

DUNGEONS
DRAGONS[®] Supplement

MÉURTRE à DOL-AMROTH



Un scénario pour 2 à 5 personnage de niveau 1

MEURTRE A DOL-AMROTH

SCENARIO D&D POUR 2 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

INTRODUCTION :

Ce scénario est librement inspiré de « Meurtre sur les quais », une aventure proposée dans le supplément pour JRTM/Rolemaster « les Assassins de Dol Amroth » paru en 1987 chez I.C.E. / Hexagonal. Il est converti pour les besoins d'une initiation aux règles de D&D.

INTRIGUE :

Tiranir est un vieux rôdeur fraîchement retraité et coulant des jours paisibles dans son château de Fort-des-Bois en lisière de la forêt, non loin de la cité portuaire de Dol Amroth, dans le Dor-en-Ernil, sur la Baie de Belfalas. Privé de son épouse, morte de maladie quelques années plus tôt, il reporte tout son amour sur son fils, Eren, qui doit fêter son anniversaire le lendemain du début de l'aventure. La veille, Tiranir s'est rendu en forêt pour chasser le gibier et a rapporté un beau sanglier pour les festivités, mais ce matin-là, il doit se rendre en ville pour réceptionner le cadeau commandé pour son fils, une magnifique cape elfique qui doit arriver par bateau à Dol Amroth. Lors de sa partie de chasse, le rôdeur est passé à proximité d'un vieux tertre où des bandits Suderons, menés par un uruk-haï, entendent établir leur base pour mettre la région – riche en transports grâce au port – à sac.

Une sentinelle cachée dans les arbres à cet endroit a reconnu le rôdeur – qui est une célébrité locale – et en a fait rapport à Throkk, l'orque qui dirige la bande. Celui-ci a demandé au guet si le rôdeur avait remarqué quoi que ce soit, mais il fut incapable de répondre. Pour sa peine, il dut suivre Tiranir jusqu'à son château pour voir quelles étaient ses intentions. Comme il a quitté Fort-des-Bois le lendemain pour se rendre en ville, le bandit a cru que le rôdeur voulait prévenir le prince d'une activité inquiétante dans les bois et a donc décidé d'assassiner Tiranir pour éviter qu'il n'ébruïte son témoignage. Bien entendu, le meurtre aura lieu devant les personnages, fraîchement arrivés en ville (soit pour embarquer, soit en débarquant). Les personnages promettent sans doute de venger la mort de Tiranir en menant l'enquête et finiront par trouver le repaire des bandits.

Le port :

Le port de Dol Amroth, vers la fin du Troisième Âge, vit des heures prospères. Le Quartier du Nouveau Port regroupe les anciens docks commerciaux et ouvriers en un seul immense quai où mouillent des navires en provenance de toute la côte ouest des Terres du Milieu. Il est bordé d'entrepôts où les marchandises s'entassent, attendant d'être vendues sur les marchés, emportées par les marchands ou chargées dans des navires en partance. Les personnages viennent d'arriver en ville pour une raison qui leur est propre. Ils se connaissent pour avoir déjà voyagé ensemble ou affronté des dangers. Ils entendent soit prendre un navire en partance, soit profiter d'un agréable séjour à Dol Amroth après un voyage en mer. Alors qu'ils remonteront les quais, ils emprunteront une rue transversale les menant vers le marché lorsqu'ils croiseront un homme d'une soixantaine d'année, vêtu richement mais arborant encore une épée dans son fourreau et une rutilante cotte de mailles légère et ouvragée. Un homme important portant une courte barbe blanche et une queue de cheval tressée. Les personnages peuvent tenter de le reconnaître en réussissant un test en Connaissance (DD15, +5 pour ceux qui seraient originaires de la région). Il s'agit bien entendu de Tiranir. Le vieux rôdeur saluera les personnages (réalisant qu'ils l'observent). Profitant de ce moment d'inattention, un homme vêtu de gris et portant une cagoule bondira du toit de l'entrepôt et frappera mortellement le rôdeur, trop surpris pour se défendre. Les personnages sont également surpris et sont à quelques mètres de la victime. Son forfait accompli, l'assassin bondira en direction des quais.

La poursuite :

Les personnages peuvent poursuivre l'assassin ou venir en aide au rôdeur. Celui-ci est mortellement touché et aucun soin ne sera assez rapide pour le sauver. Si on s'approche de lui, il prononcera quelques mots : « Mon fils... Fort-des-Bois... Le tertre... » puis s'éteindra. Demandez un test en Réflexes à tout personnage

qui se lancera à la poursuite du meurtrier. Si le test dépasse 12, le personnage aura le temps de voir une silhouette grise disparaître dans un entrepôt dont la porte est bancale et qui semble abandonné. En cas d'échec, décrivez leur l'activité des docks, les allées et venues des marins et la foule grouillante. Peu probable qu'ils puissent retrouver les traces de l'assassin, sauf s'ils expliquent qu'ils cherchent les cachettes les plus proches, en quel cas ils peuvent tomber sur l'entrepôt désaffecté et sa porte entr'ouverte.

La garde :

Appeler la garde est généralement une bonne idée. Le capitaine Fernis et trois miliciens feront leur apparition quelques minutes plus tard. Le témoignage des personnages sera pris en compte, mais les conclusions de Fernis seront sans appel : la criminalité est le lot de toute ville prospère et Tiranir aura sans doute attiré l'attention d'un voleur. Celui-ci n'a pas pu lui voler sa bourse parce que les personnages étaient là. Quant aux derniers mots du rôdeur, il aura sans doute eu une dernière pensée pour son fils, dont c'est bientôt l'anniversaire, et qui est resté à Fort-des-Bois, la demeure familiale. Quant au tertre, il doit sans doute vouloir parler de son tertre familial, où la dépouille de son épouse est déjà enterrée. Evidemment, ce n'est pas ça du tout, mais le capitaine n'a aucun moyen de le savoir. Très affairé, le capitaine propose aux personnages de ramener le corps de Tiranir à Fort-des-Bois contre 5 PO. Il peut fournir une charrette et un cheval (que les personnages devront rendre). Les gardes arriveront de toutes façons trop tard pour retrouver le meurtrier.

L'entrepôt :

Si les personnages entrent dans le vieil entrepôt, ils verront des caisses vides et défoncées s'empiler dans les coins, beaucoup de poussière et aussi quelques traces pour ceux qui maîtrisent le Pistage. Un test en Survie (DD12) sera nécessaire pour retrouver celles du voleur, car de nombreux sans abris viennent dormir ici la nuit.

Elles mènent à une trappe dissimulée dans un coin, sous une caisse clouée à la porte. Un test en Détection (DD15) sera nécessaire pour trouver la trappe si personne ne remarque les traces. Si les personnages arrivent sur les talons du meurtrier, ils peuvent aussi le voir se glisser dans le sol à cet endroit. Sous l'entrepôt, la guilde des voleurs qui a sévi autrefois en ville a laissé un réseau de galeries que connaît bien le meurtrier et dont une issue débouche dans un coin isolé de la ville portuaire. Dans l'entrepôt, demandez régulièrement des tests en Perception Auditive (DD15). En cas de succès, le personnage entend les bruits de pas du meurtrier plus avant dans les galeries. En cas d'échec, ils auront l'impression d'avoir été semés (ce qui n'est en réalité pas le cas).

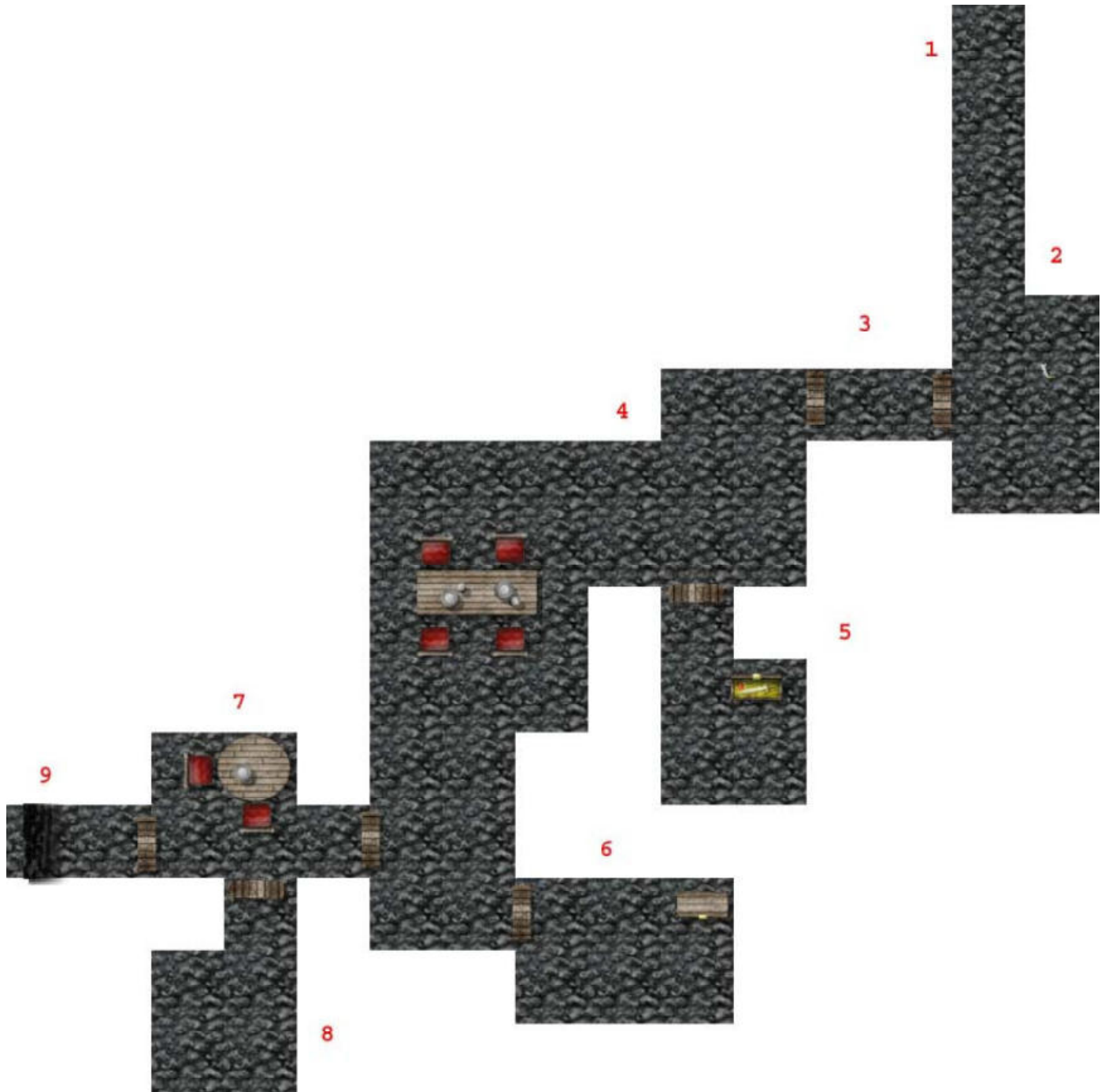
Salle 1 : Sous la trappe, un couloir mène plein sud. Il n'est pas éclairé et si on ne connaît pas les lieux, il est peu prudent d'y foncer tête baissée. En effet, le plafond est irrégulier et si on ne se baisse pas un peu, tout personnage de plus d'1m75 se prendra des coups réguliers. Demandez un test en REF (DD10) à chaque personnage plus grand. En cas d'échec, demandez un test en VIG (DD10). En cas de nouvel échec, le personnage perdra un PV.

Salle 2 : Un squelette est attaché au mur par des chaînes à cet endroit. Il s'agit d'un corps humain, mais les jambes et le bassin se sont détachés de la colonne vertébrale et gisent sur le sol, éparpillés. Une dague est enfoncée dans le mur par l'une des orbites du crâne. Elle est rouillée et sans valeur. C'est un message d'avertissement de l'ancienne guilde des voleurs. Il n'y a pas de piège. Une porte en bois est visible à l'ouest.

Salle 3 : C'est un couloir anodin qui se termine par une nouvelle porte en bois. Si les personnages ont trop tardé à poursuivre l'assassin, celui-ci aura eu le temps de la verrouiller (crochetage DD12), sinon, elle sera entr'ouverte.

Salle 4 : Cette grande salle en forme de L renversé était une sorte de séjour pour les voleurs d'antan. Elle est meublée de quelques tabourets, d'une grande table flanquée de quatre chaises et de quelques caisses

vides. Dans le hall d'entrée (le premier rectangle au nord-est), une légère brume obscurcit la vision. Si les personnages possèdent des torches, il verront comme un brouillard par moment parcouru de petits éclairs colorés. Dans l'obscurité, les éclairs prendront des allures plus inquiétantes encore. Ce n'est en fait qu'un vieux sort d'intimidation pour effrayer les intrus, comme le squelette en 2. Traverser la brume n'occasionne aucun dommage. Une Connaissance des Sorts pratiquée par un lanceur de sort quelconque (DD15) peut révéler la supercherie. Le mobilier est moisi et les rares objets usuels (couverts, assiettes, tapis) sont tellement vieux et en mauvais état qu'on n'en tirerait pas plus de quelques pièces de bronze sur un marché. Par contre, il y a une vieille lampe à huile sur la table. Elle peut encore servir si on a de quoi l'allumer.



Salle 5 : Cette salle contenait autrefois le trésor de la guilde, mais les anciens voleurs ont évidemment emporté l'essentiel de leur butin lorsqu'ils ont quitté Dol Amroth. Seule reste une petite cache oubliée où avait été déposé une pierre précieuse d'une valeur de 150 PO. Pour la trouver, les personnages devront explicitement indiquer qu'ils inspectent les murs et réussir un test en Détection (DD15).

Salle 6 : Cette pièce servait autrefois de chambre, comme en témoignent encore les cadres en bois des lits vermoulus. Une fouille attentive (Fouille DD12) permet de retrouver un anneau en argent entre deux planches d'un cadre de lit. L'anneau est magique et accorde une augmentation de 1 à la CA.

Salle 7 : Cet ancien vestibule permettait de garder un œil sur le débarras et la porte d'accès de la partie ouest du complexe. Une petite table ronde flanquée de deux tabourets moisis en témoigne encore. Les portes menant au sud et à l'ouest sont fermées, mais celle de l'ouest est verrouillée magiquement. Un panneau métallique mais étrangement épargné par la rouille, est cloué sur le battant. Un texte en Ouestron y est gravé : « Chasseur félin et proie féline, réunis dans un combat sans fin, poursuite féroce, fuite éperdue, sauvage bataille et jeu à la fois, mais gare au chasseur s'il mord sa proie ». C'est une devinette et la porte, enchantée, ne s'ouvrira que si la réponse est prononcée à haute voix (un chat courant après sa propre queue). En fait, l'assassin n'a pas eu le temps de réfléchir à l'énigme et se cache donc sous la table ronde. Son manteau gris et sa discrétion naturelle le rendent difficile à repérer, aussi, faites faire un test de Détection en aveugle à chaque personnage (DD20). Si un personnage indique clairement qu'il regarde sous la table, ajoutez-lui un bonus de 5 points. Si la porte magique s'ouvre, l'assassin attendra de voir quelle sera la réaction des personnages. S'ils poursuivent par le couloir en 9, il repartira silencieusement dans l'autre sens et repassera par l'entrepôt pour disparaître en ville, puis revenir au tertre. S'ils fouillent d'abord la pièce en 8, il franchira alors la porte magique et s'enfuira vers le 9. S'ils le remarquent, les personnages auront alors l'occasion de l'affronter.

ASSASSIN (Samo Lathûvar) : CA17 (cuir léger, DEX), Init +3, dague +1 (1d4+1, att+7), attaque sournoise (+2d6), PV 21, possède 14 PO, 12 PA et des vêtements gris par dessus l'armure de cuir.

L'assassin se battra à mort et il ne parlera donc pas. Si les personnages réussissent à le neutraliser, il peut éventuellement céder sous la torture (VOL +7, il cède sur un échec avec DD15). Il dira alors travailler pour un uruk-haï du nom de Throkk, vivant dans un repaire forestier. Il peut éventuellement y conduire les personnages, mais il fera tout pour s'échapper ou prévenir les siens de l'arrivée d'intrus s'il en a l'occasion.

Salle 8 : La pièce, un ancien débarras, est vide et remplie de poussière et de squelettes de rongeurs.

Salle 9 : Ce couloir mène à une trappe reliée à une conduite d'égout passant sous l'abattoir. L'odeur y est infernale, mais c'est une sortie discrète. Le sol s'est toutefois effondré à cet endroit, entraînant une partie du couloir. Un saut (DD15) est nécessaire pour passer de l'autre côté.

Fort-des-Bois :

Les personnages peuvent accepter la mission confiée par le capitaine : ramener le corps du rôdeur chez lui. Ils peuvent aussi vouloir rencontrer le fils de Tiranir dans l'espoir de comprendre pourquoi son père a été assassiné. Fort-des-Bois est un petit manoir de pierre, située dans une propriété fermée, en lisière de la forêt.

L'ancien rôdeur n'aurait pas supporté de vivre en ville, lui qui a été habitué à battre la campagne durant toute sa vie. Il y vivait avec son fils, Eren, une gouvernante, Hilda, et un homme à tout faire du nom de Belfius. De jour, les portes de la propriété sont ouvertes, mais de nuit, elles sont fermées. Si les personnages arrivent à ce moment-là, ils devront actionner une clochette qui réveillera Belfius. S'ils viennent avec le corps du rôdeur, on leur ouvrira tout de suite les portes. Sinon, l'incrédulité primera avant de faire place à la raison. Les trois habitants du manoir seront bien entendu bouleversés par la nouvelle. Tiranir était apprécié de tous, il a tant fait pour la ville et son prince. Les relations entre le prince et le rôdeur étaient notablement cordiales et parfois, Tiranir était reçu au palais pour partager une partie d'échecs ou conseiller le prince dans une décision importante. La famille ne connaissait aucun problème financier et personne n'avait proféré de menaces à son encontre. Après avoir répondu aux questions des personnages, Eren demandera à ce qu'on le laisse seul pour pleurer son père et réfléchir aux préparatifs de l'enterrement.

Eren se rappellera que son père lui avait parlé de sa partie de chasse de la veille. Il avait en effet parlé d'une activité étrange dans un tertre oublié, dans la forêt, dans la région du Caillou Noir (un lieu-dit). Selon le vieux rôdeur, il devait s'agir de contrebandiers ou de pilleurs de tombes, mais il avait promis à son fils de ne rien tenter avant l'anniversaire et il avait tenu sa promesse. Il n'envisageait pas, selon Eren, d'en parler aux autorités mais bien de retourner sur les lieux plus tard pour faire peur à « des gamins égarés ». La seule conclusion qui s'impose est alors la bonne : Tiranir a sous-estimé la menace et ne s'est pas rendu compte que quelqu'un l'avait reconnu ou suivi. Par crainte qu'il n'ébruite son témoignage, on a préféré le tuer. Si les personnages le souhaitent, ils peuvent se faire un ami d'Eren en l'aidant à enterrer son père. Si l'un des personnages est familier avec les rites funéraires de la région, son aide sera également la bienvenue. Eren insistera pour que les personnages passent la nuit au manoir. Il se fait sans doute tard lorsqu'ils s'y trouvent et un repas un peu triste sera servi dans la grande salle. Chaque aventurier se verra proposer une chambre coquette.

Au petit matin, Belfius viendra réveiller les personnages : Eren a disparu. Le jeune homme s'est apparemment équipé pour l'aventure : il a sans doute planifié d'aller se venger des meurtriers de son père. Le serviteur dira qu'il a emporté l'arme fétiche de son père (une épée naine +2) et revêtu l'armure de cuir cloutée avec laquelle il s'entraînait à l'escrime. Les gens d'intérieur presseront les personnages pour qu'ils se lancent à la poursuite de leur jeune maître, craignant que sa fougue ne suffise pas à masquer son manque d'expérience...

Le Caillou Noir :

Le voyage jusqu'au Caillou Noir prend une demi-journée à travers bois. La région est relativement vallonnée, mais plutôt agréable par beau temps. Le caillou en question est un gros rocher de couleur sombre, dressé au milieu d'une clairière. C'est un repère connu pour les forestiers, chasseurs et braconniers de la région. En fonction du moment de la journée choisi par les personnages pour s'y rendre, ils devront peut-être y établir un campement pour la nuit. Si tel est le cas et si aucune disposition particulière n'est prise (par exemple, s'ils font un feu, chantent ou parlent à haute voix), ils attireront l'attention de la bande de Throkk. Servez-vous des profils de la patrouille proposés plus loin. A partir de là, personne ne peut aider les personnages à retrouver la trace du rôdeur ou le fameux tertre. Ils vont devoir se débrouiller seuls. Les bandits auront face au combat la même attitude que l'assassin de Tiranir : ils se battront jusqu'à la mort et ne parleront que sous la torture – et encore mentiront-ils ou continueront-ils de représenter une menace pour les personnages.

Sur la piste du tertre :

Les bois autour de Dol Amroth sont fréquemment parcourus par des chasseurs, des bûcherons ou des braconniers. Y retrouver la trace d'un individu précis est donc chose malaisée. En fonction du poids et de l'équipement du rôdeur, si les personnages se sont bien renseignés, un personnage possédant un don de Pistage peut utiliser sa compétence Survie avec un DD de 25. En cas de succès, les traces du rôdeur mèneront les traqueurs au tertre en trois heures à peu près. Sinon, considérez que les personnages ont 10% de chances additionnelles de trouver le tertre toutes les deux heures passées à fouiller les environs. Après six heures, par exemple, ils auront 30% de chances. Un don en Pistage fait passer les chances à 15%. A chaque tranche de deux heures, les personnages auront l'occasion de tomber sur l'une des rencontres suivantes. Placez-les dans l'ordre que vous voulez ou imaginez-en d'autres. Si les personnages passent plus de six heures à chercher, considérez qu'ils finissent par tomber sur le tertre au terme d'un jour de recherches.

Rencontre 1 : la patrouille. Depuis qu'il a été prévenu qu'un rôdeur était passé près de son repaire, Throkk se méfie et envoie en permanence une patrouille de trois hommes dans les environs du tertre pour débusquer les intrus. Les rôles sont bien établis. Deux hommes suivront ou combattront les inconnus, en fonction de l'attitude de ces derniers, alors que le troisième foncera vers le tertre pour prévenir le reste de la bande. Sûrs de leur supériorité martiale sur les paysans des environs, les bandits oseront toutes les tactiques dans le cas d'un combat.

BANDITS au service de Throkk (3) : CA16 (cuir léger, DEX), Init +2, épées courtes (1d6, att+4), arcs courts (1d6, att+5, 12 flèches), attaque sournoise (+2d6), PV 8-8-9, possèdent 28 PO, 41 PA et des vêtements verts par dessus l'armure de cuir.

Rencontre 2 : l'ours enragé. Un ours brun a marché dans le piège d'un braconnier mais a enlevé sa patte à temps pour ne pas rester coincé.

Un morceau de chair a tout de même été arraché, ce qui rend la bête folle de rage et de douleur. Elle parcourt la forêt, affolée, et attaquera tout ce qu'elle considérera comme un danger. Par défaut, les personnages seront considérés comme hostiles. S'ils veulent éviter le combat, ils devront réagir vite et réussir des tests en Dressage (DD25) puis en Premiers Soins (DD15) pour diagnostiquer la blessure. Une fois la bête calmée et soignée, elle repartira en grognant, mais n'attaquera plus. Sinon, bien sûr, il faudra la tuer...

OURS BRUN : CA15, Init +1, 2 griffes (1d8+8, Att+11), morsure (2d8+4, Att+6), PV 36 (blessé).

Rencontre 3 : le braconnier terrifié Pyro Losadi est un braconnier originaire d'un petit village à l'est de Dol Amroth. Il n'est pas très intelligent et est très superstitieux. Il s'est approché le matin même du tertre de Throkk sans se faire remarquer (c'est un braconnier doué) en suivant un lièvre, mais a été surpris d'entendre des voix sépulcrales émaner du tunnel d'accès à la tombe. Il a pris ses jambes à son cou et s'est perdu dans la panique subséquente. Il racontera aux personnages avoir vu des fantômes terribles et avoir entendu des morts parler entre eux. Les personnages devraient faire le rapprochement avec le tertre. S'ils ne croient pas à son histoire, ils peuvent toujours le laisser filer. Il refusera bien entendu de leur montrer le chemin, car il a été bouleversé par son expérience, et comme il s'est perdu, il ne peut que donner une idée générale de la direction à prendre.

Le tertre :

Autrefois, sur les terres de Dol-en-Ernil vivait une famille rohirrim exilée des Marches pour avoir été déshonorée au combat et avoir tourné le dos à l'ennemi. Le chevalier Branald, son épouse et leur fille avaient encore assez de fonds pour se faire construire un manoir dans la région, manoir détruit par la guerre il y a des années de cela.

Grielle, la fille du couple, fut emportée par une terrible fièvre peu de temps avant que Sulée, sa mère, se laisse dépérir de chagrin.

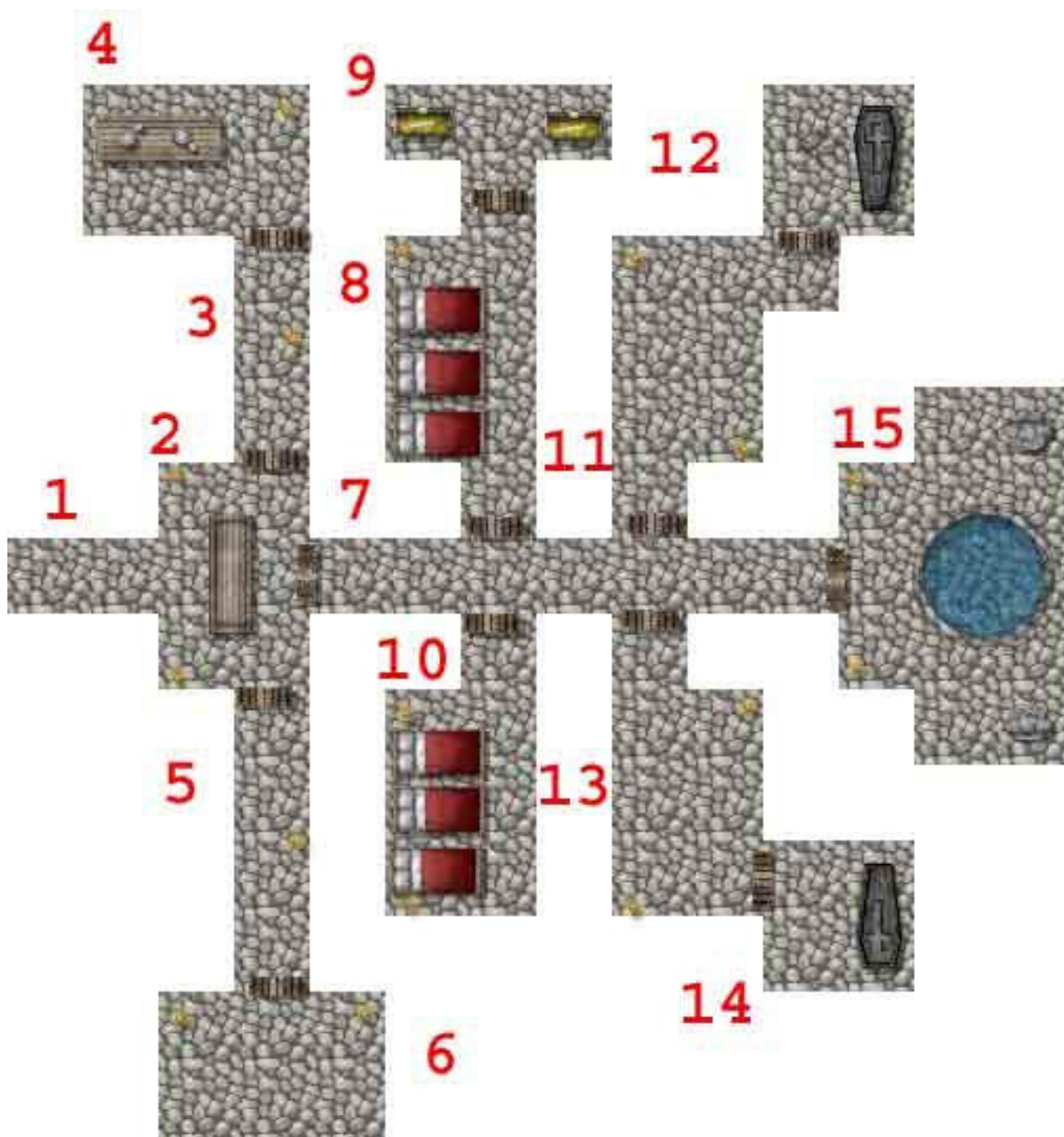
Par respect des anciennes traditions du Rohan, Branald fit creuser un tertre dans les bois qui entouraient sa propriété et y enterra les deux femmes de sa vie. Il vécut encore quelques années avec l'un ou l'autre serviteur, mais il périt lors d'un raid de voleurs. Son plus fidèle serviteur resta pour l'enterrer à son tour, conformément à ses souhaits, dans le tertre familial. Il scella ensuite la tombe et retourna vivre auprès des siens, abandonnant le manoir. Lors de la Guerre de l'Anneau, des orques en maraude dans les environs pillèrent le tertre. Lorsque Throkk et ses sbires décidèrent de s'installer dans la région, il opta pour cette demeure isolée et difficile d'accès : une remarquable base d'opération.

Salle 1 : De l'extérieur, le tertre ressemble à une petite butte recouverte de végétation, mais des marches de pierre, recouvertes de racines, descendent dans une sorte de couloir bordé de rochers. Si l'on n'y prêt pas attention, on peut facilement passer à côté sans remarquer l'entrée, mais si on cherche quelque chose, on ne peut pas la rater, surtout depuis que les maraudeurs l'ont dégagée pour y établir leur campement. Le couloir sous les marches n'est pas très long et est piégé. Une corde passée en travers du chemin actionne une cloche dans la salle de garde (Salle 2). Un test de Détection (DD15) est nécessaire pour repérer la corde. Une approche discrète demandera un test de Déplacement silencieux (DD15). Si les personnages approchent discrètement du tertre mais décident ensuite de foncer à l'intérieur, ils surprendront les occupants de la Salle 2.

Salle 2 : C'est là que Throkk a demandé à deux sentinelles de se placer, à tout moment. Lorsqu'ils ne sont pas attirés par quelque chose, ils sont attablés autour d'une grande table de bois et boivent, jouent aux dés ou parlent de leurs futures rapines. La pièce est éclairée par deux torches. Les trois portes de la pièce sont fermées et il est donc possible de se battre sans nécessairement attirer l'attention des autres occupants du tertre.

BANDITS au service de Throkk (3) : CA16 (cuir léger, DEX), Init +4, épées courtes (1d6, att+4), arcs courts (1d6, att+5, 12 flèches), attaque sournoise (+2d6), PV 8-8-9, possèdent 12 PO, 20 PA et une armure de cuir.

Une fouille de la salle ne révélera rien de très intéressant.



Salle 3 : C'est un couloir éclairé.

Salle 4 : Le lieutenant de Throkk a choisi cet ancien vestibule pour aménager son petit bureau personnel. Il a tiré une vieille table et une chaise et rédige une sorte de journal intime en Haradaic, le langage des

Haradrim (les Hommes du Sud, ou Suderons). Il y parle de la Guerre de l'Anneau, qu'il a vécue de près puisqu'il faisait partie des armées de Sauron en Mordor, de la fuite de son régiment, de sa rencontre avec Throkk et de leur désir commun de vivre du brigandage. Si Throkk est le vrai chef de la bande, Halrim (c'est son nom) est le meneur des Suderons. S'il venait à tourner le dos à l'orque, il est probable que ses hommes le choisiraient lui. A moins que l'entrée des personnages dans le tertre n'ait été très bruyante, Halrim sera occupé à écrire à la lueur d'une bougie. Il peut donc être surpris. Il ne porte pas son armure sur lui mais son épée longue est posée contre sa table, à portée de main.

HALRIM, lieutenant bandit : CA14 (DEX), Init +4, épée longue (1d8+3 (force), att +8/+3, PV 32. Possède divers bijoux de valeur pour un total de 50 PO ainsi qu'une petite bourse contenant 7 PO et 18 PA.

Salle 5 : C'est un couloir éclairé.

Salle 6 : Lorsque les personnages approchent de la porte de cette pièce, ils entendront des aboiements féroces de l'autre côté. La bande a capturé un chien perdu et compte le dresser au combat, mais il s'agit d'un ancien chien de berger et s'il est furieux, il n'est pas particulièrement méchant. Si on lui parle calmement, il peut même se montrer très obéissant. Voyez donc comment les personnages vont aborder cette rencontre. S'ils le laissent dans la salle sans ouvrir la porte, il continuera d'aboyer pendant quelques minutes, attirant l'attention des autres occupants du tertre. Si on tente de calmer l'animal, même à travers la porte, il faut réussir un test en Empathie avec les animaux (DD15). En cas de succès, le chien se calmera et attendra sagement qu'on lui ouvre la porte pour venir lécher son nouveau maître. Si on entre sans préambule, l'animal grognera, prêt à bondir. Il est attaché par une chaîne à un anneau de fer dans le mur. Throkk possède la clé du cadenas qui peut toutefois être crocheté (DD12). Le chien peut être tué ou être dressé pour se battre aux côtés des personnages (un test en Dressage sera nécessaire, DD15, pour chaque ordre).

CHIEN DE BERGER : CA15, Init +3, Morsure (1d4+1, att+2), PV 6.

Salle 7 : Ce long couloir n'est pas éclairé, mais de la lueur filtre sous les portes. Un test en Déplacements silencieux est nécessaire pour ne pas attirer l'attention des occupants des pièces suivantes en passant devant chaque porte (DD12).

Salle 8 : Cette pièce est éclairée par une seule torche. Trois couches sont allongées le long d'un mur, faites de branchage écrasés, de paille et de feuilles mortes. La salle est inoccupée. Si l'on fouille les couches, on peut trouver une dague sous l'une d'elles, une pièce d'or tombée d'une bourse et pas mal de vermine.

Salle 9 : La porte menant à cette salle est fermée à clé, mais peut être crochetée (DD15). Throkk en possède la clé. Elle contient deux coffres qui constituent le butin de la bande. Ils ne sont pas encore très remplis. Le premier coffre comprend des tissus et des tapis, le second de l'argenterie. Il y en a pour 250 PO au total. Une épée de remarquable facture se trouve par contre posée contre le mur. Il s'agit de l'épée naine de Tiranir, prise sur le corps assommé d'Eren par les bandits. Il s'agit d'une épée +2 contre les orques (dégâts et toucher). Une arme de grande valeur. On l'appelle Orcrist, le Fendoir à Gobelins.

Salle 10 : Eclairée par deux torches, cette salle est également aménagée pour le repos des bandits. Trois autres couchettes faites de paille, de vieilles couvertures et de feuilles mortes, sont déposées sur le sol et puent la transpiration et le moisi. Dans un coin de la pièce, des vêtements et des pièces d'équipement sans intérêt sont déposés. Deux hommes dorment ici. En approchant de la porte, un test de Perception auditive (DD10) permet de distinguer les ronflements des bandits. Pour ouvrir la porte et pénétrer dans la salle, il faut réussir un test de Déplacement silencieux (DD12) pour éviter de réveiller les gisants. S'ils continuent de dormir, il sera facile de s'en débarrasser. S'ils sont éveillés, ils seront considérés comme surpris pendant

un tour, puis reprendront leurs esprits et tenteront de se servir de leurs armes. S'ils y échouent un tour complet, ils se rendront (mais resteront dangereux).

BANDITS au service de Throkk : CA12 (DEX), Init +2, épées courtes (1d6, att+4 – mais désarmés par défaut), attaque sournoise (+2d6), PV 7-9.

Salle 11 : Cette salle est éclairée par deux torches et est vide, à l'exception du corps assommé d'Eren, qui a été capturé dans les bois par une patrouille (celle qui dort actuellement en Salle 10). Il est ligoté et dort face contre terre. Il a été blessé à la tête. Il se réveille sur un test de Premiers soins réussi (DD10). Il peut raconter être parti au milieu de la nuit, hanté par un sentiment de vengeance, sans réveiller personne. Il prétend qu'il devait cela à son père, qui avait l'habitude de se battre seul. Mais alors qu'il approchait du Caillou Noir, il a entendu un bruit dans la forêt, s'est élancé et a été accueilli par deux bandits. Pendant qu'il se battait avec le premier, le second s'est glissé derrière lui et l'a assommé. Throkk n'a pas encore pris le temps de venir voir le prisonnier. Il compte l'interroger prochainement. Eren est évidemment privé de son arme, mais il porte toujours son armure de cuir clouté (CA +3). Si on lui confie une arme, il peut éventuellement se joindre au combat.

EREN (fils de Tiranir) : CA14 (Cuir clouté, DEX), Init +1, mains nues (att+1), PV 6 (blessé).

Salle 12 : Cette pièce accueillait la dépouille de la fille de Branald et Sulée : Grielle. Les orques qui ont saccagé le tertre ont soulevé le couvercle du sarcophage et ont éparpillé les ossements à l'intérieur en espérant trouver de l'or ou des bijoux. Un test en Premiers soins (DD20) permet d'identifier une jeune fille (mais un DD10 permet d'identifier un humanoïde de petite taille (humain, elfe, nain ou hobbit)). Il n'y a plus rien à piller ici. Un petit texte en Rohirric est gravé sur le couvercle. Il dit « A notre fille chérie, trop tôt partie, nous te regretterons pour les âges et les âges à venir ».

Salle 13 : Cette pièce est vide. Un sentiment de malaise assaille toute personne qui y entrerait. En fait, l'esprit de Branald n'a pas trouvé le repos et hante les lieux. Son influence est mesurée dans cette pièce, mais nettement plus forte en Salle 14. Les personnages qui s'aventure dans la Salle 13 doivent effectuer un Jet de Sauvegarde en Volonté (DD10). En cas de réussite, ils ressentiront cet étrange malaise, sans plus. En cas d'échec, leurs poils se dresseront dans leur nuque, leur cœur se mettra à battre la chamade et ils transpireront abondamment, sans pouvoir l'expliquer.

Salle 14 : C'est ici que les dépouilles de Sulée et de Branald reposent. En raison de la hantise de Branald, aucune créature n'a osé pénétrer cette salle depuis qu'elle fut fermée par le serviteur de la famille, autrefois. Deux sarcophages occupent la pièce. Ils représentent deux gisants, un homme et une femme, allongés côte à côte. Les mains des gisants étaient supposées se rejoindre, mais un défaut de la pierre et l'usure du temps ont brisé ce lien solennel entre les amants défunts. L'esprit de Branald n'a pas trouvé le repos après sa mort physique et il enrage de voir sa sépulture ainsi dégradée. Dès qu'un personnage entrera dans la pièce, il soulèvera un nuage de poussière dans lequel apparaîtra un visage torturé représentant un homme solide, barbu, de noble apparence, mais déchiré par la douleur et la haine. Le nuage s'élancera sur le personnage. Un Jet en Volonté doit être tenté (DD15). En cas d'échec, le personnage prend peur et ne pourra plus entrer dans cette pièce. Cet effet ne se produit que pour le premier personnage à entrer. Les autres ressentiront les mêmes effets que dans la Salle 13, mais sans plus. Quiconque voudrait violer les sépultures provoquerait la réapparition du spectre. Il n'existe aucune façon d'arrêter ce processus, si ce n'est soulager le spectre en réunifiant les deux tombeaux (par exemple, en déposant un objet reliant les deux sarcophages). Si malgré tout, les personnages insistent, ils ne trouveront que quelques bijoux dans les sarcophages (ainsi que les dépouilles, bien entendu), le tout pour une valeur de 350 PO.

Salle 15 : Autrefois, cette salle était une petite chapelle où les offrandes pouvaient être déposées. Bien entendu, personne n'est jamais venu déposer quoi que ce soit. Le tertre a été construit selon un modèle ancestral, mais Branald n'avait pas de famille proche et le Rohan est loin au nord... Cela reste cependant une très belle pièce.

Des bas-reliefs représentent des scènes de chasse à cheval, de fiers Rohirrim donnent la chasse à du gibier ou à des loups. Un bassin recueille l'eau de pluie, filtrée par un savant conduit dans le plafond, et le trop-plein est déversé sur le côté du tertre. La pièce est éclairée par des torches également. C'est à cet endroit que Throkk, le redoutable uruk-hai qui dirige cette bande, a choisi de se reposer. Il a entendu les allées et venues des personnages dans le tertre et se prépare donc à leur arrivée dans cette salle. Si vous le souhaitez, vous pouvez le faire intervenir en renfort de ses sbires ou le laisser pour la fin dans cette salle. Dans tous les cas, Throkk ne peut être surpris.

THROKK (Guerrier uruk-hai) : CA17 (Armure d'écailles, DEX), Init +3, grande hache (1d12+3 (20/x3), +6 att), PV39. Il possède une bourse dans laquelle se trouvent 44 PO.

CONCLUSION :

Retrouver Eren doit être la priorité des personnages. Ils peuvent l'aider à venger Tiranir, son père, ou souhaiter eux-mêmes punir la bande pour l'assassinat dont ils ont été témoins. L'urgence devrait les empêcher de faire appel à la milice de Dol-Amroth. Si d'aventure ils tentent de se soustraire à leur devoir de héros, le capitaine Fernis peut leur proposer une rémunération correcte (50 PO) pour régler ce problème eux-mêmes. Lorsqu'ils seront de retour au Fort-des-Bois, Belfius pourra leur prodiguer les premiers soins, mais ils devront ensuite trouver des guérisseurs en ville s'ils ont été blessés plus gravement. La milice les félicitera s'ils ramènent des preuves ou des témoignages de leurs hauts faits. Une petite récompense n'est pas à exclure.

Auteur : ? pour I.C.E. / Hexagonal en 1987

Illustration de couverture : Sidharth Chaturvedi

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



Uruk-hai