

ANARHEN

La Tombe du Vertueux

Présentation : Un envoyé de la Main Noire engage des malandrins pour piller une tombe où il sait y trouver Anarhen. Pour brouiller les pistes, il demande aux PJ, en leur mentant un petit peu, de se débarrasser des bandits et de lui ramener l'amulette ...

Localisation: Glanhir et les contreforts orientaux des Pinnath Gelin
(à défaut Rendul ou Lond Galen)

Mise en place des Joueurs: contact impromptu ou recherche d'argent

Un Noble Embarrassé

Si le groupe est à la recherche de travail, il peut en trouver dans les tavernes mais il est connu de l'ensemble des habitants que l'on recherche toujours de la main d'œuvre sur la place des caravaniers. On y recherche des hommes pour accompagner les caravanes mais il arrive également que des travaux de toutes sortes y soient proposés.

Un homme vêtu d'une lourde cape à capuche blanche propose un travail très particulier et très bien rémunéré. L'homme tient à rester discret et invite les éventuels intéressés à le suivre dans une taverne proche (s'ils n'y sont pas déjà). L'homme semble fortuné, sa vêture le laisse entendre en tout cas, et il explique tout d'abord que la mission doit être menée avec la plus grande discrétion. Sa position de notable au sein de la ville, voire de la province, risque d'être entachée si l'affaire est dévoilée, fait-il comprendre. Aussi refuse-t-il de donner son nom. Si les PJ insistent, il leur demande de le nommer Anarhen.

Son domaine a été cambriolé, parmi les richesses dérobées se trouvait une amulette solaire qui était depuis longtemps dans la famille et à laquelle il tient beaucoup. Récemment, les malfrats ont envoyé un message au dit Anarhen pour lui proposer la restitution de l'amulette contre rançon. *Anarhen ne peut pas produire le message.* Anarhen pense que la singularité du bijou empêche les voleurs de l'écouler facilement. Mais il refuse de se soumettre au chantage. Il demande aux PJ de récupérer pour lui l'amulette et de mettre si possible les brigands au silence. Pour cela, il est prêt à payer 20 pa par tête plus une forte prime à la remise du bijou. S'il sent que les PJ y sont disposés, il est prêt à augmenter encore sa proposition s'ils s'engagent à éliminer carrément les brigands. *Au final, il est prêt à déboursier 40 pa par tête.*

Il a rendez-vous, le lendemain soir à un ancien moulin, inutilisé en cette période de l'année pour remettre la rançon. Il se situe le long de la rivière Calenhir à environ une demi-journée de route de Glanhir. Anarhen attendra les PJ les prochains soirs dans une auberge huppée, La Couronne Etoilée, de Glanhir où il s'est installé depuis plusieurs jours (son domaine n'est pas en ville) et où il faut montrer patte blanche pour pouvoir y pénétrer.

Si un PJ examine ce mystérieux interlocuteur (test de perception difficile + un test caché de résistance aux ténèbres), il peut remarquer qu'il porte un étrange anneau noir à son doigt. En effet

celui-ci est dissimulé grâce au don Envoûtement. Ceci sous condition que les PJ n'aient pas déjà rencontré un homme de la Main Noire.

Un Rendez-vous Nocturne

Les quatre brigands sont en fait...des brigands. Ils ont été engagés par Anarhen pour retrouver et fouiller une tombe pour retrouver une amulette très spéciale. Le reste des richesses trouvées dans la sépulture étant à disposition des malfrats. Malheureusement, ils ont mis en alerte les soldats du petit seigneur local dont c'est un ancêtre qui reposait dans la tombe. Ils attendent impatiemment l'arrivée d'Anarhen dans le vieux moulin pour régler leurs petites affaires et partir le plus loin possible (c'est d'ailleurs Anarhen qui a fixé le lieu de l'échange). Pendant ce temps, ils sont aux aguets et craignent l'arrivée des soldats venus les punir d'avoir violé la tombe du lointain ancêtre de leur seigneur.

Ils sont postés à l'étage parmi quelques vieux sacs de grain et gardant auprès d'eux leur butin : des bagues, des pierres précieuses, une épée longue d'apparat et l'amulette Anarhen. L'étage communique avec le rez-de-chaussée par une vieille échelle de bois qu'ils remontent la nuit. En bas se trouvent leur matériel d'excavation (pelles, pioches, etc...) et leur vieille mule. De jour, un des brigands va parfois à la rivière pêcher pour améliorer leur repas. Cela fait déjà trois jours qu'ils sont là. A chaque heure du jour et de la nuit un des hommes surveillent les environs. Sa tâche est facilitée par l'absence de relief et de végétation à part quelques buissons.

En cas d'attaque des PJ, ils se défendront jusqu'au bout sauf si la situation est désespérée, la fuite sera alors privilégiée. Si les PJ tentent une approche plus douce, ils devront montrer patte blanche. Les brigands, vu leur situation, sont très méfiants et sur les nerfs. En manoeuvrant habilement, les PJ peuvent apprendre l'histoire de ces malfrats ou même négocier l'achat de l'amulette : les brigands sont prêts à s'en débarrasser pour environ ce que leur avait proposé Anarhen (50 pa).

La Sépulture de Cemendur

Les PJ peuvent apprendre des brigands (s'il y a des survivants...) la localisation de la tombe sinon il trouvent une carte grossière parmi leurs affaires indiquant une tombe. Elle se trouve dans les contreforts orientaux des Collines Vertes (Pinnath Gelin). Les PJ peuvent glaner des informations supplémentaires en route parmi les villages agricoles. Ils sont arrivés sur les terres du Hir Calenhir dont la demeure se trouve plus au sud. A proximité de l'endroit où se trouve la tombe, les villageois en connaissent l'existence (cf. *l'histoire du Vertueux*) et sont capables d'en indiquer approximativement la direction, une forêt touffue plus haut dans les collines. La sépulture se trouve dans une petite clairière, un petit sentier bien entretenu permet de l'atteindre mais il est difficile de le trouver. Une arche de pierre ouvrant sur un cours corridor s'enfonçant dans la montagne indique la tombe. En temps normal une dalle massive ferme l'entrée. Depuis la profanation par les bandits, la dalle a été rapidement remaçonée : il n'est pas trop difficile de la forcer.

1ère salle : C'est là qu'a eu lieu la visite du défunt et la lecture de la Pierre de Vie à la mort de Cemendur. Des porte-flambeaux sont installés dans les murs. La sculpture du caveau montre que la tombe appartient à une grande famille. Jet d'architecture : on trouve des motifs

typiques numénoréens ; la famille Calenhir (comme toutes les familles à l'origine de la conjuration de Beruthiel) est issue en droite ligne d'une ancienne famille numénoréenne. De nombreuses niches ont été dépouillées des objets d'art et de valeur qu'elles contenaient.

2^{ème} salle : Elle renferme la tombe du vertueux. Elle a été remise en place. Encastrée dans un mur, la Pierre de Vie raconte les hauts faits de Cemendur :

- naissance TA 756/ Hir Calenhir 833/ mort 894
- sa diligence envers les Dunéens. Il déclare qu'ils sont des êtres humains à part entière et digne de respect. Il accorde aux conseils tribaux dunéens une certaine autonomie dans les hautes vallées des Pinnath Gelin de son domaine.

- Il se retire des affaires de la cour et mène une vie austère et souhaite que sa tombe soit à l'écart de Dol Calenhir, principale ville de la seigneurie où se trouve le manoir familial.

- Dans les derniers instants de sa vie, il avoue qu'il emmène avec lui dans la tombe un secret qui pourrait faire vaciller le trône du Gondor.

Un jeune soldat du Hir Calenhir, Eradan, est posté en faction pour surveiller la tombe. Caché dans les arbres, il courra avertir son seigneur si les PJ semblent vouloir rentrer dans la tombe. Il connaît assez bien ce bois et un coursier l'attend à l'orée de la forêt.

RENCONTRER le Hir Calenhir

Différents moyens existent pour rencontrer (volontairement ou non) le seigneur de Calenhir, Herion :

- les PJ peuvent essayer de rattraper Eradan (s'ils l'ont repéré) et s'expliquer avec lui auquel cas ils pourront être introduits auprès du Hir Calenhir.

- Ils peuvent également l'empêcher d'avertir son maître en le capturant ou en le tuant (test de Sens de l'honneur empêche de faire un tel acte ; si cela est fait le PJ prend un point de désespoir). Sa disparition sera constatée le soir même et s'engagera alors une chasse aux PJ.

- Ils peuvent être ramenés par les soldats d'Herion qui les soupçonne d'avoir pillé la tombe.

- Ils peuvent se présenter par eux-mêmes à Dol Calenhir suite aux informations trouvées sur la Pierre de Vie et grâce aux indications de villageois.

Le début de l'entrevue risque d'être sous tension. Les PJ doivent expliquer qu'ils ne sont pas des profanateurs et qu'ils n'ont pas dépouillé la tombe (alors qu'ils possèdent probablement des objets repris aux voleurs issus de la sépulture).

Herion peut expliquer que son aïeul fut connu pour sa moralité et son souci pour ses gens. Cemendur renia une partie de l'œuvre de son père qui était le plus souvent à la cour à Osgiliath et pensait que les Dunéens, nombreux dans les Pinnath Gelin, ne valaient guère mieux que des animaux.

Herion ne consentira à laisser l'amulette aux PJ que s'ils font preuve de leur moralité et exposent franchement leur objectif et que celui-ci concorde avec la vision du Vertueux. Dans le cas contraire il la reprendra, ce qui donnera une nouvelle occasion à la Main Noire de la récupérer. Cela n'est vrai que si l'existence d'Anarhen (l'amulette...) est dévoilée car Herion ne la connaissait pas (mais ça les PJ ne le savent pas forcément...).

Qui est ce mystérieux commanditaire ?

En tant que riche client, « Anarhen » ne peut être inquiété dans l'auberge où il loge. Les hommes du tavernier viendront à sa rescousse puis rapidement le guet interviendra. A l'extérieur il se montre méfiant et rusé. Il ne se laissera pas attraper, usera de tous les moyens dont il dispose (son argent et l'anneau noir) pour récupérer l'amulette. En dernier recours, il se suicidera et maudira les PJ : « Que le Roi de l'Orage dévore votre âme ! ».

Le seul indice sur sa personnalité est la présence de pièces frappées à l'effigie du prince du Belfalas dans sa bourse. Ces pièces ont peu cours en dehors de Lond Ernil et de ses environs. Cela peut être remarqué en fouillant sa bourse ou en interrogeant l'aubergiste sur la provenance d'« Anarhen » qui a remarqué que celui-ci utilisait ces pièces singulières. Selon lui ou quiconque interrogé sur ces pièces cela indique qu'il y a de grandes chances qu'« Anarhen » vienne de Lond Ernil. La bourse contient 20 po.

Annexe: L'histoire du Vertueux

Comme chez les quatre autres membres de la conjuration, le Hir Calenhir dévoila à son héritier à l'approche de sa mort le secret de Beruthiel et lui confie la garde de l'artefact destiné à l'héritier caché du trône. Ainsi le complot devait survivre malgré la disparition de Beruthiel et être mené à bien au moment propice. Mais le fil fût brisé rapidement car son fils, Cemendur, refusa de servir cette cause et se fit enterrer à l'écart avec Anarhen sans rien dévoiler à son propre fils. Plus d'un siècle plus tard, Cemendur est connu sous le nom du Vertueux et sa tombe est régulièrement honorée par ses descendants qui y déposent régulièrement des fleurs. Le lieu précis de la sépulture est inconnu des villageois.

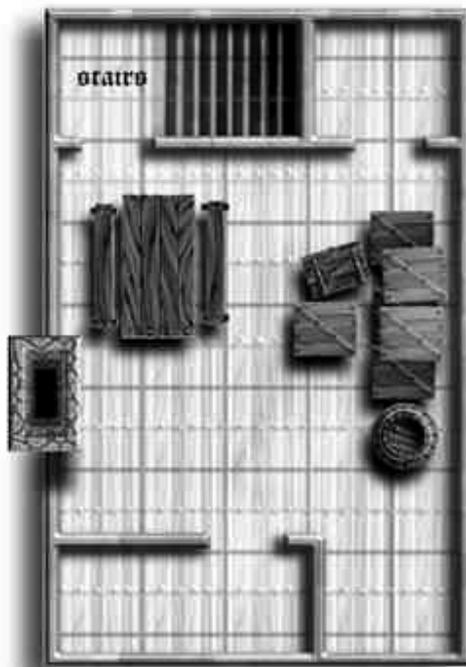
Développements : Gravures sur Anarhen : TARIK et le symbole du Chat
L'anneau noir d'Anarhen (le commanditaire...)
Le Roi de l'Orage
Les ramifications à Lond Ernil



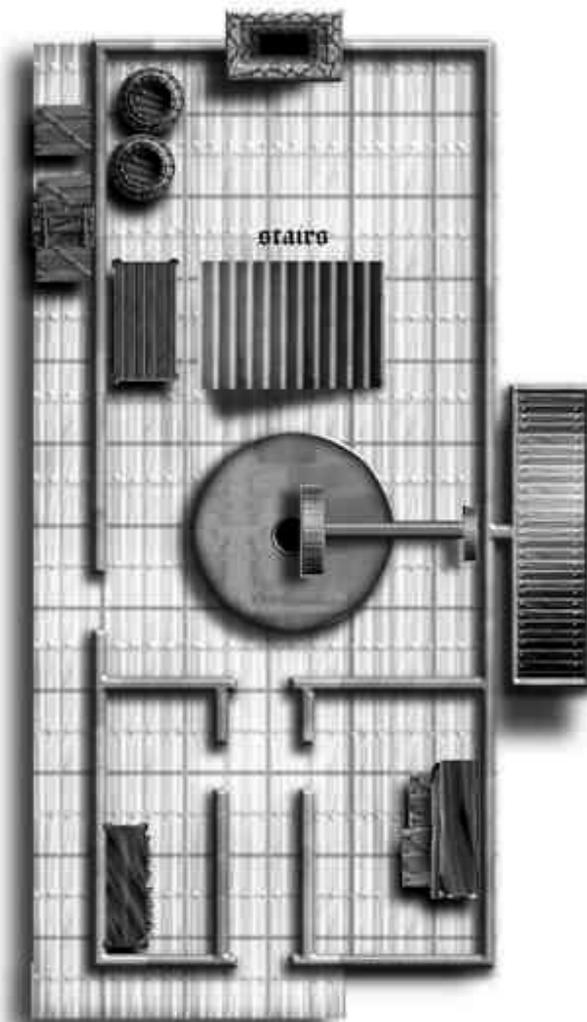
Overview Map

Moulin

One Square Equals 5 Feet



Level Two



Level One

Anarhen	□ □ □	□ □ □	□ □ □
Carrure D8	Grâce D10	Prestance D12	Erudition D12
Endurance 3 Sauter 2	Equitation 3 Escalade 2 Esquive 3 Poignards 4 Se cacher 3	Eloquence 5 Intimidation 2	Adunaic 3 Westron 4 Sortilège 4
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : dague (1d4) Armure : aucune
	Perception 4 Perspicacité 5		

Anneau noir Pts de malice : 4

Les ðrigands (Ceren, Daros, Barl, Laufey)	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D8	Erudition D8
Bagarre 3 Endurance 3 Epées 3	Archerie 3 Escalade 2 Esquive 3 Se cacher 4	Baratin 4 Intimidation 2	Westron 1
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : épée courte (1d6) Arc court (1d6) Gourdin (1d6) Armure : pourpoint (-1)
	Perception 4		

Soldats de Calenhir (Eradan, Deor,...)	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epées 3 Lances 4	Archerie 3 Equitation 3 Esquive 3 Parade 4	Intimidation 2	Westron 2 Premiers soins 2
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : épée large (1d8) Pique (1d10) Arc court (1d6) Armure: pourpoint cl. (-2) Rondache (+1)
	Perception 3 Pister 1	Sens de l'honneur 2 Inspirer confiance 1	

Chevaliers de Calenhir (Herion, Gelmir,...)	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 5 Epées 5 Lances 4	Archerie 3 Equitation 5 Esquive 3 Parade 5	Intimidation 4	Westron 2 Premiers soins 2
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D12	Armes: épée large (1d8+1) Lance d'arçon (1d12+1) arc court (1d6) Armure : haubert (-4) Ecu (+2)
	Perception 4 Pister 1	Sens de l'honneur 4 Inspirer confiance 2 Thaumaturgie royale 3	

Ōon thaumaturgique : Feu Sacré

Pts de Majesté : 4