

ANARCOLLO

La Guerre de l'Ombre

Présentation : La Main Noire s'est alloué les services d'un clan de voleurs de Linhir, les Bateliers. Elle lui a confié la mission de dérober Anarcollo chez le Hir Fanuilond. Cependant le gang rival, les Jongleurs, a eu vent de l'affaire et a décidé de tendre une embuscade au groupe de voleurs après son larcin.

Localisation: Linhir, Fanuilond et ses environs

Mise en place des Joueurs: Recherche d'Anarcollo auprès du Hir Fanuilond
Enquête sur le gang des Bateliers

Sur les rives du Gilrain

Qu'ils désirent enquêter sur le gang des Bateliers ou qu'ils soient en route pour Fanuilond, les PJ s'arrêteront probablement à Linhir. De nombreuses auberges sont prêtes à les accueillir et ils peuvent profiter des étalages bien achalandés des commerçants. La place des Errants est le centre populaire de Linhir, il réserve bien des surprises aux passants : orateurs publics, baladins mais aussi pickpockets expérimentés.

Les PJ peuvent apprendre des nouvelles du Harondor au détour d'une discussion; la province s'agite, des accrochages parfois sérieux ont eu lieu entre des autochtones et des colons gondoriens. Le roi peine à trouver une solution et Zimrakhil, le représentant des populations haradrim auprès de la couronne, semble impuissant.

Si nécessaire (par exemple les PJ n'ont pas joué *Le Prince aux Chats*) vous pouvez orienter vos PJ vers Fanuilond en leur faisant faire une rencontre fortuite. A la nuit tombée, alors qu'ils passent dans une venelle très peu fréquentée, ils sont percutés par un homme emmitouflé dans une cape sortant d'une ruelle adjacente en courant. L'homme est gravement blessé et perd beaucoup de sang. Il se met à délirer : « Les Jongleurs sont au courant ! Ils tenteront de nous reprendre la cape chez le Hir Fanuilond ». L'homme finira par mourir de ses blessures. Si les PJ les examinent, ils peuvent remarquer un tatouage à proximité : une barge à voile (*le symbole des Bateliers*).

Au cœur des Marécages

Si le groupe se rend à Fanuilond, à l'embouchure de l'Anduin, il sentira l'odeur nauséabonde des marais avant d'apercevoir les premiers bâtiments de la ville. Le Hir Fanuilond habite une belle bâtisse sur une petite colline dominant la ville non fortifiée, les marécages entourant Fanuilond fournissent déjà une protection non négligeable. Les PJ arriveront comme des cheveux sur la soupe, la maison est en émoi car un vol a eu lieu la nuit précédente. Si les PJ arrivent de nuit, le vol vient d'avoir été commis.

Aux PJ de se présenter, de s'expliquer. Exhiber d'autres objets, marqués du Chat peut arranger les choses. L'objet qui a été dérobé est une superbe cape appartenant à la famille depuis plusieurs générations. Elle était exposée dans une vitrine dans un salon privé de la demeure. Sa valeur intrinsèque est limitée (l'étoffe et le tissage) et elle est probablement invendable selon le Hir Fanuilond, Girion. Si les PJ lui demandent, il se souvient que la cape portait de fines inscriptions dont un chat noir mais il ne se souvient plus lesquelles, la cape n'avait été sortie de la vitrine qu'une fois de son vivant, il y a longtemps dans sa jeunesse. Des traces de boue indiquent clairement que les voleurs provenaient des marécages et non de la ville.

En parcourant les marais entre la demeure de Girion et la route reliant Fanuilond et Linhir, aidés peut-être par des hommes du seigneur Girion, les PJ peuvent retrouver des traces des voleurs. Parcourir ainsi les marécages est dangereux, particulièrement de nuit. De plus, un crocodile un peu aveugle et affamé peut prendre un PJ pour une proie. Des traces profondes mènent les PJ à un cadavre. Il porte une cape sombre à capuche et possède une profonde blessure à l'omoplate due à un poignard. Si les PJ ont un regard acéré et sont de bons pisteurs, ils peuvent retrouver à proximité et au niveau de la route deux grossières mottes de terre et d'ajoncs sous lesquelles reposent deux autres cadavres. Les trois possèdent un tatouage représentant la barge à voile. Près de mottes se trouvent de nombreuses traces de chevaux qui repartent vers Linhir. Les PJ vont devoir s'immiscer entre deux clans rivaux pour récupérer Anarcollo.

Un Batelier attendait là avec les chevaux pendant que ses deux « collègues » allaient commettre leur larcin. Les Jongleurs l'ont attaqué et attendu que les deux autres reviennent pour leur ravir Anarcollo et les tuer. Mais l'un a réussi à s'échapper en retournant dans les marais pour finir par y mourir de sa blessure.

Bateliers & Jongleurs

La plupart des gens familiers de Linhir connaissent l'existence de ces deux groupes de voleurs qui se partagent les activités illicites de la ville. En enquêtant dans les milieux informés: tavernes sombres, marchands avertis ou même le guet de la cité, les PJ peuvent apprendre que chaque gang a son secteur et ses propres activités. Les Bateliers règnent sur les docks : ils prennent une dîme sur les marchandises illicites en transit, organisent un marché noir et cambriolent les entrepôts bien garnis. Les Jongleurs ont eux établi domicile dans les vieux quartiers commerçants de Linhir autour de la place des Errants. Ils exercent un monopole sur la mendicité, les spectacles de rue et les pickpockets. Ils font également office de revendeurs pour certains produits illégaux.

D'autres rumeurs circulent dans la ville. Il semble que la rivalité entre les deux clans soit montée d'un cran alors qu'ils coexistaient plus ou moins pacifiquement, des règlements de compte mortels ont eu lieu depuis quelques mois. D'aucun pense que les autorités s'en frottent les mains, trop heureuses de voir les deux gangs s'entretuer.

Il est possible que les PJ cherchent un tatoueur pour en savoir plus sur les tatouages ornant les différents cadavres de voleurs qu'ils ont croisé. La seule mention des gangs rend les quelques tatoueurs de Linhir muets des comme des carpes. Au mieux signalent-ils que les voleurs se tatouent entre eux. Il est possible en étant très persuasif et à un tarif prohibitif de se faire tatouer la barge à voile. Encore faut-il qu'ils aient un modèle (le sceau de Derwath cf. *Tout ce qui brille... fait très bien l'affaire*) ou une bonne mémoire.

Dans la peau d'un délinquant

Pour progresser dans leur enquête, les PJ devront probablement rentrer en contact avec l'un ou l'autre des deux gangs (voire les deux !?). Le plus simple est de traîner ses guêtres dans leurs quartiers d'influence respectifs.

Pour joindre les Bateliers, il faut s'aventurer sur le port la nuit du côté des entrepôts isolés où s'opèrent des transbordements nocturnes. Ils peuvent également engager la conversation dans une des tavernes enfumées du port. Même s'ils sont peu doués, ils finiront par attirer l'attention des Bateliers à force de fouiner.

Pour les Jongleurs, il suffit d'observer le manège des pickpockets (il faut avoir l'œil) ou s'adresser à un mendiant. Ils peuvent également tenter leur chance comme précédemment dans une des tavernes de la vieille ville.

Les clans embauchent. Les Bateliers doivent faire face à une intensification de leurs activités liées à la Main Noire et veulent étendre leurs domaines d'influence dans Linhir. Les Jongleurs ont besoin de sang neuf pour essayer d'endiguer la tentative de main mise des Bateliers sur la ville. Il est envisageable que les PJ se présentent à l'un des deux gangs en déclarant avoir des informations sur leurs rivaux et vouloir les aider. Il leur faudra la jouer fine car depuis que leur rivalité s'envenime, les deux clans sont méfiants.

Les PJ intronisés prendront connaissance du fonctionnement du clan et feront leurs premières actions de voleur (voir les activités respectives des Bateliers et des Jongleurs plus haut). Le quartier général des Jongleurs se situe dans une maison abandonnée contiguë à une taverne crasseuse de la vieille ville. Celui des Bateliers se trouve dans l'épave d'un bateau échoué sur un haut-fond près du port même si la plupart du temps les consignes sont données depuis un vieil entrepôt appartenant au gang.

A l'intérieur d'un clan, les PJ pourront obtenir de nombreuses informations sur le clan adverse. Depuis le temps qu'ils coexistent à Linhir, ils ont appris à se connaître...

L'empreinte de la Main Noire

Les Bateliers ont été sollicités par la Main Noire pour assurer un appui logistique contre une forte rémunération. Ils ont accepté avec grand plaisir cette manne et sont devenus le fournisseur privilégié du repaire de la Main Noire sur Tolfalas, le Marös, en armes, nourriture et fournitures diverses. Ils fournissent également occasionnellement des hommes qui entrent dans les rangs des phalanges de la Main Noire. Des bateaux proviennent aussi du Harad mais les côtes sont surveillées par la flotte gondorienne alors que des navires en provenance de Linhir peuvent se dissimuler dans le trafic de la baie de Belfalas. Pour cela, les Bateliers ont créé une maison commerciale qui sert de paravent pour leurs achats destinés au Marös et l'armement de leur bateau. La Main Noire laisse le soin aux Bateliers d'écouler les biens dérobés lors de ses actions de piraterie.

Les Bateliers comptent bien en parallèle, grâce à cette nouvelle source de fonds, gonfler leurs effectifs pour étendre leur territoire vis-à-vis des Jongleurs notamment au niveau du marché noir, ce qui a causé les affrontements mortels entre les deux gangs.

Bateliers

Les PJ rentrés dans leurs rangs seront affectés à la surveillance des entrepôts et au chargement du bateau. C'est l'occasion d'enquêter sur le contenu des cargaisons et sur le destinataire. Ils ont intérêt à être discrets. Les « collègues » se montrent peu prolixes à ce sujet, personne ne connaît l'identité de leur client. En ouvrant des caisses, les PJ trouveront donc des vivres, des textiles et des armes. Ils reconnaîtront peut-être l'équipement des phalangistes rencontrés lors de *DIRATES* et de *LA FIANCÉE DU FLIBUSTIER*.

Vous pouvez soumettre vos PJ à une incursion de Jongleurs lors d'un chargement nocturne. Un PJ particulièrement solide et vaillant se verra alors proposer par le chef des Bateliers de rentrer au service de leur client qu'il présentera comme une organisation secrète menée par des hommes puissants appelée la Main Noire. Il sera alors embarqué avec la prochaine livraison.

En interrogeant intelligemment le capitaine et les marins du bateau, les PJ peuvent apprendre que le Marös se trouve à Tolfalas.

Jongleurs

Le clan s'inquiète de la montée en puissance des Bateliers. Il savent que cela est dû à leur récente alliance avec une organisation mystérieuse. Ils chargent les PJ d'enquêter sur la teneur de cette alliance, récupérer des informations sur cette organisation et découvrir ce qu'ils trafiquent ensemble. A eux d'aller fourrer leur nez aux docks, dans les entrepôts et pour les plus courageux, dans le QG des Bateliers, l'épave face aux quais.

Une opération d'envergure

Les Jongleurs n'avaient aucune idée de ce que les Bateliers allaient chercher à Fanuilond mais une telle opération extérieure était louche et ils étaient persuadés que cela avait un lien avec le nouveau partenaire de leurs rivaux. Ils furent bien étonnés quand ils ont récupéré Anarcollo, une très belle cape mais de peu d'intérêt. Toutefois ils se rendirent assez vite compte des vertus apportées par Anarcollo. Le porteur bénéficiait d'importantes capacités de camouflage. Ils ont alors décidé de relancer un projet dans lequel la cape serait d'un grand secours. Pour contrer le gang des Bateliers, les Jongleurs ont besoin d'hommes et de moyens, c'est-à-dire de sous. Aussi projettent-ils d'attaquer l'hôtel de monnaie de Linhir (#9 sur la carte) où sont fabriquées des pièces pour le Gondor. Cet hôtel de monnaie sert d'appoint et est par conséquent bien moins gardé que ces semblables de Minas Anor et Lond Ernil. Actuellement, des pièces d'argent sont fabriquées selon les sources des Jongleurs.

Jongleurs

L'hôtel de monnaie se trouve au bord du Gilrain. Des immenses roues plongeant dans le fleuve mettent en branle la machinerie qui produit les pièces. Cela produit un bruit très important. Les PJ feront partie de l'opération. Leur mission est de neutraliser les gardes de la porte arrière de l'hôtel de monnaie (trois gardes, à adapter selon la taille du groupe) et d'attendre qu'un Jongleur infiltré par la porte principale ouvre la porte arrière de l'intérieur. C'est le rôle d'un Jongleur expérimenté (profil *Voleur Tatoué*) muni d'Anarcollo car la porte principale est bien gardée. Une fois la porte arrière ouverte, les PJ doivent avertir d'autres Jongleurs embusqués à proximité, une demi-douzaine, par un signal lumineux au moyen d'une lanterne.

Tout ce petit monde doit s'emparer le plus de sacs possibles en faisant attention aux gardes de l'autre porte qui peuvent des rondes dans le bâtiment et se diriger vers la cache prévue dans le centre-ville.

Les PJ remarqueront que le voleur qui leur ouvre la porte, porte une cape très singulière. En s'approchant ou à l'aide de la lanterne, ils peuvent voir un chat blanc brodé. Ils peuvent tenter de s'en emparer tout de suite avant que le reste du commando n'arrive ou attendre la fin de l'opération. La tâche peut se compliquer si le guet de Linhir est alerté et si des Bateliers au courant du « hold-up » s'en mêlent. Les PJ pourront profiter de la cohue pour tenter de récupérer Anarcollo.

Il est possible que les PJ en réchappe avec un ou deux sacs de monnaie, soit 100 à 200 pièces d'argent. Si cela est gênant, dites à vos PJ que les sources n'étaient pas fiables et que ce sont en fait des pièces de cuivre qui se trouvent dans les sacs...

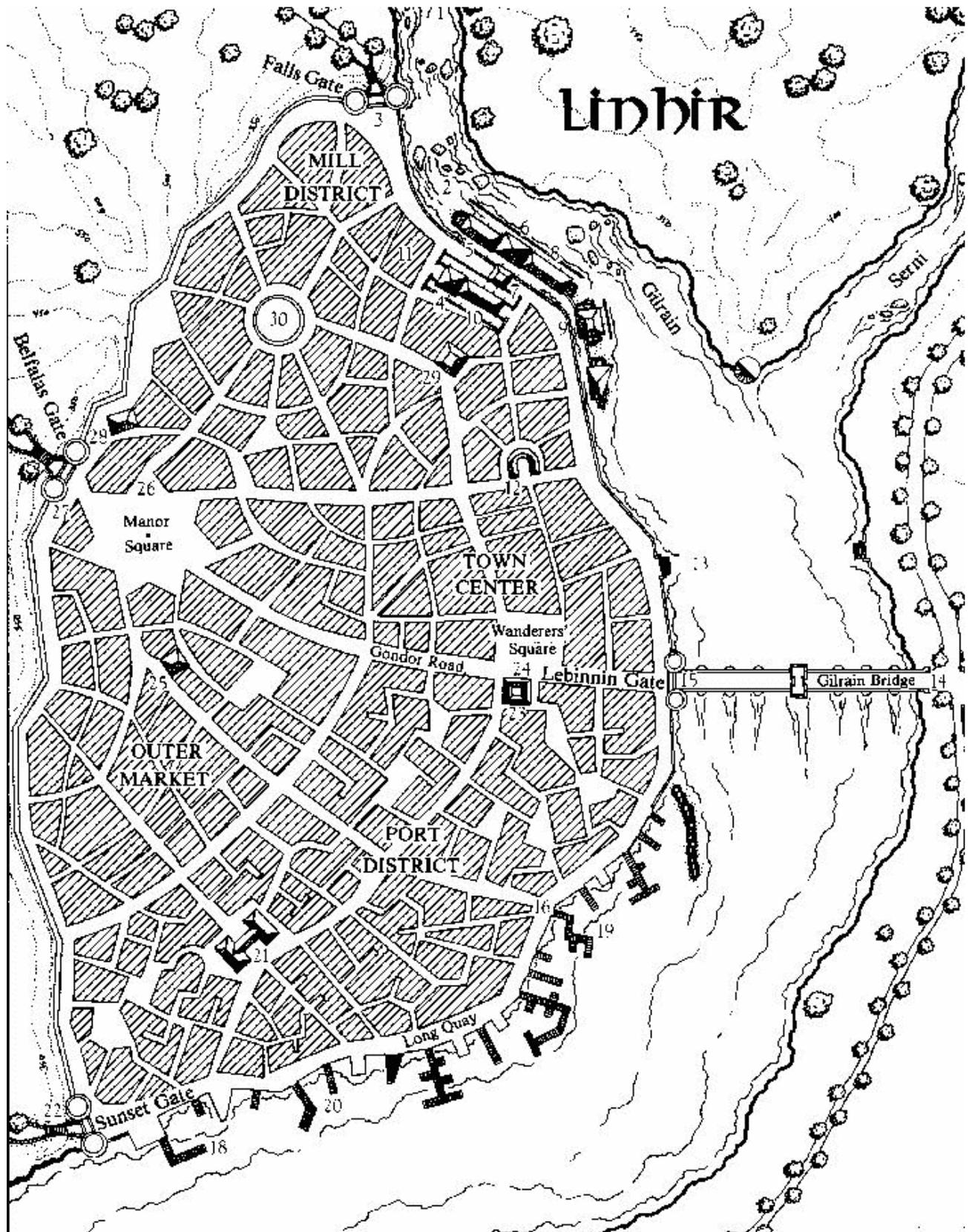
Bateliers

La situation est critique. Ils doivent absolument retrouver Anarcollo pour le compte de la Main Noire. Ils soupçonnent entre autres les Jongleurs (à raison). Cette enquête est confiée aux PJ. En se baladant dans la vieille ville et la place des Errants, en payant à boire aux bonnes personnes ou en mettant la main sur un membre des Jongleurs (mendiant, pickpocket), ils peuvent récupérer quelques informations : les Jongleurs préparent un gros coup ce soir à l'hôtel de monnaie. Ce projet avait été abandonné depuis longtemps mais brutalement depuis quelques jours (*la date correspond à peu près au jour où les Jongleurs ont récupéré Anarcollo*), il a été relancé.

Aux PJ de prévenir ou non leur hiérarchie, voire les autorités et de monter leur plan pour voler Anarcollo au cours ou suite au « hold-up ».

NB : Si les PJ ne se sont pas rentrés en contact avec l'un des deux clans et qu'ils sont paumés dans l'enquête pour retrouver Anarcollo, faite circuler la rumeur d'un voleur invisible qui dévalise les maisons bourgeoises et qui, après une courte enquête, se révèle l'œuvre des Jongleurs.

<p>Développements : Marques sur Anarcollo: Khibilada et le symbole du Chat Les liens entre les Bateliers et la Main Noire La localisation du repaire de la Main Noire</p>



Voléur typique	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Epées 4 Endurance 4 Sauter 4 Bagarre 5 Lutte 4	Poignards 5 Escalade 5 Esquive 5 Se cacher 6	Baratin 4 Intimidation 3	Westron 2
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : épée courte (1d6) Dague (D4) Armure : aucune
Chant 3	Perception 5		

Voléurs tatoués	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D8
Endurance 4 Epées 6 Sauter 5 Bagarre 5	Esquive 6 Poignards 6 Escalade 5 Se cacher 46	Intimidation 5 Baratin 5 Commander 4	Westron 2
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : épée large (1D8) Dague (D4) Armure: pourpoint (-1)
Chant 3	Perception 6 Perspicacité 4		

Crocodile des Caraïbes	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
Carrure D20	Grâce D8	Eveil D12	Morsure (1D8+2)
Endurance 6 Bagarre 4	Esquive 3	Perception 4	Armure : écailles (-4)

Cuet de Linhir	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epées 4 Lances 4 Sauter 3	Esquive 4 Lancer 3 Poignards 3	Intimidation 3	Westron 2 premiers soins 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : épée (1D8) pique (1D10) Armure : broigne (-3)
	Perception 3 Pister 2		