

La Chevauchée du Rohan

Joueurs : 3 à 5.

Difficulté : moyenne.

Contexte : Saroumane et ses troupes d'Uruk-Haïs ont vaincu l'armée du Rohan aux Gués de l'Isenguard au cours de la seconde attaque. Les troupes du Rohan, désorganisées, tentent de fuir vers le Gouffre de Helm. Le général Erkenbrand, le commandant de l'élite des cavaliers du Rohan, supervise la fuite puis s'enfuit à son tour avec les derniers guerriers. Ils se font traquer par Saroumane pendant leur chevauchée, et, au cours d'une étape à Brirevand, rencontrent une troupe de villageois qui les soutiennent, et qui leur demandent de les emporter avec eux. Erkenbrand accepte, mais seulement ceux ayant l'âge et la force de combattre. Les Pjs rejoignent alors son armée.

I. L'arrivée des cavaliers

Des sabots se fracassent sur le sol. Des dizaines de cavaliers au galop pénètrent dans le village. Leur chef, un grand rohirrim vigoureux, demande d'une voix forte sous son casque :

« De l'eau et des vivres pour les cavaliers du Rohan ! Nous devons faire route jusqu'au Gouffre de Helm dans les plus brefs délais ! »

Les villageois leur apportent ce qu'ils demandent, et leur posent des questions. L'une d'elle, posée par un jeune rohirrim, attire l'attention du chef :

« Pouvons nous vous accompagner dans votre chevauchée, général Erkenbrand ? »

Il répond oui, mais seulement ceux ayant l'âge et la force de combattre peuvent les suivre.

Les Pjs peuvent alors :

- les suivre, et ils obtiendront un cheval pour la traversée.
- Ne pas les suivre, mais ils seront alors hués par les villageois et perdront un point de renommée s'ils persistent.

II. Dunderas

Les cavaliers chevauchent le plus vite possible, et arrivent dans un village à la tombée de la nuit. Il demandent des vivres et l'asile. Les villageois les logent dans un entrepôt désaffecté. Ils se couchent et se préparent au lendemain.

S'ils sont sur le qui-vive et gardent un œil ouvert, +3 sur le test qui suit.

Des formes noires se meuvent dans la nuit sombre. Des silhouettes de Dunéens. Ils peuvent tenter de les apercevoir (SD : 12) ou de les entendre (SD : 11). (De les sentir si animal : SD : 11).

S'ils se réveillent, combat : 60 cavaliers rohirrims d'élite sans cheval, les PJ vs 50 dunéens d'élite et 10 assassins dunéens.

Les rohirrims peuvent tuer 1D100 + 2D12 dunéens d'élite. D12 sur le tout seront des assassins dunéens.

Les dunéens d'élite peuvent capturer 8D12 + 1D100 rohirrims. Les assassins dunéens peuvent capturer 3D12 rohirrims.

Les Pjs doivent affronter les dunéens. Pour chaque ennemi, ils doivent lancer un D3. (Ou D6 donc valeurs multipliées par 2.) 2 ou 3 : Dunéen d'élite. 1 : assassin dunéen.

Dunéens d'élite : 8 PV, armure d'Arnor (+5), esquive : SD : 6. Pour capturer : SD : 6.

Assassins dunéens : 8 PV, armure légère du Guerrier (+6), esquive : SD : 4. Pour capturer : SD : 6.

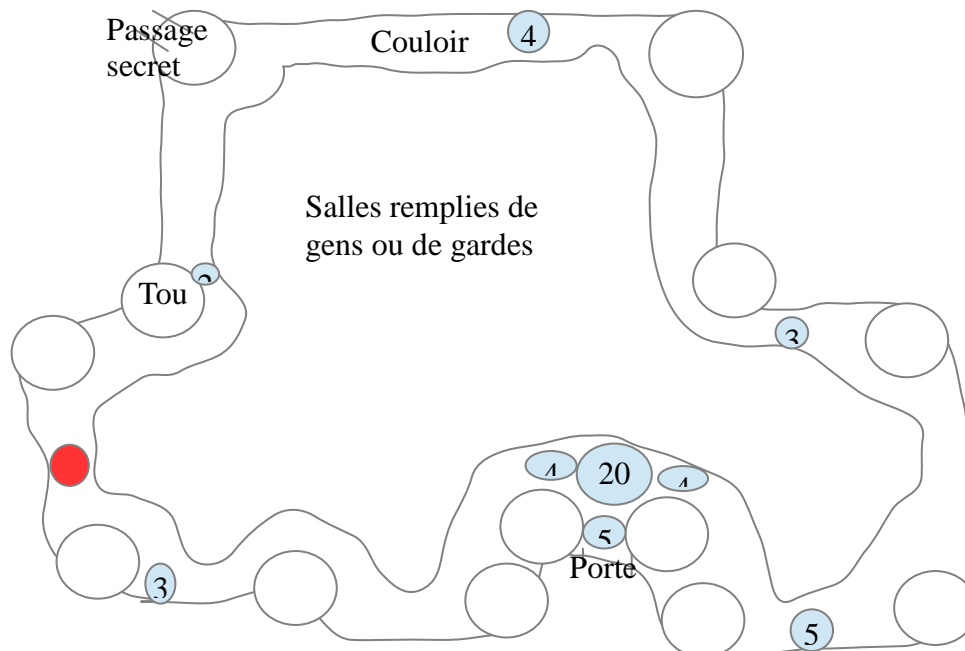
Les dunéens triomphent, et si ce n'est pas le cas les rohirrims sont assaillis par un autre groupe dans un autre voyage qui sera en grande supériorité.

III. La forteresse

Les Pjs et les rohirrims sont conduits inconscients dans une forteresse. (qui s'appelle Ont-In-Ethil). Ils reviennent à eux dans les cachots de celle-ci. Ils sont séparés des autres car ils se trouvent dans les cachots supérieurs.

Ils regardent autour d'eux et ne voient pas de moyen de sortir. Ils peuvent forcer : SD : 22 – attribut force, ou tenter de crocheter : SD : 12, 10 pour un voleur ou assassin. S'ils n'y arrivent pas, ils doivent attendre qu'un garde vienne les chercher quelques jours plus tard. Ils les enchaînent et les conduisent devant son seigneur. Ils peuvent se libérer (SD : 22 – attribut force) ou faire fondre le vieux métal avec un produit corrosif. S'ils se libèrent, ils peuvent assommer le garde.

Les Pjs sont dans un couloir débouchant sur de nombreuses petites salles servant à la défense. Ils comprennent qu'ils sont au rez de chaussée de la forteresse.



Tours : remplies de gardes (12).

Gardes : armure (+2 / 4 pour parer / -3 en mouvement), vouges (D12+1 / longue arme / 6 pour attaquer) et 7 PV. Les gardes de la porte ont des cors de guerre donc peuvent appeler les renforts.

● Gardes en patrouille (nombre à l'intérieur)

● Situation initiale des Pjs

Pour trouver le passage secret, il suffit de capturer un garde et de le faire parler (SD moyen). Il dira que si cela tourne mal en cas de siège ils devaient s'enfuir par là. S'ils demandent où sont leurs compagnons, il leur dit qu'ils sont dans les geôles inférieures. Ils doivent passer par la même tour que celle du passage secret.

S'ils vont aux sous sols : ils arrivent par derrière et peuvent assommer D12 gardes avant qu'ils ne s'en rendent compte. Ils sont 20.

Pour le passage secret, ils doivent passer par la tour où il y a 10 gardes normaux, 5 d'élite et le seigneur.

Gardes d'élite : armure lourde 2.5 (+5, -3 en mouvement et 3 pour parer), d'un grand bouclier 2.5 (+D12+3, 5 pour parer), hallebarde 4.5 (2D12+3, +1 vs cavalerie, 4 pour attaquer, traverser l'armure : SD (D10) : 10), 10 PV.

Seigneur : Fauchard 5 (se brise s'il perd) (2D12+5, +1 vs cavalerie, peut attaquer pendant l'attaque adverse : SD (D10) : 8, attaque 5), 14 PV.

Passage secret : les Pjs sortent après un étroit passage éclairé de rares torches, et se trouvent à l'air libre. C'est la fin s'ils n'ont pas pris les cavaliers rohirrims avec eux.

S'ils les ont pris, ils continuent la chevauchée après avoir sifflé les chevaux des rohirrims. Ils font une autre étape, où ils rencontrent Gandalf et tous les Huorns en train de passer «très discrètement». Gandalf se fait escorter par les rohirrims d'Erkenbrand et par les Pjs s'ils le souhaitent. Fin de l'aventure.