

Tout ce qui brille...

Adaptation de *All that Glitters* écrit par Anders Blixt

<http://otherhands.com/>

Présentation : La Main noire veut profiter de la ruée vers l'or en Anfalas pour financer ses actions. Avec l'aide d'un gang de Linhir, elle tente de s'approprier les zones aurifères.

Localisation : Lond Galen et les contreforts occidentaux des Pinnath Gelin

Mise en place des joueurs : Nouvelles d'une ruée vers l'or, connue dans l'ensemble du royaume et particulièrement à Lond Galen où la vie de la petite cité est gravement chamboulée. C'est une bonne occasion pour se faire un peu d'argent.

La Fièvre de l'Or

La rumeur a envahi l'ensemble du Gondor : de l'or a été trouvé en Anfalas aux sources de la rivière nommée, pour l'occasion, Malduin dans les Pinnath Gelin. De tout le royaume, et d'ailleurs, affluent des aventuriers ou de simples hères en quête de fortune. Tout ce monde transite par Lond Galen, arrivant par bateau ou par la route, avant de s'enfoncer dans les collines sauvages jusqu'à la vallée de la Malduin. Qu'ils soient là justement pour se lancer dans l'orpaillage ou suite au scénario d'introduction, les PJ ne peuvent manquer l'incroyable foule bigarrée qui se presse dans les rues de Lond Galen. Chaque bateau débarque son lot de chercheurs d'or en herbe, de nombreuses personnes profitent de ce dernier havre de civilisation avant l'aventure pour s'équiper en matériel de voyage et en vivres. Des orpailleurs descendent des collines pour vendre leurs pépites et boire le produit de leur dur labeur dans les tavernes voisines. Cette activité frénétique et cosmopolite perturbe grandement le petit port qu'était Lond Galen.

Dès que les PJ s'intéressent de plus près à cette fièvre de l'or ou commencent des démarches pour tenter l'aventure, ils tomberont sur Halef, un jeune Gondorien originaire du Lebennin. Il est arrivé hier par bateau depuis Linhir et a bientôt fini de s'équiper pour pouvoir partir prochainement. Il propose spontanément aux PJ de s'associer à lui et de faire le voyage ensemble jusqu'à la Malduin. Halef possède déjà une tente, une mule, une semaine de nourriture ainsi que le matériel d'orpaillage. Chemin faisant, Halef pourra affranchir les PJ sur la situation de la région et sur le fonctionnement des camps, s'ils n'ont pas déjà eu l'occasion de se renseigner à Lond Galen. L'Anfalas, et à fortiori les Pinnath Gelin, est une région sauvage et peu peuplée. Suite à la ruée vers l'or, le district de la Malduin a eu un statut spécial et l'ordre est maintenu par Tuor, un officier de l'armée, en tant que gardien et juge. Il est assisté dans sa tâche par cinquante soldats légers. Cette force militaire peut également s'avérer importante pour protéger les aventuriers des autochtones dunéens qui voient d'un très mauvais œil tous ces gens envahir et défigurer leurs terres ancestrales.

La plupart des orpailleurs se regroupent en camps ce qui permet de partager les tâches, de centraliser les problèmes de nourriture et d'équipement et de profiter de bâtiments communs (latrines, écurie, réfectoire). Des palissades sont érigées pour se protéger des intrus et des éventuels Dunéens même si leurs différents claniques les rendent peu dangereux même si peu de gens le savent. Les quelques raids de la part des autochtones qui ont eu lieu poussent les arrivants à construire des défenses. Un homme seul a peu de chances de survivre dans un tel endroit où il n'y a pas de réelles autorités.

La vie quotidienne

Arrivés sur le site, les PJ devraient donc s'installer dans un campement. Ils devront pour cela convaincre les occupants de leur sérieux et de leur sociabilité. Dans tous les cas Halef en fera son affaire par son affabilité et son air sympathique. Le campement comprend huit huttes et quatre tentes en grosse toile pour environ trente personnes. Ses chercheurs d'or s'entendent à merveille malgré la variété de leurs origines. Leurs sites d'orpaillage couvrent un large territoire dont le plus lointain se trouve à deux miles. Certains orpailleurs travaillent en groupe tandis que d'autres préfèrent la solitude des terres sauvages. A noter qu'aucun n'est un guerrier expérimenté.

Parmi les campements les plus proches se trouvent celui de Derwath (*voir plus bas*) mais aussi celui d'un groupe de douze nains provenant tous de la Moria et très fier d'appartenir à la Maison de Durin. Ils ont bâti une maison de pierre et démontrent une grande habileté dans la recherche d'or, gagnant ainsi le respect des autres orpailleurs malgré leur méfiance de prime abord. Des marchands circulent dans les différents campements pour vendre de la nourriture, des épices, de la bière ou des femmes. Cependant les prix sont exorbitants et, pour la nourriture au moins, il est préférable de cultiver son coin de potager ou de chasser. De nombreux artisans se sont également établis dans la vallée pour subvenir aux besoins des orpailleurs. Forgerons, charpentiers, tailleurs sont souvent également des chercheurs d'or une partie de la journée. Ceux qui fournissent les denrées les plus demandées comme la bière, voire les femmes, font de gros profits et sont enviés. C'est pourquoi certains engagent des gardes du corps pour se protéger. Des Dunéens viennent parfois proposer leurs marchandises et particulièrement de la nourriture : pain, fromage, baies sauvages ou du miel.

Tuor fait respecter les lois du Gondor à ce petit monde et lutte contre le petit banditisme. Si cette tâche semble ingrate, il a bien compris qu'il aurait l'opportunité de s'enrichir d'une façon ou d'une autre. Tuor a d'ailleurs une mauvaise réputation auprès des orpailleurs qui le suspectent d'avantager par ses décisions les entrepreneurs les plus riches. Il en résulte une méfiance vis-à-vis des soldats de Tuor qui, eux-mêmes, préféreraient traquer les maraudeurs et les Dunéens insoumis que de chasser de simples chercheurs d'or de territoires disputés.

De nombreuses occupations sont possibles pour les PJ, du simple chercheur d'or à l'artisan en passant par garde du corps. Les chercheurs d'or passent leurs journées à passer au tamis le sable de la rivière ou de ses affluents pour récupérer les pépites charriées par le courant. L'entreprise est hasardeuse et certains rentrent chez eux plus pauvres qu'avant ou rejoignent les plus malchanceux dans les tombes creusées à la va-vite sous les collines des campements.

Voici une méthode pour simuler cette recherche :

Lancer 1D10. Soustraire 6 si le ruisseau est peu aurifère, 4 s'il l'est plus. Soustraire encore 2 si le personnage travaille depuis moins d'un mois comme chercheur d'or.

Le résultat est la quantité en grammes d'or que l'orpailleur a trouvée. Si le résultat est nul ou négatif, dommage, vous n'avez rien trouvé aujourd'hui...

Si vous lancez un 10, lancez à nouveau et additionnez le résultat ; si vous lancez encore un 10, relancez à nouveau, etc. C'est un jet de dé ouvert qui rend possible la découverte d'énormes pépites d'or.

Pour information, les pièces d'or en vigueur dans la région pèsent 7 grammes.

Quand la pègre s'en mêle

Certains forcent la chance en s'appropriant par la force les sites les plus prometteurs grâce à leurs hommes de main et en développant une exploitation à grande échelle effectuée par des subordonnés. Tuor ferme les yeux sur ce genre de manœuvres à condition de lui graisser la patte suffisamment et d'être assez discret. Derwath est un de ces hommes. Il a été mandaté par un gang de Linhir, le gang des bateliers, dont il fait partie pour ramasser le plus d'or possible. Il dispose par conséquent de gros moyens et ses hommes, issus des bas fonds de Linhir, sont bien équipés. L'opération est contrôlée sur place par un serviteur de la Main Noire, associée dans cette affaire et dans bien d'autres au gang des Bateliers, Arthad. Ils possèdent désormais le plus gros campement de prospecteurs de toute la vallée mais ils désirent étendre leur champ de prospection. Tuor ne sera pas un obstacle grâce à leurs ressources financières, aux relations de la Main Noire et au pouvoir de l'anneau noir d'Arthad.

Le territoire que Derwath et Arthad veulent s'accaparer comprend cinq campements dont celui des PJ et celui très stratégique des nains. Les premières tentatives pour expulser plus ou moins légalement les gêneurs se sont rapidement révélées infructueuses face aux nains particulièrement butés. Arthad fit alors appel à des mercenaires, cinq assassins haradrim, pour semer la terreur parmi les campements convoités en faisant disparaître mystérieusement des occupants et forcer ainsi les orpailleurs à l'exil.

Jour 1. Les cinq assassins arrivent dans la région et établissent un camp dissimulé à bonne distance des lieux en conflit. Après le coucher de soleil, leur émissaire rencontre Arthad au campement de Derwath pour discuter des plans à mettre en œuvre.

Jour 2. De l'aube à la tombée de la nuit, les assassins explorent les environs pour se familiariser avec les lieux et leurs futures cibles.

Jour 3. Dans les premières heures de la nuit, ils capturent deux prospecteurs du campement des PJ qui étaient en train de réparer un chariot. L'un d'eux est Halef. Ils sont emmenés dans un endroit reculé pour être exécutés et enterrés dans des tombes dissimulées. L'enlèvement n'a laissé aucune trace et il est impossible de savoir ce qu'il s'est passé.

Jour 4. Les assassins attaquent à plusieurs reprises des orpailleurs isolés. Ils en tuent et dévalisent quatre. L'un d'eux est Qualin, un nain. Les autres ne proviennent pas non plus du camp des PJ. Encore une fois, aucun indice n'est visible. Cependant, les Haredain laissent sur les lieux du meurtre une hache typiquement dunéenne. Aucun clan dunéen ne demeure dans les proches environs.

La rumeur au sujet de meurtres se répand comme une traînée de poudre parmi les orpailleurs. Les histoires sont de plus en plus déformées et effrayantes à mesure que la rumeur se développe. Bientôt de nombreux chercheurs d'or sont convaincus d'être traqués par des berserks dunéens ou carrément des monstres sortis de la forêt.

Jours 5 et suivants. Les assassins continuent leur campagne de terreur, tuant et détroussant leurs victimes. Maintenant que personne n'ose travailler seul, les meurtriers doivent faire face à des groupes de trois ou quatre mais cela ne leur pose pas de problèmes majeurs. La peur se répand parmi les chercheurs d'or et beaucoup se préparent à partir vers d'autres campements. Les nains se fâchent et s'enferment dans leur camp pour trouver un moyen de trouver l'assassin de leur ami et frère.

Si les PJ n'ont pas empêché les mercenaires de nuire, les environs seront désertés par les prospecteurs à part les obstinés nains. Les hommes de Derwath vont petit à petit réoccuper les campements abandonnés alors que les assassins quittent la région. Derwath et Arthad auront alors mené à bien leurs projets.

Daniqué chez les Orpailleurs

Il est probable que les PJ se lancent sur la piste des assassins surtout après le meurtre de Halef, qui aura su devenir leur ami. Les talents évidents des hommes du Harad dans l'art de la discrétion rendent difficiles toute tentative de pistage à partir des quelques traces laissées sur les lieux des disparitions. Il est cependant possible d'avoir la preuve que les coupables ne sont pas dunéens. En effet, les empreintes ne semblent pas provenir de lourdes bottes couramment utilisées chez les clans dunéens. Encore faut-il le savoir...En menant des recherches dans les bois, ils peuvent également tomber sur les tombes des deux premiers disparus et constater qu'ils ont été torturés avant de mourir.

Il est également possible de se tenir en embuscade en surveillant des chercheurs d'or pour surprendre les assassins. Il peut être judicieux d'en utiliser un, offrant une cible facile, comme appât. Cependant les PJ devront se montrer pour cela aussi doués que les Haredain dans l'art de la filature et du camouflage. Même si les PJ neutralisent les meurtriers, il leur sera difficile d'identifier leur commanditaire : ces assassins sont résistants et ne parlent pas un mot de Westron. Au mieux peuvent-ils apprendre qu'ils viennent du Harad.

En fait, le seul moyen de faire la connexion avec Arthad et Derwath est la visite du Haradan au campement de Derwath le jour de leur arrivée. Cette visite a été notée par plusieurs hommes de main de Derwath, intrigués par l'accoutrement de ces étrangers. Cependant, ils ne connaissent absolument pas les raisons de cette visite. Approcher les hommes de Derwath n'est pas évident sans attirer l'attention. Un enlèvement suivi d'un interrogatoire peut se révéler efficace mais peut attenter à l'honneur d'un PJ et causer la colère, mortelle, de Derwath et Arthad. Les PJ pourront également à cette occasion apprendre que Derwath et ses hommes font pour la plupart partie d'un gang de Linhir de mèche avec une organisation secrète représentée ici par Arthad.

Les nains peuvent être d'une aide précieuse. Ils espèrent bien faire rendre gorge aux meurtriers de leur semblable. Les PJ devront se montrer convaincants s'ils souhaitent la coopération des nains car ceux-ci répugnent à mêler des étrangers à leurs affaires. Ils ont très peu d'informations sur la mort de Qualin à part les choses les plus évidentes : le lieu du crime, comment il est mort (une profonde entaille à la nuque) et ce qui lui a été dérobé (une bourse de pièces d'or). Ils ne savent rien de la présence des Haredain. Ils continuent de prospecter l'or malgré la mort de leur ami mais ils se déplacent désormais au moins par quatre et bien armés. Les assassins ne tenteront d'ailleurs plus de les attaquer. Si un PJ s'est montré d'un secours important pour leur enquête, les nains lui offriront un cadeau inestimable : un casque de guerre nain, le Khazadshatûr.

Pour venger Halef !

Des preuves supplémentaires peuvent être trouvées dans les appartements de Derwath. Il garde des correspondances avec la hiérarchie de son gang à Linhir comprenant des demandes de résultat et des confirmations d'envoi de fourniture et d'hommes, la Main Noire est citée. Aucun document ne parle des assassins du Harad car c'est Arthad qui s'en est occupé personnellement. Tous les courriers comportent le cachet du gang : une barge à voile. Derwath possède d'ailleurs un sceau à cette effigie. Il est difficile d'entrer dans le camp de Derwath : de nuit il faudra être d'une grande discrétion. De jour, seuls les marchands et les prostituées peuvent rentrer. Il est possible d'en appeler au jugement de Tuor pour mettre un terme aux agissements de Derwath et d'Arthad. Si les PJ disposent de preuves flagrantes ou d'aveux, Tuor devra se résoudre à condamner ses corrupteurs. Malheureusement, il a été « invité » par Arthad à partir en manœuvre avec ses soldats pour trois semaines quelques jours avant l'arrivée des assassins haradrim.

Il est envisageable d'attaquer le camp de Derwath de front surtout si les PJ se sont assurés le soutien des nains et arrivent à rallier des orpailleurs à leur action. D'un côté comme de l'autre, les hommes se rendront si la défaite se profile. Derwath tentera bien de fuir avec son cheval. Arthad lui est absent, il est parti avertir sa hiérarchie de l'avancement de l'opération. Derwath sait de lui son appartenance à une confrérie occulte, nommée la Main Noire. La seule chose qu'il sait d'intéressant et qu'Arthad possède un anneau noir. Cet anneau semble être doté de pouvoirs magiques. Arthad a laissé entendre une fois que tous les membres de la Main Noire en possédaient un.

<p><i>Développements</i> : Implication du gang des bateliers de Linhir Relation d'Arthad avec la Main Noire L'anneau noir</p>

Tête de Nain (Khazadshatûr): Casque intégral figurant la tête d'un Ancêtre menaçant. Sa forme ne convient qu'à la morphologie d'un nain.

Majoration d'un dé pour Intimidation

Immunité à la terreur causée par les Géants, Trolls et Dragons.

Óeruaich et ses hommes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Bagarre 4 Endurance 3 Epées 3	Archerie 3 Escalade 2 Esquive 2 Parade 3 Se cacher 2	Baratin 2 Intimidation 3 Commander 2	Westron 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : Arbalète (1d12) épée courte (1d6) Gourdin (1d6) Armure : pourpoint cl. (-2)
	Perception 3		

Assassin du Harad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D8	Grâce D12	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Lutte 4 Natation 4 Sauter 4	Acrobatie 2 Détrousser 3 Escalade 4 Esquive 5 Poignards 5 Se cacher 5		Haradaic 3 Westron 2 Premiers soins 3
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : coutelas (1d4) Armure : aucune
Chant 3	Perception 5 Pister 4		

Prospecteur nain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D12	Grâce D8	Prestance D8	Erudition D10
Endurance 5 Haches 4	Archerie 3 Parade 4	Intimidation 3 Marchander 4	Hydrologie 1
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : hache d'armes (1d10+1) Armure : broigne naine (-4) Rondache (+1)
	Emp. Roch. 5 Estim. mat. 3 Perception 2	Sens de l'honneur 1	

Soldats de Tuor	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epées 4 Lances 3	Archerie 4 Esquive 3 Parade 4	Intimidation 2	Westron 2 Premiers soins 2
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : épée large Arc long Armure: Rondache (+1) pourpoint clouté (-2)
	Perception 4 Pister 3	Inspirer confiance 1	

Archad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Carrure D8	Grâce D10	Prestance D12	Erudition D12
Endurance 3 Sauter 2 Natation 4	Equitation 3 Escalade 2 Esquive 4 Poignards 4 Se cacher 3	Eloquence 4 Intimidation 3	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