

La Fibule de la discorde Scénario pour L'anneau Unique

Synopsis:

Des rôdeurs entrent en conflit avec des colons en train de s'implanter près de leur refuge. Gilraen (la mère d'Aragorn) est appelée sur les lieux pour arbitrer mais cela se trouve à l'endroit où son mari (Arathorn) est mort. Or le chef des colons arbore une fibule qu'il a trouvé et qui appartenait à Arathorn, ce qui ravive le chagrin de Gilraen.

Influencés magiquement par un sceptre elfique présent dans des ruines non loin, les deux communautés (et Gilraen) vont camper sur leurs positions, sourdes à tout argument rationnel.

Ce que ne sait pas Gilraen, c'est qu'elle est suivie par une bande d'orques chargés de l'assassiner (ainsi que tous ceux et celles qui se trouveraient sur leur chemin).

Les Pjs commencent leur aventure pieds et poings liés, capturés par ces orques. C'est ainsi qu'ils découvrent l'existence de la colonie et la menace qui pèse sur Gilraen. A eux d'éviter cela !

Personnages et forces en présence :

Les orques :

Deux clans, les Shagga et les Durgor. 40 guerriers.

Garuk commande les Shagga, **Urkgash** les Durgor.

Les deux groupes collaborent par peur de leur maître (à définir selon votre campagne) mais ne s'apprécient guère.

Ils ont pour mission de ramener la tête de **Gilraen** afin de mettre un coup brutal à la cohésion des rôdeurs du Nord. Ils ont pu intercepter le message envoyé à *Fondcombe* par les rôdeurs et savent où se rend **Gilraen**.

Les colons:

Mené.e.s par **Unnarr** et venu.e.s du sud dans l'espoir d'un avenir meilleur.

Une trentaine de personnes (dont 10 combattant.e.s).

Installé.e.s au nord-est des collines venteuses, au bord d'une rivière, *la Sorun*.

Pour construire leur village, ils exploitent *le bois des neufs* et démantèlent les pierres d'un ancien fort Dunedain appelé *Islemün*.

Ils ont fait un long chemin pour trouver une terre propice pour s'y installer et ne sont pas prêts à partir.

Unnarr a trouvé une fibule finement ouvragée lorsqu'ils sont arrivés sur place. Il a interprété cela comme un signe favorable et la porte dorénavant comme un porte-bonheur.

Les rôdeurs :

Mené.e.s par **Morwenn**

15 personnes, tous combattant.e.s.

Le *fort d'Islemün* leur servait occasionnellement de refuge et ils ne voient pas d'un bon œil son pillage.

De même, le *bois des neufs* est un petit domaine où il leur était facile de chasser.

Après de premiers échanges peu chaleureux avec les colons, **Morwenn** a décidé de s'en remettre à la sagesse de **Gilraen** et l'a fait demander (message intercepté par les orques ou leur maître).

Gilraen :

Mère d'Aragorn (voir LdB p. 218)

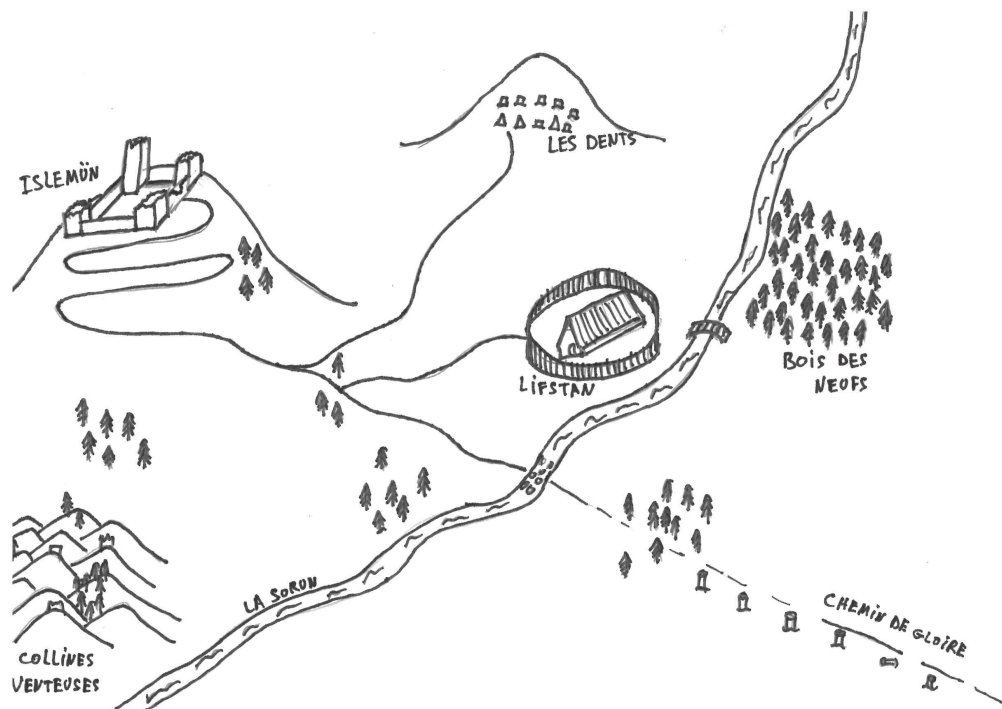
Elle vient dans le but de trouver un terrain d'entente entre les deux groupes mais la vue de la fibule d'Arathorn ranime son chagrin. Son envie de la récupérer, couplée à l'influence du sceptre, l'empêche de voir les choses sereinement et la pousse à envenimer la situation.

Le sceptre de Panégion :

Le sceptre de Panégion est un objet magique utilisé jadis par les elfes. Une inscription en elfique proclame « Réchauffer les cœurs pour défendre notre terre contre nos ennemis. ». Jadis, il permettait de galvaniser magiquement les guerriers elfes lorsqu'ils défendaient leur royaume. Il repose maintenant dans un caveau sous la colline appelée aujourd'hui « *Les dents* ».

Malheureusement, sa magie n'est plus dirigée et elle se diffuse dans les environs. Elle a un effet délétère sur les deux communautés humaines en poussant chacune à « se défendre contre leur ennemi » (ennemi supposé ici) et rendant quasi-impossible une résolution diplomatique.

Les lieux :



Le village fortifié de Lifstan :

C'est là que se trouvent les colons. Il est encore en construction. Seul le hall central est terminé, les autres habitations sont encore à l'état de squelette.

Le mur d'enceinte est constitué d'une base en pierre venue du fort d'Islemün et de palissades en bois. Il n'est pas encore terminé.

Pour le moment, toute la population vit dans le hall central.

Le fort d'Islemün :

C'est un petit château Dunedain en ruine, en haut d'une colline. Seule une des quatre tours d'origine est encore debout, mais le mur d'enceinte est entretenu dans un état correct et peut largement tenir face à un assaut.

Le bois des neuf :

Une petite zone boisée et giboyeuse dont la lisière est actuellement entamée par les coupes des colons.

La Sorun :

Une rivière calme et peu profonde qui passe entre *Lifstan* et le *bois des neuf*s. Un pont y a été construit par les Colons.

Les Dents :

Un petit ensemble de ruines elfiques informes, à flanc de colline, qui donnent l'illusion de dents brisées. C'est là que se trouvait la fibule. Et c'est là que se trouve le sceptre de Panégion, dans un caveau.

Le chemin de gloire :

Une route quasiment effacée se dirigeant vers *Islemün* et longée, par endroit, par un ensemble de colonnes brisées.

Phase d'aventure

Introduction :

Le scénario commence « in media res » avec les Pjs (sauf un) attachés, capturés par les orques. Alors qu'ils se réveillent, ils entendent la conversation de deux sentinelles, chargées de les garder, pendant que le reste de la bande est à la recherche du seul PJ libre (à déterminer librement).

Voilà ce qu'ils apprennent :

- Les orques ont appris que **Gilraen** avait quitté *Fondcombe* et sont là pour la tuer.
- Les orques savent où se trouvent les colons (mais ne l'indiquent pas clairement).
- Les orques sont trop nombreux pour que les Pjs les affrontent frontalement.
- Les orques sont constitués de deux clans qui sont liés par la peur de leur maître mais qui ne s'entendent guère. (Les deux sentinelles appartiennent chacune à un clan.)
- **Gilraen** a deux jours d'avance sur eux.
- La colonie se trouve à 6 jours de marche (mais les Pjs ignorent où précisément).
- Les orques voyagent de nuit et le plus souvent à couvert.

Les Pjs ont pu assister au départ de **Gilraen** de *Fondcombe* ou bien l'avoir croisé sur la route de l'est. Un rôdeur ou un elfe de *Fondcombe* la connaîtra de vue ou de réputation, ce qui devrait les motiver à agir. Sinon ils doivent comprendre que ne pas agir pourrait constituer un méfait (mort de **Gilraen** et des colons).

OBJECTIF : Sauver **Gilraen** et la colonie (veillez à ce que les Pjs aient bien compris la mission !).

La fuite :

les Pjs doivent d'abord se libérer et échapper aux orques qui les cherchent ensuite. Toutefois ces derniers finiront par abandonner pour effectuer leur mission première.

Sauf s'ils ont entrepris des actions dans ce sens, les Pjs ne savent pas exactement où se trouve la colonie mais savent dans quelle zone chercher (compter un à trois jours de voyage supplémentaires s'ils n'ont pas l'information).

Les Pjs doivent choisir entre devancer les orques et chercher la colonie ou pister les orques pour savoir où elle se trouve (où capturer un orque et le faire parler, où toute autre action pertinente).

Le voyage suit...les règles du voyage.

Les orques mettront 6 jours exactement. Pensez à utiliser une piste où une horloge pour que les Pjs sachent toujours où en sont les orques.

Les orques voyagent de nuit et évitent le soleil mais peuvent décider de marcher de jour lorsque le ciel est nuageux.

Les événements de voyage doivent refléter ce voyage particulier :

Dé du destin	Événements	Test de compétence	Fatigue
Horrible mésaventure 1	Des orques restés en arrière traquent les Pjs, les vivres sont épuisés, un PJ fait une chute lors de la traversée d'un relief...	Échec : cible blessée	3
Désespérance 2-3	Les orques saccagent la forêt, ils massacrent des animaux et laissent les carcasses pourrir, ils tuent des bergers, ils échappent à la vigilance des Pjs, ils décident de marcher de jour et vont plus vite que prévu...	Échec : +1 pt Ombre/PJ	2
Mauvais choix 4-5	Les Pjs perdent la trace des orques, perdent du temps en cherchant leur chemin...	Échec : cible +1 pt Ombre	2
Contretemps 6-7	Les Pjs n'arrivent pas à prendre du repos à cause du temps, du manque de matériel, du rythme imposé par les orques...	Échec : +1 jour de voyage. Cible +1 fatigue	2

Raccourci 8-9	Les Pjs comprennent les intentions actuelles des orques, devinent leur prochaine étape et peuvent couper pour les devancer quelques heures et se reposer (les orques suivent généralement le couvert des arbres).	Succès : -1 jour de voyage.	1
Heureuse rencontre 10	Une elfe leur donne des provisions, un animal les guide vers des baies sauvages ou un lieu propice pour prendre du repos (grotte, ruine...)...	Succès : pas de fatigue	1
Vision fabuleuse 12	Un lever de soleil majestueux, des raies de lumière qui traversent les nuages, une vieille statue qui semble sourire à la lumière de la lune...	Succès : +1 pt Espoir/PJ	-

La route :

Le voyage se déroule dans des collines en partie couvertes de forêts. Il est possible de passer pas les vallons ou de passer par les sommets.

Certaines collines sont couronnées par des vestiges ou des ruines mangées par la végétation.

Une rivière (*la Sorun*) serpente paresseusement entre ces collines mais accélère en petites cascades sur certains tronçons plus escarpés.

Parfois les pavés d'une ancienne route refont surface dans les parties moins boisées.

L'influence du sceptre :

A leur arrivée dans la zone où se trouvent *Lifstan* et *Islemün*, les Pjs tombent sous l'influence magique du sceptre :

- Les humains prennent aussitôt un point d'ombre. Une petite voix dans leur tête les pousse à prendre parti pour l'un ou l'autre groupe (les rôdeurs pour **Morwenn**, les habitants de Bree et les Bardides pour les colons).
- Les elfes récupèrent un point d'Espoir.
- Les nains et les hobbits ne sont pas affectés.

Les Pjs qui réussissent un test d'Intuition prennent conscience du biais qui leur est infligé (mais certaines de leurs actions en faveur du groupe « ennemi » peuvent subir un malus).

A l'horizon :

Les Pjs arrivent par une petite colline. Ils voient au loin *Lifstan* en construction et *Islemün* en haut d'une colline (à eux de choisir leur destination). Les *Dents* ne sont visibles qu'en étant à *Lifstan* ou à *Islemün*.

Arrivée à Lifstan :

Lifstan est en construction, seul le hall central est terminé. A l'intérieur tout est récent et sent le bois fraîchement coupé. La plupart des objets et le mobilier sont mal dégrossis, les sculptures et ornements n'en sont qu'à leur début. Le hall est encombré des affaires et des couches de toute la communauté.

Unnar accueille les Pjs pour une phase de conseil (les PJs rôdeurs ont -1d).

- Les colons sont attachés à leur nouveau lieu de vie.
- **Unnarr** veut garder la fibule car elle symbolise leur nouveau départ.
- Les colons sont prêts à défendre *Lifstan* même si c'est cause perdue.
- **Unnarr** ne veut pas mettre les enfants et les non-combattants en danger.
- **Unnarr** considère que cette terre est à celui qui peut la prendre.
- **Unnarr** considère les ruines des Dunedains comme du matériau de construction.
- **Unnarr** ne fait pas confiance aux rôdeurs et refuse de s'allier à eux ou d'abandonner *Lifstan*.

Tant que les colons sont sous l'influence du sceptre, toutes les demandes sont considérées comme

audacieuses ou déraisonnables. Dans le cas contraire, la plupart sont raisonnables.

Arrivée à Islemün :

Islemün est une ruine mais un examen plus approfondie montre que c'est en partie une illusion et qu'il est largement capable de soutenir un assaut (du moins si les colons ne vont pas trop loin dans son démantèlement).

Selon les actions des Pjs, **Gilraen** peut être présente (elle a pris le parti des rôdeurs). Dans le cas contraire, les rôdeurs savent qu'elle est partie fouiller les *Dents* dans l'espoir de trouver d'autres objets ayant appartenu à Arathorn.

Morwenn accueille les Pjs pour une phase de conseil (les Pjs rôdeurs ont +1d).

- Les rôdeurs sont attachés au fort qui est un refuge sûr dans cette région.
- Les rôdeurs ressentent le démantèlement du fort comme une profanation.
- Les rôdeurs ne veulent pas que *le bois des neufs* soit exploité car c'est un lieu de ravitaillement.
- **Morwenn** souhaite le départ des colons car cette terre est aux Dunedains.
- **Morwenn** considèrent que les colons mettent les rôdeurs en danger en s'installant ici.
- **Gilraen** veut récupérer la fibule d'Arathorn..
- **Morwenn** ne fait pas confiance aux colons et refuse de mettre ses rôdeurs en danger pour protéger *Lifstan*.

Tant que les rôdeurs sont sous l'influence du sceptre, toutes les demandes sont considérées comme audacieuses ou déraisonnables. Dans le cas contraire, la plupart sont raisonnables.

Les Dents et la recherche du sceptre:

Lorsque les Pjs s'approchent de la colline des *Dents*, l'influence du sceptre augmente et ils prennent de nouveau un point d'ombre/espoir selon leur culture.

Gilraen peut se trouver là. Elle a le visage défiguré par la colère et la tristesse. Elle est à la recherche d'objets ayant appartenu à Arathorn.

Le caveau se trouve assez facilement.

Si les Pjs pénètrent dans le caveau (qui peut éventuellement être le lieu de résidence d'un fantôme ou d'un troll...), ils trouvent les tombeaux de différents rois ou capitaines elfes. Le sceptre est dans l'un d'eux (ainsi que des trésors mais est-ce une bonne idée de piller ces tombes ?).

Des Pjs humains ou des chasseurs de trésor peuvent effectuer un jet de sagesse pour résister à l'irrépressible besoin de s'emparer du sceptre.

Un humain qui s'empare du sceptre doit le plier à sa volonté (jet de sagesse). En cas d'échec, il doit le lâcher.

Un elfe le maîtrise directement.

Les nain et les hobbits ne subissent aucun effet mais ne peuvent pas non plus le contrôler.

Une fois maîtrisé, le sceptre retrouve une influence bénéfique et la négociation entre les deux communautés devient aisée. Une alliance contre les orques peut être forgée.

Vaincre les orques :

Pour vaincre les orques en combat il faudra l'alliance des deux communautés et l'aide des héros.

Il est aussi possible de ruser en exploitant la mésentente entre les deux clans.

A garder en tête pour animer cette lutte :

- Les orques cherchent d'abord à tuer **Gilraen**.
- Les orques sont cruels et rusés.
- Les colons veulent protéger leur village et ne le laisseront pas être détruit.
- Une partie des Colons est constitués de non-combattants qu'il faut défendre.
- Le sceptre peut être utilisé pour galvaniser les troupes.

A garder en tête pour le MJ :

- **Si les orques arrivent avant les Pjs** : ils attaquent le village et prennent des colons en otages pour leur faire avouer où se trouve **Gilraen**.
- **Si les orques arrivent en même temps que les Pjs** : les colons combattants défendent leur village et demandent aux Pjs d'emmener les enfants et les plus faibles à *Islemün* (en les protégeant des orques). Ensuite les orques s'installent dans le village et gardent des prisonniers pour leur faire dire où est **Gilraen**.
- **Si les Pjs arrivent avant les orques** : la menace de leur arrivée doit restée présente. Les Pjs ne peuvent pas multiplier les allers-retours entre *Lifstan*, *Islemün* et *les Dents*. Déterminez l'avance des Pjs en demi-journée en fonction des résultats du voyage. Une demi-journée permet trois déplacements d'un lieu à un autre (les Pjs peuvent se séparer).
- Les colons et les rôdeurs, sous influence du sceptre, ne tenteront pas d'actions agressives contre l'autre groupe mais pourront le mettre en danger par leur inaction (refuser l'entrée, refuser de porter secours, partir du principe que : « Ils se sont mis en danger tout seul. » ou « Ils n'avaient qu'à pas rester là », faire preuve de mauvaise foi, déshumaniser l'autre parti...)

Les PNJs :

Unnarr, fils de Lifstan

Au seuil de la vieillesse mais encore fort / Barbe grisonnante et crâne rasé / Vêtements simples dans les tons verts/ Une fibule en argent en forme de fleur retient sa cape.
Il se frotte le crâne quand il réfléchit.

Morwenn, fille de Bergil

Grande rousse aux épaules larges et aux cheveux tressés / Expression dure et sérieuse / Vêtements sombres de bonne qualité / Une épée elfique au côté.
Ne reste jamais assise, est toujours en mouvement (même pendant un conseil).

Garuk de Shagga :

Peau grisâtre / regard cruel / Grand bras / Toujours voûté
Claque des dents pour se faire entendre.

Urkash le Durgor

Peau bleutée / Puissamment bâti / Longue crinière blanchâtre
Se frappe le torse pour s'imposer.

Les Profils des orques et des PNJs se trouvent dans le Livre de base L'Anneau Unique.