

Le bastion des Anciens – la route de l'Ouest

Joueurs : 3 à 5

Difficulté : très difficile

Contexte : Après avoir aidé la rébellion orientale, les Pjs ont continué leur route jusque dans le Rhovanion, grandes plaines fertiles mais dont la plupart sont laissées à l'abandon à cause des guerres incessantes sur ces territoires (Rohan / Orientaux, Gondor / Mordor, seigneurs orientaux). Pourtant, dans ce contexte de guerre permanente, certaines villes se sont mises à prospérer. C'est le cas de Gandolwin, une seigneurie nichée sur une falaise surplombant un fleuve.

Les Pjs commencent donc leur aventure dans cette ville, remplie d'honnêtes marchands et de malandrins aux mœurs douteuses.

I. Gandolwin

C'est la première grande ville que les Pjs rencontrent (elle est bien plus grande que Darwin). Il y a donc toutes sortes de commerces, d'infrastructures... Il y a même un sanctuaire d'ecclésiastiques. Ils sortent de la taverne lorsqu'ils apprennent que Gandolwin va bientôt accueillir les troupes de Sauron pour la grande invasion.

Les taverniers, des Rohirrim de naissance, leur expliquent qu'il faut partir de suite. Ils sont donc jetés à la porte et ils doivent rapidement fuir la ville. Sur leur chemin, ils croisent des malfrats qui en veulent à leur argent. Ils sont obligés de se battre. Des malfrats tombent de tous côtés. Ils sont surpris sauf jet d'intuition réussi (difficile). Les 10 voleurs ont donc tous l'initiative.

Malfrats : 8 couteaux dentelés (D12+1 / CC+2), 2 frondes à plomb (D12 / empoisonné : test de vigueur : SD : 18 – attribut, -1 PV tous les 2 tours, 3 fois), ils ont 7 PV.

Après avoir combattu les voleurs, les Pjs repartent sur la route de l'Ouest. Ils tombent bientôt sur l'avant-garde de Sauron. Ils n'ont que trois choix : revenir sur leurs pas, aller vers un vieux château pour quémander de l'aide ou foncer droit vers les 6000 orcs et orientaux.

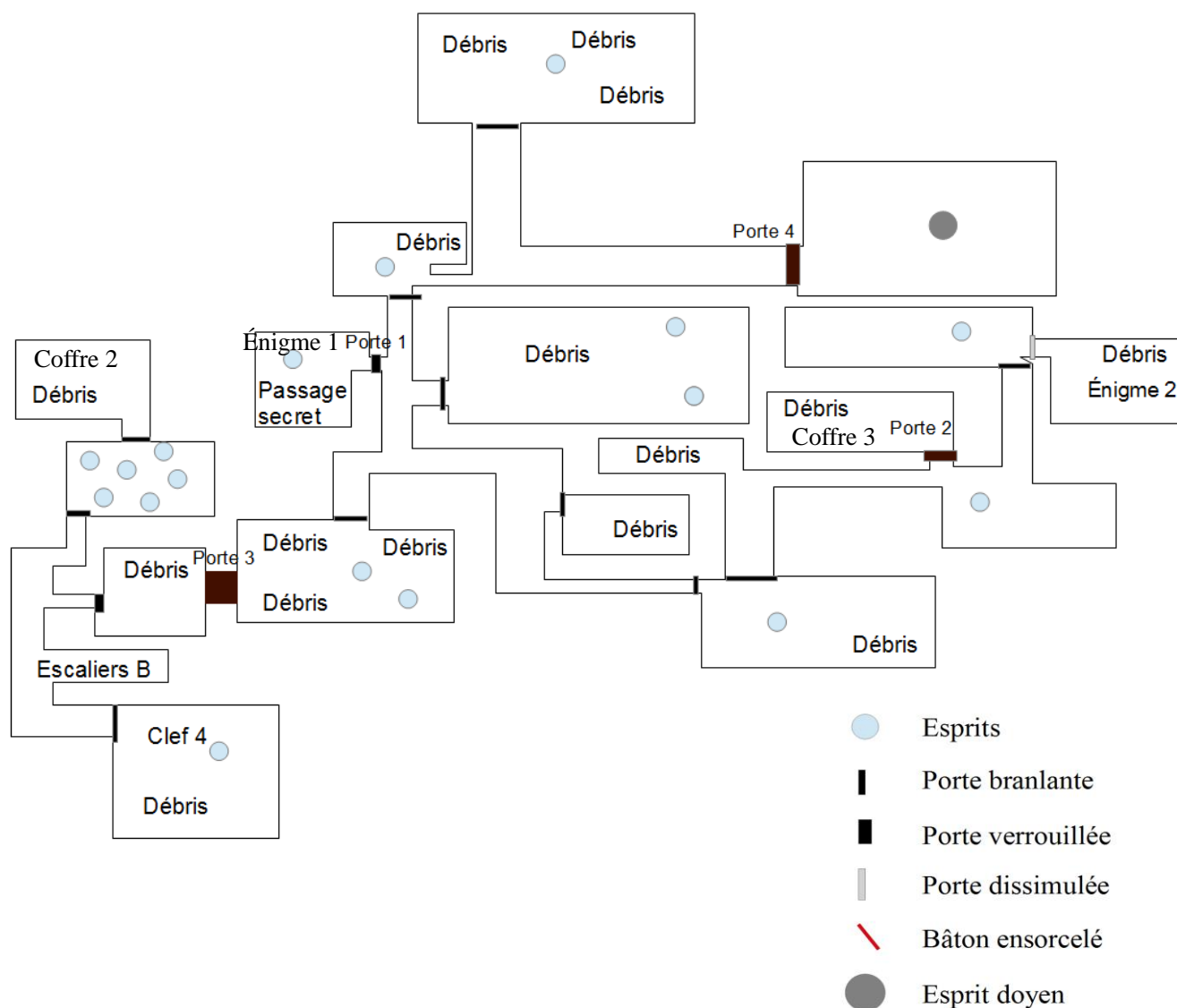
Normalement, ils choisissent le château. S'ils préfèrent foncer dans le tas, faites qu'ils se replient dedans (ou qu'ils meurent, il faut réfléchir dans la vie). S'ils retournent dans la ville, ils sont accueillis par le reste de la bande (ils sont une cinquantaine) et doivent détalier vers le château.

II. Le château des Trois Genêts

Les Pjs arrivent devant une importante porte de chêne, entourée d'immenses remparts de vieille pierre. Ils sont obligés de toquer. Ils voient des gardes qui leur demandent ce qu'ils veulent. Ils répondent. Décidez s'ils les font rentrer ou s'il faut qu'ils fassent des pots de vin.

Ils entrent dans le château et le seigneur les accueille. Il leur propose de rentrer dans le donjon pour manger. Une fois qu'ils se sont restaurés, il leur demanda d'où ils viennent. Ils répondent puis il leur demande pourquoi ils sont si loin de chez eux. Ensuite il leur demande s'ils ne sont pas des aventuriers. S'ils répondent oui, il leur demande s'ils ne pourraient pas aller dans des ruines de l'autre côté de ses terres, où tous les hommes qu'il avait envoyé pour voir ce qu'il se passait ont disparu. Il leur dit que s'ils acceptent, il leur donnera 50 PO chacun.

Ils partent donc avec un guide. Le guide les conduits vers un terrain vague, où des ruines émergent de quelques endroits. Ils s'enfoncent dans la forêt et il leur explique que des anciens y avaient construit des bâtiments dont on ne connaissait pas l'usage. Ils s'en vont donc dans la forêt, où il règne une étrange atmosphère. Le guide s'arrête devant une entrée à moitié effondrée, et leur dit qu'il ne continuera pas. Il leur explique ensuite que tous ceux qui ont disparu recherchaient un soi-disant trésor, mais que lui-même n'y croit pas.



Après avoir franchi l'entrée, cachée par les décombres, les Pjs entrent dans une salle à moitié effondrée. S'ils prennent la peine de fouiller les débris, ils peuvent trouver un bâton ensorcelé en faisant 12 – compétence fouille /4.

Les bâtons ensorcelés sont des armes inutiles contre les ennemis normaux, mais peuvent tuer un esprit (comme un être des galgals). Note pour les Mjs : les bâtons se trouvent là car des expéditions ont été menées pour déloger les esprits, du temps où on savait encore fabriquer ces armes (cf histoire 2e âge).

Les esprits dans les salles ne peuvent être tués que par les bâtons (2 coups) ou par la magie (14 PV). Ils peuvent attaquer en brandissant des épées fantomatiques (D12+8). Ils ne peuvent pas parer mais peuvent esquiver (SD : 8). Une autre façon de les tuer est de jouer de la musique aiguë pendant un long moment.

Débris : Pour chaque tas de débris rencontrés dans les salles, les Pjs peuvent faire des fouilles, mais vont rarement trouver des choses utiles et encore moins en bon état.

Portes dérobées : souvent, des pans entiers de murs sont effondrés. Mes derrières certains se trouvent des portes. Il faut les chercher pour les trouver.

Clefs et portes : à chaque clef correspond une porte. Celle-ci ne peut s'ouvrir qu'avec la clef ou un jet de serrurerie très difficile réalisable une seule fois (la serrure se bloque).

Coffres : 1 : Un sortilège très ancien permettant à un mâté confirmé en magie de la nature de recouvrir un terrain avec de l'herbe ne poussant pas sur la terre mais sur le vide (pièges).

2 : Une épée très ancienne permettant une attaque spéciale de votre choix.

3 : Un manuscrit décrivant la fabrication des bâtons ensorcelés.

Passage secret : escalier permettant de se rendre directement à l'étage supérieur. Pas besoin de clef pour sortir.

Énigme 1 : Un virage qui ne mène nulle part. (A dire en elfique). Réponse : un cercle.

Énigme 2 : Au cours de sa cueillette, une paysanne, mère de huit enfants, n'a ramassé que cinq pommes. Elle parvient pourtant à partager équitablement les fruits entre tous ses enfants.

Comment s'y est-elle prise ? (Elle ne peut pas les couper en 8 ou en un de ses multiples, et ne peut pas en donner à d'autres).

Réponse : elle a fait une compote.

IV. La salle du trône

Après la porte 4 : un esprit doyen les attend. Beaucoup plus puissant que les autres, il veille sur une couronne rongée par les ans. Il la protège et essayeras de tuer les Pjs.

Esprit doyen : ne peut être tué que par les bâtons (10 coups) ou par la magie (25 PV). Il peut attaquer en brandissant une épée fantomatique (2D12+6). Ils ne peuvent pas parer mais peuvent esquiver (SD : 7).

S'ils le tuent, ils récupèrent la couronne. Dès qu'elle quitte la salle, ils doivent s'enfuir des ruines qui s'effondrent totalement. Ils doivent réussir un jet de course + rapidité difficile. Ils ont un bonus s'ils prennent le passage secret.

V. La fin du périple

S'ils remontent avec la couronne, le seigneur leur demande de l'acheter pour 7D100 PO. Sinon, il les remercie et les cache des orcs jusqu'à ce qu'ils puissent repartir.

La campagne est terminée et les Pjs peuvent se reposer bien au chaud, après avoir fini le trajet