoir partir à Tharbad sans escorte.

Si les PJ aident à charger les chariots, Eben leur dira de faire très attention, car il s'agit de babioles en verre sans grande valeur, mais tout de même !.

Le départ se fera à l'aube, dès que les portes de la ville seront ouvertes.

Voyage à travers la campagne de l'Arthedain

La traversée de l'Arthedain se fera sans problèmes. Mais l'aventure commence à être intéressante à partir de Bree. Car Eben est assez porté sur l'alcool, un fait que les PJ auront vite remarqué. Et c'est à l'auberge du Poney Fringuant qu'il avouera, sous l'effet de l'alcool, un grand secret aux PJ : « Mon chargement vaut de l'or-hips ! Oh oui, beau-hips-coup d'or ! » Etrange pour quelques babioles de verre ! Il n'en dira pas plus.

En fait, Eben est criblé de dettes. Pour les éponger, il a accepté de passer en contrebande des substances dopantes et bien sûr illicites jusqu'à Tharbad. Celles-ci serviront à la milice d'un Prince du Cardolan dans une proche guerre intestine.

Mais pour l'instant, la route continue.

Dans les terres sauvages du Cardolan

A partir de Bree, les PJ pourront peut-être remarquer qu'on les suit. Impossible de savoir de qui il s'agit, puisque ce voyageur prend le soin de rester à la limite du champ de vision. Il restera à distance, même si les PJ stoppent la caravane. Par contre, si un ou plusieurs PJ font demi-tour ou attendent alors que la caravane poursuit sa route, le voyageur ne fuira pas. Il s'agit de Youri, un dunadan à l'allure noble, bien que n'étant pas habillé richement. Il dit venir du duché Orros d'Arthedain et qu'il se rend à Minas Anor (Minas Tirith) en Gondor. Il préfère voyager seul, et c'est pour cela qu'il reste à distance de la caravane. Il dit la vérité, sauf sur le dernier point. Il garde ses distances car il redoute une attaque de brigands sur la caravane et en restant à distance, il espère pouvoir les prendre en revers. Pour ne pas inquiéter les PJ, il ne l'avouera pas avant cette attaque.

Car il y aura bien une attaque. Veillez que les brigands soient en surnombre et que les personnages aient le dessous. Heureusement, Youri interviendra. C'est un combattant hors paire, et il n'aura pas de mal à se défaire des malandrins.

Bien qu'ils ne le sachent pas, ces brigands ont été engagés par un Prince, autre que celui qui « emploi » Eben, bien sûr. Malgré cela, ils pourront donner la description d'un homme hautain et à l'apparence noble.

A partir de ce moment, Youri se présentera si ce n'est pas déjà fait, et voyagera avec eux. Mais le reste du voyage se fera sans encombre.

Tharbad la Somptueuse

En fait, cette ville n'a rien de bien somptueux. En réalité, les prémices de la guerre se font sentir : la milice prend quelques libertés pour enrôler, couvre-feu très strict, etc.

Après que la marchandise sera mise en lieu sûr dans un entrepôt, Eben remerciera chaleureusement les PJ et Youri et leur remettra la prime de 20 pièces d'or. Si les PJ veulent la partager avec Youri, celui-ci la refusera.

Eben voudrait bien continuer à travailler avec les PJ, mais il a peur qu'ils se fassent enrôler de force dans la milice. Pour éviter cela, il leur propose de travailler pour la Guilde des Marchands dont il fait partie, en attendant qu'il reprenne la route. Le travail n'a rien d'extraordinaire (garder les entrepôts) et peu payé (juste de quoi se nourrir et se loger), mais ils pourront être tranquilles puisque la Guilde a un fort poids politique.

Youri les quitte pour poursuivre sa route vers Minas Anor.

La première nuit à garder un entrepôt se déroule sans problème, mis à part la violente tempête qui fait rage dehors... Mais ça, c'est déjà le scénario suivant.

But du scénario

Le but premier de ce scénario est d'escorter la caravane à Tharbad.

Les PJ pourront découvrir le secret d'Eben et le dénoncer. Mais le faire auprès des autorités du Cardolan ne seraient pas une très bonne idée car les dopants serviront à un prince ou un autre pendant la guerre. S'ils veulent le faire, le mieux serait d'aller voir en Arthedain.

Ils peuvent tenter de la faire chanter, mais se serait une très mauvaise idée, car la Guilde des Marchands est très puissante...

Les acteurs

Youri Orros d'Arthedain

La famille Orros est la troisième famille la plus puissante du pays. Loin de la fourberie et de la soif de pouvoir des Ekketa et des Tarma, les Orros sont des personnes calmes et loyales envers leur souverain, n'oubliant pas leur lointaine parenté avec les elfes.

Le Duc actuel, Areiti Orros, épousa Ra'ihau. Malheureusement, celle-ci décéda de la peste plusieurs années plus tard, lors du Terrible Hiver. Le couple n'avait pas d'héritier. Areiti décida alors d'adopter un jeune garçon : Youri, le filleul de Nicolas, son magicien personnel et ami. Les parents de Youri, décidèrent alors de quitter le duché pour laisser le Duc faire la nouvelle éducation de leur fils. Après quelques années de semi-errance, ils s'installèrent à proximité d'Imladris, la vallée elfique.

Youri a maintenant 22 ans. Areiti lui appris à démêler les ficelles de la diplomatie, Honorio, le maître d'arme du Duc, lui appris à se battre, et Nicolas lui appris les langues étrangères ainsi que quelques rudiments de magie. Il quitte régulièrement le duché pour partir à l'aventure, et son père adoptif a bien du mal à lui faire accepter la présence d'un ou deux gardes du corps.

D'ailleurs, s'il refuse, ceux-ci le suivront à distance et le rechercheront activement dans le cas où ils perdraient sa trace.

Dunadan Rôdeur

5 points de valeur

1 point de désespoir

Carrure : Vigoureux D12

Niveaux de santé	5
Bonus aux dégâts	+1
Bagarre	3
Endurance	6
Épées	6

Grâce : Adroit D10

Actions/tour	2
Initiative	4
Course	4
Archerie	3
Équitation	4
Esquive	4
Parade	5

Eveil : Attentif D10

Orientation	5
Perception	3

Pister	4
--------	---

Erudition : Docte D20

Magie runique	3
Haute magie	4
Points de sagesse	7
Langue maternelle	5
Westron	4
Études ésotériques	2
Langue : Sindarin	3
Lecture de runes	1
Légendes	3
Sortilège	4

Poésie : Sensible D10

Magie elfique	1
Points de rêve	3
Enchantement	1

Rêverie	1
---------	---

Noblesse : Altruiste D20

Dons thaumaturgiques	4
Points de majesté	5
Inspirer confiance	2
Résistance à la sorcellerie	3
Résistance aux ténèbres	3
Sens de l'honneur	5
Sentir le mal	1
Thaumaturgie royale	4

Prestance : Agréable D10

Charme	2
Commander	3
Éloquence	3
Intimidation	6

Magie Runique :

- Entrelacs Runique de Prouesse (3)

Haute Magie :

- Purification de l'air (1)
- Foudre (6)

Magie Elfique :

- Démarche elfique

Dons thaumaturgiques :

- Ralliement
- Immunité royale
- Feu sacré
- Imposition des mains

Équipement :

- Beaux vêtements de lin brodés
- Pourpoint de cuir clouté avec l'emblème de l'Arthedain (+2)
- Gants de cuir
- Bottes
- Epée bâtarde (1D8/1D10)
- Dague (1D4)
- Sac à dos
- Destrier
- Sacoques d'arçon
- Gourde d'eau (1 litre)
- Outre de Murivor (1/2 litre)
- Amadou
- Briquet de silex
- Lampe à huile
- 3 flacons d'huile (3x 6h)
- Sac de couchage
- Tente

- Pot à infusion +3 ; Invisibilité sorcellerie et aux
- Corde de 10m dans les ombres ; ténèbres ; x9 Pts
- Anneau elfique +3 pour la de Sagesse et Pts
- mineur (défense résistance à la de Rêve)

Il est vrai que son anneau est très puissant. En fait, il s'agit d'un cadeau d'Alexandre (voir les scénarios suivants). Il n'est pas nécessaire pour ce scénario, ni pour la campagne. Cela dit, il pourra attirer l'attention des personnages sur un certain Alexandre...

La présence d'une outre de Murivor à sa ceinture s'explique par le fait qu'il est en bons termes avec Maître Elrond de Fondcombe. Il est même Ami-des-Elfes !

Honorio Halgrin

Honorio est l'un des tuteurs de Youri Orros. Il est totalement dévoué à ce dernier : lorsque que le Duc se trouve à la Coures Royale et que Youri part en expédition, c'est lui qui fait respecter la loi dans le duché.

Il fait systématiquement suivre Youri par deux gardes du corps, bien qu'il sache que celui-ci refusera catégoriquement.

Ces caractéristiques ne sont pas nécessaires dans ce scénario.

Khalil et Mansour

Mandaté par Honorio, Khalil et Mansour sont les gardes du corps de Youri. Celui-ci refuse leur présence en dehors du pays. C'est pour cette raison qu'ils le suivent discrètement lors de ses aventures. Maître dans l'art du camouflage et du déguisement, ils ont été les compagnons d'aventure de Youri à plusieurs reprises sans que celui-ci ne se doute de rien ou presque. Pour Youri, ils ne sont que deux hommes de mains d'Honorio. Lors des quelques fois où il découvre que ses deux compagnons sont en fait envoyés par le Maître d'Arme, il ne se doute pas de leur véritable identité.

Ce scénario ne fait pas apparaître Khalil et Mansour. Ceux-ci sont bien à la recherche de Youri, mais ils ont beaucoup de retard, car ils le recherchent d'abord vers Fondcombe.