

3^{ème} scénario : Ballade sous le ciel de l'ennemi

Attention : ce scénario n'est pas très long, mais il demande une improvisation assez importante de la part du MJ (vous, quoi) puisque les PJ auront ici une liberté totale et que les événements pourront se passer très différemment de ce qui est écrit plus bas. Je ne fais ici que décrire les différents événements importants et l'évolution logique du scénario. Evidemment, mes joueurs ont joué le scénario différemment. Bref, je ne suis pas responsable des destructions de scénarios en tout genre etc... gnagnagna, j'entends, pas !

La trame

Ce scénario est la continuité du scénario « le vétéran ». Les PJ ont sauvé Telgon, mais Aradesh ne le sait pas encore. Il ne s'en rendra compte qu'au bout d'un certain temps. Il a cependant poursuivi son plan démentiel de conquête de la Lorièn. Malgré son échec dans sa tentative d'intrusion (dans le premier scénario), Aradesh compte rassembler assez de richesses pillées par Le Borgne et ses troupes en Rohan pour lever une armée d'Hommes communs, d'Orcs errants et de mercenaires, utiliser Le Borgne, Rashka le surineur, son disciple Erastel et Carnûm pour les diriger et attaquer la Lorièn. Le Borgne pille déjà des provinces du Rohan depuis relativement longtemps (avant le 1^{er} scénario) et les richesses s'accumulent. Mais les Rohirrim n'arrivent pas à leur mettre la main dessus, et pour cause : Aradesh a confié au Borgne un anneau permettant de lever la brume sur un large périmètre qui efface les traces de leur passage en faisant repousser l'herbe sous les pieds des soldats orcs (la réputation d'Attila en aurait pris un coup si cet objet avait existé). A chaque pillage, les Orcs disparaissent donc comme par magie et sont irrattrapables. Mais les Orcs se sont un peu trop approchés de la Lorièn et la rumeur de pillages meurtriers en Rohan est arrivée aux oreilles de Galadriel par l'intermédiaire de ses espions et rôdeurs. Craignant qu'ils n'atteignent la Lorièn et voulant étouffer dans l'œuf cette menace, Galadriel envoie les PJ, qu'elle estime digne de cette mission, enquêter sur les Orcs et, si possible, neutraliser leur chef ou, si ceci est impossible, d'envoyer assez de renseignements en Lorièn pour que les Elfes tendent une embuscade aux Orcs. Les PJ seront accompagnés par Edwin, un sage Elfe (pour ne pas dire un mage) qui utilisera sa capacité « polymorphisme » pour maquiller les PJ en Orcs et les infiltrer dans la bande du Borgne. Edwin sera également le lien entre les PJ et la Lorièn car c'est son faucon dressé qui transmettra les messages jusqu'à Galadriel. Il est donc impératif qu'il reste en vie et libre. Mais non seulement les PJ devront la jouer fine pour se faire « embaucher » par Le Borgne et rester camouflés mais ils devront aussi éviter de se faire trueder par les Rohirrim lancés à la poursuite des Orcs ou même par... ..les Elfes qui pourraient bien ne pas les distinguer de vrais Orcs des PJ maquillés en cas d'embuscade !

A la fin du scénario, Le Borgne et Rashka le surineur seront tués par les PJ ou s'enfuiront à la forteresse d'Aradesh. Les PJ les retrouveront par hasard dans le 4^{ème} scénario : « Renaissance »

Introduction

Les PJ sont toujours les invités d'honneur de la Dame de la Lorièn après avoir sauvé Telgon. Ils coulent une vie tranquille depuis quelques temps en compagnie de Holden, Telgon, des jeux de tir à l'arc, de cartes etc lorsque Galadriel leur fait savoir qu'elle veut les voir personnellement. Un jet de rêverie moyen en contemplant le ciel indique un mauvais présage.

Dans la salle du Conseil de Galadriel, l'ambiance est tendue. Après un rapide entretien de bienvenue, Galadriel expliquera aux PJ qu'elle a constaté qu'une bande d'Orcs dont le nombre est inconnu pille des provinces du Rohan depuis quelques temps et se rapproche dangereusement de la Lorièn. Elle craint pour son pays et a envoyé un émissaire en Rohan afin de savoir si les Rohirrim ont besoin de l'aide des Elfes. Mais l'émissaire n'est jamais revenu et elle craint le pire. C'est pourquoi elle confiera une mission délicate aux PJ : s'infiltrer dans la bande orque, recueillir des informations sur leurs agissements, renseigner la Lorièn et éventuellement préparer une embuscade. Afin que les PJ puissent passer pour des Orcs, ils seront accompagnés par un sage (qu'elle présente), Edwin, qui les maquillera tous les jours et servira de contact entre les PJ et Galadriel (il transmettra les messages).

Après avoir expliqué son plan, Galadriel leur fournira un équipement complet orc : tunique, pourpoint clouté sale et déchiré (-2 aux dégâts) et cimeterre (ou autre arme en fonction de vos PJ) ainsi que des chevaux et un petit attelage pour leurs différentes affaires.

Selon ses espions, Galadriel sait que le petit village de Longchamp a été très récemment attaqué par les Orcs, il serait donc intéressant de commencer par là.

Acte 1 : Cendres

Le voyage n'est pas très important, rien ne s'y passe. Mais pour donner la sensation de voyage à vos PJ vous pouvez leur faire rencontrer :

- *des marchands, un peu surpris de rencontrer les PJ avec des équipements orcs.
- * des bandits de grand chemin sans envergure pour chauffer un peu vos PJ au combat.
- * une patrouille de Rohirrim qui ne saura pas dire grand chose sur les Orcs.

A l'arrivée à Longchamp, les villageois seront évidemment très méfiants voire hostiles, mais ils pourront être rassurés si des PJ sont Elfes. Les PJ pourront apprendre que les Orcs ont attaqué il y a un peu moins d'une semaine. Ils sont apparus de nulle part, ont frappé et se sont évaporés, comme par magie. Un éclair. Ils ont défoncé les quelques palissades de défense, tué les villageois armés et massacré les autres. Ils ont pillé tout ce qu'ils pouvaient avant de s'enfuir. Quelques villageois ont été emmenés comme prisonniers, mais bien peu. Tout n'a duré qu'environ une heure. Les habitants raconteront aussi que la bande, avant de disparaître, courrait vers l'Est, en direction d'un village nommé Bellevue. Il a été prévenu par un messager mais les habitants de Longchamp ne savent pas s'il est arrivé à bon port.

Les PJ pourront également rencontrer Rielev, un homme dont le frère a été emmené en prisonnier par les Orcs. Bellevue est à 3 jours de marche, les PJ y seront donc à peu près le lendemain. Le village est situé en bas d'une petite cuvette entourée de bois assez denses. En arrivant par le haut de la cuvette, un jet facile en perception permettra aux PJ de constater que le village est en proie aux flammes. En effet, en arrivant, ils sauront que le village est en pleine attaque orque. C'est le moment d'agir et de ne pas faire n'importe quoi : leur foncer dedans sans réfléchir est évidemment fortement déconseillé. Il faut infiltrer le camp, c'est donc à Edwin de les maquiller. A l'écart du village, il utilisera évidemment le sort de haute magie « polymorphisme ». Si l'un de vos PJ possède le sort, il peut apporter son aide à Edwin. Celui-ci ne se maquillera pas et restera tout le temps à l'écart du camp Orc et les PJ devront aller le voir chaque matin pour refaire leur déguisement.

Bien, donc, vos PJ sont maquillés. Que vont-ils faire maintenant ? Il leur faut se faire embaucher par Le Borgne, les méthodes sont nombreuses. A titre d'exemple, mes PJ sont sortis de nulle part et ont fait semblant de tuer des villageois (il les ont juste un peu sonnés) puis sont allés voir Le Borgne en lui disant qu'ils étaient des Orcs mardaudeurs et qu'ils aimeraient faire partie de sa bande. L'excuse m'a plu et je les ai laissé faire. Le massacre durera environ 15 minutes de plus. Evidemment les villageois sont terrorisés par les Orcs et écrasés par leurs cimenterres et leurs masses. Soudain, les Orcs seront accrochés par une patrouille de Rohirrim qui a réussi à les pister. A vous de voir comment sont pris les PJ : hors du combat, en plein dedans, interviendront-ils ? etc.

Bref, les Orcs fuiront en emportant le maximum de pillage sans s'attarder sur les soldats les poursuivant. Les PJ devront les suivre impérativement sinon ils perdront définitivement leur trace. En suivant le groupe, les PJ seront soudain entourés d'une brume sortie de nulle part et les Rohirrim les perdront rapidement. Au bout de quelques temps de course, les Orcs arriveront dans une caverne aménagée en base d'opération (voir annexe). A ce moment, s'ils n'ont pas encore communiqué avec Le Borgne ou Rashka le surineur, un gros Orc viendra les voir et leur dira qu'il ne les reconnaît pas et il les conduira au Borgne.

- Le Borgne : à ce moment dans son « bureau » en train de récupérer un peu, il n'est pas forcément très intelligent mais calculateur et stratège. Il sait qu'il a besoin d'hommes (enfin, façon de parler) pour continuer ses pillages. Ils seront donc embauchés assez facilement pour une pauvre petite prime du moment qu'ils donnent une excuse un minimum plausible. Au fil du scénario, les PJ commencent par être des troufions mais ils peuvent monter dans son estime s'ils le conseillent bien sur de nouvelles stratégies et s'ils lui lèchent les bottes.

- Rashka le surineur : en ce moment attablé au fond de la caverne, il distribue la prime à une immense file de soldats Orcs. Plus malin que Le Borgne et moins influençable, il sera tout le temps méfiant à l'égard des PJ et les fera même espionner par Globus le goblin.

Acte 2 : Orcs en folie et espionnages

Plusieurs activités sont disponibles dans la caverne Orque :

- le camp de prisonniers : il y a toujours 3 gardes pour le surveiller. C'est une cage de grillage rouillé et facilement démolissable. Elle contient une dizaine de prisonniers humains dont Rielev et l'émissaire Elfe. C'est bien d'arriver à les libérer mais le faire tout de suite serait très dangereux : Rashka les soupçonnerait tout de suite. Un Orc renégat y est enfermé (Garnash). Il a juré la mort du Borgne mais il ne dira cela aux PJ que s'ils avouent être contre Le Borgne. En revanche, s'ils lui révèlent leur véritable identité, il s'empressera d'avertir ses anciens compagnons en espérant être libéré. Le libérer au bon moment lui permet soit de s'enfuir soit d'assassiner le Borgne si l'attaque Elfe se passe dans la caverne. S'il s'enfuit, vous pouvez le faire revenir dans un autre scénario en commandant d'une petite troupe d'Orcs qui épargnera les PJ en remerciement (!).
- Rashka le surineur leur donnera leur prime de pillage quotidienne en grognant, il ne leur lancera même pas un regard et ne répondra à aucune question.

- Le Borgne est occupé mais il parlera quand même si besoin est. Si les PJ sont malins et lui passent la pommade, il s'emportera un peu en racontant ses dernières batailles (tout en montrant bien sa suprématie sur les autres Orcs) et leur montrera le plan qu'ils accompliront le lendemain (choisir en annexe). La stratégie d'attaque est grossière et si les PJ lui en donnent une meilleure, ils grandiront dans son estime et il les convoquera de plus en plus pour ses plans et ses stratégies.
- L'espionnage. Un jet de perception ou de perspicacité difficile dans le camp révélera aux PJ qu'ils sont surveillés par un goblin voûté au regard mauvais. C'est Globus qui leur cherche des noises. L'éliminer sera malaisé car il donne souvent des nouvelles à Rashka qui risque de se rendre compte rapidement qu'il manque à l'appel. L'idéal serait de le tuer dans une attaque d'un village.
- Edwin les messages. Le sage sera toujours hors de la base et il faudra impérativement le rejoindre chaque soir/matin pour lui donner des informations sur les Orcs et leur cible prochaine et refaire les maquillages. C'est exactement à ce moment qu'il faudra éviter d'être suivi par Globus. La difficulté en « se cacher » variera donc en fonction de l'attention de l'espion Gobelin.

Acte 3 : Attaque(s) !

Les voyages jusqu'aux villages cibles se font toujours de jour mais les attaques plutôt le soir ou le matin très tôt (pour que les Orcs n'aient pas leur malus de jour). Pendant les massacres, les PJ doivent évidemment éviter de tuer des villageois innocents ou des soldats de Rohan. Mais ils doivent aussi sonner juste dans leur nature.....les jets de comédie vont pleuvoir.....Si les PJ en profitent pour s'amuser à tuer les villageois (« de toute manière y'a pas de témoins ! »), Edwin les accusera plus tard auprès de Galadriel (« ah tiens si..... ») et ils seront chassés de la Lorièn (de toute manière, il n'y mettront plus les pieds avant la fin de la campagne mais ceci est une autre histoire).

Il y a plusieurs villages sur la route des Orcs, les PJ devront donc faire vite pour fomenter l'embuscade. Ils devront indiquer aux Elfes un lieu précis (comme un village ou une route s'y prêtant particulièrement), les effectifs des Orcs (une cinquantaine d'Orcs et une trentaine de Gobelins), décrire les têtes à abattre (Rashka et Le Borgne), essayer de diviser les troupes (par négociations avec Le Borgne) afin de permettre un accrochage moins violent, et même essayer de rallier les Rohirrim aux Elfes pour permettre un piège encore plus subtil. Pendant l'embuscade, des Elfes (menés par Holden !) ou des Rohirrim attaqueront forcément un PJ isolé, celui-ci devra donc faire en sorte qu'ils le reconnaissent, c'est le moment que choisira Rashka pour être dans le coin et foncer furieusement sur le PJ pour l'étriper. Choisissez donc bien votre cible.

Sur le corps du Borgne, les PJ trouveront entre autres un message en noir parler venant d'une personne apparemment plus haut placée (Aradesh évidemment) qui lui donne ses ordres, mais il n'est signé que par un délicat « ton maître ».

Mais le temps n'est pas à l'enquête et l'apothéose générale conduit les Rohirrim à retenir les PJ comme invités d'honneur chez le seigneur Amris, le seigneur de la région à moitié ravagée, ce qui relancera vos pauvres petits PJ martyrisés sur le dernier scénario de cette campagne : **Renaissance**.

Annexes

Les PNJ :

Le Borgne : Une bête de guerre énorme. Large comme deux Elfes, il a une tête balèze mais fendue de l'oreille droite au menton par un mauvais coup de hache naine (une histoire qu'il se plaît à raconter). Elle lui barre l'œil, d'où son surnom. Personne ne sait qui il est et d'où il vient mais tout les Orcs le respectent et le faire tomber va certainement les impressionner fortement.

Au début méfiant, il sait pourtant qu'il a besoin d'hommes. Quand les PJ lui offrent leur aide en plus de nouvelles tactiques, il est tout de suite intéressé. C'est l'appât du gain qui le perdra.

Carrure : massif	Grâce : adroit	Prestance : insignifiant	Eveil : attentif
Dé : 20	Dé : 10	Dé : 8	Dé : 10
Blessures : F/L/G 6	actions/tour : 2	intimidation : 8	perception : 4

Bonus dégâts : + 2	initiative : 4	commander : 7	perspicacité : 2
Endurance : 7	course : 4	marchander : 4	pister : 3
Bagarre : 6	archerie : 3		vénérie : 5
Haches : 6	se cacher : 4		
Lutte : 4	poignards : 7		
	Parade/esquive : 6		

Erudition : inculte	Noblesse : criminel	<i>Armes</i> : hache, 2 dagues, arc court
Dé : 8	Dé : 4	<i>Armure</i> : plate (-5) et targe
Westron : 2		
Stratégie/tactique : 3		
Géographie : 2		
Lire/écrire : 2		

Rashka le surineur : haut et noueux, le surineur est couvert de cicatrices plus ou moins profondes sur tout le corps, bien que dissimulées sous l'imposante armure. Il porte une armure légère et se bat joyeusement à la hache de bataille (finement taillée d'ailleurs – elle appartenait sûrement à un Nain avant -). Il lui manque des doigts et des dents et ses yeux sont trop sombres pour qu'on puisse les voir..... Il détecte tout de suite que les PJ ne sont pas clairs et il ne les lâchera pas. Il emploie Globus pour les surveiller et renseigner le Borgne. Il faut d'abord l'écartier du Borgne pour le suriner tranquillement....

Carrure : massif	Grâce : lent	Prestance : grotesque	Eveil : curieux
Dé : 20	Dé : 8	Dé : 6	Dé : 12
Blessures F/L/G : 6	actions/tour : 2	intimidation : 7	perception : 4
Bonus aux dégâts : +2	initiative : 3	commander : 5	perspicacité : 3
Endurance : 5	course : 3	marchander : 7	
Haches : 9	parade : 4		
Arme a deux mains : 8	lancer : 2		
Bagarre : 15	poignards : 9		

Erudition : ignare	Noblesse : criminel	<i>Armes</i> : hache de bataille, 2 dagues, hache d'arme.
Dé : 6	Dé : 4	<i>Armures</i> : cotte de maille (-4)
Westron : 1		
Stratégie/tactique : 3		
Langues : 1		

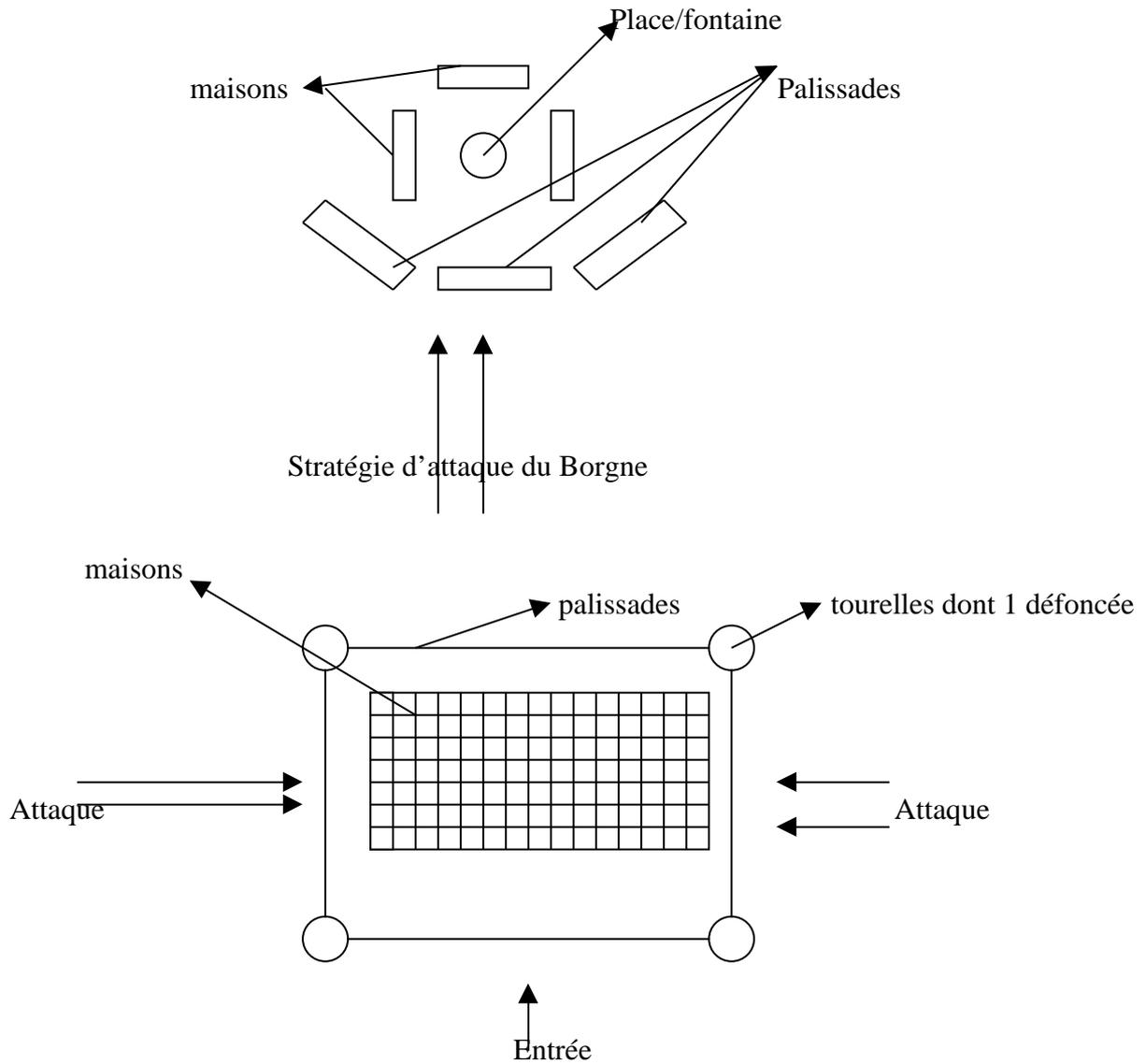
Globus

Carrure : chétif	Grâce : véloce	Prestance : pathétique	Eveil : curieux
Dé : 6	Dé : 12	Dé : 4	Dé : 12
Blessures F/L/G : 2	actions/tour : 3	marchander : 5	perception : 5
Bonus aux dégâts : 0	initiative : 5		perspicacité : 4
Endurance : 3	course : 5		
	Poignard : 4		
	Esquive : 5		
	Archerie : 4		

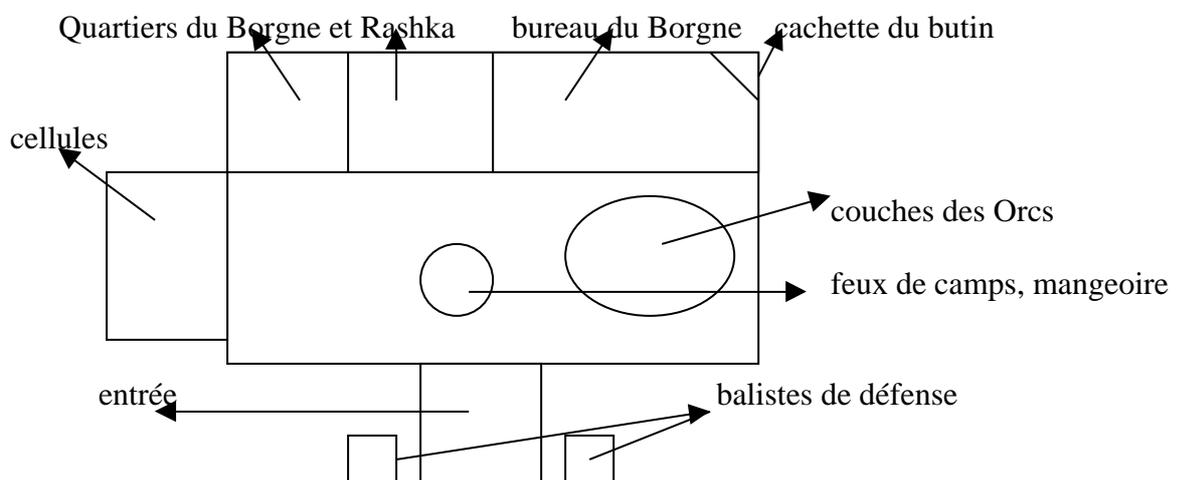
Armes : dague, arc court
Armure : pourpoint de cuir (-1)

Pour les guerriers Orcs, les Rohirrim, les Elfes et les Hommes communs, voir le bestiaire.

Plans des villages :



Caverne orque :



Merci d'avoir joué et de continuer, la suite au prochain épisode. Pour toutes questions, réclamations, compliments/coups de gueule, merci de me contacter à : ainulindale@hotmail.com