

1^{er} scénario : INTRIGUE EN LORIEN.

L'histoire, en gros.

Ainsi donc, Aradesh a décidé d'exécuter son plan d'invasion de la Lorièn (rien que ça !). Il envoie donc un de ses espions et mage, Brandir, accompagné d'un « surveillant », contact et complice, Egdar. Le but est de révéler des entrées potentielles pour une petite armée Orque, Gobelins, Wargs et quelques crébains en tout genres (j'ai hésité à mettre des Dragons ;). Le moment choisi est la fête de Printemps, grand banquet organisé par le Seigneur et la Dame ou des amis extérieur et des alliés sont conviés à un tournoi de Tir à l'arc. Ce moment est aussi un prétexte pour tenter de rassembler en un même endroit le plus d'ethnies afin d'essayer une réconciliation entre peuples

libres et de former des alliances contre la menace croissante de Sauron.

Sous un prétexte quelconque, Brandir et Egdar ont réussi à se faire convier. Brandir commence à peine son boulot que deux frères Elfes, Eärendis et Ethelwin, font tomber le masque en surprenant une conversation. Malheureusement, les deux frères n'ont pas le temps de donner l'alarme. Pas si sûrs d'eux, ils disent seulement à Galadriel que deux invités seraient susceptibles d'être des espions, avant de se faire égorger dans un coin sombre par Brandir...Et c'est là que les PJ entrent en scène, voyez comment :

Introduction : le voyage jusqu'à la Lorièn

Cet acte sert d'échauffement à des PJ expérimentés ou d'avant goût à des débutants. Les motifs de l'invitation de Dame Galadriel à la fête de printemps sont multiples et je vous fais confiance pour en trouver, mais les PJ doivent se connaître et former une équipe pour faciliter les choses. Prenez par exemple leurs récents exploits (s'il y'en a...) qui sont parvenus jusqu'en Lorièn . Le lieu de départ est au choix aussi, faites en fonction de la race de vos PJ.

PJ sentent une présence derrière eux. Un homme les vise avec son arc. Il est blessé à la tête et a le regard vide. Tombant soudain à genoux, il leur « supplie de retrouver les Orcs qui les ont attaqués. Ils ont tenté de les fuir mais se sont plantés dans ce bois. Un gros Orc du nom de Nagash semble être le chef. Ils étaient 6 + Nagash. C'est lui qui a décapité Keldir. Lui a été blessé et laissé pour mort. Ils ont capturé Dame Lisa..... » Il les suppliera une dernière fois de la retrouver avant de rendre l'âme dans un rôle pénible. Les PJ devraient être motivés, pensant que le scénario commence.... Pister les Orcs ne sera pas difficile. Après quelques centaines de mètres, le terrain fera comme une bassine, où se terrent les Orcs. Ils sont bien 6. Dame Lisa est ligotée près d'un feu, à côté d'un orc énorme, Nagash (un champion Orc ou un Uruk-Hai, voir le bestiaire). Un autre Orc est couché par terre, le torse bandé, il semble inconscient. Dans la joie et la bonne humeur, les PJ pourront massacrer les Orcs et sauver Dame Lisa. Celle-ci se montrera polie envers les PJ et offrira sa cape au PJ le plus valeureux (une cape rouge aux bords finement brodés d'arabesques d'or), déclinera gentiment l'aide des PJ s'il y a lieu, récupérera son cheval et partira à bride abattue, prétextant qu'elle ne peut s'attarder.

Les PJ sont donc conviés à cette fameuse fête de printemps. Le voyage se passe sans problèmes, lorsqu'un PJ remarquera un jour une fumée âcre s'élevant d'un petit bois, peu éloigné de la route. C'est le carrosse d'une Noble humaine, Dame Lisa qui est tombée dans une embuscade tendue par un groupe d'orc maraudeurs (qui se révélera être une phalange du Borgne, le chef orc de « l'armée » dans le prochain scénario). Si les PJ sont curieux, ils iront voir ce que c'est et ils pourront admirer les restes de ce qui devait être un carrosse se consumer. Deux hommes balèzes gisent à côté, morts, l'un la tête tranchée, l'autre percé de 7 flèches (empennées de noir). Ils sont vêtus de cottes de mailles et portent des épées et boucliers. L'insigne sur leurs tuniques n'est pas connu. A côté de ce désastre, il y a une flaque de sang noirâtre avec un cimetière à côté. Un jet facile sous pister montrera des empreintes très nettes de nombreux piétinements, vers le Sud. Faire un jet de perception moyen : les

Le reste du voyage se déroulera sans incident jusqu'à la Lorièn.

L'arrivée à la Lorièn

Leur itinéraire les conduit vers le Cour d'Argent, la Nimrodel à laquelle ils arrivent en fin d'après-midi. C'est une petite cascade d'argent. La musique

de l'eau sur les pierres est claire, des arcs-en-ciel virevoltent dans l'eau légère de la cascade. Le moment rêvé pour récupérer des points de rêves ou

de composer un poème.... La Nimrodel est présente dans de nombreux chants. Nimrodel était l'épouse d'Amroth, le fils de Galadriel et Celeborn. Cette eau est pleine de vertus et la boire permet de supprimer tous ses points de fatigue. L'eau est froide et pure. Ici les attend Holden, un guide Elfe chargé de les amener jusqu'à la Cité. Il est beau et fier, comme la plupart des Elfes et montre la forêt comme la plus belle chose au monde (ce qui d'après moi n'est pas loin d'être vrai). Les arbres sont très larges et leur tronc est gris. Leur hauteur est inimaginable et leurs feuilles sont d'un jaune d'or (Ce sont des *Mellryn*, signal Holden). Ils atteignent le Celebrant et là, Holden siffle : un Elfe de l'autre côté de la falaise lui envoie une corde. Pour traverser, jet d'acrobatie malaisé. L'eau est glaciale et tomber dedans n'est pas très malin. Le soir, les PJ pourront admirer la

La Fête du printemps.

Dans la clairière, de longues tables sont disposées où sont assis des Elfes, des Humains et même quelques Nains. Les PJ sont introduits et s'assoient entre Holden et deux Elfes se ressemblant étonnamment (Ce sont Ethelwin et Eärendis). Le banquet est évidemment succulent, je vous laisse imaginer le menu ;) et les PJ peuvent converser librement. La musique et les chants des Elfes coulent autour d'eux. Les PJ pourront éventuellement se rendre compte que les jumeaux s'intéressent beaucoup à eux. Soudain, un Elfe entre, Galadriel et Celeborn se lèvent. La majesté émane de lui. Il lève sa coupe et sollicite l'attention générale :
« Mes très chers Elfes, braves Hommes et courageux Nains, Mon nom est Gwindor. C'est avec un immense honneur que je vous reçois ici en Lorient en ces temps troublés..... » Le discours se poursuit un peu, jusqu'à ce que Gwindor déclare le concours de tir à l'arc ouvert. Les PJ peuvent participer s'ils veulent et s'ils peuvent. Gwindor explique les règles. Le jeu se déroulera en plusieurs étapes : chaque participant sera équipé d'un arc long ou d'une arbalète pour les nains. Chacun à trois tir à disposition, à chaque étape la difficulté augmente...

- 1) tir à 25m. élimination par pointage. Minimum à faire en 3 coups : 70pts
- 2) tir à 25m. le tir doit être ciblé au centre, soit 50 ou 100pts.
- 3) tir à 50m. élimination par pointage. 100pts minimum à additionner
- 4) tir à 50m. le coéquipier tient une grosse cible en bois. L'autre doit tirer dessus sans le blesser.

Si les PJ visent : -1 en grâce

Si les PJ ne visent pas, tirer un D6 :

Cibles :

lune qui se reflète dans les feuilles. Elles luisent d'une lueur irréaliste. Un jet malaisé en rêverie permettra de détecter un mauvais présage dans les étoiles. L'obscurité est calme et apaisante, les PJ se sentiront coupés du monde extérieur. Rien ne semble pouvoir les atteindre. Ils atteignent enfin Cerin Amroth en fin de matinée. Les arbres sont splendides : encore sans feuilles mais leur tronc est d'un blanc de neige et ils sont gracieux et majestueux. Le parterre est parsemé de fleurs en étoiles d'or et d'argent. Cerin Amroth est un flet tout de blanc. Des couleurs bleues, vertes, or et argent se reflètent partout. Les parterres sont odorants. Les PJ sont subjugués par la pureté de la Lothlorien, nulle souillure n'y existe, nulle imperfection. Ils se sentent comme dans une chanson. Lorsqu'ils arrivent, le banquet vient de commencer, pour durer toute la journée.

5) tir à 100m. tir ciblé au centre : 100pts minimum.

6) idem 4) mais à 100m et c'est l'autre coéquipier qui tient la cible.

7) tir à 100m sur un mannequin. Différents points en fonction du membre touché. Le plus haut score gagne.

Les joueurs tirent par équipes de 2 et peuvent abandonner à tout moment. Un PJ tout seul peut faire équipe avec Holden.

Il y a 15 groupes de participants mais seulement 5 se distingueront dans le concours :

-Ethelwin et Eärendis : 2 Elfes sylvains. Frères vêtus de vert. Ils se ressemblent beaucoup. Blonds au regard perçant et bleuté.

-Brandir et Egdar : 2 Hommes. Se disent amis d'enfance. Vêtus de peaux de mouton et de brun, robustes, bruns et noueux. Ils ont l'air d'être du Sud.

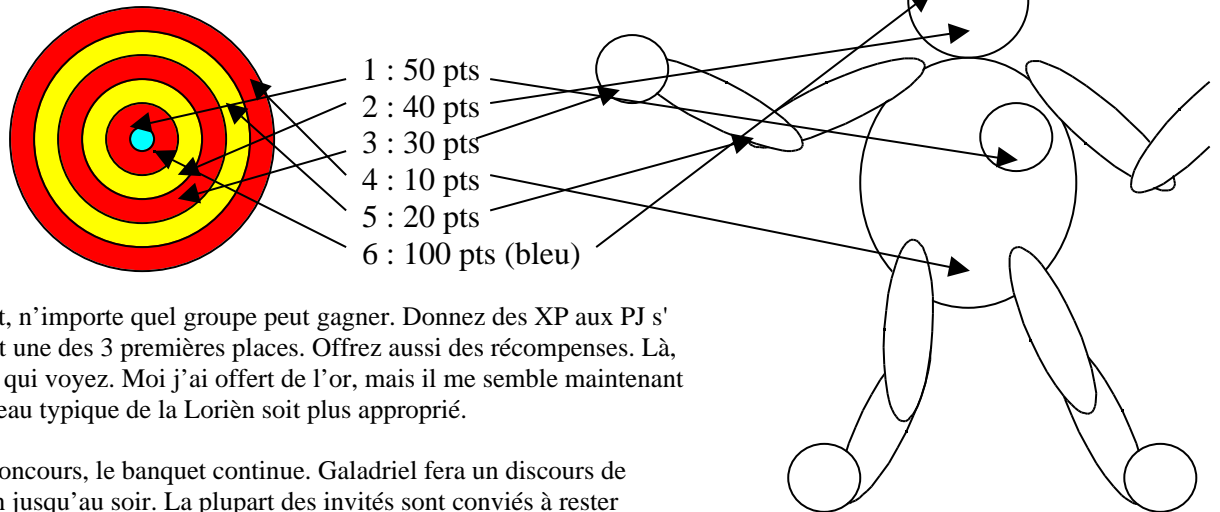
-Aldor et Bérénilé : 1 Homme et une Femme. Ils sont mercenaires et travaillent uniquement pour la thune. Ils ont tous les 2 le regard froid. Aldor est énorme et chauve alors que Bérénilé est belle et semble agile.

-Morwin et Gror : 2 Nains. Mauvais caractère. Capuchons et barbe broussailleuses. Ils viennent sûrement des Monts de fer.

-Danière et Bereg : 1dunadan et un demi elfe. Danière est un rôdeur en vêtements fatigués. Ils semblent bien connaître la Lorient et ses habitants. Bereg est brun et vêtu de noir. Son regard est gris et inquisiteur.

Faites jouer ces 5 groupes à partir de la 3^{ème} étape, pour que les PJ les remarquent, soient dans l'esprit de compétition et se doutent qu'ils sont importants.

Intrigues en Lorien



Evidement, n'importe quel groupe peut gagner. Donnez des XP aux PJ s'ils gagnent une des 3 premières places. Offrez aussi des récompenses. Là, c'est vous qui voyez. Moi j'ai offert de l'or, mais il me semble maintenant qu'un cadeau typique de la Loriën soit plus approprié.

Après le concours, le banquet continue. Galadriel fera un discours de félicitation jusqu'au soir. La plupart des invités sont conviés à rester quelques temps. A ce moment-là, Eärendis et Ethelwin viendront voir les PJ. Ils diront qu'ils les ont remarqués pendant le concours et qu'ils déjà entendu parler de leurs exploits. Ils leur confieront ensuite leurs soupçons : des individus se seraient infiltrés dans la Loriën et espionneraient le camp, sûrement pour le compte de Celui qu'on ne nomme plus.....Mais ils seront appelés et devront abréger en disant qu'ils en diront plus dans un conseil privé avec Galadriel et Celeborn où les PJ sont invités. (Malheureusement, ils se feront égorger tous les deux le soir même par Brandir avant d'avoir pu dévoiler plus d'infos). C'est là que commence véritablement le scénario..... Attention, le temps est compté pour les PJ, ils ont 3 jours pour découvrir Brandir et Egdar et avertir Galadriel.....

Jour 1

Le matin, les PJ sont convoqués chez Dame Galadriel, comme prévu. Mais à leur arrivée, une funeste nouvelle les attend : Ethelwin et Eärendis se sont fait tuer (Waouh, vous ne vous y attendiez pas !). Faites parler Galadriel comme bon vous semble. Le plus intéressant est que Galadriel leur demandera de trouver l'espion qui aurait vraisemblablement tué les frères. Elle dira aussi de se méfier de tout le monde, en particulier des Nains et des 2 mercenaires, de ne pas dévoiler leurs intentions et que le(s) tueur(s) feraient sûrement partie des participants au concours.

Elle annoncera ensuite publiquement la mort des deux elfes et déclarera fermer Cerin Amroth et les frontières de la Loriën jusqu'à ce que le(s) tueur(s) soi(en)t retrouvé(s).

Les PJ auront la journée pour interroger (subtilement....) les équipes de tir à l'arc. Voilà leurs différentes déclarations :

Aldor et Bérénilé.

Aldor n'est qu'une brute, il ne dira rien. Il grognera juste quelques fois.

Bérénilé a l'air d'être très méfiante (a-t-elle quelque chose à cacher ?). Elle dira juste qu'elle ne connaissait pas les 2 Elfes (en plus c'est faux, elle était amoureuse d'Ethelwin, mais ça, les PJ le découvriront plus tard...). Si les PJ réussissent à lui faire prendre confiance (par ex : gros score en « inspirer confiance »), elle leur déclarera qu'ils enquêtent aussi sur le double meurtre et que même si elle en doute, les PJ sont aussi suspects....

Morwin et Gror

Répondront aux questions des PJ de la manière que vous vous voulez mais excessivement poliment si ce sont des Elfes. Ils ne connaissent rien ni personne mais veulent prouver leur innocence, vu qu'ils sont des Nains en pleine Loriën... Un jet en perspicacité informera les PJ qu'ils répondent par une politesse excessive étant donné qu'ils se doutent qu'ils seront les premiers suspectés par les Elfes.

Si les PJ inspirent confiance où s'ils sont sympa, voir si il y a un Nain dans le groupe, ils dévoileront aux PJ qu'ils comptent faire des rondes nocturnes pour enquêter sur l'assassin et ils inviteront les PJ à venir (pratique pour eux, ça fait des témoins !). Il vaut mieux que les PJ les suivent pour piger l'histoire, mais ne les incitez pas trop quand même.....

Brandir et Egdar

Brandir sera assez ouvert et amical, il renseignera (faussement) les PJ sur Morwin et Gror, comme quoi il les aurait vu traîner avec les Elfes le soir du meurtre et discuter malheureusement sur les Elfes et Galadriel. Ils auraient changé de sujet dès qu'il se serait approché.

Il a l'air très sûr de lui, contrairement à Egdar, qui (jet en perspicacité) ne dira rien mais paraîtra nerveux et craintif.

Daniënn et Bereg

Danienn n'est pas bavard de nature, il dira juste de se méfier de Brandir et Egdar. Il avertira les PJ en disant de se méfier de la nuit et ne dormir que d'un œil. Il ajoutera enfin que Bérénilé avait un faible pour Ethelwin mais qu'Aldor est fou d'elle.

Bereg regardera longtemps les PJ. S'ils lui posent des questions, il leur dira de se mêler de leurs affaires (pas commode.....)

Enfin, Holden portera ses soupçons sur Morwin et Gror, en bon Elfe. Il avertira les PJ qu'un espion essaiera d'être aimable, voir de s'allier avec les PJ pour brouiller les pistes.

Voilà pour le premier jour, faites tomber la nuit pour enchaîner presque directement sur les RONDES NOCTURNES avec Morwin et Gror (si les PJ doivent y participer) :

Les 2 nains viendront chercher les PJ en pleine nuit et partiront en forêt, selon un itinéraire programmé par un des Nains. Au bout d'une longue marche près de la frontière, faire un jet de perception facile : les PJ sont tout seuls (« mais où sont-ils passés ?! »). Rassurez-vous, Morwin et Gror se sont juste perdus en pleine forêt... Pendant qu'ils se demandent que faire, refaire un jet de perception malaisé cette fois : ils entendent des voix basses pas loin. En s'approchant (toujours discrètement, cela va de soi...), ils verront 3 formes sombres chuchoter. Si par un quelconque moyen les PJ font de la lumière, ils reconnaîtront Egdar pendant que Brandir (qu'ils ne verront pas) s'enfuit, ainsi que

Jour 2

Si les PJ n'ont pas pris part à la ronde nocturne, ils se réveilleront avec la découverte du cadavre d'Egdar par un Elfe.

Bérénilé :

Elle voudra prendre de leurs nouvelles et leur demandera surtout ce qu'ils faisaient le soir précédent. Aux PJ de savoir prendre la confiance quand il faut. Parlant un peu trop longtemps, Bérénilé demandera aux PJ de la laisser seule et elle s'éloignera. Les PJ peuvent la suivre, mais il faudra être discret. Elle se dirigera vers les tombes d'Eärendis et Ethelwin. Elle se recueillera sur la tombe d'Ethelwin et pleurera longuement. Puis elle sortira un papier plié en 4 de son pourpoint et le déposera sous une pierre de la tombe d'Ethelwin. Elle sort ensuite une dague et la glisse sous son cou. Arrive alors Aldor. Il l'appelle doucement et elle laisse tomber la dague en sursautant. Elle entre alors dans une colère noire et insulte Aldor. Il n'a d'autre choix que de l'emmenner de force loin des tombes.

Le papier est en Quenya, chose extrêmement rare. Si les PJ arrivent à le déchiffrer, ils découvriront un poème sur la vie, les étoiles, la beauté et la nature.

leur indic. Egdar couvrira la retraite de Brandir contre les PJ, seulement, celui-ci voyant son compagnon sûrement pris, il préférera égorger son pote. Le voilà avec un autre meurtre sur les bras. Si les PJ ne se découvrent pas, ils entendront un truc dans le genre :

« Nous avons éliminé les 2 fouineurs, les autres ne se doutent de rien. Bientôt j'aurais découvert une faille dans cette forêt pourrie appartenant à cette chienne bâtarde de Galadriel, eh eh eh... ». On n'insulte pas impunément Galadriel, surtout quand des PJ pas loin sont sous son charme... Choisissez un PJ avec une poésie faible et faite lui faire un jet difficile en poésie. S'il le rate (le plus probable), il se jettera en pleine fureur sur Brandir pour l'étrangler, le taper, n'importe quoi... Egdar le protégera et gnagnagna, lisez plus haut. Donc Egdar est forcément mort et Brandir court, sûrement toujours innocent sauf si vos PJ sont très malins (pas comme les miens...). Bref, Brandir speede chez lui, et fera celui qui est tout éberlué si les PJ reviennent l'interroger. Il dira qu'il n'était pas seul, qu'il discutait avec 3 Elfes, ceux-ci confirmeront (attention, Brandir est un Mage : il les a endormis et leur a instauré des rêves pré-fabriqués.). Bizarrement, personne ne pourra confirmer avoir vu les 3 Elfes en compagnie de Brandir, et pour cause.... Bon, assez d'embrouilles pour cette nuit, il faut aller se coucher aussi, si on veut être frais le lendemain.

Si les PJ ne sont pas intervenus (les miens ont devancé Aldor), leur faire faire un jet malaisé en perception : Bereg est planqué dans les fourrés, loin d'ici. Ils le verront en train de griffonner quelque chose sur un carnet mais déguerpit aussitôt en apercevant les PJ.

Bereg :

Après cet incident, si les PJ suivent Bereg sans se faire remarquer (sinon ils ne verront pas ce qui suit et ça complique pas mal l'histoire), ils verront Bereg retourner à Cerin Amroth, rejoindre Danienn et ranger son carnet dans sa besace. Il pose la besace derrière lui, ainsi, les PJ voit la besace mais aussi Danienn et Bereg de dos. Une bonne idée bien que pas très noble est de voler le carnet de Bereg, mais il faut les compétences disponibles.

Si les Pj ne suivent pas Bérénilé :

Danienn pourra renseigner les PJ sur Morwin et Gror en disant qu'ils essayent de s'innocenter au maximum en raison de leur délicate position. Il pense que Bérénilé est innocente en raison de son amour pour Ethelwin mais qu'Aldor a pu devenir très jaloux. De plus, il semble peu sûr de sa destinée.

Morwin et Gror portent tous leurs soupçons sur Bereg mais sans raison apparente. Ils proposent de fouiller son flet pendant qu'il est sorti, ils pourront y trouver son carnet s'ils ne l'ont pas vu avec Bérénilé, c'est un autre moyen de le récupérer.

Brandir sera introuvable. En fait, il espionne Bereg, mais les PJ ne pourront jamais le détecter.

Ils peuvent suivre Aldor et se retrouveront à la même scène que celle où ils suivent Bérénilé.

Le carnet de Bereg :

Important, il sert de preuve et d'information. Quelques notes sont griffonnées à la hâte en Sindar. Il est divisé en différents jours mais les dates ne se suivent pas, apparemment Bereg ne note que les événements intéressants :

« G et C sont sceptiques sur (noms des PJ). Ils ont l'air de progresser lentement.

→ enquêter tranquillement sur eux. »

« (noms des PJ) sont hors de soupçons, ils enquêtent sur (nom du PNJ le plus surveillé) »

« E est mort, je ne sais pas ce que ça représente, mais il n'a pas été frappé au hasard. M et G m'ont

dit que B est de plus en plus bizarre, A la cherche tout le temps.... »

(« (noms des PJ) ont suivi B sur la tombe d'E. Amusant, ils ont trouvé le poème. Ils ont l'air de s'intéresser à elle..... »)-> facultatif

« j'ai trouvé pourquoi E a été assassiné..... »

« frontière S.E, 50 m E puit, environ 4H30 avec D »
(Traduire les majuscules par le nom des PNJ et la dernière ligne par 50m à l'est du vieux puit à la frontière sud est)

Si les PJ se rendent au bon RDV, faites-les arriver en début de nuit, de façon à ce qu'ils n'aperçoivent que 2 formes sombres (Brandir et son indic). Un jet malaisé en perception leur révélera 2 autres formes sombres pas très loin (Bereg et Danienn). Ce qu'ils murmurent est inaudible. Soudain, Brandir et son indic se jèteront sur Bereg et Danienn. Le temps que les PJ réagissent, Danienn est à terre et Bereg poursuit Brandir et son indic. Les PJ pourront découvrir qu'une des formes sombres est Danienn. Il est gravement touché et dira seulement qu'il faut faire innocenter Bereg avant de mourir.

Jour 3

Le matin, le cadavre de Danienn est retrouvé par un garde Elfe. Bereg est introuvable (en fait, il a été capturé par Brandir et son indic). Bérénilé, Aldor et Brandir partent à sa recherche mais refusent que les PJ les suivent (surtout Brandir). Bereg est soupçonné publiquement d'être l'assassin, même si Galadriel reste un peu sceptique. Brandir a plaidé contre Bereg alors que Bérénilé le fait passer pour innocent. Aldor ne s'est pas prononcé. Ils partent donc tous à la recherche de Bereg. Le plus malin est d'innocenter Bereg grâce à son carnet et de pister les 3 compères pour éviter une mauvaise surprise : l'attaque orque en pleine Loriën. En effet, au bout d'un moment, Brandir trahira Bérénilé et Aldor et les fera tomber dans une embuscade tendue par des orcs.

Après une bonne heure de pistage, faire un jet de perception moyen : ils entendront des cris rauques suivis de cris de femme. Le temps d'arriver, ils verront Bérénilé clouée à un arbre par 3 flèches noires. Elle ne bouge plus.... Aldor a un genou à terre, l'épaule droite percée d'une flèche. Il hurlera de rage en l'arrachant. Il criera aux PJ que des Orcs ont forcé un endroit de la frontière et qu'il se sont engagés dans la forêt. Brandir les dirige et Bereg est leur prisonnier. Ils doivent aller chercher des renforts ! Il hurlera à nouveau en s'engouffrant dans la forêt en criant le nom de sa bien-aimée défunte.

Le temps de revenir chercher des renforts, de tout expliquer et de revenir avec une fraction armée, les Orcs se sont déjà engagés en tuant quelques

défenseurs. Ils ont déjà perdu quelques uns de leurs effectifs mais sont prêts à tout. Le combat est inévitable pour les PJ. Organisez-le en fonction de vos PJ, moi, j'ai fait du 3 contre 1. Un jet en stratégie ou tactique permettra de noter que les Orcs sont disposés en étau, de façon à forcer les Elfes à reculer. Cette position est aussi avantageuse car elle permet aux PJ d'attaquer sur plusieurs flancs et ainsi de briser la formation orque.

Attention, Brandir est un Mage redoutable et si les PJ s'en sortent bien dans le combat, il viendra à eux et balancera ses sorts. Bereg est ligoté près de lui.

Lorsque les PJ auront l'avantage, les Orcs vont commencer à paniquer et vont essayer d'éliminer Bereg : objectif secondaire : sauver Bereg. Il vaut mieux capturer Brandir (objectif secondaire) mais le tuer n'est pas grave (XP ennemi redoutable). Lorsque la boucherie sera terminée, au retour à Cerin Amroth, Galadriel fera ce discours (uniquement si les PJ le méritent) :

« L'affaire a enfin été résolue.... Nos enquêteurs, (noms des PJ) ont démêlé les fils de cette affaire avec brio. Mais à quel prix... nos pertes sont lourdes. Mon cœur est lourd quand je pense aux morts et aux blessés pendant l'attaque des Orcs mais mon cœur saigne lorsque je pense aux amis que nous avons perdus. Eärendis et Ethelwin, les frères presque jumeaux, ne sont plus de ce monde. Leur perte est irréparable. Leur gaieté, leur bonne humeur, leur rire clair et joyeux nous manqueront tous.....

Intrigues en Lorien

Bérénilé, la jeune amante d'Ethelwin, n'était pas destinée à périr si vite. Sa vie ainsi que son amour ont été repris trop injustement. Aldor s'est battu pour elle. Où qu'il soit en ce moment, qu'il sache qu'il a vaincu et que sa bravoure et sa fidélité seront honorées jusqu'à la fin des temps. Il a sauvé la Lorien en occupant les Orcs. C'est exactement ce qu'aurait fait Daniënn s'il avait pu. Il n'a réussi qu'à protéger son meilleur ami en sacrifiant sa vie. Sa perte ne pourra jamais être oubliée. Il a été

l'ami des Elfes de la Lorien depuis toujours, il l'aimait beaucoup et a toujours fait le mieux pour elle. C'était un héros et sa présence nous manquera beaucoup....

Mais l'heure est aux réjouissances, (noms des PJ) ont réussi là où d'autres auraient échoué. Nous leur devons beaucoup et ils seront toujours des invités d'honneur chez les Elfes. Venez donc, mes amis, car c'est à mes côtés que vous devez triompher.... »

Et voilà, c'est fini, du moins, pour la première quête. Les PJ ont résolu l'affaire mais aux prix de lourdes pertes : la mort de Daniënn, Bérénilé, Eärendis et Ethelwin et la disparition d'Aldor. Gérez vous-même les récompenses. Avant de faire jouer ce scénario à vos PJ prévoyez bien que ce scénario ne peut pas se jouer de la manière exacte où il est écrit. Prévoyez donc bien n'importe quel événement. Pour toute réclamation, question, coup de gueule ou simple commentaire, contactez-moi sur ilovejdr@hotmail.com.

Annexes

Brandir

La peau brune, vêtu de peaux de bêtes, les cheveux noirs en une masse informe, les muscles noueux, Brandir fait penser à un Homme de Dûn, ce qu'il prétend être. En fait, on ne connaît pas bien ses origines. C'est aussi un Mage redoutable et capable des pires choses pour arriver à ses fins. C'est un Homme de confiance d'Aradesh et le complice d'Erastel.

| | | | |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| Carrure : vigoureux | Grâce : véloce | Erudition : cultivé | Prestance : agréable |
| Fatigue/L/G : 5 | actions/tour : 3 | points de sagesse : 6 | charme : 5 |
| Bonus dégâts : +1 | course/initiative : 5 | Sorcellerie : 6 | |
| Endurance : 5 | Parer : 4 | sortilèges : 7 | intimidation : 6 |
| Epées : 6 | Poignards : 4 | langues : 5 | commander : 5 |
| Bagarre : 4 | Archerie : 7 | lire/écrire : 6 | baratin : 5 |
| Lutte : 3 | Lancer : 5 | lecture de runes : 3 | |

| | |
|-----------------------|--|
| Noblesse : criminel | ARMES : épée, dague, arc long |
| Ténèbres : 3 | ARMURE : pourpoint de cuir |
| Points de malice : 12 | SORTS : ténèbres : souffle noir ; horreur ; tempestaire |
| | Sorcellerie : eczéma, sentiment, cauchemar, vague de sommeil |

Aldor et Bérénilé

Aldor est très grand et très massif, mais il ne faut pas s'y fier : il est très rapide. Il a beaucoup boulingué et les nombreuses blessures sur son crâne rasé témoignent d'un certain goût pour la baston. La rencontre avec Bérénilé fut définitive : il devient Mercenaire avec elle pour lui plaire car il en est fou amoureux, bien qu'il cache très bien ses sentiments. Il est vêtu d'un pourpoint clouté sous une tunique de couleur rouge pâle.

Bérénilé est très séduisante. Elle est mince, athlétique, ses cheveux longs lisses et noirs comme le jais retombent sur ses épaules. Bon, je vous passe les détails mais elle est vraiment canon. Elle est vêtue de vert et de marron, est d'un pourpoint de cuir planqué sous son corsage.

| | | |
|--------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| Carrure : massif/robuste | Grâce : aériens | Erudition : inculte/instruite |
| Fatigue/L/G : 6/4 | actions/tours : 4 | |
| Bonus aux dégâts : +2/0 | initiative/course : 6 | légendes : 3 |
| Bagarre : 4 | esquive : 7 | lire/écrire : 6 |
| Endurance : 8/6 | parade : 7 | lecture de runes : 3 |
| Epées : 7 | poignards : 5/8 | |
| Armes à 2 mains : 4 | archerie : 7 | |
| Masses : 6 | se cacher : 4 | |

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| Prestance : insignifiant/séduisante | Noblesse : droits |
| Charme : 4 | res. Sorcellerie/ténèbres : 4 |
| Intimidation : 8/5 | |

Intrigues en Lorien

Commander : 3/7
Eloquence : 4

Daniënn et Bereg

Daniënn est vêtu de vêtements fatigués de couleurs de la forêt. Il est brun et son regard est clair.
Bereg est un demi-elfe recueilli par Daniënn lors de son errance après le massacre de ses parents. Il est vêtu entièrement de noir et son regard est gris et inquisiteur.
Grâce : vif-argent
Archerie : 8

Morwin et Gror

Les 2 Nains sont vêtus de cuir saillant, dissimulant mal leurs gros pourpoints renforcés. Ils ont la barbe broussailleuse et ils parlent bizarrement...même pour des Nains. Sale accent....
Ils ont mauvais caractère mais éviteront de se chamailler avec les PJ, surtout s'il y'a des Elfes dans le groupe.
Grâce : véloces
Archerie : 5

Eärendis et Ethelwin

Les deux Elfes sont des frères presque jumeaux : ils sont blonds, les cheveux blonds, le regard bleu perçant, la silhouette fine.
Ils parlent bien et assurément. On ne les verra pas longtemps dans le scénario, ils se feront égorger dès le début.
Grâce : vif-argent
Archerie : 8

Désolé de ne pas ébaucher plus les PNJ, mais je ne pense pas que vous aurez besoin de leurs compétences, n'oublions pas que les PJ doivent réfléchir et non pas taper sur n'importe qui....

La suite du scénario (c'est à dire le 2^{ème}, en fait) vous sera expliquée dans les semaines qui suivent si ca vous intéresse de continuer

Bon jeu

Ainulindalë