

Le Prince aux Chats

Présentation : *La seigneurie d'Ossarnen est devenue le fief d'Edrahil depuis la prétendue mort de son père et la Main Noire s'en sert de base pour attaquer les convois en Lamedon.*

Localisation : La seigneurie d'Ossarnen dans le Lamedon

Mise en place des joueurs: Le symbole du chat est lié aux armoiries d'Ossarnen
Des attaques de convoi sont opérées par ses soldats

Dans les hautes terres du Lamedon

Alors qu'ils sont en chemin sur les terres d'Ossarnen (qu'ils soient en route pour le château ou qu'ils pistent les assaillants du convoi), les PJ sont repérés par une patrouille du seigneur d'Ossarnen qui les somme de décliner leur nom et d'expliquer la raison de leur venue.

- Les PJ se rebellent et refusent d'accéder aux demandes des soldats : ils sont priés de déposer leurs armes et de les suivre jusqu'au château. Si les PJ engagent un combat, ils se retrouveront tôt ou tard dans les geôles du Hir Ossarnen, s'il le faut, après une poursuite à travers toute la seigneurie
- Les PJ demandent les raisons de cet accueil : les soldats expliquent que des bandes rebelles mettant en danger la province circulent dans les montagnes environnantes. Des convois sur la romen arat en ont fait les frais.
- Les PJ désirent s'entretenir avec le maître de ces terres : il leur sera expliqué que le seigneur Edrahil est absent. Cependant ils peuvent rencontrer le châtelain Miconur, son bras droit.

Les soldats ne réagiront pas si les PJ font part de leurs soupçons à propos de la culpabilité d'hommes d'Ossarnen à propos de l'attaque des convois. Un jet de perspicacité difficile permet d'observer que certains sont désabusés. En effet ils se sentent impuissants par rapport au problème des maraudeurs car Miconur ne semble pas prêt à mettre tout en œuvre pour y mettre un terme. Cependant, ils n'en feront pas part aux PJ.

La forteresse sur le gué

Dès leur entrée dans le château, les PJ sentent une énorme tension. Tout le monde leur jette des regards noirs, soupçonneux ou au mieux indifférents. Selon les cas, ils sont directement amenés devant Miconur ou au prix de longs argumentaires. Miconur est un homme condescendant et peu enclin à écouter les PJ. Il se montre toutefois intéressé par ce que savent les PJ à propos des attaques de convoi et promet de faire une enquête en ce sens. Le comportement de Miconur envers les PJ peut varier. S'il pense qu'ils peuvent être gênants, il leur demandera de quitter le château. S'il les croit dangereux, il les fera de surcroît suivre et assassiner par ses hommes, crime qui sera imputé officiellement aux fameuses bandes qui attaquent les convois. Sinon, ils sont habilités à rester au château au nom de l'hospitalité. Il leur est alors attribué une chambre dans le donjon et ils sont invités à se présenter dans la salle commune pour prendre les repas. Sous certaines conditions (voir La Tombe du Vertueux), les PJ peuvent voir que Miconur porte à un doigt une bague noire.

En cas de conflit larvé entre Miconur et les PJ, ces derniers peuvent recevoir le soutien d'Aiwendis, la sœur aînée d'Edrahil : « Du temps de mon père, les voyageurs ont toujours été bien reçus en sa demeure et cela ne changera pas tant que je vivrai sous ce toit ». De part sa défiance envers Miconur et la fidélité d'une part des soldats d'Ossarnen envers elle, elle représente le meilleur atout des PJ. Cependant elle est peu communicative et froide. Au premier abord, elle se contentera d'une discussion anodine et polie. Tout le monde sait au château qu'elle a été très marquée par la récente mort de son père, le seigneur Targen, et l'absence de son frère. La plupart du temps, elle se retire dans ses appartements.

Au bout de quelques heures au sein du château, les PJ peuvent se rendre compte rapidement qu'une mauvaise ambiance règne, notamment chez les gardes qui forment deux clans de taille équivalente qui ne s'apprécient que moyennement : les anciens et les nouveaux. Un ancien ou un serviteur peut rapidement en expliquer la raison. Suite à la mort du seigneur Targen, Edrahil lui a succédé mais il est peu après reparti pour Lond Ernil où il suivait depuis plusieurs années des études militaires. Il a nommé un homme de confiance et un ami à la tête du domaine qui gouverne en son nom : Miconur. Depuis la garnison s'est étoffée de nombreux arrivants, nouveaux, recrutés semble-t-il dans le sud, et parmi eux a été nommé le nouveau capitaine de la garde, Celebras. Les anciens et parmi eux les plus âgés étaient très attachés à Targen et sont très respectueux envers ses enfants, Edrahil et Aiwendis.

Les nouveaux sont peu loquaces et pas très soucieux d'aider les PJ. Leurs manières tiennent plus du larron que du soldat noble et droit. Pourtant la présence de leur capitaine les rend tout à coup très disciplinés. Il faut dire que Celebras est un personnage impressionnant : ses cheveux sont blancs depuis sa naissance et une vilaine cicatrice lui barre le visage. Malgré sa carrure moyenne, tous ses hommes le craignent pour son incroyable dextérité au combat. Et il déteste que des gêneurs viennent importuner ses gars.

Partie de Chasse

La mort de Targen est encore dans tous les esprits. Elle a eu lieu, il y a presque un an, lors de l'anniversaire d'Edrahil, revenu pour l'occasion de Lond Ernil avec un ami, Miconur. Les deux camarades et Targen firent une partie de chasse dans les collines. Targen se blessa gravement quand son cheval tomba accidentellement et roula sur le corps de son cavalier. Il était mourrant quand son fils le ramena au château. Au bout de quelques jours, Aiwendis partit chercher l'aide d'un chirurgien à Calembel mais à son retour son père était mort et mis en bière dans un sarcophage mortuaire. Il était décédé peu après son départ d'Ossarnen. Ceci est la version que connaissent la plupart des habitants du château.

En menant une enquête plus approfondie, certains détails peuvent être dévoilés :

_ une servante : Miconur, dont les études s'intéressaient à la médecine, était au chevet de Targen pour le soigner. Edrahil était contre l'avis de sa sœur de chercher un chirurgien.

_ un garde qui a accompagné Aiwendis à Calembel : Aiwendis trouvait que l'état de son père n'évoluait guère et doutait des capacités de Miconur à le sauver. C'est pour cela qu'elle était partie à la recherche d'un médecin.

_ un vieux serviteur : Edrahil a refusé qu'il puisse veiller le mort alors qu'il le servait depuis que Targen était enfant. D'ailleurs Edrahil a veillé seul son père jusqu'à sa mort et l'a placé lui-même dans le cercueil.

Miconur n'a rien à ajouter à la trame du drame ; les PJ peuvent vérifier que ses compétences en médecine sont réelles. Aiwendis se ferme encore plus à l'évocation de la mort de son père, les PJ n'en tireront absolument rien. Targen a été, comme tous les membres de la famille d'Ossarnen, inhumé dans la crypte familiale un peu plus haut dans la montagne.

En fait Targen n'est pas mort. Un homme vieilli et les yeux dans le vague gît en effet dans un des cachots, emprisonné par son fils et Miconur depuis son faux enterrement. Il marmonne de façon incompréhensible mais il semble réagir si des PJ prononce les noms d'Edrahil, d'Aiwendis voire de Targen... Miconur vient régulièrement, mais discrètement, accompagné de Celebras pour lui soutirer des informations sur l'emplacement des autres artefacts marqués du Chat et sur le coffre étrange trouvés dans ses appartements. Pour cela, ils ont usé de la torture (Bereg pourra en attester, voir plus bas), qui ajouté à la trahison de son fils (Edrahil a provoqué l'accident de chasse de son père) a fini de rendre fou Targen. Au milieu de propos incohérents, Targen se met parfois à crier : « C'est la clef !! » puis siffle une mélodie étrangement belle.

Aiwendis connaît cette musique (il est nécessaire que les PJ la mémorise...), c'est une mélodie qui a traversé les générations dans la famille et qui servait de berceuse. C'est aussi en jouant cette mélodie, de préférence avec un instrument de musique, que l'on peut ouvrir le coffre de Targen.

Le Signe du Chat

Dans l'ensemble du domaine, on retrouve souvent les armoiries du Hir Ossarnen. Cependant toutes ne comportent pas le chat stylisé notamment les blasons gravés dans la muraille à l'entrée des remparts. En s'y intéressant de plus près et en posant quelques questions, dans le château ou dans la ville, on peut apprendre que les anciennes représentations du blason n'ont pas de chat. Aiwendis sait que le chat a été rajouté trois générations auparavant par (donc) son arrière-grand-père, un certain Ardumir. Elle peut également indiquer, si les PJ semblent s'intéresser à la généalogie de la famille, qu'il existe un ouvrage contenant toutes les informations sur la lignée (mariages, alliances, filiations, etc...) depuis la création du royaume de Gondor. Il est probablement dans les appartements de son père, restés inoccupés depuis sa mort.

Cette dernière information est cependant fautive, Miconur occupe depuis quelques temps la chambre de Targen. Il ne sera sûrement pas aisé d'y pénétrer surtout si Miconur a déjà eu l'occasion de se méfier d'eux. De plus, la porte est continuellement verrouillée, même lorsqu'il s'y trouve. Dans des rayonnages se trouve en effet un superbe livre d'apparence ancienne. A l'intérieur est décrit l'ensemble de l'arbre généalogique des Hiri Ossarnen. Deux choses sont notables : les ascendances de grandes familles numénoréennes et le fait que le père d'Ardumir ne semble pas avoir de femme selon le registre. Dans le bureau, des brouillons de correspondance.

Ces lettres sont adressées à un certain **Doyen** à Lond Ernil. Elles font état des derniers avancements de ses actions : en particulier sa «découverte d'un étrange coffret dans une cache des appartements de Targen, cependant le prisonnier nie connaître son existence et le moyen de l'ouvrir ». Le coffret en question est posé sur une table basse, recouvert d'un

tissu noir, dans la pièce secrète attenante au bureau. Il ne comporte ni serrure ni autre système d'ouverture. Il faut chanter ou jouer (avec un instrument de musique) la mélodie adéquate pour déverrouiller le couvercle. Il contient une simple feuille de parchemin sur laquelle est inscrite la liste des objets tutélaires d'Edrahil ainsi que les seigneurs qui les possèdent (voir en annexe).

Les attaques de convoi

Cette partie varie si les PJ ont joué La Revanche du Rêveur ou non.

Les montagnes blanches fournissent une grande partie des minerais utilisés par le Gondor, ils transitent le long de la romen arat en direction des grandes villes du sud-est. Cela fait d'Ossarnen un bon point de repli pour déstabiliser l'approvisionnement en métaux nécessaire à l'armée et récupérer des biens utiles à la Main Noire. Miconur et Celebras envoient des soldats « nouveaux » sous couvert de patrouilles nocturnes attaquer les convois déguisés en guerriers dunéens. Ils ne ramènent que les biens les plus précieux ou utiles et évitent les objets les plus encombrants : l'important est d'abord de terroriser les marchands. Ces marchandises sont entreposées dans une cache à mi-chemin entre Ossarnen et la romen arat puis partent après tri vers Linhir.

Certains indices peuvent induire des soupçons chez les PJ ou les confirmer. Ils peuvent surprendre une conversation entre nouveaux sur « la dernière (ou prochaine) attaque nocturne » ou remarquer un soldat blessé. En surveillant les allées et venues la nuit, ils peuvent remarquer des soldats sortir en armes et revenir tôt le matin. Officiellement, ce sont donc des patrouilles et il pourra leur être confirmé que seuls des nouveaux participent à ces patrouilles. Des PJ particulièrement audacieux peuvent les suivre et observer les agissements réels des soldats. En restant discrets, c'est-à-dire en laissant l'attaque de caravane se faire, ou affrontant les soldats puis en les interrogeant, ils peuvent localiser la cache et les biens volés.

Miconur ou Celebras se rendent pourtant parfois dans la prison de nuit. Un nouveau pourra en attester contre « rémunération » ; attention à ne pas prendre le soldat pour un imbécile, il pourrait dénoncer les PJ. Un de ses collègues a amené de la nourriture aux prisonniers qui seraient deux selon lui. Une rumeur chez les anciens existe à propos de l'existence d'un prisonnier. Les PJ pourront vérifier par eux-mêmes en surveillant les allées et venues de Celebras ou Miconur la nuit ou en allant faire un tour dans les geôles eux-mêmes. Dans l'une d'elle se trouve Bereg. Il est affaibli mais reste très lucide. Il explique qu'il est un homme du Seigneur Protecteur du Lamedon, Tirgarion. Il enquêtait sur les agissements louches du Hir Ossarnen.

Si les PJ ont déjà joué La revanche du rêveur, ils peuvent lui fournir leurs informations. Bereg demandera l'aide des PJ pour le faire sortir de son cachot. Ensuite, il leur demandera de l'accompagner plus tard jusqu'à Calembel pour témoigner de la culpabilité des soldats d'Ossarnen voire celle de Miconur. S'il manque de preuves, il leur proposera suite au scénario de l'aider à prendre en flagrant délit les hommes de Miconur en intégrant une caravane partant d'Erech. Bereg peut également signaler qu'une seconde geôle est occupée.

Dénouement(s)...

Les PJ peuvent se retrouver au cachot s'ils ont semblé dangereux à Miconur ou semblant détenir des informations intéressantes. Leurs affaires seront alors confisquées et entreposées dans la chambre de Miconur. Les objets les plus intéressants, comme Anarhen, Miconur les conservera auprès de lui dans les appartements de Targen où Miconur a récemment élu domicile. Si les PJ ne trouvent aucun moyen de s'échapper, lors d'une visite de Celebras ou alors qu'on leur apporte leur nourriture par exemple, c'est Bereg qui pourra les en sortir, ayant réussi lui-même à s'échapper.

S'ils sont jetés hors du château, les PJ peuvent trouver des appuis en ville. Tout le monde n'apprécie pas l'attitude du nouveau maître du château. Beaucoup s'interrogent sur l'attitude d'Edrahil. Si nécessaire, il est possible que Bereg ne soit pas prisonnier mais soit à l'auberge menant son enquête. Il peut alors fournir une aide précieuse pour monter une opération d'infiltration dans le château.

Le scénario s'achève avec la fuite des PJ accompagnés de Bereg avec en main le parchemin qui se trouve dans le coffre de Targen. Ils peuvent également prévenir Aiwendis de la présence de son père dans les geôles voire de renverser Miconur avec l'aide des anciens suite à cette révélation. La tâche n'est pas aisée et peu finir en carnage. Si les PJ s'en sortent bien et qu'ils avaient auparavant exprimé leur intérêt à propos du signe du chat, Aiwendis les récompense en leur donnant un linge blanc très beau marqué du Chat Blanc. Elle sait qu'il date d'Arduvir. En fait c'est son linge, brodé par Beruthiel elle-même mais ça Aiwendis ne le sait pas. Il fait office de porte-bonheur si un PJ le garde sur lui.

<p>Développements : La liste des Hiri qui possèdent un objet tutélaire d'Arduvir Correspondances adressées à un « doyen » à Lond Ernil Le linge d'Arduvir (facultatif) Le signe du chat date du temps d'Arduvir</p>
--

Annexe A : Le parchemin contenu dans le coffre du Hir Ossarnen

Anarhen
Hir Calenhir des Pinnath Gelin

Annoisyr
Hir Halitan d'Harondor

Soroncassa (Dulgi)
Hir Ossarnen du Lamedon

Anarcollo
Hir Fanuilond du Lebennin

Calmacil
Hir Tarnost du Belfalas

Annexe B : Plan du château

- La tour principale : un escalier relie la salle de commandement, peu utilisée mais contenant une carte détaillée de la région, et la bibliothèque. Celle-ci est poussiéreuse et contient de nombreux ouvrages d'histoire et de géographie notamment quelques exemplaires ont pour thème les premières colonisations numenoréennes au nord ouest de la Terre du Milieu. En fouillant un peu, il est possible de trouver un traité des arts ésotériques permettant de maîtriser les sorts suivants :
 - _ Magie Runique (I) rune mineure de ralliement/ rune lunaire mineure
rune mineure de défense
(II) rune elfique mineure/ rune mineure de sauvegarde
 - _ Haute Magie (I) Narcos/ Sourires morphiques/ Jet de pierres
(II) Songe/ Vibration
(III) Appel psychique

La plupart du temps ces salles sont inoccupées. Seuls Miconur et Celebras utilisent ces salles pour être tranquilles. Miconur utilise le passage secret entre les appartements de Targen et la bibliothèque ainsi que l'escalier secret reliant la salle de commandement aux geôles.

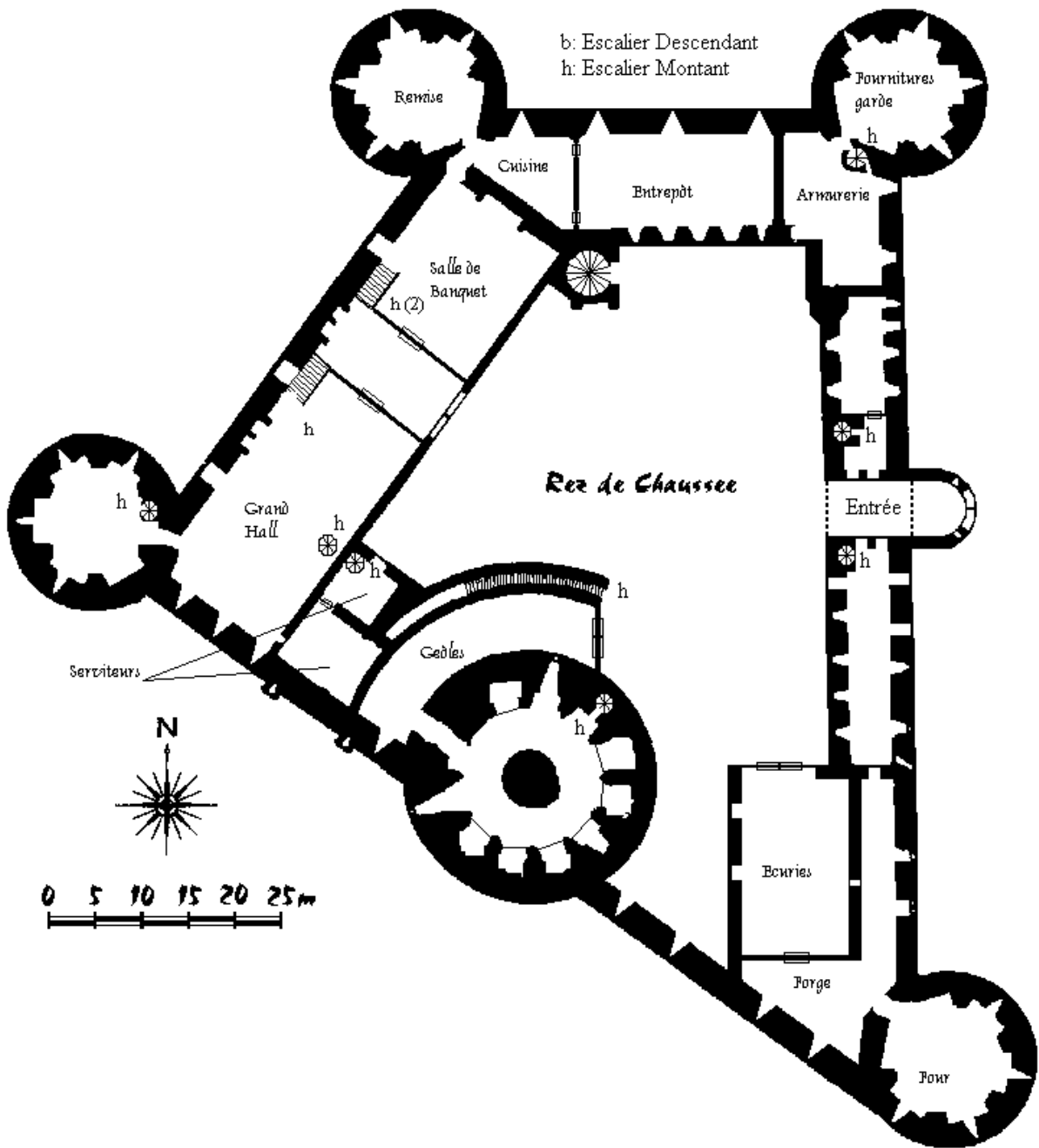
- Les geôles : En apparence les prisons ne sont pas utilisées, aucun garde n'est de faction aux portes des geôles. Il est connu du personnel du château et des anciens qu'elles n'ont pas été en service depuis des siècles, lors des guerres contre le peuple des montagnes et autres Dunéens. La première porte a une serrure peu complexe mais elle est renforcée de barres de métal. A l'inverse, les portes des cachots sont difficiles à crocheter mais leur bois a commencé à pourrir du fait que la prison n'a pas été entretenue depuis longtemps. Celebras possède la clef de la porte menant aux cachots ainsi que les clefs les ouvrant.
- La forge du château est utilisée pour des menues réparations et la fabrication d'objets simples. Forger des objets plus élaborés avec les outils à disposition est chose malaisée
- Les dortoirs des gardes sont scindés en deux. Les anciens occupent les dortoirs de la garde d'élite. Les nouveaux, eux, sont dans les dortoirs du mur nord.

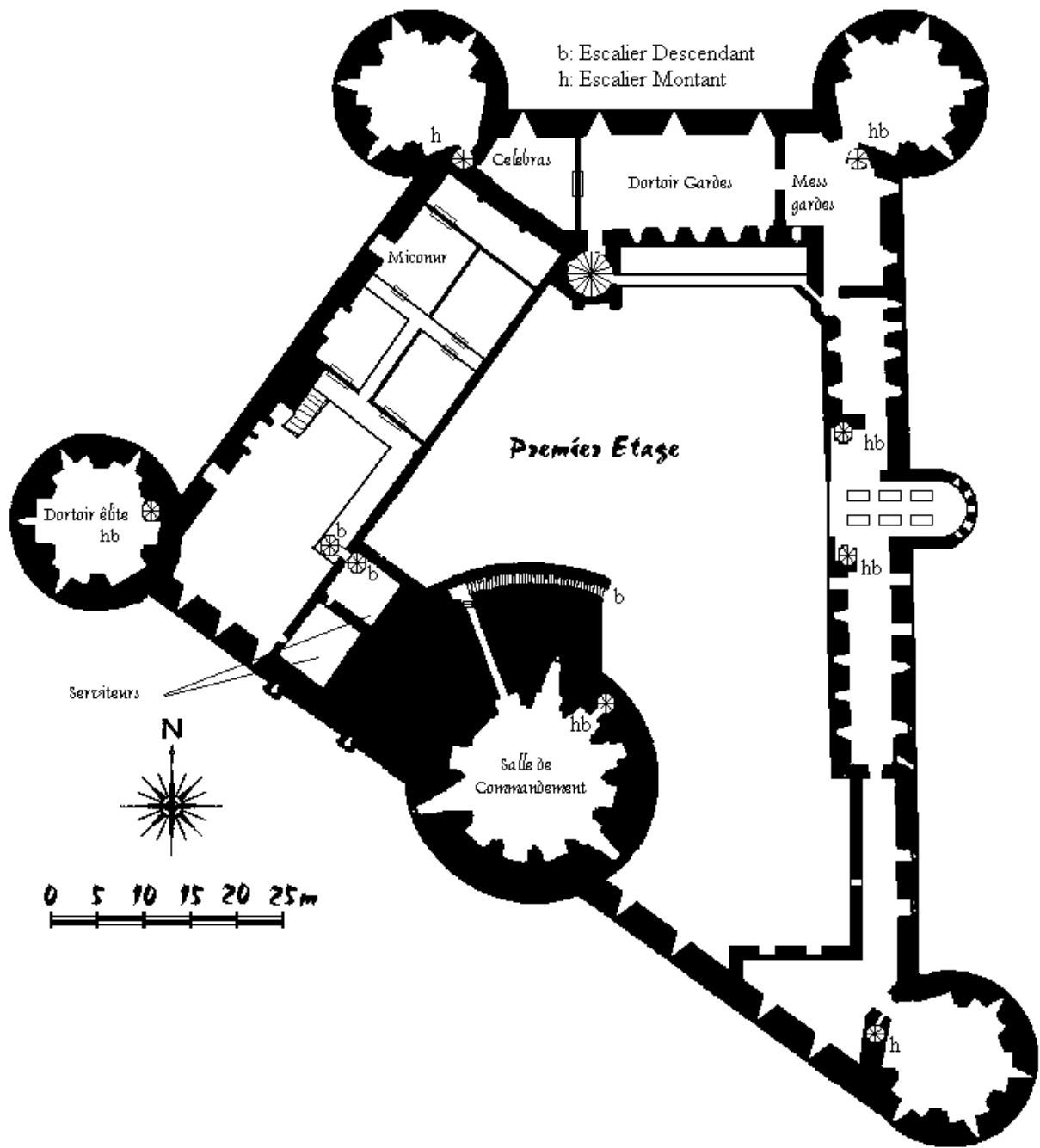
Annexe C : Nouveaux sorts

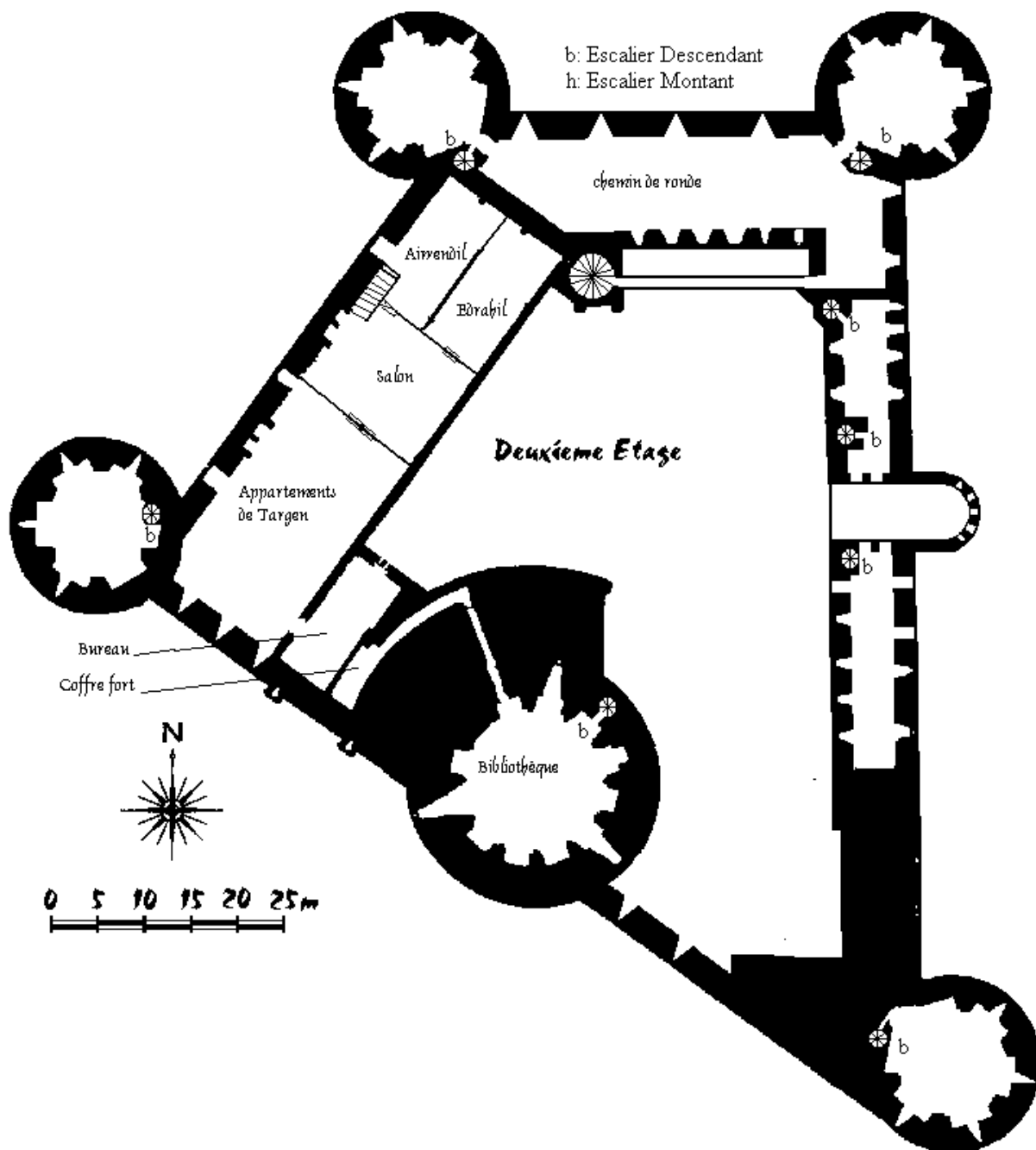
Jet de pierre : Le lanceur peut projeter des petites pierres ou objets équivalents présents alentours sur une cible. Les dégâts occasionnés sont égaux au score de haute magie du magicien.

Vibration : Le lanceur est capable de faire vibrer violemment un objet de taille moyenne dans son champ de vision. Si une personne le tient, elle doit effectuer immédiatement le jet de maladresse approprié (comme si elle venait de lancer un 1).

Appel psychique : Le lanceur peut amener un objet de taille moyenne éloigné d'une distance maximum en pas de son score au carré de haute magie et dans son champ de vision jusque dans sa main.







Soldats D'Ossarnen « anciens »	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epée 4 Lances 4 Sauter 3	Esquive 2 Parade 4 Archerie 4	Intimidation 2	Westron 3 Premiers soins 2
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : épée large (1d8+1) Arc court (1d6) Armure : broigne (-3) Targe (+1)
	Perception 3	Sens de l'honneur 2	

Soldats D'Ossarnen « Nouveaux »	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D8	Erudition D8
Endurance 4 Epées 4 Lances 4 Sauter 3	Esquive 3 Parade 4 Poignards 3 Archerie 3	Intimidation 4	Westron 2 premiers soins 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : épée large (1d8+1) Arc court (1d6) Armure : broigne (-3) Targe (+1)
	Perception 2 Pister 2		

Celebras	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D10
Arme à 2 mains 6 Epée 7 Endurance 6 Lutte 6	Esquive 6 Parade 5 Poignards 6 Equitation 2	Intimidation 6 Commander 5	Westron 3 Premiers soins 2 Lecture de runes 4
Poésie D6	Eveil D10	Noblesse D6	Armes : épée bâtarde runique (1d8+1/1d10+1) Armure : haubert (-4) Ecu (+2)
	Perception 6		

Epée bâtarde : grande rune de hargne (2 utilisations)
Petit brisefer runique

Miconur	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D12
Epée 5 Endurance 4 Sauter 3	Equitation 5 Esquive 5 Poignards 6 Chirurgie 5	Eloquence 6 Commander 4 Intimidation 2	Westron 3 Adunaic 4 Sortilège 6 Premiers soins 5
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : épée longue (1d8) Dague (1d4) Armure : pourpoint (-1)
	Perception 3 Perspicacité 5		

Désespoir : 5

Haute magie (1): Tourbillon de poussière (I)

pts de sagesse : 6

Sorcellerie (3): Epuisement (I), crampe (II)

Ténèbres : Envoûtement, souffle noir

pts de malice : 4