

# Sous un Ciel d'Orage

Présentation: L'université de Lond Ernil abrite de nombreux zélotes de la Main Noire, Edrahil y a fait ses études et son doyen a en projet de sacrifier une délégation d'elfes au roi de l'orage.

Localisation: Lond Ernil

Mise en place des Joueurs: Enquête sur Anarhen et sur le signe du chat

Miconur et Edrahil ont un lien avec l'université de Lond Ernil et Un certain Doyen.

## Les portes

L'entrée de Lond Ernil est commandée par une lourde porte agrémentée de fortifications. Lond Ernil est une ville fortifiée regroupant dans ces murs une importante garnison militaire. Cependant il y a bien longtemps que la cité n'a pas eu à souffrir d'attaque. Chaque arrivant est prié d'annoncer sa profession ainsi que les raisons de sa visite et sa durée. Il est leur est conseillé si besoin est l'une des auberges, très bien tenues, de la ville de la porte où se retrouvent la plupart des visiteurs. C'est un bon moyen, en buvant un rafraîchissement, de s'informer sur la situation du royaume ou d'avoir quelques premières informations sur Lond Ernil.

En parcourant la ville, les PJ pourront se rendre compte de la richesse et de la diversité de la ville. Le quartier du château comporte de nombreux hôtels particuliers à l'architecture numenoréenne. Les marchés du Port Neuf regorgent de marchandises. Il est possible de trouver pratiquement n'importe quel bien, par contre les prix pratiqués ne sont pas toujours très bon marché et le marchandage peu usité.

Depuis un bon point de vue, par exemple les falaises, on peut discerner une île face au port près des terres avec une tour blanche. En demandant des renseignements, il leur est dit que l'île se nomme Edhellond et que, comme son nom l'indique, elle abrite une communauté elfique. Il paraît également que le Prince a quelques différends avec Edhellond.

## La bibliothèque de l'université

Si les PJ se posent encore la question sur la signification des mots en Adunaïc sur les objets disséminés par Beruthiel, il sera facile de trouver quelqu'un qui sait que c'est de l'Adunaïc et presque aussi facile de trouver quelqu'un qui le parle. Cela est vrai également dans la plupart des grandes villes du Gondor. Pour ce qui est des dénominations Quenya des dits objets, ils sont moins importants mais il est possible de trouver un traducteur à l'université. L'accès est réglementé, il faut montrer patte blanche et les services de la bibliothèque sont payants.

En revanche le signe du chat ne semble pas évoquer quoique ce soit aux gens. Encore une fois il leur sera conseillé de se renseigner à l'université. C'est à la bibliothèque que les PJ trouveront enfin quelque chose. Si aucun renseignement n'existe sur un éventuel blason ou marque avec un chat, on peut trouver en cherchant longtemps une légende se rapportant à une reine du Gondor nommée Beruthiel qui possédait des chats plein de malice avec lesquels elle avait des liens empathiques. Il en est sorti un proverbe populaire : *Il y fait tellement sombre que même les chats de la reine Beruthiel n'y verraient rien!* Aucune information supplémentaire sur la

reine ou ses chats ne peut être dénichée. Même le Livre des Rois qui recense tous les monarques et leurs reines du Gondor ne mentionne nulle part Beruthiel. *A noter que selon le Livre seul le roi Tarannon ne semble pas avoir épousé de reine...*

L'employé de la bibliothèque assistant les PJ dans leurs recherches finit par leur dire que ce chat lui dit quelque chose. Si les PJ consentent à lui montrer le signe, il reconnaît l'insigne que portait un camarade de promotion quand il était encore étudiant les années précédentes (des soucis financiers de sa famille l'ont empêché de finir ses études et il a dû se contenter de ce travail d'assistant). Il se rappelle qu'il se nommait Edrahil et venait d'une seigneurie du Lamedon. En fait il se souvient surtout de sa fiancée, une très belle jeune femme, Iriel de Mirmihorn, un domaine proche de Lond Ernil. Avec beaucoup de chance et de persévérance, les PJ peuvent faire ce même genre de rencontre en écumant les tavernes où se retrouvent les étudiants de l'université.

## O'étranges inscriptions...

Au détour d'une ruelle, les PJ finissent par tomber sur une inscription à la peinture noire sur un mur : « *Une nouvelle ère pour le Gondor arrive* ». Elle est signée d'une main noire faite par l'application d'une main enduite de peinture. On peut leur indiquer que d'autres inscriptions de ce type se trouvent dans la ville. Les PJ peuvent également en voir d'autres au gré de leurs pérégrinations dans Lond Ernil. Certaines disent : « *Gloire au Roi de l'Orage* » ou encore « *Du sang neuf pour le trône !* ». En poussant l'enquête, ils peuvent apprendre que la plupart se trouvent dans la vieille ville. Située en contrebas du quartier du château dévolu à la haute société, il abrite les familles pauvres et les désœuvrés mais également les artistes en herbe ou des étudiants de l'université. Les avis sont divers sur les auteurs des graffitis. Cela va du « *facéties d'étudiants* » à « *actes d'une secte dangereuse* ». Ce qui est sûr c'est que depuis les premières inscriptions, il y a plusieurs mois, le prince Helderion n'a engagé aucune opération pour mettre un terme à ces agissements.

Il est difficile d'en savoir plus sur ce phénomène. Si certaines personnes nomment les coupables des graffitis « *les mains noires* » ou « *la main noire* » personne, en revanche, n'a jamais entendu parler d'un quelconque Roi de l'Orage. Il est possible d'attraper ces personnages en faisant des gardes nocturnes de préférence dans la vieille ville. Cela reste long et fastidieux. Il est également possible d'en savoir plus en se mêlant aux agapes estudiantines. Un jeune homme complètement saoul pourra leur avouer qu'une rumeur court parmi les étudiants qu'un nouveau message serait inscrit cette nuit même sur la grande Halle aux Marchandises au Port Neuf. Il s'en suit probablement une planque jusqu'à l'arrivée de cinq ou six silhouettes armées de pinceaux et de brocs de peinture, puis une course-poursuite dans la ville. Il est évident que les peintres amateurs ont un avantage sur les PJ car ils connaissent bien mieux la ville et ses ruelles étroites.

Si la poursuite dure un peu, il est possible que la garde soit alertée. Selon le degré de nuisance, les PJ seront seulement mis en garde ou conduits au guet de la cité situé aux portes. Il leur est alors demandé leurs noms, leurs dates d'arrivée et la raison de leur venue. Il est possible qu'ils soient expulsés s'ils avaient, à leur arrivée à Lond Ernil, invoqué un motif manifestement faux. Dans tous les cas, les mystérieux graffiteurs ne sont pas inquiétés par la garde.

Dans le cas où les PJ ont réussi à attraper l'un d'entre eux, celui-ci refuse de parler. A force de persuasion ou en le maltraitant (attention aux points de désespoir), il finit par avouer qu'il est étudiant à l'université. Il sait qu'un mouvement frondeur envers la couronne gondorienne, la Main Noire, est très présent à l'université et que certains élèves en font partie. Toutefois il ne se rappelle pas d'où vient cette histoire de Roi de l'Orage ni ce qu'il est exactement.

# La Main Noire se manifeste

Lond Ernil abrite de nombreux membres éminents de La Main Noire. La plupart sont des seigneurs locaux et des provinces environnantes. Parmi eux se trouvent également des dirigeants de l'université, dont son Doyen, Fantur Sarmatan. Leur tâche première au sein du mouvement, en plus d'apporter des fonds, est de développer ses ramifications en ralliant d'autres personnes influentes du royaume à la fronde contre Cyriaheh. Cela permet également de créer un réseau d'informateurs hauts placés et de pouvoir rallier des troupes militaires en cas de conflit ouvert avec le roi. A cela s'ajoute le culte du Roi de l'Orage dont l'avènement prophétisé doit les aider à renverser le roi. De plus le Roi de l'Orage a prodigué de nombreux savoirs et pouvoirs à ses fidèles sous formes d'anneaux magiques (*les anneaux noirs*) et de manuscrits ésotériques.

Le chef charismatique à Lond Ernil de la Main Noire et le doyen de l'université. Il est complètement aveuglé par sa soif de connaissance et est persuadé que grâce à leurs nouveaux pouvoirs et en s'appuyant sur les anciennes familles nobles, ils pourront faire rentrer le Gondor dans une nouvelle ère et mettre au pas définitivement tous les peuples humains de la Terre du Milieu. L'université est un terrain de chasse privilégié pour recueillir de nouveaux adeptes. Il exploite la naïveté de ses jeunes élèves pour répandre la nouvelle de l'arrivée du Roi de l'Orage et discréditer le roi actuel et il a trouvé son intérêt à en laisser certains peindre sur les murs de la ville ces fameuses inscriptions.

Les PJ peuvent représenter une menace pour leur entreprise. Il est probable que ceux-ci se montrent imprudents. S'ils posent des questions à propos du Roi de l'Orage à des membres de la Main Noire ou s'ils fouinent trop du côté de l'université, ils seront repérés. Ils seront alors suivis discrètement pour connaître leurs identités, leurs intentions et leurs motivations. S'il semble que les PJ puissent être dangereux, il sera décidé de les empêcher de nuire. Lond Ernil est une cité paisible et la Main Noire ne veut pas risquer d'attirer l'attention sur elle en commettant un meurtre sur la personne des PJ. Les PJ commenceront par recevoir des lettres de menace les invitant à quitter la ville. S'ils n'obtempèrent pas, des substances illicites seront introduites dans leurs bagages et ils seront dénoncés à la garde, bien sûr personne n'a rien vu. Les PJ sont alors expulsés de la ville. Si les PJ sont vraiment envahissants ou semblent détenir des informations importantes, ils seront capturés de la façon la plus discrète possible, avec l'usage de la magie ou de poisons, et emmenés dans une villa à proximité du port à Lond Ernil pour être interrogés voire tués. A ce stade, il faut espérer que les PJ seront capables de s'évader...

## Une délégation elfique

*Cette partie n'est disponible que si Le Prince aux Chats a été joué. Si ce n'est pas le cas, il faut faire en sorte que les joueurs comprennent qu'ils doivent se faire oublier à Lond Ernil et les lancer sur les autres scénarios.*

Les relations entre le prince du Belfalas et le havre elfique d'Edhellond se sont dégradées depuis quelques temps. En effet de nombreux navires Gondoriens violent l'antique traité passé entre les elfes et les dunedain en mouillant à proximité de l'île d'Edhellond. Le prince ne semblant pas se préoccuper des requêtes du havre, une délégation d'elfes s'est présentée devant le prince pour exprimer fortement leur mécontentement. Le prince, profondément outré par tant d'impudence, a décidé de déléguer l'affaire à un de ses conseillers. Celui-ci, affidé à la Main Noire, les a livrés au doyen qui a d'autres projets pour ces elfes...

Depuis ce matin le temps est à l'orage, le vent souffle violemment sur le quai et les nuées s'amoncellent au dessus de Lond Ernil. Les PJ ont du rapidement comprendre que le doyen à qui

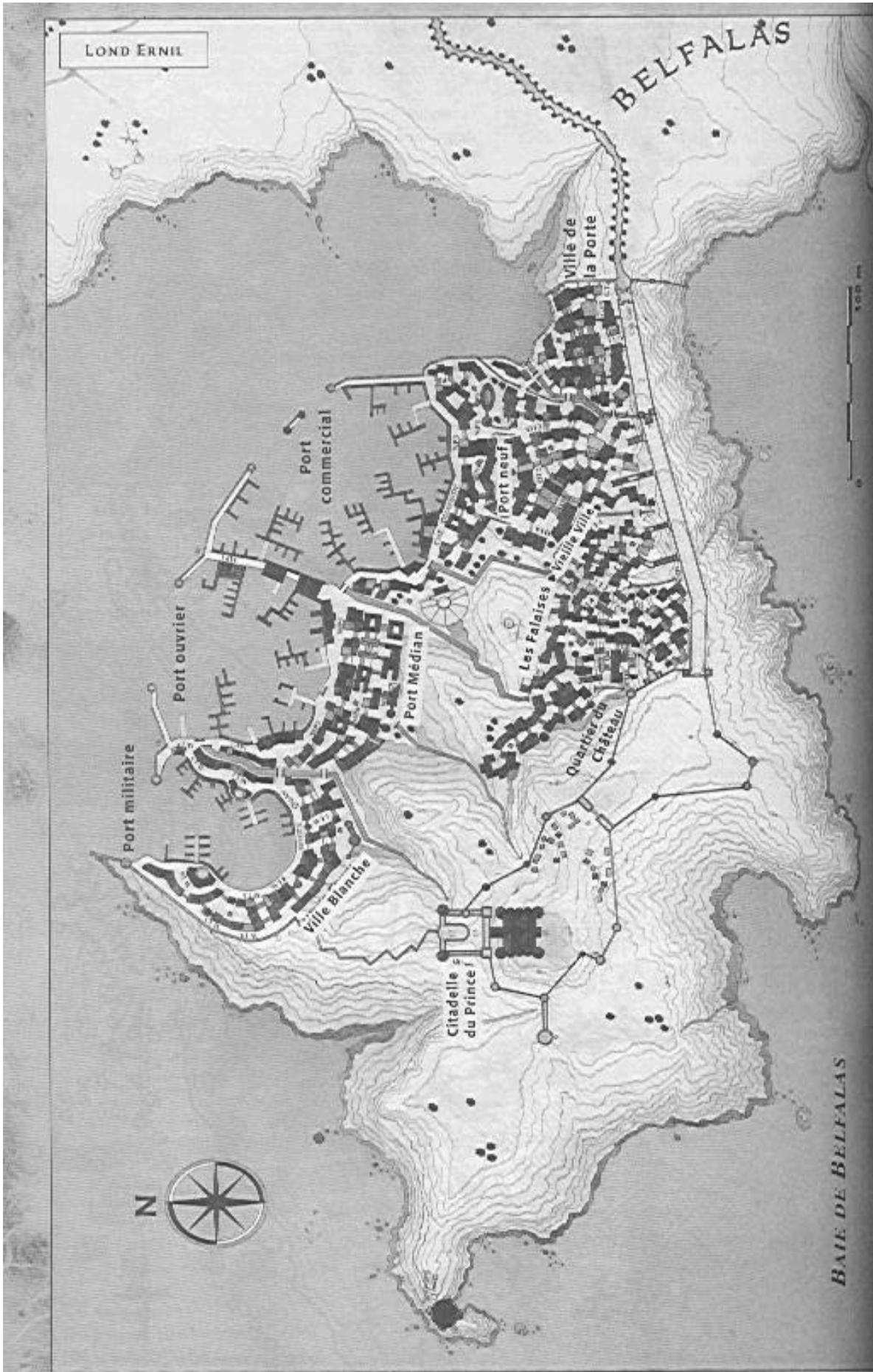
était destinée la missive de Miconur était celui de l'université de Lond Ernil. Une rapide enquête dans les rues du quartier du château ou parmi le personnel de l'université permettent d'apprendre l'adresse de l'habitation du Doyen. Malgré tous leurs talents et leur diplomatie, il sera difficile de persuader le personnel de maison de les laisser rentrer. Tout au plus peuvent-ils apprendre que Fantur ne rentrera pas chez lui ce soir. Les PJ ont plusieurs solutions pour récupérer des informations: retrouver la trace du doyen et le prendre en filature ou s'infiltrer chez lui.

- S'introduire chez Fantur n'est pas chose aisée, le quartier est très tranquille et la présence des PJ de nuit peut vite sembler louche. La maison elle-même présente des dangers. Plusieurs gardes y sont de faction, il est facile de s'y perdre et la plupart des portes sont verrouillées (*moyen*). Les seules choses intéressantes se trouvent dans le bureau personnel du doyen. Celui-ci également est verrouillé (*malaisé*) et contient divers documents sur les activités de la Main Noire : corruption de différents personnages importants, campagnes de diffamation du roi ou prospection d'or en Anfalas (*si les PJ n'ont pas joué Tout ce qui brille...*). Certains peuvent faire référence aux PJ s'ils ont déjà été remuants. Un autre document fait état d'une opération menée prochainement par Neithan au Mirmihorn. Le plus mystérieux est une note posée sur le bureau parlant d'un rituel qu'il mènera le soir même dans une demeure près du phare du port militaire.
- Suivre Fantur est également difficile. Il se trouve à l'université et n'en sortira que tard pour se rendre dans la Ville Blanche à bord d'un carrosse. L'orage s'annonce et une pluie abondante se déverse dans les ruelles de la ville tandis que le tonnerre gronde. L'accès à la Ville Blanche est réglementé et surveillé par des soldats à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Fantur est conduit devant un grand bâtiment près du phare.

Le doyen a prévu de sacrifier les elfes en compagnie d'autres membres éminents de la Main Noire lors d'un rituel à la gloire du Roi de l'Orage. Le bâtiment est gardé par des adeptes. Il est prévu que les six elfes de la délégation soient égorgés et leur sang bu par les participants. Fantur fait avant toute chose un long discours sur l'imminence de leur avènement et de la chute du faible roi grâce à l'aide du Roi de l'Orage et grâce à Neithan... Aux PJ de rentrer en action s'ils le désirent alors que la tempête est à son apogée. La pluie s'abat en trombe, le bruit du tonnerre est assourdissant et les éclairs illuminent la scène régulièrement. Quoiqu'il en soit, ils ne seront pas de taille à affronter les cultistes. Tout au plus peuvent-ils essayer de sauver les elfes et de s'enfuir en bateau malgré la tempête, soit seuls soit avec les elfes. Dans ce dernier cas, ils se retrouveront à Edhellond où ils pourront être soignés et récompensés par un *Coquillage Nacré*. Les elfes seront également capables de traduire les noms des objets marqués en possession des joueurs.

Le maître armateur d'Edhellond, inquiet du sort de la délégation, a envoyé un elfe pour mener l'enquête. Il s'agit d'un Noldo doté de grands pouvoirs nommé Kenwë Helcarindo. Celui-ci peut surgir à n'importe quel moment pour tirer les PJ de l'embarras (chez Fantur, lors d'un contrôle dans la rue ou lors du rituel). Il peut également apparaître alors que les PJ sont aux aguets, chez Fantur par exemple, ce qui peut créer une situation cocasse.

<p><i>Développements</i> : Le signe du Chat dans les armoiries du Hir Ossarnen Le chat est lié à la reine Beruthiel Iriel de Mirmihorn est fiancée à Edrahil d'Ossarnen Neithan doit effectuer une mission au Mirmihorn</p>
---



*Le coquillage nacré: En collant l'oreille à son embouchure, on peut entendre la mer mugir et s'abattre sur les rivages de la Terre du Milieu.*

Test d'empathie marine pour regagner des points de communion.

Le Doyen, Fantur	□□	□□	□□
Carrure D8	Grâce D8	Prestance D12	Erudition D20
Endurance 4	Esquive 4 Poignards 4 Escalade 2	Intimidation 4 Baratin 4 Eloquence 6	Haute magie 4 Sorcellerie 4 Etudes ésotériques 3 Sortilèges 7
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D6	Armes : Dague (1d4)
	Perception 5 Perspicacité 6	Ténèbres 2	Armure : aucune

Ténèbres : Envoûtement, Souffle Noir 10 pts de Malice

Haute Magie (4): Pyrotechnie (II), Rafales (III), Rêve éveillé (IV)

Sorcellerie (5): Engourdissement (I), Refoulement (II), Cauchemar (III), Hémophilie (IV) 10pts de sagesse

Le doyen et les adeptes possèdent chacun un anneau noir

Adeptes	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D12
Epée 3 Endurance 3 Sauter 2	Esquive 3 Poignards 5	Eloquence 5 Commander 4 Intimidation 2	Westron 3 Adunaic 4 Sortilège 5
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : épée longue (1d8)
	Perception 3 Perspicacité 5		Dague (1d4) Armure : aucune

Haute magie (1) : Tourbillon de poussière ou pyrogénèse ou Croissance du feu (I) pts de sagesse : 4

Sorcellerie (2): Epuisement et/ou faux mouvement et/ou engourdissement et/ou perception manipulée (I)

Ténèbres : Envoûtement pts de malice : 4

Hommes de la Main Guet de Lond Ernil	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 3 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)
	Perception 3 Pister 2		pique (1D10) Armure : broigne (-3)

Kenwë Helcarindo	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D12
Sauter 7 Endurance 6 Epée 8	Archerie 8 Esquive 9 Poignards 7 Escalade 6 Crochetage 4	Eloquence 6 Intimidation 5	Westron 4 Quenya 3 Adunaic 2 Légendes 5 Premiers soins 5
Poésie D12	Eveil D12	Noblesse D12	Armes : dague (1D4)
Chant 7 Enchantement 6 Rêverie 6	Perspicacité 6 Perception 7 Pister 6	Résist. Sorcellerie 5 Résist. Ténèbres 6	épée longue runique (1D8) Arc long (1d8) Armure: maille elfique(-4)

Cantique d'Elbereth/ Silence intérieur/ Chant de Felagund/Tous les Tours d'elfe/ 19 pts de rêve

Epée runique : entrelacs runique de Sérénité