

## Retour au Dunland

### Préambule (25 Ivanneth 1407)

Les aventuriers sont invités par l'ambassadeur Azrahîn de prendre part au maring d'automne des Dunlendings, où doit être présent Maben, haut prêtre du Temple de la Justice, et aussi membre de l'Ordre des Sept. Cette invitation émane en réalité du chef Enion du clan Feargan. Cette année, le maring, auquel participe 12 clans (Feargan#, Arailt, Treforn\*, Ewen\*, Dobac, Sonmar, Roth\*, Ruadh\*, Madoc, Erastoc\*, Ogaron, Leonn\*) se déroule sur les terres du clan Treforn.

Cela devrait être facilité par Silmarien, qui affirme avoir découvert que le chancelier Nimhir doit être soigné par une décoction préparée uniquement au pays de Dun et par le Tyr-Fira, et qui ne peut être obtenue facilement que durant un maring, période de trêve entre tous les clans Dunlendings. Silmarien ajoute qu'obtenir la décoction est assez urgente, pour faire tomber la fièvre du Chancelier.

La vieille route du Nord est très empruntée entre Tharbad et Larach Duhnnan, et notamment par des marchands et des guerriers Dunlendings. Il y a ensuite une halte à l'auberge de Palomirë Palomirë, sur la route entre Tharbad et Larach Duhnnan. L'auberge est bondée : tous parlent très fort, regardant avec mépris elfes et dunedains (surtout dunedains). Quelques petits événements étranges peuvent survenir (du genre un faire part de décès signé par l'Ordre des Sept, ou une mise en valeur d'un héros – un étranger valeureux et méritant, avec des titres importants mais ne reflétant absolument pas la réalité – un petit cadeau d'Arshavir). A noter dans l'auberge la présence de nombreux guerriers du clan Arailt, qui ne quittent pas d'une semelle les aventuriers.

Le lendemain, le parcours jusqu'à Larach Duhnnan se déroule sans incident. Larach Duhnnan est une ville marché revendiquée par le clan Feargan, un clan neutre par rapport aux factions Daen Iontis et Daen Coentis. La ville est actuellement bondée, avec tous les représentants des clans Dunlendings, ce qui impose une surveillance accrue de la ville de la part des hommes du clan Feargan. Au poste de garde d'entrée de la ville, tous les non Dunlendings sont précautionneusement fouillés, puis autorisés à pénétrer dans la ville, à leur risques et périls (le capitaine de la garde leur conseille de rebrousser chemin, car la ville est une pouidière).

Il serait fort courtois d'aller visiter le chef du clan Feargan, Enion, qui se rappelle fort bien des événements de la Dame Blanche et des incidents Dunlendings (les risques d'éclatement d'une guerre entre clans). Il répond à toutes les questions, et confirme bien que le maring se déroule sur les terres du clan Treforn. Il ne sait pas encore quels sont les clans qui répondront présents, certains clans réservant encore leur réponse, d'autres arrivant en dernière minute. Enion facilite les démarches pour trouver une auberge, à des tarifs prohibitifs toutefois. Cependant, la nuit est fort agitée par les chants guerriers Dunlending (Arailt power).

Le voyage jusqu'au maring se déroule sans incident. Les aventuriers sont rapidement rejoints par des guerriers du clan Arailt, dont le chef Daonghlas, son fils Sulkan et un espion, Rulart, celui-là même qui a réussi il y a un an l'enlèvement de l'ambassadeur Azrahîn. Discussions à bâtons rompus sur les prouesses des aventuriers il y a un an et actuelles. Les hommes du clan Arailt sont bientôt rejoints par des prêtres du Temple de la Justice (clan Madoc), commandés par un homme suspicieux et hautain (Laegar), peu après la sortie de Larach Duhnnan. Il y a aussi des alliés des clans Treforn (une simple escorte) et Feargan (dont le chef Enion).

Selon les actions des aventuriers (les nombreux refus qu'ils essuient avec leurs questions, au marché, dans le quartier marchand ou dans les auberges, leurs surveillances discrètes de ce qu'ils considèrent les principaux suspects, c'est à dire l'aubergiste, les chefs de clans présents en ville), les autorités du clan Feargan commencent à s'intéresser fortement à eux. Au moment où ces derniers veulent quitter la ville, ils sont rattrapés et conduits vers le Fort (#1) où ils rencontrent Enion, le chef du clan Feargan.

De nombreuses « vieilles » connaissances des aventuriers sont présents au maring : Muzgash (un mage semi orque ayant eu l'objectif de créer une nouvelle race orque), le Seigneur Easgan, Gifas (une vieille femme, représentante du clan Mar Hogo comme Ruthos), Daonghlas du clan Arailt, ainsi que Cadarn de Lond Gwathló, venu rendre visite à un lointain cousin du clan Treforn. Il y a aussi Maben, le haut prêtre du Temple de la Justice, protégé par de nombreux prêtres, l'ambassadeur Azrahîn évidemment, Shendabar et Arshavir.

**Gifas** : une vieille femme experte en magie et en dissimulation, qui est du même clan que Ruthos, c'est à dire du clan Mar Hogo, une sous section du clan Sonmar. Elle a pris pour tous l'apparence de la jeune Sirris, et cela lui plaît d'apparaître déguisée et de recevoir respect et amour de la part des autres. Elle ne se préoccupe pas de la motivation de Ruthos pour exacerber les tensions entre Dunlending et Dunedains, elle se contente de jouer parfaitement son rôle et de servir son clan.

**Ruthos** : le fils d'un seigneur de guerre ayant dominé la région peu après la première offensive d'Angmar, il est violemment opposé à la tutelle des Dúnédains. C'est le leader incontesté du clan Mar Hogo, mais aussi de tous les Dunlendings qui ont une prédisposition à la haine envers les Dunédains. C'est un homme assez charismatique qui arrive à ses fins non pas par la force mais par la subtilité et la supercherie. Le plan actuel de révolte Dunlending est de lui, et c'est pour cela qu'il a envoyé Gifas.

#### Activités au Maring

Lorsque les aventuriers arrivent, ils découvrent un village constitué par une multitude de tentes d'aspect primitif, avec de ci de là des bâtiments en terre cuite, des maisons rustiques en bois formant une sorte de cercle autour d'une grand place. La grand place est lieu de marché, où les différents représentants des clans font marché, s'affrontent à mains nues, troquent ou parient. Tous les clans sont représentés, du clan Arailt tant détesté au clan Feargan.

Le maring débute par une cérémonie conduite par plusieurs pashirs (vieilles femmes animistes – cf D20 22) où un sanglier est sacrifié, rituellement offert à la terre nourricière et en mémoire du Chef Divemal, qui sut unifier il y a 150 ans les clans Daen Coentis (Dunland ICE). Satisfaction du côté Treforn et Roth, malaise grandissant chez les Arailt. Puis c'est le temps pour les diverses compétitions (boissons, bras de fer, combat de foire), pour le grand marché entre les clans (c'est l'occasion de récupérer le remède pour Nimhir) et pour festoyer.

Parmi les personnalités les plus en vue, on peut noter Aonghas Treforn (quelqu'un d'assez impressionnant, musclé et haut, avec de longs cheveux rouges qui ont blanchi avec le temps), le vieux barde Strunthor, très apprécié pour ses histoires et ses conseils par les Treforn et détesté par Maben (en réalité c'est Saroumane). Et aussi :

#### ARAWN

Le chef du clan Sonmar, le plus petit de tous les clans, n'est pourtant pas le moins dangereux, c'est un guerrier fanatique aux ordres du temple de Justice. Il surveille toujours avec une grande attention ses deux voisins, Tar Moid et Ewen, mais en dehors de quelques accrochages frontaliers avec les guerriers du clan Ewen, pour l'instant aucun combat majeur n'a eu lieu.

#### Baredh Echiel

Chef du clan Ruadh, un bon vivant arrivé lui aussi par duel à son poste, mais contrairement à Daonghas, il s'est contenté de défaire son adversaire sans le tuer, montrant ainsi le respect qu'il avait pour l'ancien chef, mais lui montrant aussi que les temps avaient changé, et qu'il lui fallait abandonner sa place. Il semble être plus modéré que les autres chefs de clans, sa position centrale qui l'oblige à faire de nombreuses actions diplomatiques n'est sûrement pas étrangère à ce fait. C'est un bon guerrier, parfois trop cruel mais suivant toujours les anciennes traditions Daen et donc sa parole.

#### Daonghas

Jeune guerrier cruel et violent, chef du clan Arailt depuis qu'il a tué de ses propres mains, en duel son prédécesseur. Il est le bras armé du temple de justice, et protège avec attention le temple principal du culte. Certains détracteurs se plaisent à l'appeler le petit chien de Maben, tellement il lui montre de respect. Toutefois, il s'est avéré être un terrible guerrier, et ses hommes équipés de cottes de maille et d'épées longues solides et tranchantes par des forgerons qui auraient retrouvé le savoir perdu sont véritablement terrifiants. Sans compter les soldats d'élite du temple et les guerriers prêtres mis à sa disposition.

#### Glorin Fullpurse

Marchand nain plutôt ouvert et voyageur, il a su exploiter les mines des souterrains nains avec succès, depuis peu il semble s'intéresser aux échanges avec le sud, le clan Ewen et la forêt de Caerth Woods. On le dit honnête et dévoué à son peuple.

**Enion the armless**

Chef du clan Feargan, capitale commerciale des terres Daens. Ce guerrier qu'on dit redoutable aurait perdu son bras lors d'un combat contre un ours immense, alors qu'il n'était armé que d'un misérable poignard. Il aurait perdu son bras, et l'ours la vie. Depuis ce triste événement, il s'est détourné de la guerre pour se consacrer au commerce et faire de son clan le plus riche et le plus évolué des clans Daens. Toutefois, il a toujours dans les yeux cette lueur qui faisait reculer ses adversaires sur le champ de bataille et on le dit prompt à s'enflammer.

**Galwenn**

Chef du clan Dobac. Il est très rare qu'une femme atteigne ce rang, même si elles sont bien considérées dans la culture Daen. En fait hormis le clan Tar Moid, qui du fait de la main mise du culte de Lorrelin, n'a jamais eu que des chefs de sexe féminin, ce n'était jamais arrivé. Galwen est la première à prendre cette place à la sueur de son front, aux combats gagnés et aux exploits guerriers accumulés. Ce n'est pourtant pas une inconditionnelle de la violence. Depuis plusieurs années elle essaye de développer l'activité commerciale de son clan essentiellement constitué de paysans, la plus basse caste Daen. Peu intéressée par la politique elle se contente sur ce plan d'assumer sa charge de protectrice des clans mineurs ralliés aux Dobac en tenant autant que possible ses voisins à distance, Iontis comme Coentis.

**Lorellin, Dame de la compassion**, elle est celle qui apporte le réconfort physique et moral à ceux qui en ont besoin. Plusieurs ordres ne faisant payer les soins qu'à prix coûtant, voire gratuitement lui sont dédiés.

**Maben**

Maben est un vieil homme que tous les Daens Iontis considèrent comme un sage, malgré son âge, il semble habité par un esprit de vengeance et de rébellion que l'on retrouve généralement plutôt chez les jeunes gens. Il dispose d'un charisme exceptionnel et ses apparitions publiques appuyées par ses discours enflammés frôlent souvent l'émeute. Il est sans aucun doute la tête pensante des clans Iontis. Il sert l'esprit de vengeance Daen.

**Thugaibh**

Prêtresse du culte discret et secret de Daedros, seigneur des morts et des rêves, cette femme s'est fait accepter car les revenants sont une hantise pour les Daens, ils craignent les morts vivants plus que tout. Thugaibh a déjà prouvé son utilité en exorcisant nombres de ruines du royaume Daen. On ne sait pas grand chose d'elle, hormis le fait qu'elle

soit plutôt franche, posée tout en étant souvent en retrait.

**Telech Anian**

Chef du clan Tar Moid, cette guerrière, ancienne prêtresse de Lorrelin qui a renié ses vœux pour servir son peuple à la mort du précédent chef, mène son clan avec assurance. Plutôt calme et sympathique, elle reste pourtant intransigeante. Elle n'apprécie guère la violence, mais n'hésite pas y avoir recours si on l'emploie contre elle ou les siens. C'est le seul Clan Coentis qui n'a encore jamais eu à se battre même pour des escarmouches contre ses voisins Iontis.

Le clou des festivités est la chasse au trophée, une bûche d'un mètre et demi de long, soigneusement sculptée de motifs animaliers. Cette chasse se terminera mal, avec la découverte hasardeuse de la tombe d'Isildur par des guerriers du clan Ruadh, aussitôt rejoints par les guerriers du clan Araitl, qui auront tôt fait de les exterminer, et de convoier la précieuse relique en secret au Temple de la Justice.

A vendre aussi des esclaves – des orques (on retrouve Muzgash). Le maring est un temps de trêve, d'échange et de cérémonies diverses. Il est assez mal vu par toutes les tribus de rompre le maring, pour quelque raison que ce soit.

C'est sans doute à la faveur de la chasse que les aventuriers pourront coincer, avec l'aide d'Azrahin et en dernier ressort de Saroumane, Maben et ses prêtres, qui s'avèrent être des adversaires très coriaces, au point que l'ambassadeur Azrahin renonce à le capturer pour le ramener à son roi. Il suggère d'aller effectuer un raid au Temple de la Justice, pour libérer les éventuels prisonniers.

**Gardes de Maben**

Esprit 6 (0), Force 8 (+1), Perception 8 (+1)  
Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Rapidité +2 Sagesse +1 Vigueur +2 Volonté 0  
Défense 12 Santé 10

Avantages : Armes en Main, Cœur de Guerrier, Précis, Maître d'Arme

Compétences : Acrobatie +3, Combat à distance +5  
Combat armé +7 Course à pied +4  
Déguisement +4 Discrétion + 5  
Dissimulation +5 Escalade +6  
Intimidation +3 Adûnaic +2, Westron +2, Dunéen +4  
Savoir : Histoire Arnor +2, Dunland +4, Survie +4

**Officiers de Maben (ex acolytes)**

Esprit 10 (+2), Force 10 (+2), Perception 10 (+2)  
Prestance 8 (+1), Vitalité 12 (+3), Vivacité 12 (+3)

Rapidité +3(+3) Sagesse +2 Vigueur +3  
Volonté +2 Défense 13 Santé 13

Avantages : Armes en Main, Cœur de Guerrier,  
Endurant, Précis, Maître d'Arme, Prudent, Autorité

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance  
+8 Combat armé +10 Course à pied +4  
Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5  
Escalade +8 Intimidation +5 Adûnaic +4, Westron  
+2, Dunéen +6 Savoir : Histoire Arnor +2, Dunland  
+6, Survie +8

#### **Prêtres de Maben (ex acolytes)**

Esprit 12 (+3), Force 8 (+1), Perception 8 (+1)  
Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 12 (+3)

Rapidité +3 Sagesse +2 Vigueur +3 Volonté +3  
Défense 11 Santé 10

Avantages : Armes en Main, Maître d'Arme,  
Autorité, Infatigable, Ouïe fine, Sage

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance  
+5 Combat armé +7 Course à pied +4 Déguisement  
+4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6  
Intimidation +3 Adûnaic +4, Westron +2, Dunéen  
+8 Savoir : Histoire Arnor +6, Dunland +8, Survie  
+3

Sorts : Entrave, Projectile Enflammé, Sommeil

#### **Maben**

Esprit 13\*(+3), Force 8(+1), Perception 12\*(+3)  
Prestance 14(+4), Vitalité 10(+2), Vivacité 12(+3)

Rapidité +6 Sagesse +4 Vigueur +2 [+4+4+2]  
Volonté +4 Défense 14 Santé 12

Ordres : Enchanteur, Magicien

Avantages/Handicaps : Autorité 2, Bonne  
Fortune, Douces Paroles, Eloquent, Infatigable +8,  
Sage

Capacités d'ordre : Bâton, Cœur de Magicien  
+4, Coup Final, Magie (\*8), Adresse Magique  
(Explosion de Sorcellerie), Sanctuaire (Temple de  
la Justice), Maîtrise de la Magie, Présence  
Imposante

Compétences : Combat à distance +8  
Connaissance du Climat +10 Course à pied +4  
Discrétion (Surprise) +12 Déguisement +4  
Dissimulation +5 Escalade +2 Intimidation  
(Majesté) +6 Observation (Repérages) +6 Dunael  
+6, Westron +6, Savoir : Histoire Gondor, Dunland,  
Cardolan +4, Survie +4