

# Clar Fortegrive

Homme de Bree, 24 ans, marchand  
Candidat à la mairie

## Qui êtes vous?

Vous êtes un jeune marchand installé depuis quelques mois à Bree, vos affaires sont en train de décoller doucement, vous ne roulez donc pas sur l'or. Vous avez décidé de vous présenter aux élections municipales, le climat troublé ne vous fait pas peur, c'est dans les temps de chaos qu'on fait les meilleures affaires.

## Mais...

Vous connaissez bien la région en fait, et pour cause, vous avez passé plusieurs de vos jeunes années à brigander dans les bois autour de Bree.

Vous avez toujours senti que vous aviez une revanche à prendre sur les bonnes gens de Bree, car, enfant, vous vous sentiez méprisé parce que votre mère n'était pas mariée et elle n'a d'ailleurs jamais voulu vous dire qui était votre père.

Bref, vous étiez bien parti pour finir au gibet, vous avez même été brièvement arrêté, quand vous avez été recruté par un individu mystérieux se faisant appeler "Sharcoux" qui vous a fourni à la fois l'occasion de vous venger des habitants de Bree que vous détestez et de vous enrichir.

Sharcoux cherchait un homme de confiance pour espionner la ville et le renseigner sur les activités de plusieurs personnes. Vous avez donc fait votre retour à Bree sous l'identité d'un honorable marchand (grâce au financement de Sharcoux), et depuis personne ne semble vous soupçonner. Vous savez que Sharcoux s'est installé dans la Comté et qu'il est en train de la mettre au pas. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne s'attaque enfin à Bree.

Vous aviez commencé à envoyer des rapports codés sur les divers notables lorsque vous avez reçu un message de Sharcoux vous demandant d'identifier le chef de la rébellion hobbitte réfugié à Bree. Vous avez réussi à deviner que cet hobbit a trouvé du travail dans la maison de Edwin Tremblesaule, le maire. Mais ce dernier emploie au moins 4 ou 5 serviteurs hobbits, lequel est-ce?

Enfin, il y a quelques jours, alors que vous alliez rendre visite à un client au "Poney Fringant", vous êtes passé devant une chambre ouverte. Votre oeil entraîné à tout de suite été attiré par le paquetage disposé sur le lit. Bingo, en fouillant un peu vous avez mis la main sur un lingot de qui semble bien être du mithril. Bien sûr, vous l'avez emporté, c'était presque de la provocation après tout. Après réflexion, vous avez décidé le forger sous forme de dague que vous gardez depuis toujours sur vous. C'est plus discret ainsi.

## Qu'avez vous fait hier soir?

En début de soirée, vous avez suivi un hobbit que vous soupçonnez d'être de fameux chef de la rébellion jusqu'à la maison du maire. Malheureusement vous étiez trop loin pour le reconnaître par la suite, vous ne pouvez même pas dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme.

Comble de malchance, alors que vous tourniez autour de la maison (dans une attitude hautement suspecte), un des serviteurs hobbit du maire vous a repéré et il a lancé les chiens sur vous. Vous espérez qu'il n'est pas parvenu à vous reconnaître.

### **Vos objectifs (par ordre de priorité)**

- 1: Identifier le chef de la rébellion hobbit. C'est un hobbit, ça au moins, c'est sûr.
- 2 : Ne pas de faire prendre. Vous devez garder votre couverture à tout prix. Donc ne pas de faire démasquer comme brigand, voleur de mithril ou espion de Sharcoux, facile!
- 3 : Se faire élire comme maire. Vous avez trouvé que se présenter à la mairie ferait une bonne diversion et en plus justifierait que vous fouiniez un peu partout. Vous avez peu de chance d'être élu, mais si ça arrivait ce serait vraiment parfait.
- 4: Trouver ce qui est arrivé au maire cette nuit. Peut être a-t-il été assassiné par un des notables, ce serait intéressant à savoir?

### **Vos capacités**

- Vous avez 4 PO
- Poser une question à Sharcoux (1 PO) : vous pouvez envoyer un pigeon voyageur à Sharcoux pour lui poser une question, il interrogera son service de renseignement pour vous donner la réponse rapidement. Pour des raisons techniques, la question et la réponse seront brèves.

### **A quoi ressemblez-vous?**

Vous avez 24 ans et vous êtes célibataire. Votre costume est celui d'un marchand (médiéval) pas spécialement riche. Vous vous efforcez d'avoir l'air honnête et vous êtes assez discret.

Vous avez la fameuse dague visible sur vous.

Vous avez sur vous une bourse opaque dans laquelle on peut trouver :  
(fournis par l'organisateur sous forme de petits papiers)

- Un reçu de la forge de Bree vous permettant de l'utiliser pendant quelques heures
- Une lettre codée sous forme de partition de musique (il s'agit des ordres de Sharcoux d'identifier le chef de la rébellion hobbit).
- Une demi-pièce en or qui sert de signe de reconnaissance auprès des hommes de Sharcoux, il faut la faire correspondre avec l'autre demi pièce que vous avez laissé chez vous.

### **Qui est présent à l'anniversaire ?**

- Flint Levesable : C'est l'ancien conseiller du maire et le favori dans la course à la mairie. C'est aussi le marchand le plus riche de la ville.
- Owen Pailledoux : C'est un jeune coq de retour de guerre. Il a décidé de se présenter à la mairie et soigne sa popularité. C'est lui qui organise son anniversaire au "Poney Fringant" aujourd'hui.
- Clar Fortegrive : C'est vous! Vous avez lourdement insisté pour être invité à l'anniversaire. Vu le monde présent c'est la soirée à ne pas rater, vous pourriez apprendre 2, 3 choses intéressantes. En plus tous les hobbits sont là.
- Elenwë : Cette elfe magnifique est l'ambassadrice de Fondcombe. Vous allez avoir besoin de son soutien pour être élu : elle doit échanger des connaissances elfiques contre des troupes.

- Gimrin, fils de Gimbur : l'ambassadeur nain des Monts Brumeux, et une fameuse descente. Vous allez avoir besoin de son soutien pour être élu : il doit échanger du fer, des outils et des armes contre des provisions.
- Éofor, fils de Théofred : l'ambassadeur des rohirrims. C'est un jeune cavalier. Vous allez avoir besoin de son soutien pour être élu : il doit échanger des chevaux contre des provisions.-
- Les hobbits : Raah, ils se ressemblent tous, vous devez absolument trouver le bon ! Certains d'entre eux au moins, sont en contact avec la Comté et ont une mission d'ambassadeur, vous aurez donc aussi besoin de leur soutien pour être élu : ils doivent échanger de la bière et de l'herbe à pipe contre des troupes.