

Les Mines d'Angband

Localisation : Angband, à l'est de l'est.

Joueurs : 3 à 5

Résumé : les Pjs vont faire face à un balrog pas totalement réveillé, et vont devoir trouver de l'aide auprès des villageois pour savoir comment le battre.

I. Le village

« Le bateau est incontrôlable ! Le gouvernail ne répond plus ! Nous allons nous échouer ou bien couler ! » Les marins s'affairent en essayant d'éviter l'inéluctable : la tempête les entraîne toujours plus vers l'est. La fin est proche. Le bateau finit par sombrer, et les Pjs se retrouvent seuls sur une plage inconnue.

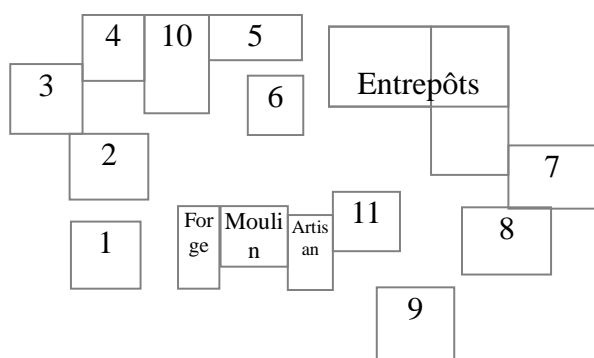
Des habitants les voient et accourent auprès d'eux. Les Pjs sont soignés et nourris par les villageois. Après une lente récupération (le PJ ayant la somme de la vitalité + la vigueur la plus forte peut voyager un peu dans le village et vous pouvez lui rajouter une mini-quête), les Pjs peuvent de nouveau voyager.

Le bateau est en morceau, et les habitants parlent un étrange dialecte proche du ouistrain. Si un des PJ a la compétence langue, il peut faire un test (facile) pour les comprendre. Sinon, pour chaque parole prononcée, ils devront faire un test (au moins un des Pjs doit faire 8 sur un D12).

Les habitants leur disent qu'ils n'ont plus de carte car ils l'ont laissée dans leur ancien habitat, dans les montagnes de l'Angband. Ils ont dû partir précipitamment car une créature maléfique faite de feu (MJ : Balrog) les a chassé de là-bas. Ils ne peuvent plus y retourner et sont désolé pour eux. Ils leur redonnent ensuite leurs armes et équipement.

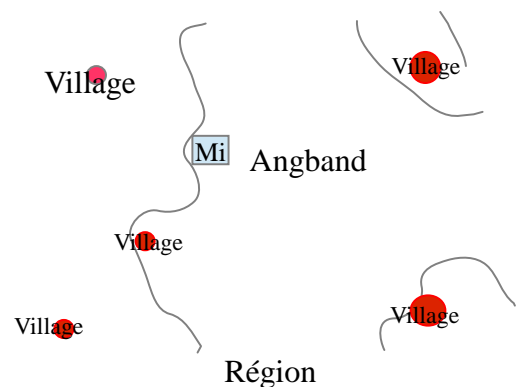
Les villageois : Ce sont des paysans et des éleveurs pour la plupart. Ils connaissent bien la région mais ne sont pas lettrés et peu instruits. Ils ne connaissent pas grand chose du monde extérieur et de leur histoire.

Le village : une forge ne fabriquant que des ustensiles et des outils pour les paysans. Un artisan ne fabriquant que des charrues ou faisant des réparations. Des maisons disposées un peu n'importe comment et des villageois très sympathiques.



Plan du village

12



Forge : cf village pour ce qu'elle vend. Le forgeron est un homme sympathique qui leur dit que les mines à l'est étaient tellement riches en minéraux qu'elles avaient été entièrement fouillées et qu'il ne restait plus rien. Il leur apprend que ce sont de très vieilles mines, datant de plusieurs siècles, voir millénaires.

Moulin : le pâtissier peut les restaurer. Chaque fois qu'ils y mangent (2 PA/repas) ils regagnent 3 PV.

Artisan : Ils voient un artisan en train de réparer la roue d'une charrue. Il peut leur réparer leurs boucliers ou n'importe quoi en bois. S'ils parlent avec lui, il leur révèle qu'il a perdu ses outils lors de la fuite des mines, il y a 12 ans, et que s'ils y partaient ils les payerait grassement pour les remercier. S'ils demandent combien, faites leur tirer un D10 chacun, et ajoutez y 3 PO.

Entrepôts : Les réserves y sont entreposées. S'ils regardent bien, ils peuvent voir un chat ou des jeunes gens en train de jouer à la bataille. S'ils interrogent ces derniers, ils disent qu'ils ont envie d'apprendre à se battre pour repousser le vilain méchant. Un des enfants dit aussi qu'il a vu ce monstre : il était fait tout de feu, avec un grand fouet de flammes, et il faisait dix fois la taille d'un homme.

1 : Cette maison est habitée par un couple de vieilles personnes. Ils se souviennent de ce qu'étaient les mines : d'immenses puits laissés à l'abandon, avec une odeur de ténèbres. C'est pour cela que les villageois essayaient d'éviter d'y aller.

2 : Un marchand avec sa famille y réside. Il dit qu'il fait la liaison entre les différents villages de la liaison et leur propose différents articles. S'ils veulent des articles, il peut proposer des vêtements de toutes sortes, des portes bonheur, des sacs, des cadenas, des torches, du tissu, des gourdes. Il vend aussi une mule 1.5 (20 PO) ou leur acheter des affaires (75% du prix auquel ils l'ont acheté).

3 : Le chef du village : il leur demande de tuer ou de rendormir le monstre. S'ils font cela, ils leur donnera toutes les économies du village et de lui-même : 1D100 + 1D50 PO.

4 : Maison de 4 mercenaires au repos. Ils peuvent les engager pour 15 PO chacun.

Mercenaires : épées courtes 1.5 (D12+2), armures légères (5 pour parer, +1), D12 PV.
--

5 : Habitée par un couple et leurs enfants. Inintéressant.

6 : Homme célibataire : il a passé toute son enfance dans le village d'origine et connaît bien les mines. Il refuse catégoriquement de les accompagner, mais leur fait une description des lieux, car il ne sait ni lire ni écrire : Vous passez par la vieille route, et quand vous arrivez au bout, vous apercevez la grande entrée des mines. Le monstre dort non loin de là. Vous continuez sur la droite puis vous arrivez sur le haut d'un petit pic. Dans le creux de celui-ci, il y avait une ancienne cheminée. Des amis et moi avons aménagé par là une entrée jusqu'à une cachette, maintenant détruite. Ensuite, je vous conseille de toujours rester au niveau du premier étage ou de l'entrée, car sinon vous risquez de faire de mauvaises rencontres ou de tomber sur le monstre, ou encore de vous perdre dans le noir.

7 : Le « technicien » : Il est méfiant tout d'abord. S'ils réussissent à le convaincre (jet de persuasion ou prestance moyen) de leur dire ce qu'il sait, il leur raconte qu'il était responsable il y a bien longtemps de réparer les maisons. Les maisons étaient reliées entre elle depuis qu'un chef paranoïaque croyait à une attaque venant de nulle part. On en a fait des puits et des réserves d'eau ou de nourriture souterraine. Ces réserves d'eau communiquent avec une valve située près de la mine. Une fois, il a dû réparer dans les mines car il y avait trop d'eau et peu après l'eau s'était déversée dans les mines.

8 : Habitée par un couple de paysans. Inintéressant.

9 : Maison en ruine. Peuvent trouver des trucs et s'ils ont vu le marchand avant lui revendre. D6 PO/personne.

10 : Habitée par de riches paysans. Ils possèdent environ 40% des terres aux alentours du village. Ils leur demandent de leur donner une copie de la carte lorsqu'ils l'auront pour D30 PO. (Pour recopier : test d'imitation facile, être faussaire, cartographie).

11 : Habitée par une très grande famille de paysans. Un de leurs enfants est mort aux mains du monstre. Ils ne veulent pas en parler, disant juste que c'est cruel de perdre la vie aux mains d'un monstre aussi hideux, et qu'ils ne laisseront pas les autres enfants s'en aller aussi.

12 : Habitée par une sorcière : elle fait des potions qui sentent plus ou moins bon. Ils peuvent lui demander la bonne aventure (1 PO par essai, pour réussir réellement (D100) : 96 Ils peuvent aussi boire un de ses breuvage (5 PA/breuvage), qui ne font rien sauf donner une maladie (D10) : 1 ou – (1 donc).

Elle leur demande une recette qu'elle a perdu dans les ruines s'ils lui demandent si elle n'a pas qqc à récupérer dans les ruines. Elle les récompensera en enseignant à l'un d'entre eux, voir deux si rémunération, une rune de plante ou un sort lié aux plantes, voir de la guérison.

II. La vieille route

Les Pjs suivent la vieille route pour aller aux mines. Ils aperçoivent enfin le vieux village dévasté et les portes de l'Angband. La route s'arrête.

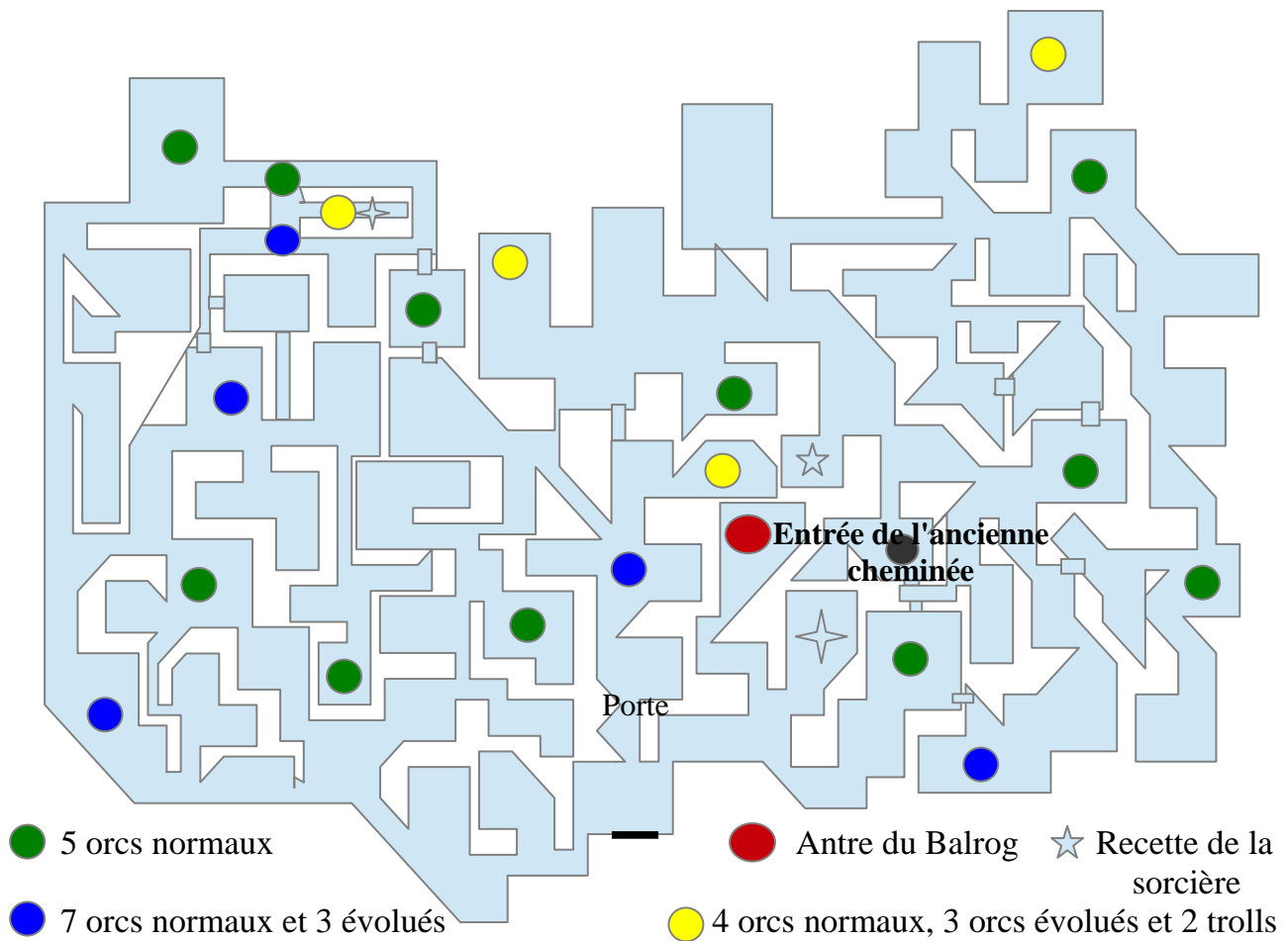
1. Ils peuvent rentrer dans les mines s'ils le souhaitent. Ils doivent alors combattre de front le Balrog. (Balrog : cf à la fin du scénario) Ils peuvent s'enfuir non sans dégâts.
2. Fouiller le village pour trouver les réserves d'eau. Dans ce cas là, ils les trouvent et voient la valve qui permet de déverser l'eau. S'ils la font déborder, les mines sont englouties et le Balrog sort épouvanté. Ils peuvent alors soit combattre le Balrog affaibli (cf fin du scénario) soit passer par l'ancienne cheminée.
3. Passer par l'ancienne cheminée. Ils la trouvent sans problème et rentrent dans les mines. Si c'est inondé, le Balrog ne les embêtera pas et les Orques non plus.

III. Les mines de l'Angband

Par la porte : après avoir vaincu le Balrog (très étonnant tout de même), les Pjs pénètrent

dans les mines. C'est une très vieille construction, et il règne une atmosphère de terreur. Les Pjs se retrouvent confronté à un panneau un peu détruit par le temps mais possible à lire car il est en Qenya. Chaque Pj peut faire un test pour déchiffrer : SD (D12) : 11. Si l'un d'eux a l'attribut langue, il doit faire 8, puis moins 1 tous les 2 rangs.

Sur ce panneau est écrit : à droite, les puits d'extraction, à gauche le quartier des contremaîtres. S'ils n'arrivent pas à lire, ils choisissent une des deux directions.



<p>Orcs normaux : Cimenterres (D12+2), 5 PV Orcs évolués : Cimenterres 2 (D12+4), petit bouclier 2 (D12-1, 9 pour parer), 6 PV Trolls : massue à pic 3 (D12+6 / CC (D10) : 10), déf naturelle 10+, 10 PV</p>
--

Petite croix : trésor des orcs. Ils y trouvent 2D100 PO.

Grande croix : salle des officiers. Tout a été pillé. Ils peuvent tenter un jet de fouille et intuition (SD : 20-compétence fouille ou intuition) pour retrouver la carte. S'ils ne la trouvent pas, ils voient des traces. Ils peuvent pister (s'ils ont la compétence pistage, ils devinent que c'est le balrog qui les a laissés) pour trouver la salle où il s'est rendu.

Antre du Balrog : Dans tous les cas, le Balrog n'y est pas. Soit il est sorti lors de l'inondation soit il a combattu les Pjs à la porte ou à la sortie de la salle des officiers. La salle est sans dessus dessous et ils peuvent faire chacun un jet de fouille pour trouver des trésors ou des PO si vous le souhaitez. Ils trouvent forcément la carte.

Recette de la sorcière : pas besoin de fouille, elle est à même le sol et au milieu de la pièce.

III. Le retour au village

S'ils ont fait des pactes avec les villageois ils les concluent, et c'est la « fin » de l'aventure. Le chef du village leur souhaite bonne chance pour leur retour dans leur pays lointain.

Balrog : être de feu, démon créé par Morgoth. Possède une armure naturelle de 40+ contre les attaques physiques, de 15+ contre les magiques, ne craint pas le feu. Est vulnérable à l'eau : chaque litre d'eau lui fait perdre 2 de déf naturelle physique et 1 magique. Lorsqu'il sort des mines inondées il a 25+ physique et 9+ magique. Il a 15 PV, et se rendort au fond de la mine à 0 PV. Armes : fouet de feu de Balrog : D100 (4 pour attaquer, 8 pour esquiver). Boule de feu : D12 / ignore armure.

Carte reçue par les Pjs à la fin de l'aventure :

