

## Les marches de l'Orient – La route de l'Ouest (2)

Difficulté : Difficile

Localisation : Derwin puis un peu partout dans la région.

Contexte : les Pjs sont repartis vers la terre du milieu par la route de Derwin, d'où partent les routes pour rejoindre leur terre natale. Ils marchent des jours et des jours, se ravitaillant dans les villages orientaux, parfois de force. De nombreux troubles apparaissent dans les terres orientales, comme des révoltes à l'encontre de Sauron, menées par des Istaris, ou de sanglantes razzia dans ces terres fertiles. Les Pjs sont presque au bout de leur voyage.

### I. L'attaque des Westlandings

Mais sur le chemin, une importante troupe de Westlandings leur barre la route (ils ne les attaquent pas immédiatement). Ils sont une cinquantaine, dont une vingtaine d'archers montés mais surtout un chariot de guerre (sorte de char mais en plus grand et plus destructeur).

Ils peuvent les affronter mais s'ils usent de diplomatie, les Westlandings se révèlent être de leur côté. En effet, ils appartiennent à l'Alliance des Istaris, menée par les mages bleus, et sont donc en rébellion face à Sauron.

S'ils les ont tués, ils continuent leur route vers un village dévasté. Les rares villageois présents leur explique que des alliés de Sauron pillent les villages des environs, mais qu'une troupe de Westlandings est en route pour les aider. Il leur demande s'ils les ont vu sur le chemin.

S'ils répondent oui, il leur demande ce qu'il leur est arrivé. Faites du RP et déduisez en si le PNJ accepte de les mettre en contact avec l'Alliance. S'ils disent non, le PNJ est déçu et ils ont un malus pour le convaincre.

### II. Premiers contacts avec l'Alliance

S'ils ont laissé les Westlandings en vie, ils se font prier d'aider à éradiquer les pilleurs. S'ils acceptent immédiatement, ils gagnent un point de renommée.

Ils partent en chasse des pilleurs avec les 50 autres. Les ennemis sont 60, dont 20 archers montés, 20 archers et 20 fantassins. Ils leur tombent dessus juste avant qu'ils ne pillent un autre village.

Le combat se passe (normalement) bien pour eux. Ils reviennent ensuite au village où ils sont acclamés. Un messenger vient alors les voir, leur disant que l'Alliance des Istaris veut les voir. S'ils n'avaient pu les convaincre de les mettre en relation, il faut qu'ils donnent un pot-de-vin (montant au choix du MJ).

S'ils n'ont pas laissé les Westlandings en vie, on leur demande soit d'attendre qu'ils arrivent (bien qu'ils les aient tués) s'ils ont menti, soit de les remplacer et de le faire seuls (sous peine de perdre un point de renommée et gagner un point de corruption).

Ils se retrouvent dans la même situation que dans l'autre cas, mais seuls. Ils reviennent au village et sont (moins) acclamés. Pour contacter l'Alliance, même que précédemment.

### III. Escarmouches de Derwin

Les Pjs sont interrogés sur leur histoire. S'ils mentent, ils sont torturés. Après qu'ils aient tout raconté, les orientaux leur permette de rentrer chez eux à condition qu'ils aident la rébellion orientale.

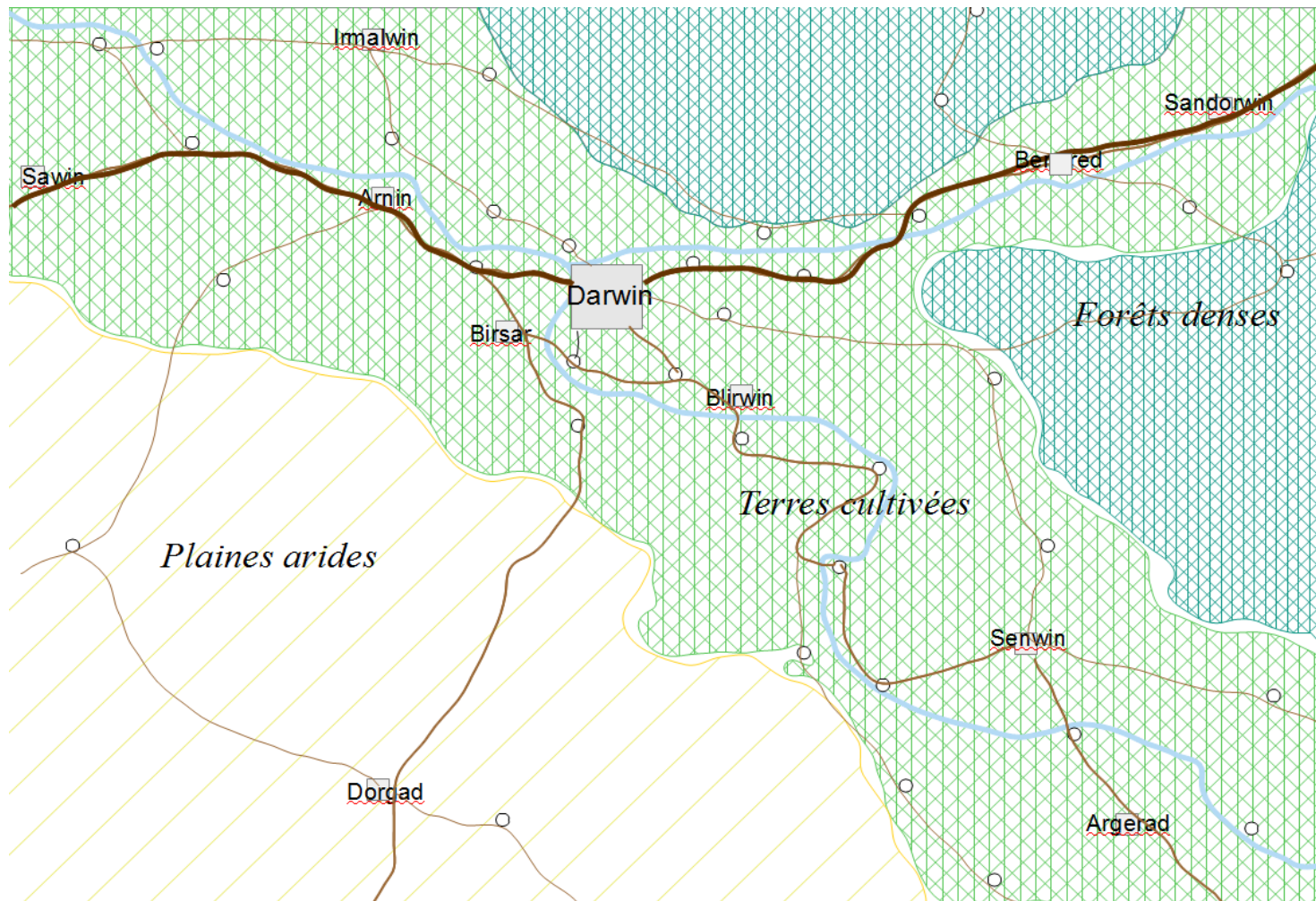
Ils acceptent donc et sont conduits au chef rebelle responsable de l'expédition, Ceditil. Il leur confie une petite troupe de vingt hommes pour semer la zizanie près de Derwin. Les Pjs partent donc vers cette ville où une partie des forces de Sauron sont stationnées.

Leur objectif n'est pas vraiment clair : ils doivent désorganiser les forces de Sauron pour que le gros de l'armée rebelle prenne la ville.

Laissez les s'organiser comme ils veulent, mais ils doivent réussir plusieurs objectifs, qui comptent chacun comme des quêtes secondaires :

- couper les lignes de rationnement (dévoilé),
- prendre un poste avancé (dévoilé),
- intercepter des convois (non dévoilé),
- prendre contact avec la résistance dans la ville (non dévoilé),
- tuer un général ou un orc influent (non dévoilé),
- rallier des villageois à leur cause (non dévoilé).

Voici la carte des environs :



Une fois qu'ils ont fait ce qu'ils avaient à faire (insérez quelques poursuites et retournement de situation), ils attendent l'armée rebelle.

Si vous trouvez qu'ils ont bien réussi les objectifs, l'armée rebelle arrive à vaincre celle de Sauron, mais plus probablement elle perdra.

Si elle gagne, les Pjs continuent leur route vers la terre du milieu.

Si elle perd, ils doivent se cacher pour s'enfuir des environs, mais ils vont tout de même vers la TdM (seulement ils font face à quelques orcs...).