



# Une Histoire de Moitié...

lundi 15 mars 2010, par [dark\\_kyo731](#)

Un scénario relativement simple et j'espère sympa basé sur la ségrégation de certaines races dans un village en Rhudaur.

## Introduction

Ce scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de niveau moyen composé de 4 ou 5 personnages dont au moins deux appartiennent à une race autre que des Humains.

La base de ce scénario est la discrimination ainsi que la ségrégation : les PJs devront entrer dans deux villages où au moins deux de leurs membres seront refusés. Ils devront alors se diviser en deux groupes afin de collecter des informations sur la situation ainsi que se réunir régulièrement pour les croiser et en tirer la part de vrai.

Le scénario se situe dans une région de l'Eriador proche d'une forêt et de contrées sauvages (par exemple le Rhudaur). Il comporte une bonne moitié d'enquête et une autre de combat, de quoi mettre à l'épreuve diverses compétences. Les précisions sur les jets de dés sont indicatives et il ne relève que du MJ de les utiliser ou pas.

interpellent, leur annonçant que toutes les personnes non humaines sont interdites d'accès au village et qu'elles sont tenues de rester à l'extérieur, les autres pouvant entrer. Si les PJs les questionnent, ils ne répondent rien d'autre que « Entrez ou reprenez votre route ».

La première partie des aventuriers entre donc au village afin d'en savoir plus sur cette histoire. A l'intérieur de la palissade se dresse une bourgade de taille relativement moyenne, longue d'à peu près 450 mètres et presque circulaire. Tous les établissements classiques sont représentés : l'auberge, la taverne (qui ne forment qu'un seul et même bâtiment), la forge, le marché, etc... Au loin, on aperçoit un château fortifié qui doit probablement appartenir au seigneur local. Il est maintenant temps pour les aventuriers de commencer leurs enquêtes...

## Premieres Enquetes

Les PJs devraient tout d'abord commencer leurs investigations à l'auberge, qui est en général le meilleur lieu pour écouter les rumeurs ou trouver des infos. Plusieurs sujets s'offrent à eux :

## L'Histoire

## Arrivee des PJs

Après leur dernière mission/aventure, les PJs, marchant un peu au hasard d'une route du Rhudaur, se dirigent finalement vers un petit village. Il est entouré d'une palissade de bois et à l'entrée sont postés deux gardes, l'air soupçonneux. Quand les PJs arrivent à leur hauteur, les gardes les

- Sur la ségrégation des « Exilés » : Les PJs apprennent que les « Exilés » étaient acceptés au village jusqu'il y a quelques années, mais qu'un acte de trahison a été perpétré, ce qui a tout déclenché. En effet, un non humain a (aurait) révélé à des agents ténébreux les plans du village ainsi que ceux du château voisin contenant les armes



servant à se défendre des hordes d'Orques qui assaillent régulièrement le village et contre les Ouargues qui sont lâchés dans les contrées sauvages. Il aurait également aidé les Orques à incendier les réserves de grains durement amassées par la population. (En réalité, le pauvre non Humain est un bouc émissaire car il est au courant de ce qui se trame dans le village). Depuis, les « Exilés » ont été chassés du village par ordre du seigneur local.

- Sur le seigneur local : Les PJs apprennent que le seigneur est un homme d'une quarantaine d'années nommé Vedredkell (le nom devrait attirer l'attention des PJs) qui habite dans le château voisin. Il est ici depuis plusieurs années et c'est son père qui a commencé à donner de l'ampleur au village.

- Sur les hordes qui attaquent régulièrement le village : les PJs apprennent que des Ouargues sont lâchés pendant la saison des récoltes afin de réduire les réserves (et la population) et que des groupes d'Orques tentent régulièrement d'assaillir le village (étant à chaque fois repoussés in extremis par un groupe de combattants, toujours dirigés par la seigneur Vedredkell).

- Sur les « Exilés » : Le MJ fait un jet de dés et la collaboration du PNJ interrogé est fonction du résultat obtenu (mais peut être augmentée ou diminuée selon les actions des PJs et la personnalité du PNJ). Les informations sont classées par ordre croissant d'importance :

- le PNJ ne veut pas parler de ce sujet et encore moins à une bande de fouines étranges...

- le PNJ raconte que les « Exilés » sont partis et que cela n'est plus de son ressort, et tant mieux...

- le PNJ vous apprend que les « Exilés » ont fondé un village à quelques Km plus au Nord-Est.

- Sur le village des « Exilés » :

- le PNJ ne vous révèle rien que vous ne sachiez déjà.

- le PNJ révèle la situation du village ainsi que sa population.

- Le PNJ révèle les mêmes informations que précédemment mais informe également des mesures ségrégationnistes qu'ont adopté les « Exilés ».

Armés de ces indications, les PJs peuvent sortir du village afin de partir à la recherche du village des « Exilés ».

- S'ils ont obtenu les informations nécessaires pour le trouver, il leur suffit de marcher, soit en coupant à travers champs, soit en suivant la route (bien que le village ne soit pas indiqué, les informations récoltées sont suffisantes pour le trouver).

- S'ils savent dans quelle direction partir mais ignorent la position exacte du village, ils peuvent suivre la route et tenter d'interpréter les différentes traces (ce qui représente une difficulté moyenne). Ils peuvent, s'ils rencontrent quelqu'un en route (75% de chances sur la route, 50% dans les champs), lui demander des renseignements (sur la route, les PJs ont 50% de chances que le PNJ soit un « Exilé » ; s'ils coupent à travers champs, ils ont 80% de chances de tomber sur un PNJ issu du premier village). La coopération du PNJ est similaire à celle du PNJ interrogé plus haut.

- Si les PJs ne savent rien, c'est que quelque chose cloche ! Soit ils sont incapables, soit ils sont poisseux au possible. Dans ce cas, en sortant bredouille du village, ils ont 100% de chances de tomber nez à nez avec un exilé, qu'ils prennent la route ou qu'ils coupent à travers champs.

## Le Village des Exiles

En arrivant au village des Exilés, les PJs peuvent avoir une sensation de Déjà-vu puisqu'ils seront de nouveau contraints de laisser une partie du groupe à l'extérieur du village. Cependant, cette fois, ce sont les Humains qui sont interdits de séjour.

En inspectant le village, les PJs peuvent poser le même type de questions que précédemment. Les villageois, bien que certains se montreront plutôt méfiants, sont compréhensifs et collaborent

facilement.

- Sur les Exilés : la plupart sont des descendants des premiers Exilés, leurs filles et fils. Il reste quelques pionniers du village et on peut rencontrer quelques jeunes enfants qui forment la 3ème génération de villageois.

- Sur le village : Les PJs apprennent que le village, après quelques mois de vie normale, a eu peur de voir les Humains prendre possession de leurs nouvelles terres et ont instauré le même type de mesures ségrégationnistes que celles qui les ont chassés. La plupart des villageois vous répondront qu'ils ne font que retourner le fléau contre ceux qui l'ont créé.

- Sur la trahison : Les PJs apprennent qu'il existe plusieurs point de vue sur les événements :

- la pensée majoritaire est celle que tous les villageois de 2nde génération connaissent et approuvent : un non Humain a trahi le village et les Exilés ont décidé, bien qu'à contrecœur, de fonder un autre village.

- si les PJs vont voir les anciens, ils ont 75% de chances d'entendre la version précédente, cependant, certains autres peuvent leur apprendre que c'est un Homme qui a accusé le non Humain de trahison alors que c'est lui même qui a trahi.

En réalité, chacun a à la fois raison et tort. Il s'agit ici d'une conspiration regroupant des Agents Ténébreux à la solde du Roi Sorcier d'Angmar. Les agents en question sont un Homme et non Humain. Chacun est le chef d'une des deux communautés antagonistes (Vedredkell et Fanolnior). Le but de la conspiration est d'ailleurs presque atteint puisqu'il s'agissait de séparer les deux groupes pour les affaiblir (diviser pour mieux régner).

Rumeurs : Chacune de ces rumeurs peut être apprise au hasard au cours des recherches.

- Fanolnior, le chef des Exilés, est un homme (et non pas Homme) riche, mais cependant, il ne l'était pas assez pour financer la construction d'un village quand soudain, il en a eu les moyens, sans que

personne ne sache, ni ne se demande (vu le contexte), comment et pourquoi.

- Le « traître » vivrait reclus, soit dans une grotte au milieu des contrées sauvages environnantes, soit dans la forêt proche.

- Les chefs des deux villages se connaissaient bien avant l'incident.

- Aucun non Humain du village ne parle le noir parler ou l'orque.

Après avoir appris cela, les PJs devraient normalement s'orienter sur la recherche du non Humain reclus. Si ce n'est pas le cas, là aussi il y a un problème ! Le MJ peut alors les orienter en faisant intervenir un personnage qui peut répondre à leurs questions et les orienter.

Le MJ décide alors de la localisation de l'Ermite : il se trouve soit dans les Contrées Sauvages, soit dans la forêt (un jet de dés peut déterminer sa localisation) :

- 01-50 : l'Ermite se trouve dans les Contrées sauvages

- 51-100 : L'Ermite se trouve dans la forêt.

## Les Contrées Sauvages

Les PJs se déplacent dans les contrées et procèdent régulièrement à des jets d'activité pour déterminer les rencontres qu'ils vont effectuer. Ces dernières sont ainsi classées :

- Les PJs trouvent une grotte ou un abri désert. Si le MJ a décidé que l'Ermite était en forêt, c'est normal. Si le MJ a décidé que l'Ermite était dans les Contrées sauvages, les PJs trouvent des traces de vie récente. L'Ermite a du déménager.

- Les PJs tombent sur un groupe d'Orques accompagnés de leur chef (4 ou 5 Orques en comptant le Chef, au bon vouloir du MJ).

- Les PJs rencontrent une meute de Ouargues (le nombre est fonction du niveau des PJs et de la volonté du MJ).

- Les PJs tombent dans une embuscade et doivent affronter un groupe d'Orques dont la moitié, dont le chef, sont montés sur des Ouargues (Ici, les Orques sont au moins 5 ou 6, voire plus nombreux). Les PJs sont secourus in extremis par l'Ermite (si le MJ a décidé que ce dernier était dans la région) ou par un PNJ qui meure suite à l'assaut.

- Si le MJ a décidé que l'Ermite résidait ici, les PJs trouvent son abri et peuvent le rencontrer. Sinon, ils trouvent une grotte ou un abri vide, sans aucun signe montrant que quelqu'un y ait vécu.

Après avoir trouvé l'abri, les PJs doivent soit questionner l'Ermite, soit se diriger vers la forêt. L'entretien avec l'Ermite étant le même où qu'il se situe, aussi ce dernier n'est inscrit qu'une fois, à la suite du chapitre sur les investigations dans la forêt.

## La Forêt

Les PJs explorent la forêt avoisinant le village des Exilés et, comme précédemment, procèdent à des jets réguliers pour déterminer les rencontres :

- Les PJs trouvent une grotte ou une cabane vide. Si le MJ a décidé que l'Ermite se situait dans les contrées sauvages, rien de plus normal. Sinon, l'Ermite a dû déménager et les PJs trouvent des traces de vie récentes.

- Les PJs tombent sur un groupe de non Humains amicaux qui les aident en leur indiquant la direction générale. Après cette rencontre, les PJs ne peuvent pas effectuer la rencontre de groupes de non Humains hostiles.

- Les PJs rencontrent un groupe de non Humains hostiles qui leur demandent de rebrousser chemin. Seule la négociation est efficace, ainsi les PJs doivent faire intervenir leur charisme. Si un PJ tente de défier les non Humains plutôt que de négocier, ces derniers les informent que toute attaque sera punie de mort car elle arrivera d'une manière ou d'une autre aux oreilles de Fanolnior. Cependant, curieux de voir ce que valent les PJs, les Semi-Elfes engagent un concours. Les PJs doivent battre les

non Humains par trois fois : en répondant à des énigmes, à une épreuve de précision (le jet du PJ doit être supérieur ou égal à celui du PNJ) et à une épreuve que les PJs doivent déterminer eux mêmes, autre qu'un duel (histoire de faire travailler leur imagination). Si les PJs ne trouvent pas, les non Humains sont automatiquement gagnants. Si les PJs gagnent, les non Humains les laissent en paix. Dans le cas contraire, ils les poussent à quitter la forêt. Si tel est le cas, les PJs pourront rencontrer un PNJ qui leur indiquera qu'ils peuvent retourner dans la forêt dans la nuit sans s'inquiéter de la présence de groupes hostiles. Cependant, ils ont plus de chances de tomber sur des animaux ou des monstres.

- Le groupe doit faire face à une attaque d'animaux ou de monstres (le tout, au bon vouloir du MJ).

- le groupe tombe dans un piège quelconque (au MJ de faire preuve d'imagination). Ils y restent quelques temps afin de déterminer ce qu'ils vont éventuellement tenter de faire (ou pour amuser le MJ qui, lui, sait que ces tentatives sont inutiles). Au bout d'un moment, l'Ermite, s'il se trouve dans la forêt, ou un chasseur, vient et les libère. S'il s'agit de l'Ermite, il les emmène jusqu'à son domicile. Sinon, les PJs apprennent que leurs recherches ici sont vaines et qu'ils devraient aller voir du côté des Contrées sauvages.

- Les PJs trouvent le repère de l'Ermite qui les accueille. Si l'Ermite ne vit pas dans la forêt, les PJs trouvent une cabane où un chasseur les accueille et leur indique de chercher ailleurs. Si les PJs parcourent la forêt de nuit, le chasseur leur offre de les loger pour la nuit.

Après avoir trouvé l'abri, les PJs doivent soit questionner l'Ermite, soit se diriger vers les contrées sauvages. L'entretien avec l'Ermite étant le même où qu'il se situe, aussi ce dernier n'est inscrit qu'une fois, à la suite de ce chapitre.

## L'Ermite

L'Ermite est un Elfe du nom de Chäblim Il pourra répondre à la plupart des questions des PJs sur les

sujets habituels. Ils sauront cependant la véritable version des faits :

- Sur Vedredkell : le seigneur Vedredkell se révèle être un agent ténébreux du Roi Sorcier d'Angmar (les PJs auraient pu y penser vu son nom...).

- Sur Fanolnior : les PJs apprennent que lui et Vedredkell sont amis de longue date et que ce dernier a progressivement corrompu le Semi-Elfe.

- Sur la conspiration : les deux chefs, acquis à la cause des ténèbres, ont reçu l'ordre de prendre le contrôle de la région et de réduire au maximum toute résistance. Le plan était de séparer les deux communautés présentes dans le village et de les monter l'une contre l'autre. Chacun aurait sa part à la fin. Vedredkell, qui parle Orque et Noir Parler, entretient régulièrement les troupes ténébreuses et négocie avec elles afin de mettre en scène des attaques et des défaites orchestrées par lui même.

- Sur son exil : les PJs apprennent que Chäblim a été accusé à tort d'avoir perpétré la trahison, puisqu'il n'a rien fait d'autre qu'assister à cette dernière. Il n'est qu'un bouc émissaire et le moyen idéal pour les conspirateurs d'accomplir leur plan.

## Retour aux villages

Les PJs retournent par la suite aux villages, en compagnie de Chäblim. L'Ermite, par l'aura bienveillante, mais néanmoins puissante, qu'il a développé lors de son exil, évite au groupe de se faire attaquer sur le trajet du retour.

Une fois arrivés dans un des deux villages (peu importe lequel), le groupe tente d'entrer, mais les gardes alertent les seigneurs locaux, qui, se doutant des raisons pour lesquels l'Ermite est de retour, donnent l'ordre de l'éliminer. Les populations, encadrées comme il se doit, se jettent alors sur Chäblim qui périt sous les coups de ceux qu'il allait tenter de sauver...

Les PJs, désormais complices du traître, non que peu d'options : après le massacre, ils doivent soit

convaincre la populace du bien fondé de leur entreprise (Pure Folie dans ces conditions, mais ils peuvent essayer, s'ils ont beaucoup de courage et de charisme), soit fuir (chose qu'ils ne peuvent réussir, pour le bien du scénario...). S'ils n'arrivent pas à convaincre les villageois, ceux-ci les mènent au château où ils seront emprisonnés. S'ils arrivent malgré tout à convaincre les villageois, ces derniers tentent de les soutenir, mais la garde les contrôle rapidement et s'empare des PJs (cruelle situation, tant d'efforts pour rien !).

## Prisonniers

Après une entrevue avec le Seigneur Vedredkell, les PJs sont menés aux cachots du château de ce dernier. Ils y subiront des tortures quotidiennes, à tour de rôle. Chaque séance représente un intérêt crucial car à chaque fois, la survie du groupe est en jeu. Si le PJ interrogé parle, ce dernier reste prisonnier tandis que les autres sont condamnés à mort. Si aucun ne parle, ils sont condamnés.

Lors de leur captivité, les PJs ne possèdent plus aucune pièce d'équipement. Ils peuvent les récupérer s'ils arrivent à s'enfuir. Cependant, cette manœuvre est très difficile, puisque chaque PJ est séparé des autres et que la moitié d'entre eux ne sont pas gardés au même niveau que les autres (Soit au 2ème Sous-sol, soit au 3ème).

Au bout de quelques temps, un garde nommé Resyak, soit par pitié, soit par conviction, libère le groupe du 3ème Sous-sol, leur donnant des indications pour s'enfuir. Les PJs peuvent lui proposer de venir avec eux, le pauvre étant de toute façon condamné (dès que la nouvelle d'une évasion sera connue, et que la mort d'un garde sera découverte, le second garde sera accusé).

Les PJs peuvent fouiller le cachot, cependant, ils n'y trouveront rien d'intéressant, sauf si les chaînes et autres ustensiles les intéressent...

Après avoir pris connaissance de l'endroit où se trouve leur équipement, les PJs remontent vers le 2ème Sous-sol, où sont retenus leurs compagnons.





Une fois arrivés, ils peuvent :

- Combattre les gardes, sachant que ces derniers sont armés et que les PJs ne le sont pas.

- Tendre un piège aux gardes, en les attirant. Ceci ne marche que sur le premier qui va inspecter l'endroit d'où provient le bruit. Le second reste sur ses gardes et devra être combattu.

- Si Resyak accompagne le groupe, ce dernier peut feindre d'avoir besoin d'aide au 3ème Sous-sol. Cette manœuvre peut ne pas marcher. Voici les différents résultats pour cette situation :

- Echec total / critique : les gardes ne se laissent pas prendre, car ils savent bien que personne n'a rien à faire au 3ème Sous-sol et que jamais un garde ne quitte son poste avant d'être relevé. Or, l'heure de la relève est encore loin. Ils sont suspicieux et menacent Resyak avec leur arme. Les PJs peuvent soit intervenir et ainsi créer la surprise, donnant l'occasion à Resyak de se défendre, soit laisser les gardes s'en prendre au pauvre homme et profiter de la satisfaction d'avoir tué un traître pour sauter sur leurs ennemis.

- Echec partiel : les gardes se moquent de Resyak qui, selon eux, n'est qu'un poltron bon à rien s'il n'arrive pas à garder des prisonniers sans trembler de tout son corps. Resyak dégaine alors et combat les deux gardes. Il tue le premier et blesse le second, avant d'être abattu par ce dernier. Les PJs peuvent alors profiter de la situation pour achever leur ennemi. Après s'être recueillis un instant sur le corps de leur ami de courte durée, ils libèrent leurs compagnons, par les moyens qu'ils trouveront (le MJ peut les laisser chercher).

- Réussite partielle : les gardes, voyant que Resyak est ensanglanté, ils se demandent s'il n'a pas réellement besoin d'aide. Un des deux gardes l'accompagne au 3ème Sous-sol où sa vie se terminera. Les PJs en profitent pour attaquer le second garde.

- Réussite Critique : Resyak paraît tellement apeuré, faible et presque mourant que les deux gardes se précipitent au 3ème Sous-sol. Votre ami les suit et

les abat de son épée.

Après avoir libéré les autres PJs, le groupe peut fouiller le 2ème Sous-sol. Pas besoin d'enfoncer les portes des cellules s'ils ont eu le bon sens de prendre les clés aux gardes qu'ils ont précédemment éliminé... Dans une des cellules (a), ils trouvent une petite boîte en bois, apparemment peu solide. Elle peut être brisée facilement et renferme une petite fiole. C'est une potion curative qui permet de récupérer la moitié des Points de Vie de celui qui la consomme. Cependant, seul une personne capable d'utiliser la magie peut en retirer le bouchon. Elle devra au préalable être examinée par un mage.

La cellule (b) n'est pas fermée. Elle ne contient rien, mais si le(s) PJ(s) qui y entre(nt) ne prend (prennent) pas garde, il(s) enclenche(nt) un piège. La porte se referme alors et ne peut être ouverte qu'avec une clé spéciale. Un PJ compétent en désamorçage des pièges peut identifier la clé nécessaire. C'est une clé longue à trois dents, une courte, une longue et une moyenne. Elle est en la possession d'un des gardes. Tout PJ tentant d'ouvrir la porte par la force est instantanément endormi jusqu'à ce que la porte soit ouverte (Aucun jet de résistance n'est possible).

Enfin, le coin (c) cache un squelette, sûrement celui d'un ancien prisonnier. Dans son crâne est planté une dague, tout ce qu'il y a de plus banal (du moins apparemment... Mr MJ, à votre tour de jouer pour savoir quelle histoire funeste est celle de cette dague... ou alors c'est juste un couteau à saucisson...) .

Les PJs se rendent alors au 1er Sous-sol pour récupérer leur équipement. Si Resyak est toujours avec eux, il leur indique la disposition des pièces et leur trace un plan. Il leur donne également des indications sur les rondes des gardes. Si les gardes repèrent le groupe et ont le temps d'alerter leurs camarades grâce aux deux cloches situées l'une sur le mur à droite de l'entrée et l'autre sur le mur au fond de la pièce, dans l'angle gauche, les PJs se retrouvent encerclés et sont condamnés à être pendus haut et court le lendemain à l'aube. Resyak est alors immédiatement exécuté.



Les PJs ont alors plusieurs possibilités :

- Se faufiler discrètement en prenant garde à ne pas se faire repérer et assassiner les ennemis dans leur dos.

- Toujours le plus discrètement possible, les PJs peuvent subtiliser les cloches, poussant alors les gardes au combat ou à monter au Rez-de-chaussée pour donner l'alerte.

- Les PJs peuvent lâchement décider d'abandonner leur équipement et s'enfuir.

- Les PJs, surtout s'ils sont riches, peuvent corrompre les gardes en leur offrant une belle somme et en profiter pour prendre leur équipement ou pour tuer les gardes.

Après avoir réglé le problème des gardes, les PJs doivent récupérer leurs effets. Ces derniers sont stockés dans une salle (f) fermée à clé. Le trousseau est accroché sur un des murs de la pièce.

La salle (e) contient deux coffres, et une jarre. Le premier coffre est aisément crochetable (ils contient 1 Po, 3 Pa, 17 Pb et 7 Pc). L'ouverture du second représente une manœuvre difficile et sa composition est à déterminer selon la table de composition des trésors. La jarre est remplie de vin de bonne qualité.

La salle (g) est un très bon endroit pour cacher les cadavres des gardes, si cadavre il y a.

Enfin, un passage secret (d), dont la découverte représente une manœuvre très difficile, permet aux PJs d'entrer dans la salle cachée (h), d'où ils peuvent sortir du château sans être repérés. S'ils empruntent le couloir secret (\*), ils se retrouvent au pied de la muraille Est du château et, bien heureux d'avoir échappé à la mort, s'éloignent calmement du château. Resyak les laisse pour retourner à l'intérieur afin de repousser d'éventuels poursuivants.

Si les PJs ne prennent pas le passage secret, ils remontent au RdC sont obligatoirement capturés et condamnés à être pendus haut et court le

lendemain, à l'aube. Si Resyak est toujours vivant à ce moment, il est immédiatement exécuté.

## La Fuite

Si les PJs ont emprunté le passage secret, les PJs, arrivés aux alentours du village des Exilés, aperçoivent au loin les deux chefs en train de discuter tout en se dirigeant vers la forêt. Ils n'attendaient pas une telle occasion et décident alors (logiquement) de les suivre.

Si les PJs sont dans la délicate (mais intéressante) situation de leur future mise à mort, ils se retrouvent tous dans une cellule commune sous très bonne garde (au moins le double de leur nombre). Ils peuvent alors se lamenter sur l'impossibilité de leur salut et de surcroît, ils sont presque nus, ordre de Vedredkell.

L'aube arrivant, ils sont conduits à la croisée des chemins, afin que les villageois et les Exilés puissent prendre exemple des conséquences de la complicité d'un acte de trahison. Chacun est appelé à son tour et la corde lui est passée au cou. Une dernière parole leur est accordée, et tous ensemble récitent les mots « elei » - « edraith » - « calad ».

Le bourreau abaisse alors le levier de la potence et tous les PJs tombent dans le vide...

Ils se réveillent alors tous car tous ceci n'est qu'un rêve qu'ils ont eu en commun... Ils sont toujours dans ce cachot miteux et l'aube approche, cette fois-ci, réellement. Sans savoir pourquoi, ces mots sont marqués sur les murs de leur cellule : « elei » - « edraith » - « calad ». Il s'agit de 3 mots en Elfique signifiant « rêve », « salut » et « lumière ». Ces mots ont une grande importance car ils permettront aux PJs de ne pas finir au bout d'une corde le moment venu. Le MJ doit insister sur le fait que ces mots sont sur TOUTES les cellules de PJs. Ils doivent s'en souvenir à tout pris et réfléchir quelque temps à leur rêve, afin d'en déduire que ces mots doivent être répétés, au moins par une personne, de manière claire, au moment où une dernière parole leur se accordée.



Vedredkell vient ensuite les voir et leur annonce que son règne arrive promptement et qu'il sera aux premières loges pour les voir à l'agonie.

Les PJs sont conduits à la croisée des chemins, afin que les villageois et les Exilés puissent prendre exemple des conséquences de la complicité d'un acte de trahison. Chacun est appelé à son tour et la corde lui est passée au cou. Une dernière parole leur est accordée. Les PJs doivent alors réciter les mots « elei » - « edraith » - « calad » afin d'assurer leur salut.

Le bourreau abaisse alors le levier de la potence et tous les PJs tombent dans le vide...

A ce moment, une vive lumière aveugle les personnes présentes et les cordes sont coupées. Les spectateurs, ahuris, voient arriver sur un cheval d'un blanc pur un cavalier au grand chapeau, vêtu de gris.

Vedredkell et Fanolnior s'écrient alors : « Gandalf Maison-grise ! », « Corbeau de tempête ! Voilà que nos desseins sur le point d'aboutir se compliquent ! », « Vite, à la clairière, il ne doit nous retrouver à aucun prix ! ». Sur ce, ils s'enfuient à cheval.

Gandalf, après avoir secouru les PJs, leur remet leurs effets et converse avec eux de ce qu'il sait. Il a permis aux compagnons d'avoir un aperçu de leur sort afin qu'ils puissent, s'ils en étaient capables, se sortir de leur impasse. Il leur indique par la suite que les agents ténébreux se sont dirigés vers la forêt et repart aussitôt.

Ainsi Mithrandir, le Gris Pèlerin porte-il grande attention à la quête des PJs.

## Une clairière

Les PJs partent alors à la poursuite des deux agents ténébreux et, selon l'humeur du MJ, peuvent faire quelques rencontres. Pister les fuyards se révèle être une manœuvre normale si les PJs se sont directement échappés du donjon, ou une manœuvre assez difficile s'ils ont été secourus par Gandalf.

Après avoir suivi la piste dans la forêt, les PJs arrivent à une clairière, avec un grand arbre au centre et un trou au pied de ce dernier, tout semble calme. Les PJs avancent et voient alors un groupe d'Orques (5 à 7 dont un chef).

- les orques remarquent les PJs et les attaquent. Les PJs, surpris, voient leur BO diminué de moitié au premier round de l'affrontement (ou au premier round où un des orques les attaque).

- les orques, occupés à examiner un butin trouvé récemment, ne remarquent pas les PJs, mais sentent une présence qui ne leur est pas familière. Les PJs peuvent les attaquer, auquel cas, ce combat se déroule normalement. Les PJs peuvent également tenter de passer inaperçus, ce qui se révèle être une manœuvre difficile, sauf pour les Voleurs.

- les orques, tellement occupés à se disputer le butin précédemment cité, ne voient et ne sentent même pas la présence des PJs. Ces derniers peuvent donc les attaquer, auquel cas leur BO est doublé pour leur première attaque ou passer à côté du groupe sans se faire repérer (manœuvre normale, facile pour un voleur).

Les PJs entrent alors dans le trou sombre situé au pied de l'arbre. Ils peuvent précédemment examiner l'entrée ou l'arbre, ce qui ne leur apporte rien, mais peu les amuser.

## Le Temple Souterrain

Dès leur entrée dans le trou, les PJs se rendent compte que ce dernier est en réalité un temple secret dont l'atmosphère, pesante et malsaine, ne leur donne que peu d'espoir de voir une créature amicale car le temple est en effet maléfique puisque dédié à Melkor (Morgoth).

La pièce où se trouve le groupe est rectangulaire avec une longueur presque double de la largeur. Les murs sont taillés dans la pierre, donnant l'impression d'être dans une grotte, sans que l'on puisse pour autant sentir la moindre humidité





ambiante. Au centre se trouve un escalier descendant au niveau inférieur. Les murs sont décorés de fresques.

En les regardant, les PJs devront obligatoirement effectuer un jet de résistance à un sort de « Terreur » dont le niveau dépendra la créature représentée sur la fresque :

- Balrog (a) : Terreur Niv. 15
- Loup Garou (b) : Terreur Niv. 7
- Nazgûl : Terreur Niv. 10

Si les PJs réussissent, ils peuvent examiner les fresques, sinon, ils s'éloignent, terrifiés.

Derrière la fresque (a) se trouve une alcôve abritant un Troll. La découverte de cette alcôve secrète se révèle être une manœuvre de difficulté relativement élevée (voire très difficile). Le Troll à 70% de chances d'être endormi, dans ce cas, les PJs peuvent tenter de fouiller l'alcôve (Jet de Résistance à un sort de Terreur de Niv. 5). Un coffre verrouillé se trouve derrière le Troll (il est malheureusement vide...).

Au second sous-sol, les PJs peuvent faire les rencontres suivantes :

- les PJs croisent une araignée géante qui fuit si elle est exposée à un feu ou à une vive lumière.
- les Orques montant la garde au dessus rappliquent et attaquent les PJs (si ces derniers ne les ont pas déjà tués auparavant).
- les PJs tombent dans un piège qui leur fait subir des dégâts. Chacun doit alors faire un jet pour déterminer à quel niveau il est touché. Ils en ressortent ensuite assez facilement.
- Les PJs aperçoivent au fond de la pièce un puit dont s'échappe les bruits d'une sorte de cérémonie, suivis de vives voix débattant d'un sujet que les PJs, mêmes Elfes, ne peuvent comprendre. Ils déduisent cependant que les chefs sont au 3ème SS et qu'un

passage secret doit y mener, faute d'escalier.

- les PJs tombent sur un « Esprit Joueur » qui a 40% de chances de les attaquer et 60% de s'amuser avec eux. Les PJs peuvent se prendre au jeu ou refuser, auquel cas ils doivent affronter l'esprit. S'ils jouent, l'esprit, heureux d'avoir trouvé quelques compagnons, leur révèle que les 2 chefs sont passés par un passage situé vers la dernière colonne. Les PJs se rendent à l'endroit indiqué et doivent découvrir l'entrée (manœuvre normale avec les indications de l'Esprit).

- les PJs aperçoivent les 2 chefs passer par un passage secret et tentent de les suivre. Les PJs doivent découvrir l'entrée (manœuvre normale après avoir vu les fuyards passer).

## Le Combat Final

Les deux méchants sont plus ou moins complémentaires (au MJ de voir sur ce point). En tout cas, il est certain que l'un d'eux, Fanolnior, est un mage pouvant utiliser des sorts de feu, de maîtrise des esprits, etc... Vedredkell, quant à lui, peut être soit un Rôdeur, soit un Guerrier (à l'appréciation du MJ).

Toutefois, il faudra vaincre Fanolnior en premier car ce dernier utilise un bâton qui lui permet de rendre quasi invincible son acolyte (l'edit acolyte profitant de cet avantage pour défendre son copain mage). Une fois ces deux là terrassés, pas de temple qui s'écroule, mais une petite acclamation de la foule et hop, on s'en va pour de nouvelles aventures. Une juste récompense est (à mon avis) recommandée pour que les PJs ne s'insurgent pas contre Monseigneur MJ.

Merci d'avoir lu ce scénario et j'espère qu'il vous servira un jour...