

Le Seigneur du Vent
Epoque deux
An 2013

Quatre années ont passé, les personnages ont grandi et sont devenus des adultes. Leur formation est complétée.

- 1) Caractéristiques adultes (à compléter selon la vocation): Toutes les caractéristiques au niveau acceptable (D10) sauf:
 - Eylgar et Aedere: Poésie médiocre (D8)
Noblesse bon (D12)
 - Fastred et Isold: Erudition médiocre (D8)
Carrure bon (D12)
 - Ketill et Aoife: Prestance (D8)
Grâce (D12)
 - Protégé de Dernhelm: Carrure (D8)
Eveil (D12)
- 2) 15 pts de création à choisir dans le parcours Origine Riddersmark des Rohirrim
- 3) 15 pts de création selon la vocation choisie
 - Marchand ou Bûcheron: Fastred («précepteur»)
 - Chasseur: Ketill
 - Ermite: Dernhelm
 - Forgeron: Fram
 - Guerrier ou Chevalier (du Cerf Sacré): Eylgar
 - Ménestrel: Freawinë
 - Guérisseur: Aedere
 - Prospecteur: _
 - Rôdeur: _

Présentation de Framsburg

Alors Althayn des Eothéod, Fram fonde cette cité en TA 2001 sur une colline. Elle devient le centre du commerce et de la culture des vallées supérieures de l'Anduin. Framsburg regroupe ainsi les différentes instances du pouvoir Eothéod :

- _ le Hall du Roi et les baraquements de la garde royale
- _ les principales tribus nomades qui composent le peuple Eothéod sont représentées par des halls tribaux
- _ le hall du culte de Béma

Un cours d'eau traverse la ville prenant sa source en contrebas des halls royaux.

Module ICE: *Les Cavaliers Du Rohan*

- A : Magasin D'Osric
- B : Auberge des Collines Nues
- C : Taverne du Pic
- D : Taverne du Prince
- E : Taverne du Cerf Saoul
- 5 : Hall tribal du Clan de l'Arbre
- 8 : Hall tribal du Cerf Sacré

L'arrivée en ville (1^{er} Jour)

Après avoir voyagé en compagnie de Fastred depuis l'aube, les PJ arrivent enfin au soleil couchant en vue de Framsburg. Chemin faisant, Fastred aura pu raconter l'histoire de la ville et du roi. En contrebas de la colline de Framsburg, installés dans une tour de guet trois guerriers Eothéod surveillent la route d'accès. Ils indiquent à nos voyageurs tardifs de ne pas traîner pour arriver avant que les portes ne soient fermées pour la nuit et leur rappellent que tous les guerriers claniques doivent se présenter à leur hall respectif dès le lendemain

matin. (au cas où un des PJ serait chevalier du cerf sacré)

Fastred est venu là pour vendre ses marchandises : objets et ustensiles en bois, tissages de sa femme, fourrures et peaux de Ketill. Les PJ ont été emmenés pour qu'ils voient la ville et qu'ils s'équipent. Pour cela ils disposent d'un petit pécule (les sous provenant de la création de personnage). Un personnage aura ses richesses sous forme de gemmes qu'il devra auparavant revendre, probablement chez Osric mais ce n'est pas une obligation (voir ci-après).

Quartier Libre (2^{ème} Jour)

Fastred a payé l'auberge (l'auberge des Collines Nues) pour trois nuits. Voici de quoi occuper le groupe tout le long de la journée en

plus de leurs emplettes pendant que Fastred vend ses articles sur la place de la ville jusqu'au soir.

- *Un marchand véreux*

Il peut se présenter sous la forme d'un marchand ambulancier qui propose de la verroterie, des porte-bonheur ou des herbes aux pouvoirs incroyables ou encore d'un marchand ayant pignon sur rue qui essaye de rouler des jeunes gens (les PJ...) peu au fait des prix communément pratiqués.

- *Les Halls Tribaux*

Ceux-ci sont accessibles aux seuls guerriers affiliés au contraire du Hall du culte de Béma qui accueille érudits et guérisseurs. Un PJ formé par Eylgar peut se déclarer appartenant au clan du Cerf Sacré. Les gardes du Hall se montrent méprisants et insultants vis à vis du jeune coq : « Hors d'ici, retourne dans les jupes de ta mère ! ». Si le PJ insiste, le doyen pourra vérifier les dires du PJ en consultant le registre du Clan qui fait part de l'existence et de la qualité du chevalier Eylgar.

Le PJ prêtera alors serment, recevra un tabard aux couleurs du Cerf Sacré et s'inscrira également sur le registre.

- *Les dangers de l'alcool*

Dans une taverne, suite à une discussion houleuse, à un jeu de dé ou d'adresse, un guerrier clanique prend en grippe un PJ. Il se nomme Hermannfrid, c'est une montagne de muscles et est assez fortement alcoolisé...Aux PJ de montrer leurs talents de diplomate pour calmer le jeu sinon cela finit en duel à mains nues ou avec un gourdin dans la rue sous les hurras des clients de la taverne. Hermannfrid autorise le PJ à utiliser un poignard.

- *Les pièges féminins*

Le PJ (mâle) le plus vantard et le plus dispendieux lors de ses achats sera observé par deux jeunes filles hilares. S'il ne fait pas le premier pas, l'une d'elles s'approchera pour faire connaissance. Elle lui propose ensuite d'aller dans un lieu plus intime. S'il accepte, elle l'emmène à la taverne du prince dans une alcôve, un rideau peut être tiré pour plus d'intimité, et s'engage le jeu de la séduction en buvant une chopine...Mais le PJ ne pourra pas arriver à ses fins, il sera victime d'un poison. En effet Fianna (car c'est son nom) lui propose de prendre quelques herbes aphrodisiaques avec sa bière. S'il est réticent, Fianna lui décrit les folies qu'ils pourront faire tous les deux et prend elle-même de ces herbes avec son lait de chèvre.

Si le PJ continue de refuser, Fianna abrège la conversation et s'en va. Sinon il tombe rapidement dans un sommeil sans rêve. A noter que le poison n'affecte pas Fianna car il ne fait effet qu'en présence d'alcool. Fianna en profite pour fuir avec tous les objets et ressources pécuniaires du PJ. Dans la taverne, les clients n'ont rien remarqué. Le tavernier ne livre des informations que si les PJ ne se montrent pas violents envers lui et l'interrogent intelligemment sinon il fera appel au guet de la cité. Il avoue que ce manège se produit de temps en temps. Fianna et quelques autres filles détoussent les voyageurs pour le compte d'un certain Bran. Cela peut lancer une enquête qui n'aboutira sur rien.

Fastred a disparu (2^{ème} et/ou 3^{ème} Jour)

Après une journée mouvementée, nos jeunes amis rentrent à l'Auberge des Collines Nues retrouver Fastred pour le repas du soir. Mais ce dernier n'est pas là et ne viendra pas de la soirée...

- *Ce qu'il s'est passé*

En fin de matinée un dénommé Raziel s'est promené sur la grande place de Fransburg avant de rejoindre Osric, le riche négociant en pierres et métaux précieux, pour ses affaires. Il a reconnu parmi les articles de Fastred les flèches

fabriquées par Eylgar, celles qui ont tué entre autres l'Oriental qu'ont rencontré les PJ dans la grotte (cf. *Epoque Une*). En effet, avec leur pointe ouvragée, elles sont caractéristiques. Sous couvert de vouloir en acheter, il a demandé quelques informations à Fastred sur l'identité de la personne qui les fabrique et où elle vit. Fastred, méfiant, s'est montré évasif. Raziél inspire d'ailleurs rarement confiance... Il a demandé à Osric de l'aider à capturer Fastred et à le faire parler. Osric a bien du s'exécuter, la majorité de ses richesses provenant du fait qu'il écoule les plus belles pierres et métaux précieux des mines de Wellyg de Formoiré (cf. *Introduction à la Campagne*) sur le plateau de Gundalok. Raziél, semi-orc servant Wellyg, sert de coursier dans l'affaire. Osric s'est exécuté et a envoyé ses deux larbins, Marl et Bran, s'en occuper. Ceux-ci ont agressé Fastred durant sa pause pipi (il va uriner dans le torrent proche, la Scathastraim), l'ont assommé et l'ont emmené dans l'arrière boutique d'Osric. Une porte discrète débouche sur la rive occidentale du torrent.

- *Premières pistes*

Si les PJ s'inquiètent le soir même, ils trouvent la place du marché désertée. Mais ils peuvent obtenir quelques informations dans les tavernes qui bordent la place. C'est à la Taverne du Pic où mange d'habitude Fastred le midi qu'ils trouvent Wulf, dont l'étal jouxte celui de Fastred chaque année.

Le tavernier : « J'ai pas vu Fastred depuis ce midi, non j'sais pas où il est allé p'tit... Quelque chose de particulier ? Ouais... il a parlé d'un gars louche qui l'a gavé avec des questions à propos de certaines de ses marchandises sans vouloir rien acheter »

Wulf : « Un peu que je le connais, l'gars Fastred, ça fait des années qu'on est à côté pour le marché du printemps !... Moi aussi, je m'inquiète, j'sais pas où il est... J'me suis occupé de ses marchandises, je les ai rassemblées avec les miennes... Je l'ai pas revu depuis qu'il est allé faire sa pause pipi. »

Fastred avait coutume de vider sa vessie aux abords du torrent. Sur place on peut trouver des traces de sang séché sur un rocher, mais il y a peu de chances de les trouver de nuit.

Si les PJ commencent leur enquête le lendemain ils peuvent trouver Wulf à son étal.

Découverte du cadavre (3^{ème} jour)

Le corps de Fastred est découvert par les PJ au bord du torrent entre l'aube et midi. Sinon ce sont les habitants qui le trouvent à midi. A voir le corps on pourrait penser que c'est un accident, Fastred s'étant ouvert le crâne en glissant sur une pierre. C'est d'ailleurs la thèse retenue par le guet de la cité si les PJ tentent de le solliciter. Bien sûr quelques points contredisent cette hypothèse. Le cadavre n'était pas là la dernière fois que les PJ sont venus (s'ils sont déjà venus...) et il porte des ecchymoses sur la poitrine et sur le dos. *Jet de premiers soins*: il a été frappé avec un objet contondant et on visait des endroits douloureux : cotes, foie, rate.

Dans tous les cas, le décès de Fastred affecte durement les PJ (à fortiori le fils de

Fastred) : *Hop 1 point de désespoir pour tout le monde.*

- *Un suspect*

Au cours de la journée, durant leur enquête, alors qu'ils sont en train de parler de Fastred dans un endroit public, ils peuvent remarquer qu'un homme écoute attentivement. Dès qu'il se sent repéré, il s'enfuit promptement. Il s'ensuit une course poursuite dans les rues de la ville. L'homme finit par semer ses poursuivants. Un petit vieux s'amuse et rigole : « Vous n'aviez aucune chance ! » « Cette petite frappe connaît cette ville comme sa poche ». Il le connaît de réputation. Il

s'appelle Bran et traîne dans pas mal d'affaires pas nettes.

- *L'enquête (1): Sur la piste de Bran*

Dans le cas ou un PJ a été victime de Fianna, il peut retourner à la Taverne du Prince pour la trouver. Par chance elle est en « plein travail » dans une alcôve. Sinon ils peuvent écumer le Quartier Ouest qui est connu pour abriter les quelques larrons que compte Framsburg afin de glaner une information. Dans les deux cas, ils apprennent que Bran traîne souvent avec un dénommé Marl, celui-ci travaillant à la boutique du négociant en bijoux, Osric, pour assurer sa sécurité.

- *L'enquête (2): Les alentours du lieu du délit*

Le fait que le cadavre ait réapparu à proximité de l'endroit où il a disparu montre que les malfaiteurs ont leur repaire proche. Les abords du torrent, escarpés et broussailleux, empêchent la vision depuis la rue ou les habitations. Le torrent semble pouvoir être traversé car peu profond et peu rapide. La rive droite est longée par un mur continu formé par les habitations. Certaines ont une petite porte donnant sur le torrent pour leur fournir un accès à l'eau.

Dans le voisinage les gens n'ont rien vu. Par contre un chevalier du Clan de l'Arbre a remarqué la veille un homme louche, un étranger, devant le Hall en compagnie de deux hommes. Si les PJ fournissent des signalements de Raziel ou Bran, le chevalier confirme leur description.

Chez Osric

A l'échoppe du négociant, Marl et Bran sont sur leurs gardes. Ils savent que les PJ enquêtent sur la mort de Fastred. En journée, Marl garde l'entrée ou se trouve à l'étage, un prospecteur un nain est en train de négocier ses gemmes avec Osric. Si la situation dégénère ils tenteront de rameuter rapidement les hommes du Guet et même ceux du Roi. Il faut noter qu'Osric jouit d'une bonne réputation et surtout a les faveurs du roi Fram. Par conséquent les hommes du roi ou du guet prendront partie pour Osric en cas de conflit. S'il y a mort d'homme, l'affaire se réglera dans le Hall du Roi. Un PJ appartenant au Clan du Cerf Sacré peut bénéficier de l'appui du Hall tribal.

De nuit, Osric vit à l'étage sous la surveillance de Marl si les PJ se sont déjà

montrés menaçants. Sinon Marl peut se rendre dans une taverne du Quartier Ouest. Dans tous les cas Bran est caché dans la cave (qui communique avec la rive de la Scathastraim).

A l'étage se trouve de l'argent mais également des documents dont des lettres d'un certain Wellyg de Formoiré parlant de livraisons, de paiements et de Raziel. Dans la cave de nombreuses traces de sang maculent le sol. Les PJ peuvent apprendre de Marl ou de Bran que Raziel a demandé l'aide d'Osric de façon exceptionnelle. Osric, ayant participé à l'interrogatoire de Fastred, sait que Raziel voulait savoir où se trouvait l'homme qui fabriquait ces fameuses flèches. Il est ensuite parti dans la nuit, semble-t-il pour prévenir Wellyg et lancer une expédition sur le village des PJ.

Des flammes dans la nuit

Les PJ devront rapidement se rendre à leur village. Ils arrivent après un voyage éreintant (*distribuer quelques points de fatigue*) au Burg. Il fait nuit ou de sombres nuages et une fine pluie empêchent les rayons de soleil d'éclairer la vallée (*pour éviter aux orcs d'avoir*

des malus de caractéristiques). De loin les PJ peuvent voir des feux éclairer le village. De cinq à dix orcs fouillent et pillent le village, a moitié détruit, sous le commandement de Raziel. Les Orcs ont un moral moyen et s'enfuirent si Raziel est défait. Celui-ci se bat à

cheval (ии роисин) et ne laissera pas se prendre vivant.

Un seul habitant a survécu, Freawinë, qui peut aider les PJ mais il est handicapé par ses blessures. Ils ne tireront rien des Orcs, qui ne connaissent pas un mot d'Oustrain et fortiori d'Eothirric. Freawinë a vu une petite

armée d'Orcs et d'hommes dirigée par un homme terrible nommé Wellyg. Il a demandé à tous les habitants où se trouvait le « Seigneur du Vent »; bizarrement, comme il en parlait cela ne semblait pas être une personne...Il a laissé Raziel et quelques Orcs pour trouver des indices.

Epilogue

Le Burg est carbonisé, jonché de cadavres parmi lesquels les PJ trouveront de nombreux visages familiers. Désormais ils sont seuls avec pour dernier compagnon Freawinë.

Un point de désespoir pour chacun des PJ...

<i>Raziel</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D20	Prestance D8	Erudition D10
Bagarre 2 Endurance 5 Sauter 4 Epées 6 Lutte 4	Acrobatie 3 Equitation 5 Esquive 4 Lancer 4 Parade 5+2 Poignards 2 Archerie 5	Commander 4 Intimidation 6	Sortilège 4 Premiers soins 2 Oustrain 4 Orque 3
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : cimeterre (D8+1) Dague (1d4+1) Arbalète (1d12) Armure : broigne (-3) Actions 4 Initiative/course 6
	Perception 5 Pister 4 Empathie animale 4		

Don Ténébreux : Envoûtement Horreur

Désespoir 5 Malice 9

<i>Marl & Bran</i>	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D10
Bagarre 5 Endurance 5 Sauter 4 Lutte 4 Natation 3	Acrobatie 4 Escalade 4 Esquive 6 Poignards 6 Se cacher 5 Crocheter 4 Détrousser 4	Baratin 4 Intimidation 4 Charme 4	Eothirric 3 Oustrain 1
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : Dague (1d4) Armure : aucune Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 5 Estimation 2		

<i>Hermannfrid</i>	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
Carrure D20	Grâce D10	Prestance D20	Erudition D8
Bagarre 3 Endurance 4 Lutte 2 Armes à 2 mains 4	Escalade 3 Esquive 2 Poignards 4 Parade 4+1 Lancer 3	Intimidation 5	Eothirric 3 Oustrain 2

Poésie D8	Eveil D6	Noblesse D20	Armes : Epée bâtarde (1d10+2 /1d8+2) Coutelas (1d4) Armure : cuir -1 Course/initiative 4
	Perception 2	Thaumaturgie royale 3	

Dons Thaumaturgiques : Feu Sacré, Immunité Royale
Pts de majesté 4

<i>Gardes du Roi</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D10	Erudition D8
Endurance 4 Sauter 3 Epées 4 Lances 4	Archerie 3 Equitation 7 Esquive 3 Parade 3+2 Poignards 3	Intimidation 3 Charme 2	Oustrain 1 Eothirric 3
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D12	Armes : Epée longue (1d8+1) Lance d'arçon (1d12+1) Armure : mailles (-4) Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 3 Pister 3 Orientation 4 Perspicacité 1	Sens de l'honneur 3	

<i>Guerriers Claniques</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Endurance 4 Sauter 3 Epées 4 Lances 4	Archerie 3 Equitation 6 Esquive 2 Parade 3+2 Poignards 3	Intimidation 3 Charme 2	Oustrain 1 Eothirric 3
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D12	Armes : Epée longue (1d8+1) Lance d'arçon (1d12+1) Arac court (1d6) Armure : mailles (-4) Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 2 Pister 2 Orientation 3 Empathie animale 3	Sens de l'honneur 2	

<i>Guet de Framsburg</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Endurance 3 Bagarre 3 Epées/hache 4 Lances 4	Esquive 2 Parade 3 Poignards 3	Intimidation 6 Charme 2	Oustrain 1 Eothirric 3
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D12	Armes : Epée large (1d8+1) Hache d'armes (1d10+1) Armure : mailles (-4) Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 2	Sens de l'honneur 3	

<i>Guerriers Orcs</i>	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D6	Erudition D6
Endurance 4 Sauter 2 Bagarre 4 Masses 4	Archerie 2 Esquive 3 Parade 3+1	Intimidation 6	Orque 2
Poésie D4	Eveil D10	Noblesse D6	Armes : Masse d'armes (1d8)
	Perception 2 Pister 2 Empathie rocheuse 2	Sens de l'honneur 3	Armure : Cuir clouté (-2) Actions 2 Initiative/course 4