



L'Artefact Volé

[Synopsis - Terres du Milieu]

samedi 20 juillet 2002, par [Yusei](#)

Introduction

Avant de jouer ce scénario, il vous faudra introduire un PNJ. Celui-ci paraît très sympathique, et ne devrait pas avoir trop de mal à se faire engager par les PJ comme suivant, par exemple. Mais c'est un cleptomane. A vous de choisir son caractère, mais même s'il apprécie quelqu'un, il ne peut pas s'empêcher de le voler. Il s'appelle Thalion. C'est également un mercenaire, engagé le plus souvent pour voler. Donc, comme vous l'aurez introduit avant, il aura volé une partie de l'équipement des PJ pendant son tour de garde, et se sera enfui.

Pour ce scénario, il aura été engagé par un agent du Roi-Sorcier d'Angmar pour dérober un artefact au seigneur Quesse. Il l'a fait sans trop de difficultés, puis il s'est rendu au point de rendez-vous avec la troupe d'orques du Roi-Sorcier. Seulement, au moment de leur donner l'artefact, il n'a pas pu résister. Il a séparé l'artefact en deux morceaux, en a donné un aux orques, et a gardé l'autre. Maintenant, il est inquiet. Et il a bien raison, car le Roi-Sorcier pourrait bien lui envoyer ses sbires quand il se sera rendu compte de la supercherie.

Où les PJ entrent en scène

Pour une raison quelconque, les PJ se promènent dans la campagne, lorsqu'ils se font accoster par un groupe de gardes qui leur est légèrement supérieur en nombre. Les gardes leur demandent de descendre de cheval et de déposer leurs armes. S'ils refusent, il y aura combat. S'ils demandent les raisons, les gardes répondront qu'on a volé quelque chose à leur seigneur, et qu'il tient à le récupérer.

S'il y a combat, au début les gardes se battront pour assommer. Vous avez intérêt à ce qu'ils gagnent. Ils mèneront alors les PJ devant Quesse. Si les PJ ont accepté de les suivre, il seront aussi menés devant Quesse, mais il sera plus indulgent.

Si les PJ tuent des gardes, ils seront traités TRES sévèrement par Quesse

Devant Quesse

Bien que Quesse ne soit pas très connu, il a beaucoup d'importance dans sa région, et s'est beaucoup impliqué dans la lutte contre Sauron. Vous devriez insister sur l'impression de puissance qui s'en dégage, et les PJ doivent se sentir tout petits. Il les regarde d'un air plus ou moins sévère (selon leurs actions), et leur demande si ce sont eux qui l'ont cambriolé. Quelque soit la réponse, il les croit coupables. Il leur demandera qui les a payé pour cela. Si les PJ nient toujours (j'ai eu le cas où ils avouaient !), Quesse les fait enfermer dans les cachots du château. Il les rappellera chaque jour pour leur poser les mêmes questions.

Au bout d'une semaine ou deux, un messenger arrive au château. Un homme seul a été repéré non loin d'ici, dans la ville de Tereg. Il avait l'air nerveux, et transportait un petit objet emballé. Quesse rappelle alors les PJ, s'excuse, leur offre un petit quelque chose pour se faire pardonner, et leur demande de leur ramener l'homme (prétexte : ses gardes sont trop voyants). En récompense, il pourra leur offrir les plans d'une demeure abandonnée depuis des siècles, mais dont la légende veut qu'elle recelle de nombreux trésors (par exemple).

Ensuite

Une fois arrivés à l'endroit, non loin de Tereg, où avait été repéré le fuyard, les PJ tombent sur un campement d'orques. Il devrait y avoir environ autant d'orques que de PJ, plus deux Uruk-hai, et le chef (Uruk, lui aussi). Les PJ peuvent les attaquer, ou passer leur chemin. S'ils attaquent, il serait préférable que le chef s'échappe à cheval, avec un coffret (une partie de l'artefact).

Sinon, les PJ peuvent se rendre à la ville (A vous d'imaginer la ville, sauf si vous préférez attendre que je mette la mienne sur le net). Ils devraient chercher à retrouver le voleur, en posant des questions. Tous les habitants les ré-orientent vers la Taverne Naraelin, où circulent toutes les rumeurs de la région. Une fois arrivés, sur distribution d'or, de boissons, ou de coups, les PJ pourront apprendre les informations suivantes (selon leur conduite) :

Citation exemple :

"Eh, toi, t'as pas vu un mec avec un coffret qui était en fuite ?

- Qui, moi ? hips ? J'sais pas
- Et si je t'offrais à boire ?
- Ben j'dirais pas non. J'pourrais même dire que j'lai p'têt vu, ton type
- Ah oui (en offrant à boire) ?
- Ben ouais, même qu'il avait pas l'air rassuré
- Il t'a dit pourquoi ?
- J'sais plus, et j'ai très soif
- Ok (en re-offrant à boire) Et maintenant, tu te rappelles ?
- Ben oui, il m'a -hips- dit qu'il se croyait poursuivi
- Par qui ?
- Ouh, là, que j'ai la gorge sèche
- Tiens (et encore à boire)
- Ben il m'a dit qu'il -hips- avait roulé -hips- un mec très puis -hips- sant...
- Et tu sais pas où il est allé
- Oh, vous savez -hips- moi, quand j'ai soif, j'suis pas bavard -hips-
- Hum, tiens, en voilà encore
- Ben il -hips- cherchait -buuurp- un endroit où se se pl-planquer -hips-
- Et où on peut se planquer ici

- Ouh, que j'ai du m-mal à parler -hips- la go-gorge -hips- sèche
- Tiens, mais c'est la dernière fois
- Ben j'vois -rheuhhh- qu'un en-endroit -hips- Ya un temp-p-ple là -hips- haut dans la mon-montagne. VLAM

le pauvre type s'étale complètement bourré sur la table

Les PJ devraient donc se rendre au temple, normalement. L'emplacement exacte leur est révélé par le mec bourré s'ils attendent son réveil, ou par un autre client de la taverne.

Le temple

Les PJ arrivent au temple sans trop de problèmes (sauf si vous avez du temps devant vous). Pour le temple, vous pouvez inventer le votre d'après la suite, ou attendre que j'ai transféré le mien sur mon ordi, ce qui risque de prendre du temps...

Lorsque les PJ entrent, ils sont accueillis par deux prêtres et l'archiprêtre Pelered. Ils sont gentiment priés de déposer leurs armes avant de pénétrer dans le temple (s'ils refusent, les prêtres voudront les empêcher d'entrer, mais ne combattront pas. En cas de massacre, défoulez vous sur les points de corruption). Ils peuvent demander à trouver le fuyard de plusieurs manières, mais il leur sera bien spécifié que quiconque pénètre dans le temple pour y trouver le repos et la sécurité sera protégé. D'une manière ou d'une autre, il va bien falloir convaincre les prêtres que les PJ ne veulent aucun mal à l'homme qui est arrivé il y a peu de temps. S'ils y parviennent, une entrevue sera arrangée, sous bonne garde.

Les PJ sont menés devant l'homme, qu'ils reconnaissent avec surprise : c'est Thalion. Il paraît soulagé de les voir, et leur raconte son histoire. (Notez bien que les PJ peuvent lui en vouloir, et essayer de le tuer, ce qui risque de leur compliquer la tâche par la suite). Il refuse de sortir du temple, mais veut bien leur confier sa partie de l'artefact, croyant ainsi être en sécurité.



Suite et fin

Après l'entrevue avec Thalion, les PJ devraient essayer de retrouver les orques, et la deuxième partie de l'artefact, normalement. Ils arrivent au campement, qu'ils trouvent désert (qu'ils aient massacré les orques avant ou pas). Il faudra accomplir une ou deux manoeuvres de Pistage (allant de Moyenne +0 à Très Difficile -30, selon le temps écoulé) pour retrouver la piste des orques (ou du chef enfui). Ils partent ensuite à leur poursuite. Vous pouvez organiser toutes sortes d'embuscades, rencontres, comme vous le désirez. A la fin, les PJ retrouvent le chef Uruk seul, dans une grotte. Ils devraient le maîtriser/massacrer sans peine, et récupérer l'autre partie de l'artefact. A vous de décider si le Roi-Sorcier sera averti de l'intervention des PJ, et s'il veut absolument récupérer l'artefact.

pour les orques/uruk-haï, reportez vous aux règles page 281. Les gardes sont des guerrier de niveau à peine supérieur à celui des PJ, voir la matrice pour PNJ page 282.

Thalion : Eclaireur niv 5

- Points de Coup (PdC) : 50

- BO épée courte : +80

pour un combat sans armes (dans le temple), sa force est de +10

- BD : +20 (pas de bouclier)

- Equitation : +30

- Filature/Dissimulation : +50 (ben oui, il est très fort)

- Crochetage : +50 (je vous l'avais dit)

- Désarmement de pièges : +40

- Perception : +45

Prêtres : ben animistes de niveau 2-3

pas forts du tout au combat, et disposant de quelques sorts de soin mineurs.

Archiprêtre

pas plus fort au combat, mais il a plus de sorts, jusqu'au niv 5

Caractéristiques des PNJs