

La Revanche du Rêveur

Présentation : Dans sa campagne de déstabilisation de la région, la Main Noire attaque des convois de marchands; attaques menées par des soldats déguisés en Dunéens. Mais un autre danger guette la caravane de nos héros.

Localisation: Le Lamedon et la Romen Arat entre Ethring et Erech

Mise en place des Joueurs: Engagés à Calembel, Ethring ou Glanhir

Ils ont été mis sur la piste par Bereg, prisonnier à Ossarnen, sur les liens entre les attaques de convoi et la Main Noire

La Caravane

Dans une taverne ou sur la place publique, un homme prend la parole avec vigueur ; il cherche de solides gaillards pour escorter un convoi. Si les PJ sont allés spontanément sur la place des Caravaniers, la même offre leur sera faite. Wistan est maître caravanier et ne cache pas aux PJ que le voyage peut s'avérer dangereux. Des caravanes se sont fait attaquer par des Dunéens dans la région. Il paye 2 pa par jour plus une prime si le voyage se déroule bien jusqu'à Erech. Le convoi part le lendemain à l'aube.

Il est composé de huit chariots pour la plupart transportant des vivres, des produits manufacturés, des épices, des textiles fins. Chaque chariot est mené par deux ou trois personnes :

- Wistan et sa femme Talveth, tous les deux ont une grande expérience de la vie de caravanier, profession qu'ils ont exercé depuis leur plus jeune âge. Ils sont affables et d'un contact facile mais très rigoureux voire directifs lorsque cela concerne la caravane.

- Perdruin et son jeune fils Garion. Perdruin, outre les marchandises classiques transportées par l'ensemble des caravaniers, s'est spécialisé dans les objets d'art et d'artisanat. Parmi ses possessions, une vieille statue de pierre qu'il a achetée à des aventuriers. Il espère en tirer un très bon prix mais au vu de son origine douteuse il préfère la tenir cachée. C'est son premier voyage pour Garion, que son père forme au métier. Auparavant, il vivait à Linhir avec sa mère.

- Drasil, Turumir et Forleg sont trois aventuriers qui ont roulé leur bosse, souvent en tant que caravanier, un peu partout dans l'ouest de la Terre du Milieu. Leur chargement comporte des armes, armures et autres pièces d'acier et de fer forgé (socs de charrue, gamelles,...). D'ailleurs, gars solides, ils prennent part activement à la protection du convoi. Ils inviteront les PJ à boire un pot dans leur tente le soir ou disputer une partie de dé.

- Erwan et Alyva, sa sœur, sont des jumeaux plutôt réservés. Enfants de tisserands, ils transportent essentiellement des étoffes. Ils ne se mêlent que rarement au reste de la troupe.

- Freca et Cromwech sont deux jeunes hommes plutôt affables et énergiques. Ils se méfient toutefois des nouveaux venus car ils savent que leurs origines dunéennes ne sont pas toujours appréciées.

Mais aussi : Gwindor, Baragin&Elorna

Silmarien& Undomiel

Le vieux Bram

Le fantôme de pierre

Si l'ambiance est bonne au départ, un climat tendu s'installe à mesure que le convoi s'enfonce en Lamedon. Si les PJ s'interrogent à propos de cette humeur sombre et engagent la discussion, ils peuvent apprendre des caravaniers que des rumeurs circulent au sujet des attaques de Dunéens. Ils seraient particulièrement violents et cruels, ils laissent à chaque fois en vie une victime pour qu'elle puisse en témoigner. Des bruits, causés par des animaux, lors des gardes de nuit ou des mouvements de troupes au loin sur la route vont lentement faire monter la pression.

Une nuit un cri réveille la caravane. Après une recherche rapide, on trouve le cadavre de Turumir avec le crâne à moitié défoncé. Le climat s'alourdit rapidement, l'inefficacité des PJ est montrée du doigt, Drasil et Forleg sont furieux et certains regards louchent de façon mauvaise vers Freca et Cromwech. Une autre nuit, c'est Forleg qui est assassiné, le torse complètement écrasé. Si les PJ font une garde sérieuse, l'un d'eux peut voir une forme massive et courtaude s'éloigner du cadavre mais elle disparaît avant de sortir du camp formé par les chariots. Sinon, c'est un autre membre du convoi qui déclare avoir vu un fantôme de pierre tuer Forleg. Drasil est sur les dents, les autres sont terrorisés et refusent de monter la garde. En montrant les PJ : « Ils sont payés pour ça, c'est à eux de le faire ». C'est la confusion complète, ils ne savent plus si c'est l'œuvre de Dunéens, d'un esprit malin ou l'un des leurs qui veut se venger des trois compères.

Selon les actions des PJ, d'autres morts peuvent avoir lieu, toujours avec de graves commotions. Ce sera d'abord le tour de Drasil puis les autres au hasard (sauf Garion, son père et le vieux Bram).

Le peuple sauvage

Une nuit suivante, les PJ de faction peuvent voir (*tests en opposition*) trois silhouettes courtaudes s'approcher du camp. Si un PJ essaye de savoir où elles vont, il doit multiplier les tests de filature pour les suivre jusqu'à la caravane de Perdrain. A ce moment là, le PJ est forcément repéré et les trois silhouettes s'enfuient. Si elles sont attaquées, elles ripostent avec des sarbacanes et des pointes trempées dans une mixture aux pouvoirs somnifères puis avec leur lance. Mais elles semblent pressées de fuir.

Il est possible de les poursuivre dans la nature en évitant les tirs de fléchettes jusqu'à un bosquet en pente. Au total, six créatures attendent là sur le qui vive. Les créatures sont petites et habillées d'un simple pagne. Un test en Légendes, à ajuster selon l'origine du PJ, permet de les identifier. Ils font partie d'un peuple clairsemé et caché vivant dans les forêts reculées des montagnes blanches : les Druedain ou Drughu dans leur langue. Si les PJ (ou ceux qui les accompagnent) lancent les hostilités, elles se défendent jusqu'à la mort. Une tentative de communication peut être hasardeuse. Seul leur chef, qui se présente comme un shaman et se nommant Pon-Ora-Pon, connaît des rudiments de Westron.

Il explique qu'un de leur totem leur a été volé il y a plusieurs lunes et qu'il se trouve maintenant dans cette caravane. Ils doivent absolument le récupérer. Ils refuseront d'en dire plus sur le totem à part qu'il est en pierre à la semblance d'un homme (comme eux) accroupi. Si les PJ racontent les morts nocturnes de leurs compagnons de voyage, les Drughu se montreront inquiets et insisteront pour qu'on leur restitue le totem. Deux nuits plus tard, ils tenteront, en force cette fois-ci, de récupérer le Pukel si leur requête n'a pas été satisfaite d'ici là.

Un cœur blessé

En menant l'enquête au cours du scénario, les PJ peuvent se rendre compte que Drasil, Turumir et Forleg n'étaient pas forcément appréciés par tout le monde. Ils faisaient des misères aux deux Dunéens et harcelaient les jolies Udomiel et Silmarien de propositions salaces. Seuls Derwath, Alyva et Garion ne semblent pas s'intéresser à l'histoire.

Le vieux Bram a des choses à raconter, encore faut-il l'orienter sur Perdruin ou Garion et raviver sa mémoire avec de l'alcool. « Lors d'un arrêt en ville (Calembel par exemple), Garion s'est amouraché d'une mignonne qui servait dans une taverne où moi-même je m'étais rendu. Drasil, Turumir et Forleg, qui buvaient tranquillement la recette de leurs ventes, s'amusaient à voir le gamin se tortiller timidement pour séduire sa belle. Les trois compères ont, à la fin de la soirée, donné quelques pièces à l'aubergiste pour s'offrir le lit de la serveuse chacun leur tour. Visiblement le gamin était effondré ».

La colère de Garion s'est muée en de nombreux rêves de meurtres jusqu'à cette nuit où les pulsions morbides ont animé la statue de pierre que son père conserve dans son chariot, en fait un Homme Pukel Drughu. Au deuxième meurtre, Garion se rend compte que ses propres rêves ont tué ceux qu'il haïssait, même s'il ne sait absolument pas le rôle que joue le Pukel. Dès que les PJ s'intéressent de trop près au chariot de Perdruin, celui-ci prendra peur pour sa statue et tentera de la cacher au mieux et Garion, dont l'esprit est vraiment troublé dorénavant, tentera dans ses rêves de les neutraliser.

Les Dunéens attaquent !

A un moment critique, de nuit de préférence, alors que les caravaniers se défendent contre les Drughu ou sont en pleine discussion tendue, des cris de guerre se font entendre et des flambeaux atterrissent au centre du campement. Des guerriers aux faciès peinturlurés et revêtus de peaux de bêtes chargent armés d'épieux et de haches. Ils attaquent hommes et femmes sans distinction. Selon la situation initiale, les caravaniers peuvent bénéficier de l'aide des Drughu voire de l'Homme Pukel par le biais du Shaman. Dans le cas contraire, il sera difficile de s'en sortir.

Selon l'issue du combat, différents dénouements sont possibles. En cas de victoire, ils pourront s'apercevoir que leurs ennemis portent sous leur fourrure une cotte de mailles et certains un tabard aux couleurs d'un seigneur local : trois grands arbres sur fond sable plus, en coin, un chat stylisé. Wistan ou sa femme, s'ils sont toujours vivants, reconnaissent les couleurs du Hir Ossarnen dont les terres sont à proximité. Un éventuel prisonnier peut le confirmer, il avouera servir le seigneur d'Ossarnen. Un jet de perspicacité malaisé permet de détecter une pointe d'ironie dans la réponse du guerrier. On ne peut pas en tirer beaucoup plus (il ne sait rien sur la signification du chat) à part l'existence d'une cache, base arrière des attaques de convoi. Le convoi continue sa route jusqu'à Erech et les Drughu retournent vers leurs sombres forêts avec leur homme Pukel. Si un ou plusieurs PJ se sont montrés particulièrement amicaux et utiles aux Drughu, le shaman peut les remercier en leur faisant un tatouage magique (cf. *la Pierre Colorée*).

En cas de défaite, les PJ auront intérêt à fuir car les assaillants ne font pas, à priori, de prisonniers et ne laissent en vie de préférence qu'une femme. Les caravanes sont brûlées et les marchandises de valeur emmenées puis les hommes se dirigent vers l'est. En les suivant, discrètement, les PJ peuvent les voir se débarrasser de leurs pelisses et arborer une tenue militaire réglementaire. Puis ils montent à cheval et s'enfoncent dans le pays.

Développements : Le signe du Chat dans les armoiries du Hir Ossarnen
Qui est derrière les attaques de convoi ?

Pierre Colorée: Relique Drughu utilisée pour dessiner des tatouages magiques.

Durcissement : procure une protection équivalente à un pourpoint de cuir

Sauvage : tatouage discret mais présent sur tout le corps procurant une majoration de dé pour Se cacher.

Amitié : tatouage stylisé représentant un animal. Aucune agression ne sera à craindre de l'animal choisi.

Pouvoir : double les points de communion

| | | | |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------|
| Chasseur Ōrughu | □□□□□ | □□□ | □□□ |
| Carrure D8 | Grâce D12 | Prestance D8 | Erudition D8 |
| Endurance 5 Lances 4 Taille pierre 3 | Escalade 3 Esquive 4 Lancer 5 Se cacher 4 Archerie 3 | | Premiers soins 3 |
| Poésie D10 | Eveil D12 | Noblesse D10 | Armes: framée 1D8 |
| | Empathie sylvestre 4 Perception 5 Pister 5 | Sentir le mal 2 | Sarbacane 1D4 Armure : aucune |

| | | | |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------|
| Shaman Ōrughu | □□□□□ | □□□ | □□□ |
| Carrure D8 | Grâce D12 | Prestance D8 | Erudition D10 |
| Endurance 5 Lances 4 Taille pierre 3 | Escalade 3 Esquive 4 Lancer 5 Se cacher 4 Archerie 5 | | Premiers soins 4 Westron 1 |
| Poésie D10 | Eveil D20 | Noblesse D10 | Armes: framée 1D8 |
| | Empathie sylvestre 5 Perception 5 Pister 5 Chamanisme 5 | Sentir le mal 3 | Sarbacane 1D4 Armure : aucune |

Ōons Naturels : Camouflage Sommeil réparateur Imprégnation spirituelle Pts de communion : 8

| | | | |
|--------------------------|-----------|--------------------------------|-----------------------------|
| Homme Dūkel | □□□□□□□ | □□□□□□□ | □□□□□□□ |
| Carrure D30 | Grâce D10 | Eveil * | Armes : poings (1d8+3) |
| Endurance 6 Bagarre 5 | Esquive 2 | *lié à la carac. du contrôleur | Armure: peau de pierre (-4) |

| | | | |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------|
| Laux Ōunéens | □□□□□ | □□□□□ | □□□□□ |
| Carrure D12 | Grâce D10 | Prestance D8 | Erudition D8 |
| Endurance 4 Haches 4 Lances 4 Sauter 3 | Esquive 3 Lancer 3 Poignards 3 | Intimidation 4 | Westron 2 premiers soins 2 |
| Poésie D8 | Eveil D10 | Noblesse D8 | Armes : épieu (1D10+1) |
| | Perception 2 Pister 2 | | Hache d'armes (1D10+1) Armure : broigne (-3) |

| | | | |
|------------------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Caravanier | □□□□ | □□□□ | □□□□ |
| Carrure D10/D12 | Grâce D10/D12 | Prestance D10 | Erudition D10 |
| Bagarre 3 Endurance 3 Epée 4 | Archerie 3 Esquive 3 Poignards 3 | Baratin 4 Intimidation 2 Marchander 5 | Westron 3 Premiers soins 3 Légendes 2 |
| Poésie D10 | Eveil D10 | Noblesse D10 | Armes : épée large (1D8) |
| Chant 3 Instrument 2 | Empathie animale 3 Perception 3 | | Arc court (1d6) Armure : pourpoint (-1) |