

La campagne du Carcaran

Acte 1 : Le prologue

Scène 2 : La pièce

A propos de la campagne

Ce scénario s'inscrit dans le cadre d'une campagne. Les personnages vont être entraînés dans une quête épique à travers tout le continent à la suite de la découverte d'une épée. Au cours de cette quête, ils découvriront que les Terres du Milieu courent un très grand danger. Eux seuls seront capables d'enrayer l'horrible machination des Elfes Noirs... Ils pourront alors rentrer chez eux, satisfaits d'avoir sauvé le monde.

A ce stade, je dois vous prévenir : la seconde partie de cette campagne s'écarte (totalement ?) de l'esprit de Tolkien. Malgré cela, les premiers scénarios (dont celui-ci) peuvent être joués « normalement ». Vous voilà prévenus.

Pour constituer votre groupe d'aventuriers, exigez au moins un Dunadan. En fait, ce personnage Dunadan sera au centre de la campagne. Tout sera basé sur lui, alors ne le tuez pas tout de suite. Par contre, les Nains poseront problème lorsque le groupe se rendra à Fondcombe. Bien sûr, il sera possible de contourner ce problème. Un Elfe connaissant la Haute-Magie mais qui ne se rend pas compte des conséquences sera le bienvenu : c'est rigolo l'Echo Magique !

Introduction

Les personnages vont partir à la recherche d'une ancienne pièce de mithril de grande valeur. Mais ils devront faire attention aux autres parties convoitant celle-ci ainsi qu'aux dangers confinés dans une ville engloutie il y a des milliers d'années... et tout ça pour rien !

Références

Pour ce scénario, je vous conseille le supplément « Cardolan » pour JRTM. Il vous donnera des détails sur la situation très instable de ce royaume.

Tranquille pour un temps

Nos personnages se retrouvent donc à Tharbad. S'ils n'ont pas dénoncé Eben et sa cargaison frauduleuse, ils se retrouvent employés par la Guilde des Marchands. Youri les aura quittés prétextant qu'il souhaite se rendre le plus vite possible à Minas Anor.

Ils pourront être tranquilles pendant quelque jours, histoire de se soigner s'ils sont blessés et de faire leurs emplettes. Si vous sentez qu'ils ne resteront pas longtemps à Tharbad, vous pouvez passer cette partie et passer directement à la tempête

Une tempête et ça se complique

Une nuit où les personnages monteront la garde dans un entrepôt près des docks, une tempête fera rage dehors. Ils verront le lendemain matin que la ville en a quelque peu souffert : toitures arrachées, arbres déracinés, etc. Ils devront attendre Eben et l'équipe de jour avant de partir, mais il est possible que l'un des personnages décide de partir sans attendre. Dans ce cas, il sera témoin (de loin) d'une « bousculade » entre la milice et d'autres personnes qu'il ne pourra pas identifier. Une fois sur les lieux, il n'y aura plus personne depuis longtemps. Malgré tout, le personnage pourra trouver une cocarde violette et or au centre. Il la reconnaîtra immédiatement, car Eben en porte une semblable depuis son arrivée à Tharbad. Il s'agit du signe distinctif des

membres de la puissante Guilde des Marchands. C'est un petit test pour estimer la force de la milice avant de prendre le pouvoir.

Eben arrivera comme prévu à l'entrepôt. Comme prévu, mais tout de même en retard et seul, alors qu'il devait être accompagné par les manutentionnaires travaillant ici la journée. Il est emmitoufflé dans une grande cape à capuchon. Celui-ci est rabattu sur son visage. Il rase les murs, parle à voix basse et demandera aux personnages de faire de même. Tout ce qu'il dira, c'est que le Grand Maître de la guilde, Craër, souhaite les voir et il les mènera jusqu'au siège de la Guilde des Marchands, puis s'éclipsera.

Il n'en dira rien aux personnages, mais Eben a encore bu une pinte de trop. La veille au soir, il a eu le malheur de raconter son histoire de cargaison avant de rouler sous la table. La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre aussi bien au sein de la Guilde qu'au sein de la milice. La conséquence est

Enfin un travail bien payé

Une fois devant Craër, les personnages se rendront compte qu'il s'agit d'un Nain. Celui-ci leur apprend la « bêtise » d'Eben, les mettant en cause directement. « Il va sans dire que le Canotar, le dirigeant de Tharbad, ne fera pas la distinction entre coupables et innocents. Vous êtes les complices d'Eben et il vous punira de la même manière. Pour donner l'exemple. »

A ce stade, les personnages devraient commencer à s'inquiéter. Mais Craër continue : « Je peux vous faire sortir de la ville sans que l'on vous pose des questions. Mais pour cela, vous devrez travailler pour moi ! »

Ouf ! La solution est facile maintenant. Le travail que Craër leur propose est le suivant : ils devront suivre le fleuve jusqu'à son embouchure, récupérer un objet et le ramener ici. Il leur propose 200 pièces d'or pour le groupe, une fois l'objet en sa possession. L'équipement nécessaire pour remplir cette tâche leur sera fourni. Encore une fois, si 200 po est

La Pièce de Mithril

Pendant le Second Age, Ar-Pharazon, roi de Numénor commanda aux Nains de Cavenain des panneaux de métal pour qu'il puisse recouvrir les murs d'une des pièces de son palais. Mais il ne demanda pas n'importe quel métal, il imposa le mithril, le plus précieux et le plus rare des métaux. Bien payés par Ar-Pharazon, les Nains fabriquèrent

Préparatifs au voyage

Pour le moment Craër mettra aux personnages un sauf-conduit leur permettant d'être introduits à leur correspondant du port de Suduri. Celui-ci leur remettra l'équipement dont ils ont besoin pour pouvoir mener à bien leur mission. Des bateliers les emmèneront là-bas en deux jours. Ils partiront demain matin, car il faut encore que Craër négocie avec la Guilde des Bateliers.

Pendant que les personnages patienteront dans les locaux de la Guilde, endroit le plus sûr pour eux, Youri les rejoindra. Si vos joueurs ne sont pas aussi stupides que les miens, ils se rappelleront qu'il aurait dû quitter Tharbad pour se rendre à Minas

que Craër est entré dans une rage folle, et que la milice recherche Eben. Au bout d'un moment, Craër s'est calmé. Eben étant coupable, et les personnages ses complices, il a vite échafaudé un plan qui servira ses desseins.

trop peu pour vos personnages, on peut gonfler la somme.

Si les personnages acceptent (je n'en doute pas), Craër leur donnera des précisions. Pour que le truc fonctionne, il faut que les joueurs connaissent l'existence des très rares pièces de monnaie en mithril, frappé par les Nains de Cavenain.

« Savez-vous ce qu'est la Pièce de Mithril, demande Craër. Oui ? Très bien. Je sais qu'elle se trouvait à Lond Daer lorsque la Grande Tempête engloutit la ville. Nous avons quelques jours, sept exactement, pendant lesquels la marée est suffisamment basse pour découvrir les ruines. Allez là-bas, trouvez l'emplacement exact des ruines, trouvez la Pièce et rapportez-la moi. »

Normalement, les joueurs penseront qu'il s'agit d'une pièce de monnaie. Dans ce cas, ils auront une drôle de surprise ! Car il s'agit d'une pièce faite de 4 murs ! Un personnage Elfe ou Dunadan pourra tout de même faire un test de Légende pour connaître plus ou moins l'histoire suivante.

donc les panneaux en question. Ainsi naquit la Pièce de Mithril. Elle fut transportée par bateau jusqu'à Lond Daer où elle devait prendre la mer jusqu'à Numénor. Mais le destin en voulut autrement : une terrible tempête fit rage et la ville fut rayée de la carte. On oublia bientôt la ville engloutie et avec elle la Pièce...

Anor. Si les personnages lui demandent ce qu'il fait ici, il prétend que la découverte de la Pièce de Mithril est bien plus excitante que la bibliothèque de Minas Anor.

En réalité ces motivations sont autres. En fait, Craër est un espion d'Arthedain. « Officiellement », il souhaite faire l'acquisition de la Pièce pour « monnayer » sa prise de pouvoir à Tharbad. Mais elle sera, soit disant, volée par la Guilde des Assassins ce qui donnera à Craër et à ses alliés l'occasion de se débarrasser de cette Guilde gênante. Il enverra en réalité la Pièce en Arthedain pour qu'elle serve dans la guerre contre l'Angmar.

Youri connaît la véritable position politique de Craër, puisqu'il est un officiel d'Arthedain. Mais il souhaite en secret apporter la Pièce aux Elfes de

Fondcombe, alliés de l'Arthedain. En effet, selon lui, les Elfes en feront meilleur usage que son propre peuple.

Des dagues dans le noir

C'est parti pour deux jours de voyage. Le soir du premier jour, les personnages débarqueront pour passer la nuit. Impossible de dormir sur les barges, les bateliers s'y opposent catégoriquement. Pendant la nuit, ils seront surpris par des hommes cagoulés, assez nombreux pour donner du fil à retordre aux personnages. Ces hommes sont habillés de noir et les lames de leurs dagues sont noircies pour ne pas refléter la lumière du feu de camp. Si la situation dégénère, Youri pourra utiliser sa magie, mais il ne le fera qu'en dernier recours, car il connaît les conséquences éventuelles.

Si les personnages capturent un de ces hommes en noir, celui-ci avalera alors la dose de poison qu'il a

dans la bouche. Impossible donc d'avoir plus d'informations. Néanmoins, ils pourront trouver sur l'un des corps un papier avec la description des tous les personnages et de Youri.

En fait, il s'agissait de membres de la Guilde des Assassins de Tharbad. Malgré les efforts de Craër, les Assassins ont rapidement remarqué la petite troupe qui embarquait pour Suduri avec des bateliers payés par le Nain. Il n'en fallait pas plus pour qu'ils comprennent que cette troupe partait chercher la Pièce de Mithril. Une bande d'assassins fut donc envoyée pour se débarrasser de ces gêneurs et pour ramener eux-même la Pièce.

A Suduri

Une fois arrivés à bon port, les personnages pourront rencontrer discrètement leur contact. Celui-ci leur fournira tout le matériel nécessaire. Inutile de lui demander n'importe quoi car il est au courant de l'affaire.

Suduri a aussi été dévastée par la tempête d'il y a quelques jours. Les maçons, les charpentiers et autres professions utiles dans ces cas sont débordés

de travail. La milice patrouille sans cesse et, comme à Tharbad, enrôle facilement les nouveaux venus. Mais, bizarrement, les personnages ne seront pas inquiétés. Contacté par Craër, le chef de la milice souhaite s'attirer les bonnes grâces de Tharbad dans la guerre à venir.

Bref, pas de difficultés ici.

A Lond Daer

Pour cette partie, je me suis servi des cartes et plan qui se trouvent dans le supplément pour JRTM « Le royaume perdu du Cardolan ». Je ne les détaillerai donc pas ici. Vous pouvez vous servir de ce supplément ou bien faire vous-même les plans des restes de cette ville. N'oubliez pas tout de même que cette ville est restée engloutie pendant de millénaires et qu'elle renferme encore quelques dangers et quelques récompenses autre que la Pièce de Mithril.

Une de ces récompenses doit être la lame d'une vieille épée qui n'a étrangement pas subi l'assaut du temps de la mer. Débrouillez-vous pour que ce soit

un personnage Dunadan qui la trouve. Tous cela est très important pour la campagne et sera expliqué dans le scénario suivant. Moi, j'ai fait faire des rêves « prémonitoires » au personnage pour qu'il sache où chercher cette épée, histoire d'être un peu plus sûr.

Pendant leur exploration, ils seront rattrapés par deux Dunadan, Khalil et Mansour. Ils sont à la recherche du Seigneur Youri. Celui-ci a d'ailleurs l'air quelque peu fâché, prétextant qu'il n'a pas besoin de gardes du corps. Youri serait plus qu'un simple aventurier ?

La Pièce de Mithril, enfin

Lorsque les personnages ressortent des ruines avec la Pièce, ils tomberont sur une bande de Nains et une bande d'Elfes. Les deux groupes se trouvent à quelques centaines de mètres l'un de l'autre, visi-

blement à soigner oeil au beurre noir et autres ecchymoses.

Les Nains viennent de Cavenain pour récupérer la Pièce qu'ils considèrent comme leur, puisque leur

acheteur n'existe plus. En arrivant sur le site, ils sont tombés nez à nez avec une troupe d'Elfes de Fondcombe. Après s'être insultés pendant un bon moment, ils en sont venus aux mains. Rien de grave, mais bon...

A la vue des personnages ressortant des ruines, Nathanaël, le commandant des Elfes, et Gloïn (tiens donc), le commandant des Nains, s'avancent vers eux. Les négociations seront entamées pour récupérer la Pièce. Les Elfes et Youri voudront la ramener à Fondcombe. Elle sera utile dans la guerre contre l'Angmar. Les Nains voudront, eux la ramener à Cavenain, car elle leur appartient. Les personnages voudront peut-être la ramener à Craër. Les Nains menaceront d'user de la force pour la récupérer, mais n'en feront rien.

Tharbad, Cavenain, Fondcombe et...

Soudain, le cri strident d'un oiseau se fait entendre dans le bois tout proche. Nathanaël fait un bond. Youri pose la main sur la garde de son épée. Gloïn répète frénétiquement « Quoi ? ». Nathanaël se contente de lui répondre « Yrch ! » (« Orques » en sindarin) avant de partir en courant vers les siens. Ceux-ci prennent les armes et font face au bois. Vu l'agitation des Elfes, les Nains font de même.

Et puis c'est l'assaut. Une petite armée d'Orques Noirs et quelques Troll Noirs sortent du bois et fondent sur les Elfes, les Nains et les personnages.

But du scénario

Le but de ce scénario est, bien sûr, de retrouver la Pièce de Mithril. La remettre aux Nains serait, en fin de compte, une mauvaise idée, car ainsi leur secret ne sera pas révélé. La donner aux Elfes est la meilleure chose, car de cette façon, ils seront à la fois recherchés par la milice de Tharbad et par

Les acteurs

Youri Orros d'Arthedain

La famille Orros est la troisième famille la plus puissante du pays. Loin de la fourberie et de la soif de pouvoir des Ekketa et des Tarma, les Orros sont des personnes calmes et loyales envers leur souverain, n'oubliant pas leur lointaine parenté avec les elfes.

Le Duc actuel, Areiti Orros, épousa Ra'ihau. Malheureusement, celle-ci décéda de la peste plusieurs années plus tard, lors du Terrible Hiver. Le couple n'avait pas d'héritier. Areiti décida alors d'adopter un jeune garçon : Youri, le filleul de Nicolas, son

La donner aux Elfes serait la meilleure solution, car de cette façon, ils ne seront pas les bienvenus à Tharbad et ils pourront avoir plus d'informations lorsqu'ils seront à Fondcombe. En effet, quelle que soit leur décision, ils sont invités à venir avec les Elfes. Ceux-ci leur sont reconnaissants pour les dangers qu'ils ont affrontés et soigneront leurs blessures éventuelles.

Il est important d'insister à ce moment que les Nains sont de TRES bons forgerons. Pour le scénario suivant, il est important que le personnage Dunaan remette la lame d'épée qu'il a trouvée aux Nains pour qu'ils la reforment. Bien sûr, ils commenceront par demander un prix exorbitant, mais Gloïn finira par accepter un prix raisonnable, car, après tout, ce sont les personnages qui ont découvert la Pièce.

Ne soyez pas trop méchant, les personnages ne sont pas forcément en très grande forme. Cela dit, ils ont tout de même Youri, Khalil et Mansour pour les aider.

Une fois les Orques mis en déroute, les personnages pourront repartir avec les Elfes. Pendant le trajet, ils seront soignés et toutes leurs blessures guériront. Ils regagneront aussi leurs points de magie.

Leur séjour à Fondcombe sera conté dans le scénario suivant.

Craër et sa Guilde. Ca donnera ainsi du piquant à la suite de la campagne, puisqu'ils seront obligés de retourner dans cette ville désormais interdite !

Contrairement aux miens, vos personnages peuvent aussi avoir des doutes sur Youri. Un espion d'Angmar ?

magicien personnel et ami. Les parents de Youri, décidèrent alors de quitter le duché pour laisser le Duc faire la nouvelle éducation de leur fils. Après quelques années de semi-errance, ils s'installèrent à proximité d'Imladris, la vallée elfique.

Youri a maintenant 22 ans. Areiti lui apprit à démêler les ficelles de la diplomatie, Honorio, le maître d'arme du Duc, lui apprit à se battre, et Nicolas lui apprit les langues étrangères ainsi que quelques rudiments de magie. Il quitta régulièrement le duché pour partir à l'aventure, et son père

adoptif a bien du mal à lui faire accepter la présence d'un ou deux gardes du corps. D'ailleurs, s'il refuse,

ceux-ci le suivront à distance et le rechercheront activement dans le cas où ils perdraient sa trace.

Dunadan Rôdeur

5 points de valeur
1 point de désespoir

Carrure : Vigoureux D12

Niveaux de santé	5
Bonus aux dégâts	+1
Bagarre	3
Endurance	6
Épées	6

Grâce : Adroit D10

Actions/tour	2
Initiative	4
Course	4
Archerie	3
Équitation	4
Esquive	4
Parade	5

Eveil : Attentif D10

Orientation	5
-------------	---

Perception	3
Pister	4

Erudition : Docte D20

Magie runique	3
Haute magie	4
Points de sagesse	7
Langue maternelle	5
Westron	4
Études ésotériques	2
Langue : Sindarin	3
Lecture de runes	1
Légendes	3
Sortilège	4

Poésie : Sensible D10

Magie elfique	1
Points de rêve	3

Enchantement	1
Rêverie	1

Noblesse : Altruiste D20

Dons thaumaturgiques	4
Points de majesté	5
Inspirer confiance	2
Résistance à la sorcellerie	3
Résistance aux ténèbres	3
Sens de l'honneur	5
Sentir le mal	1
Thaumaturgie royale	4

Prestance : Agréable D10

Charme	2
Commander	3
Éloquence	3
Intimidation	6

Magie Runique :

- Entrelacs Runique de Prouesse (3)

Haute Magie :

- Purification de l'air (1)
- Foudre (6)

Magie Elfique :

- Démarche elfique

Dons thaumaturgiques :

- Ralliement
- Immunité royale
- Feu sacré
- Imposition des mains

Équipement :

- Beaux vêtements de lin brodés
- Pourpoint de cuir clouté avec l'emblème de l'Arthedain (+2)
- Gants de cuir
- Bottes
- Épée bâtarde (1D8/1D10)
- Dague (1D4)
- Sac à dos
- Destrier
- Sacoche d'arçon
- Gourde d'eau (1 litre)
- Outre de Murivor (1/2 litre)
- Amadou
- Briquet de silex
- Lampe à huile
- 3 flacons d'huile (3x 6h)
- Sac de couchage
- Tente
- Pot à infusion
- Corde de 10m
- Anneau elfique mineur (défense +3 ; Invisibilité dans les ombres ; +3 pour la résistance à la sorcellerie et aux ténèbres ; x9 Pts de Sagesse et Pts de Rêve)

Il est vrai que son anneau est très puissant. En fait, il s'agit d'un cadeau d'Alexandre (voir les scénarios suivants). Il n'est pas nécessaire pour ce scénario, ni pour la campagne. Cela dit, il pourra attirer l'attention des personnages sur un certain Alexandre...

La présence d'une outre de Murivor à sa ceinture s'explique par le fait qu'il est en bons termes avec Maître Elrond de Fondcombe. Il est même Ami-des-Elfes !

Honorio Halgrin

Honorio est l'un des tuteurs de Youri Orros. Il est totalement dévoué à ce dernier : lorsque que le Duc se trouve à la Cour Royale et que Youri part en expédition, c'est lui qui fait respecter la loi dans le duché.

Il fait systématiquement suivre Youri par deux gardes du corps, bien qu'il sache que celui-ci refusera catégoriquement.

Ses caractéristiques ne sont pas nécessaires dans ce scénario.

Khalil et Mansour

Mandatés par Honorio, Khalil et Mansour sont les gardes du corps de Youri. Celui-ci refuse leur présence en dehors du pays. C'est pour cette raison qu'ils le suivent discrètement lors de ses aventures. Maîtres dans l'art du camouflage et du déguisement, ils ont été les compagnons d'aventure de Youri à

plusieurs reprises sans que celui-ci ne se doute de rien ou presque. Pour Youri, ils ne sont que deux hommes de mains d'Honorio. Lors des quelques fois où il découvre que ses deux compagnons sont en fait envoyés par le Maître d'Arme, il ne se doute pas de leur véritable identité.

Dunadan Rôdeur

1 point de désespoir

Carrure : Vigoureux D12

Niveau de santé	5
Bonus aux dégâts	+1
Bagarre	4
Endurance	5
Epées	5
Lutte	4
Natation	4
Sauter	4

Grâce : Adroit D10

Actions par tour	2
Initiative	4
Course	4
Archerie	5
Equitation	4
Escalade	4
Esquive	4
Parade	4

Magie Naturelle :

- Camouflage en milieu naturel

Equipement :

- Des vêtements de lin
- Des vêtements de grosse toile
- Epée courte (1D6)
- Arc court (1D6)
- Un carquois de 20 flèches
- Pourpoint de cuir (+1)
- Un palefroi
- Corde de 10m
- 10 pitons de fer
- Dague (1D4)
- Une vieille carte du Rhovanion
- 5 bandages
- Médaillon représentant le Cor d'Oromë
- Rations pour 5 jours
- Outre d'eau (2 litres)

Les hommes de la Guilde des Assassins

Les personnages ne rencontreront pas d'ennemis plus farouches lors de ce scénario. Forts de dix hommes, ils sont sages de voyager par groupe de

deux ou trois, se surveillant les uns les autres. De plus, durant le voyage, ils surveillent les auberges et les routes pour découvrir les personnes que la

Poignards	4
Se cacher	5

Eveil : Curieux D12

Magie Naturelle	1
Points de communion	6
Chamanisme	3
Mémoriser	5
Orientation	4
Perception	5
Pister	5

Erudition : Instruit D10

Langue maternelle	3
Westron	3
Géographie	5
Premiers soins	5
Déguisement	4

Poésie : Terre à terre D8

Magie elfique	0
Magie d'Aman	0
Points de rêve	2

Noblesse : Droit D12

Points de majesté	2
Inspirer confiance	4
Résistance à la sorcellerie	4
Résistance aux ténèbres	4
Sens de l'honneur	4
Sentir le Mal	4

Prestance : Agréable D10

Charme	2
Commander	2
Intimidation	4

Guilde des Marchants a envoyées. Ils voudront éliminer les personnages entre Tharbad et Lond Daer, ainsi que dans les ruines elles-mêmes. Ils

tenteront aussi d'éliminer toute personne s'interposant entre eux et leur but.

Hommes de Dûn

Carrure : Fluet D8

Niveau de santé	3
Bonus aux dégâts	+0
Bagarre	5
Endurance	5
Epées	5
Haches	5
Lances	5
Lutte	5
Masses	5

Grâce : Aérien D20

Actions par tour	4
Initiative	6
Course	6

Archerie	5
Parade	5
Crocheter	5
Désamorcer	5
Détrousser	5
Esquive	5
Lancer	5
Poignards	5
Se cacher	5

Eveil : Curieux D12

Magie naturelle	0
Points de communion	3
Détecter piège	5
Mémoriser	5

Perception	5
Pister	5

Erudition : Ignare D6

Langue maternelle	1
Westron	2

Poesie : Grossier D6

Points de rêve	1
----------------	---

Noblesse : Criminel D4

Points de malice	6
------------------	---

Prestance : Insignifiant D8

Charme	0
Intimidation	5

Equipement :

- Vêtements de grosse toile noire
- Dague (1D4)
- 5 poignards de jet (1D4-1)
- Arc court (1D6)
- Carquois de 20 flèches
- Fiole de poison (Engourdissement niveau 5)

La bande d'Orque locale

Mandatés par le Roi Sorcier d'Angmar, ils surveillent discrètement les ruines depuis quelques jours. Ils ont assisté à l'arrivée de tous les groupes. Ceux-ci étaient bien trop hantés par la Pièce pour les remarquer.

Lorsque les personnages ressortent sans la Pièce et se mettent à parler avec les Elfes et les Nains, les Orques n'en peuvent plus : ils passent à l'attaque.