

Les mines de Dol Gardan

Localisation : Montagnes du Rhûn.

Joueurs : 3 à 5.

Difficulté : Moyenne.

I. Départ

Les Pjs assistaient à un tournoi de guerriers à Nel Hithoel. A côté d'eux, deux hommes défilent dans les rangs pour collecter les paris. Ils peuvent parier s'ils le souhaitent. Au bout d'un moment, le tournoi est arrêté car il manque un participant, qui est malade. Un des Pjs peut le remplacer s'il le souhaite. Il s'agit d'un tournoi de tir à l'arc.

Le Pj ayant choisi de participer rentre dans les salles réservées aux participants, et voit un gladiateur menacer un homme. S'il décide d'intervenir, le gladiateur s'en va. Le Pj peut poser des questions à l'homme. Les autres Pjs arrivent, et entendent la victime dire au participant que le gladiateur l'a agressé pour le contraindre à le faire combattre le moins expérimenté des gladiateurs, demain, lors des jeux d'Ophoël. Il lui doit donc une fière chandelle. Il leur demande alors s'ils ne veulent pas l'aider à transporter les lingots d'or qu'il a gagné pendant toute sa vie en sûreté, dans le bureau d'échange en face de l'arène.

Lorsqu'ils sortent, ils repèrent le bureau d'échange de pièces d'or, de lingots et de pierreries. De ce bureau échappent des bruits de dispute, des cris,...

Si les Pjs n'entrent pas, un des personnages se fait dérober une pierre précieuse. Comme le bureau d'échange est le seul de la ville, et qu'ils voient le voleur se rendre par là, ils n'ont d'autre choix que d'y aller.

Si les Pjs aident la victime du gladiateur, ils doivent repérer un voleur qui essaye de dérober un lingot d'or dans la foule qui se presse aux alentours de l'arène. (SD : 9. Chaque Pj peut essayer de le repérer). Si le voleur y arrive, alors l'homme qu'ils ont décidé d'aider s'énerve, et veut être remboursé (40 pièces d'or). S'ils obtempèrent, ils vont dans le bureau d'échange, et s'ils refusent, l'homme appelle la milice civile. Ils sont emmenés au poste, et doivent faire un jet de persuasion pour les convaincre qu'ils n'ont pas volé le lingot (SD : 9). Ils peuvent aussi tenter de les soudoyer (SD selon la somme : - d'1 pièce d'or : 9 ; >1 po : 8 ; >3 po : 7 ; >5 po : 6 ; >7 po : 5 ; >9 po : 4.) S'ils réussissent, ils vont au bureau d'échange, et s'ils ne réussissent pas, ils passent la nuit au poste, et doivent attendre le lendemain pour aller au bureau d'échange, et doivent finalement payer les 40 pièces d'or à l'employeur mécontent, plus 5 pièces d'or pour le dérangement occasionné pour la milice.

Quand les Pjs entrent, ils voient un nain et un oriental se disputer avec beaucoup de véhémence. Ils s'injurient, etc. Lorsqu'ils s'approchent, ils comprennent le sujet de la conversation : la prospection des mines de Dol Gardan. En effet, les Orientaux et les nains sont arrivés en même temps sur ce territoire, où il y aurait une étonnante concentration de pierres précieuses, ainsi que d'argent. Mais mieux encore, il y aurait du mithril... De plus, les orientaux jugent inacceptable que les nains, pour aller prospecter, soient passés sur leur territoire, sans leur demander l'autorisation. Finalement, les deux rivaux parviennent à un compromis : celui qui se débarrasserait du magicien qui est en quelques sorte le chef des orques habitant dans la montagne, ferait main basse sur le mithril, et donc la partie ouest de Dol Gardan, et donc aurait aussi la plus grande part de l'argent présent dans la montagne. A l'inverse, ceux qui ne réussiraient pas auraient la partie est, où il y a la plus grande part des pierres précieuses.

Les deux camps décident donc d'engager une compagnie de mercenaires pour braver tous ces dangers. Les Pjs s'engagent donc avec d'autres mercenaires (ils doivent être 20 en tout) pour le camp qu'ils choisissent. Les nains et les orientaux payent 8 pièces d'or chaque mercenaire. Les Pjs partent donc le lendemain à l'aube.

Les mercenaires : 8 ont des épées courtes 1.5 (3+D12), 3 des épées bâtardes (4+D12), 1 une épée longue (à 2 mains) (6+D12/malus esquive et rapidité), 4 ont des arcs moyens (1+D12), 1 une hallebarde (2+D12/ignore l'armure/+1 contre les cavaliers). Vous pouvez enlever ou ajouter un mercenaire avec une épée courte. 8 PV

II. Le voyage

1. Engagés par les orientaux :

Les Pjs traversent les collines d'Eryn Muil. Le paysage est sec et aride, et ils voient défiler des paysages mornes et tristes. Ils traversent sans problème, puis longent le marais des morts. La caravane continue et arrive dans les terres sauvages du rhovanion. Ils croisent des uruks-haïs avec des ouargues, qui s'approchent. Mais voyant qu'ils sont des orientaux (donc des alliés), ils les laissent tranquille. Au bout de quelques jours passés dans les contrées fertiles du Rhovanion, où ils ont croisés quelques villages, ils voient enfin la montagne du Rhûn. Ils font escale à Dorwin, la capitale du vin et des orientaux. Ils sont accueillis et refont leurs vivres.

Là bas, un oriental les aborde, et leur demande s'ils n'auraient pas de l'eau. Il explique que du village où il vient, l'eau se fait de plus en plus rare, car le puits s'est asséché. Il dit qu'il sait qu'il y a des magiciens capables de faire sortir de l'eau de la terre dans l'occident, et demande si il n'y en a pas un parmi eux. S'ils répondent non, ils continuent leur route, mais dans le cas contraire, ou s'il veulent voir ça de leurs propres yeux, il vont dans le petit village, et y font jaillir de l'eau (ou pas). S'ils ont fait jaillir une source ou donné de l'eau, les villageois leurs disent qu'il y a un marchand s'étant enrichi grâce au vin qui habite un peu plus loin. Ce marchand séquestre la fille d'un des villageois, et celui-ci offre 5 pièces d'or à qui la lui ramènera.

S'ils n'acceptent pas, ils vont dans la montagne, mais sinon, ils s'approchent de la propriété du marchand. Le terrain est jonché de pièges, c'est pourquoi il est préférable d'envoyer un éclaireur. Les murs sont hauts de deux mètres, et sont escaladables sans trop de difficulté. Les Pjs peuvent envoyer un éclaireur. Cet éclaireur peut voir qu'il y a une dizaine de gardes bien armés et sur le qui-vive, et qui tiennent des molosses en laisse. L'éclaireur peut tenter une diversion (SD : 6) pour que les autres passent, s'infiltrer en solo (discretion : SD : 5), ils s'infiltrerent tous : SD : 5 pour chacun. S'ils n'y arrivent pas, ils se heurtent à 12 gardes bien armés.

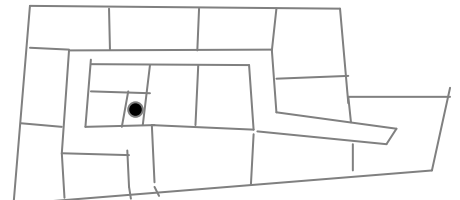
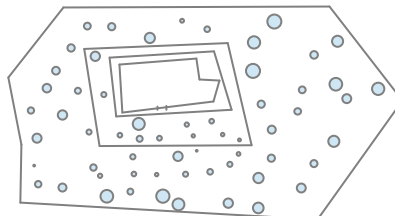
Gardes : 10 ont des épées bâtardes 3 (2D12), un grand bouclier (épreuves de force 2 ou +, contrer : 2 ou +, bonus parade : 5+D12), armures lourdes 2 (+10), et 2 ont des hallebardes 3 (4+D12/ignore l'armure) avec les mêmes armures. Les autres gardes sont de la 1ère catégorie.

S'ils arrivent à la maison sans difficultés, ils se heurtent à deux gardes. Ils doivent les éliminer discrètement sinon les autres rappellent. Quand ils entrent dans la maison, pas besoin d'être discrets : aucun signe de vie. Ils repèrent une porte de chambre où il y a un cadenas. Ils peuvent tenter de crocheter la serrure :

Sans matériel : Voleur / assassin : 4. Autre : 8. Avec matériel : V / A : 2. Autre : 5.

S'ils n'y arrivent pas, ils doivent forcer la porte : jet de force (moyennement facile). Dans ce cas là, jeter un D12 pour savoir si qqn se réveille : SD : 4. Si qqn se réveille, alors ils doivent affronter 5 gardes, et les autres rappellent juste près qu'ils aient emmenés la fille.

Une fois la porte ouverte, ils voient la fille du paysan, qui sursaute à leur arrivée. Elle n'est pas particulièrement jolie, d'un quelconque profil. Elle les supplie de l'emmener loin de là où elle est. Si les autres gardes rappellent, jet de discretion : SD : 4. Sinon, ils repartent dehors. Dehors : même jet de discretion que pour entrer. Ils ressortent, ramènent la jeune fille à son père, et reçoivent 5 pièces d'or, puis partent à la montagne.



2. Engagés par les nains :

Les Pjs traversent les collines d'Eryn Muil. Le paysage est sec et aride, et ils voient défiler des paysages mornes et tristes. Ils traversent sans problème, puis longent le marais des morts. La caravane continue et arrive dans les terres sauvages du Rhovanion. Ils croisent des uruks-haïs avec des ouargues, qui s'approchent. Les uruks-haïs, voyant que c'est des ennemis, attaquent. Ils sont 25, dont 10 qui chevauchent des ouargues.

Les cavaliers ont des épées bâtarde (4+D12), des petits boucliers ronds (4+D12) et des armures légères (+3). Les ouargues peuvent attaquer : 3 (ignorent déf naturelle). Pour les dompter, il faut faire un jet : 12 pour les non-dresseurs, 8 pour les dresseurs. Les 10 uruks-haïs à pied ont des épées courtes (2+D12). Les 5 uruks-haïs archers ont des arcs courts (D12). Tous ont 5 PV.

Au bout de quelques jours passés dans les contrées fertiles du Rhovanion, où ils ont croisés quelques villages, ils voient enfin la montagne du Rhûn. Ils doivent chasser, pêcher ou cueillir en chemin pour refaire leurs vivres.

III. Les montagnes

Le peuple qu'ils ont choisi d'aider ne change rien dans la montagne.

Les Pjs et les mercenaires survivants (s'ils ont aidé les nains) commencent à escalader la montagne. Au bout d'un moment, ils se retrouvent bloqués par un éboulis. Ils doivent l'escalader :

Pas de compétence escalade : 6 ou +.

Compétence escalade niv 1 : 4 ou +.

Compétence escalade niv 2 : 3 ou +.

Compétence escalade niv 3 : 2 ou +. etc.

Ceux qui n'ont pas réussi doivent faire un test de blessure (D10) :

0, 1, 2 et 3 : Pas de blessure. 4 et 5 : entorse (ne peut pas courir et boite). 5 et 6 : Jambe cassée : ne peut plus courir ni esquiver, et boite. 7 et 8 : Mauvais bras cassé : ne peut plus tenir de bouclier ou d'objet dans cette main. 9 : Bras d'épée cassé : Combat avec malus de -4 pour toucher, -3 de dégâts.

Ils doivent donc passer par un tunnel très sombre qui n'inspire pas à la confiance. Quand ils entrent, deux araignées géantes tombent du plafond. Araignées géantes : armure naturelle : 10+, filet : immobilisation 1 tour, dard : 2+D12 et poison (-1 PV tous les 2 tours), mandibules : 4+D12. 8 PV.

Ensuite ils rejoignent les autres. L'ascension est plus facile, et ils arrivent aperçoivent une grotte, ainsi que des sentinelles orques. Il y en a deux de chaque côté de la grotte, qui bloquent le passage. Deux des quatre ont des cors pour avertir les autres, restés dans la grotte. Ils sont armés d'épées courtes (2+D12). Ils ne peuvent pas approcher sans être vus, mais peuvent tirer des flèches (SD : 5), qui les feront forcément tomber s'ils les touchent. Mais s'ils en ratent une, les orques préviennent ceux à l'intérieur.

S'ils les tuent sans qu'ils préviennent leurs confrères, ils peuvent rentrer dans la grotte sans être vus. Mais s'ils ne réussissent pas, 30 orques débarquent (mêmes armes que les autres).

IV. La grotte

Ils voient 50 orques qui vaquent à leurs occupations (manger pour la plupart). Ils entendent la voix d'un humain, qui parle à un petit dragon. Il est dans un renfoncement qu'ils peuvent atteindre en étant discrets (SD : 4). Ils y verront un jeune sorcier du nom de Mazraël. Un orque lui adresse la parole, en lui disant chef. Ils doivent donc le tuer. Ils voient aussi une sortie, de l'autre côté de la pièce, qui donne plus haut sur la montagne.

A ce moment là, Mazraël referme la porte derrière les Pjs. Ils sont donc seuls avec lui et le dragon (sans qu'il le sache). Le dragon renifle, et les repère. Les Pjs doivent donc affronter le dragon, et s'il y a un mage, il doit affronter Mazraël.

Dragon : Défense naturelle : 20+, sauf sur le cou (5+). Attaques : Griffes : 2+D12, queue : 1+D12 feu : 2D12 (esquive : SD : 9). Ne craint pas le feu. 10 PV.

Mazraël : Sorts : Barrière : Repousse toute attaque physique 2/10, Epée de feu : crée une épée 3D10 6/10, boules de feu : envoie D6 boules de feu (D12, ignore armure) 5/10, Barrière magique : repousse toute attaque magique 6/10, Rayon noir : Envoie un rayon qui transperce la victime (3D12, coup critique x3) 10/10. 10 PV. S'enfuit s'il a 0 PV.

S'ils les ont tué, ils peuvent s'enfuir par là où ils sont entrés (discretion : SD6), où par le chemin qu'ils ont repéré. Dans le 1er cas, s'ils passent tant mieux, s'ils ne passent pas 501 orques leur tombent dessus. Dans le 2nd cas, ils sortent mais tombent sur les mercenaires engagés par l'autre peuple. S'ils arrivent à régler ça à l'amiable, ils partent, mais sinon, les mercenaires les attaquent.

Les mercenaires ennemis : 10 ont des épées courtes 1.5 (3+D12), 4 des épées bâtardes (4+D12), 1 une épée longue (à 2 mains) (6+D12/malus esquive et rapidité), 4 ont des arcs moyens (1+D12), 1 une hallebarde (2+D12/ignore l'armure/+1 contre les cavaliers). Ils ont 8 PV.

S'ils les ont tués, ils peuvent repartir. Ils refont le trajet dans le sens inverse, puis arrivent jusqu'à Dol Gardan. Là, ils apprennent que ce qu'ils ont fait n'a servi à rien car le métal qu'ils avaient pris pour du mithril était en fait du nickel, un métal sans valeur. Mais le commanditaire de l'expédition les paye quand même, en disant qu'ils ont libéré les mines de Dol Gardan du fléau des orques de Mazraël.

FIN