

Les chutes d'Almar

Localisation : Rohan.
Joueurs : 3 à 5.
Difficulté : moyenne.

I. Nel Hithoel

Les Pjs sortent de l'auberge dans laquelle ils ont passés leur nuit, lorsqu'un enfant les aborde :
« Vous pouvez m'aider, dites, vous pouvez m'aider ? Mon papa est tombé et il s'est cassé la jambe ! » Il les tire par la manche, puis les amène dans une ruelle, où effectivement un adulte est étendu sur le dos. S'ils s'approchent du corps, cinq brigands leur sautent dessus. Ils comprennent que cet un piège, mais c'est trop tard : les brigands les attaquent, et le faux blessé se relève, avec un couteau dans la main. Il dit :
« Donnez nous votre or, vos armes et armures. Sinon, vous mourrez. »
S'ils obtempèrent, ils ne leur est fait aucun mal mais ils perdent tout ce qu'ils ont de précieux sur eux. S'ils refusent, ils se font attaquer.

Brigands : 2 ont des couteaux (D12), 2 ont des dagues (D12/CC 10+/CCM 12+), 2 des épées courtes (2+D12). Ils ont 7 PV.

Une fois qu'ils les ont mis en déroute où qu'ils sont partis, les Pjs entrent sur la place du marché, où un orateur hurle :
« Il faut arrêter ces bandits qui se font de plus en plus hardis ! Puisque la milice ne fait rien, à nous, civils, de restaurer l'ordre dans cette ville ! Nous savons qu'ils se cachent dans une île connue par eux seuls, dans la mer de Tol Brandir ! Mon employeur offre 40 pièces d'or à qui trouve leur repère ! Et 50 pièces d'or si vous tuez le chef ! Il met à votre disposition des bateaux ! Que tous ceux qui veulent participer aillent dans le manoir des Genoden ! ».
Si les Pjs ne veulent pas y aller malgré les primes, rajoutez que ceux qui trouveront le repaire des brigands remporteront le bateau.

II. Le manoir

Le manoir est situé un peu à l'écart de la ville. Les Pjs mettent donc un peu de temps à l'atteindre. Sur la route, d'autres brigands les attaquent. Cette fois, ils sont beaucoup mieux armés : ce sont des cavaliers, et donc des brigands qui gagnent bien leur vie. Ils sont 8.

Brigands cavaliers : Lance (3+D12/+2 bonus de charge), armure légère 1.5 (+2), spatha (3+D12). Ils ont 12 PV.

Quand les Pjs arrivent au manoir, ils voient qu'il y a déjà un monde fou : une centaine de personnes doivent être en train de patienter. Ils doivent faire un jet de chance (D10) pour la qualité du bateau :

- | | | | |
|--|---|--------------------------|-----------------------------------|
| 1: Barque délabrée (ils doivent écoper) | 2 : Barque (ils doivent lutter contre le courant) | | |
| 3: Petit bateau de pêche (peu rapide et maniable) | 4 : Bateau de pêche (peu rapide) | | |
| 5: Petit brick | 6 : Brick (1 archer) | 7 : Goélette (2 archers) | 8 : Brigantin (2 archers+baliste) |
| 9: Sindar (2 archers+baliste, maniable et très rapide) | 10 : Dromon (10 archers+catapulte+baliste) | | |

Écoper : test du vigueur (SD : 5) et de volonté (SD : 4). A refaire toutes les ½ heures de barque délabrée.

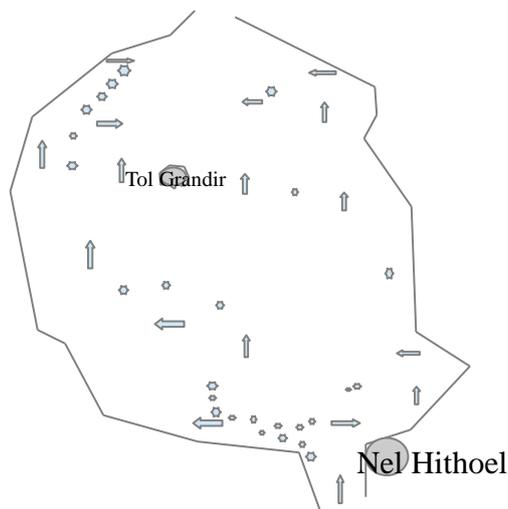
Lutter contre le courant : test de force (SD : 6). A refaire toutes les ½ heures de barque (les 2).

Garder l'itinéraire : test de de navigation (SD : 6). Ils peuvent tous le faire. Bonus de 1 si un des Pjs a la compétence navigation, de 2 s'il l'a au niv2, etc.

Ils partent à la recherche du repaire des brigands. Ils doivent tracer un itinéraire sur la carte que vous leur



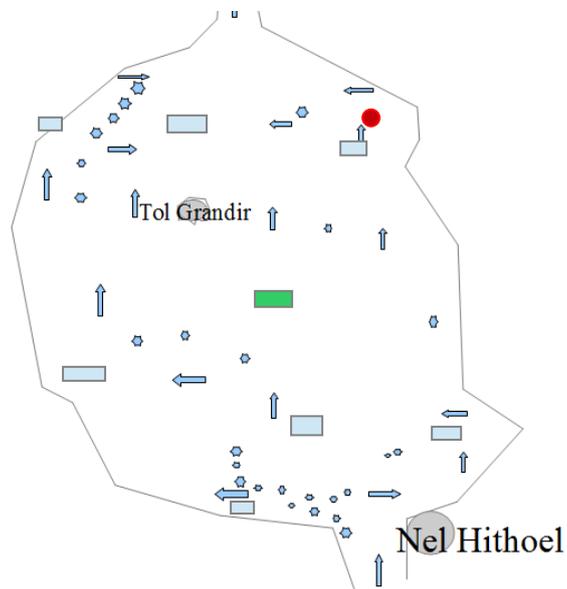
montrez s'ils se renseignent :



← Courent

★ Récifs

Carte MJ :



■ Bateaux pirates

■ Grand bateau pirate

● Repaire pirate

Abordage : navigation (SD : 7).

Fuite : navigation (SD : 8. Rapide : +2, peu rapide : -2).

Tirer avec baliste : SD : 7 toucher, 9 couler.

Tirer avec catapulte : SD : 6 toucher, 8 couler.

Nager : SD : 8. Compétence natation : SD : 4. Au rang 1 : SD : 3... Avec qqn : -2.

Équipage de bateau brigand : 2 archers (1+D12, faire tomber : 10), 4 ont des épées courtes 2 (3+D12). Ils ont 10 PV et ne savent pas nager.

Équipage du grand bateau brigand : 4 archers (1+D12, faire tomber : 10), 8 ont des épées courtes 2 (3+D12). Ils ont 10 PV et ne savent pas nager.

III. La traversée

Selon leur itinéraire, faites des abordages pirates ou d'autres actions.

S'ils vont à Tol Grandir, ils entendent des villageois se dire qu'ils ont de la chance d'habiter à l'ouest, car les attaques viennent toujours de l'est.

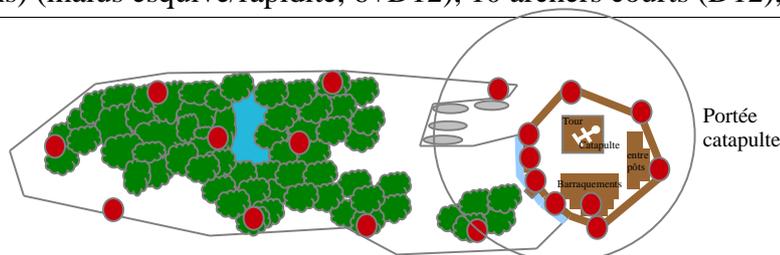
A Tol Grandir, ils peuvent trouver ce qu'ils veulent (mais c'est plutôt cher que normalement).

IV. Le repaire des pirates

Une fois qu'ils l'ont trouvé, ils abordent l'île par une plage de sable fin, et voient le bastion des brigands. C'est une fortification constituée d'une grande palissade, de fossés et d'une tour. S'ils décident de demander du renfort, ils retournent en ville et récupèrent les 40 pièces d'or. Les renforts sont :

20 mercenaires armés d'épées courtes (2+D12), 10 armés d'épées bâtarde (4+D12), 2 des épées longues (à 2 mains) (malus esquive/rapidité, 6+D12), 10 archers courts (D12), 4 archers (1+D12).

Plan de l'île :



● Forêt ■ Plan d'eau ● Brigands ○ Bateau pirate vide — Fossé — Palissade □ Plage/quai

Ils décident de l'endroit à accoster. Les seuls endroits accostables sans se faire remarquer sont les renforcements de forêt au nord ouest ou au nord. S'ils se font repérer et qu'ils ne tuent pas les gardes avant qu'ils sonnent l'alarme, les brigands se replient dans le bastion. Sinon, ils peuvent continuer l'infiltration.

Guetteurs : 3 épées courtes (2+D12), 1 archer court (D12).

Hommes dans le bastion : 10 archers courts (D12), 10 archers (1+D12), 10 épées courtes (2+D12), 5 armés d'épées bâtarde (4+D12) et armures légères 1.5 (+2), 2 des épées longues (à 2 mains) (malus esquive/rapidité, 6+D12) et armures (+3). Ils ont 8 PV.

1 catapulte : 4 artilleurs avec 5 PV et un couteau (D12), dégâts 4D12 sur une zone de 3x3 mètres.

Précision : SD 9. 5 hommes ou + : SD : 8, 10 hommes ou + : SD : 7, 15 hommes ou + : SD : 6...

10 cavaliers rohirrims déserteurs : Lance 1.5 (4+D12/+2 bonus de charge), armure légère 2 (+3), spatha 1.5 (4+D12). Ils ont 15 PV.

Si les guetteurs se sont repliés, il faut ajouter : 30 épées courtes (2+D12) et 10 archers courts (D12).

Endroits spéciaux :

Étang d'Almar : ils peuvent nager pour le traverser (SD: 5), mais sinon il faut le contourner. Les chutes sont visibles si on nage dans l'étang.

Chutes d'Almar : elles sont situées au bout (à droite) de la sorte de botte que fait l'étang. Elles sont invisibles aux yeux des guetteurs. Derrière les chutes d'eau se trouve un tunnel, camouflé par l'eau. Ce tunnel débouche directement dans la tour, ce qui permet d'éviter tous les ennemis. A un moment, ils se retrouvent devant un mur pivotant. Description de l'endroit : C'est un couloir, assez mal éclairé, et vous voyez un mur qui semble ne pas être fait de la même matière que les autres... En effet, les murs sont fait de granit, alors que celui-ci semble être fait de calcaire. Vous regardez de plus près, et voyez qu'il y a écrit en minuscule : « Je suis fou, mais aussi un sorcier noir. Cela va de paire. Et aujourd'hui, je me suis levé du pied gauche... ». Mais en dessous, il y a marqué : « Ne marchez pas sur la mauvaise dalle sinon vous vous en repentirez ». Ils voient alors, gravé sur le mur, une sorte d'échiquier (page suivante).

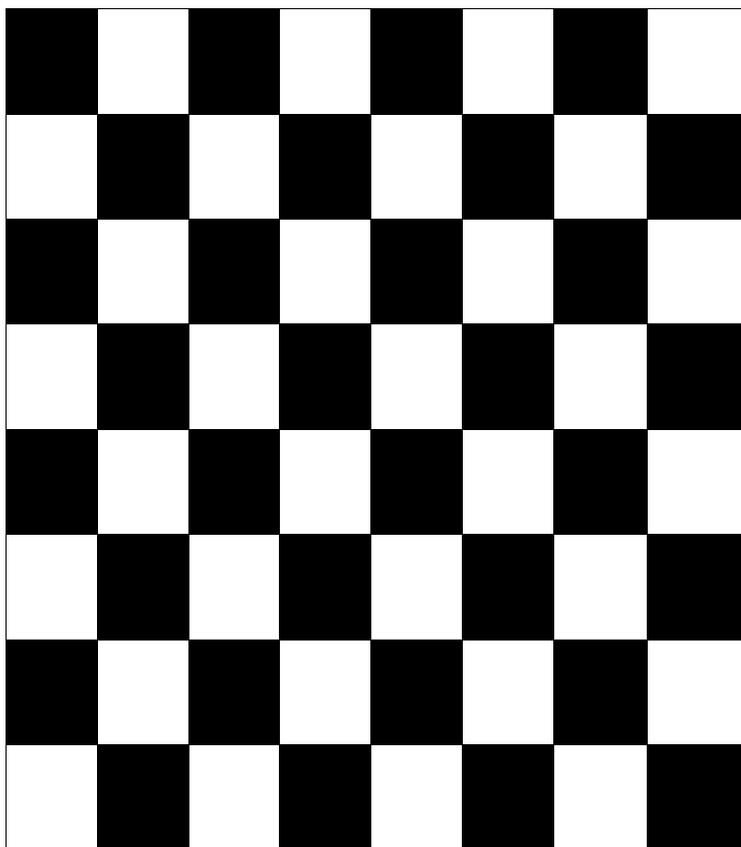
Ils doivent trouver comment l'activer, pour trouver le butin des brigands. Ils peuvent tenter un jet d'intuition impossible (D18) :

SD : 18. Compétence : 17. Comp. niv2 : 16, Comp. niv3 : 15...

Ou de trouver la solution à l'énigme, en désignant la bonne case.

Dans la salle du butin, ils trouveront : 60 pièces d'or et 3 topazes (moyennes).

Et s'ils se trompent, et qu'ils n'ont pas fait de rune pour se protéger au cas où, une rune se brise et leur enlève 3 PV chacun, en ignorant l'armure naturelle, l'armure et le bouclier.



Si les guetteurs les ont repérés, les 10 cavaliers les repèrent et leur chargent dessus. Sinon, ils sortent tranquillement.

Une fois ressortis du tunnel, ils sont en bas de la tour.

Les quais : sur le quais, les Pjs sont repérés immédiatement et se font tirer dessus avec la catapulte. S'ils se réfugient dans les bateaux, la catapulte n'ose plus tirer car elle ne veut pas endommager les bateaux, et ils trouvent avec un jet de fouille (SD : 4) et trouvent 12 pièces d'or. Ils peuvent récidiver dans dans tous les bateaux (il y en a 4 en tout).

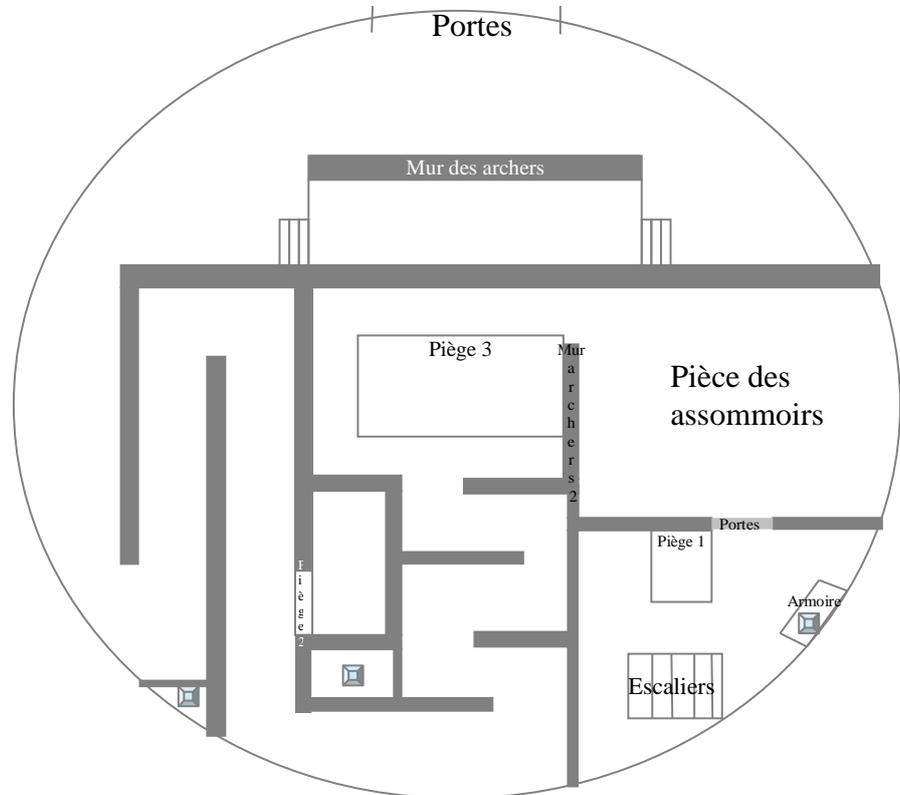
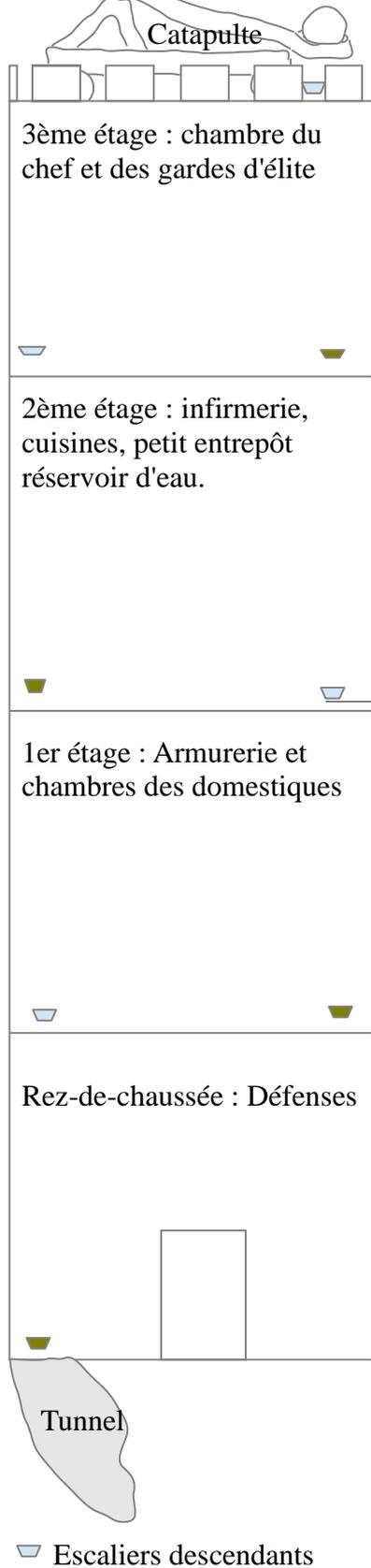
Le fossé : il est infranchissable sauf saut ou acrobatie (SD : 11). Le pont levé est abaissé s'ils n'ont pas été découverts, sinon il est relevé.

Baraquements : Dans la caserne ils peuvent trouver 15 pièces d'or, mais il y a un système d'alarme possible à déjouer : artisanat (SD : 12 – rang de la compétence) ou acrobatie (SD : 12 – rang de la compétence).

Entrepôts : Ils peuvent trouver 30 pièces d'or. Il y a un système d'alarme identique, avec un garde en prime : hallebarde (2+D12/ignore l'armure/bonus +1 contre la cavalerie).

V. La tour

Plans page suivante.



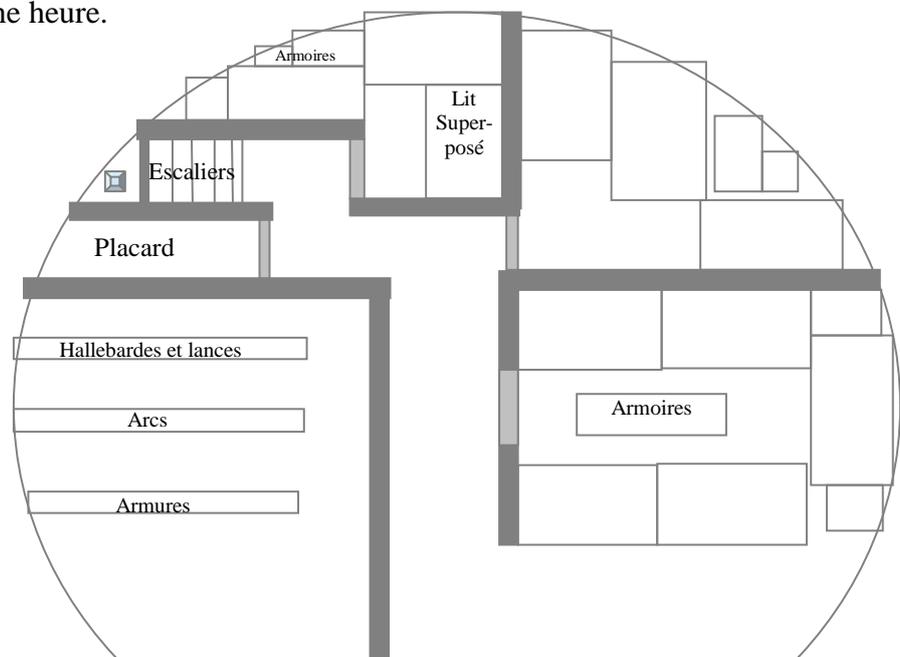
Piège 2 : La porte se referme automatiquement. Pour en sortir : jet de force (SD : 10). Ils peuvent aussi utiliser la magie.

Piège 3 : une grande dalle s'ouvre. Ceux qui tombent perdent (D6) : S'ils font 1-2 : 5 PV, 3-4 : 4 PV, 5-6 : 3 PV.

Assommoirs : si les Pjs se sont faits repérés, ils sont fonctionnels. En tout, 5 pierres leurs tombent dessus : 1 PV par pierre. Pour esquiver, jet d'esquive SD : 8.

☐ = trésor. Trésor 1 : un rubis. Trésor 2 : une clef.

Armoire (à ouvrir avec la clef): fiole d'un liquide non identifié. Cette fiole est un stimulant de +1 à tous les tests (même magiques) pendant une heure.



Escaliers montants

Trésor 1 : 10 pièces d'or.

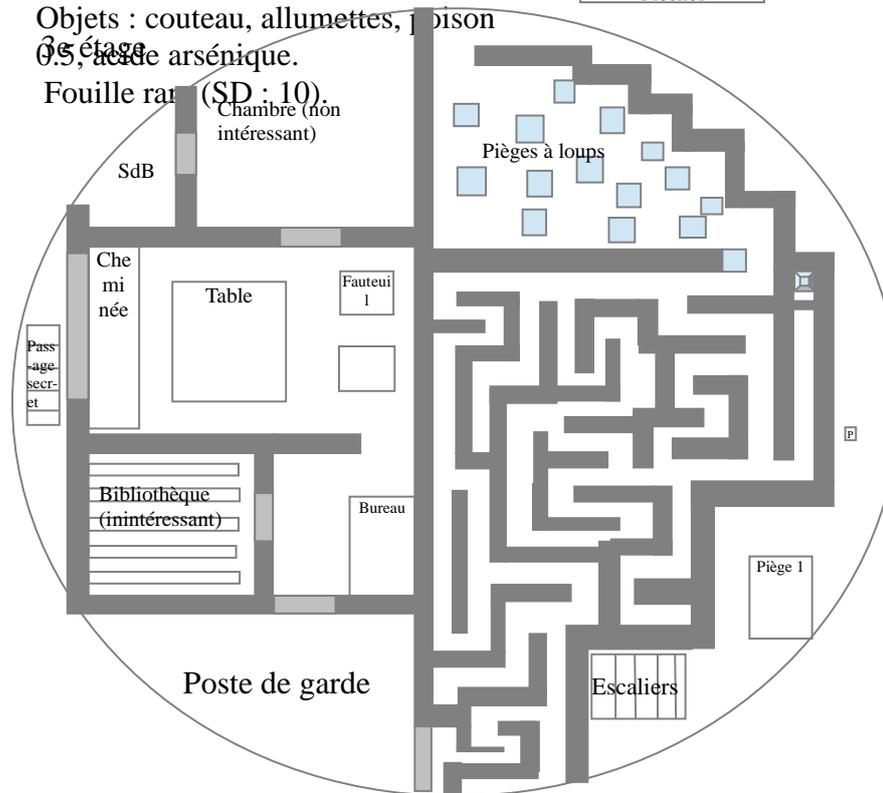
Trésor 2 : Hache 2.0

Placard : jet de fouille (SD : 5).

Objets : couteau, allumettes, poison

0.5, acide arsénique.

Fouille rapide (SD : 10),
Chambre (non intéressante)



Piège 1 : une grande dalle s'ouvre : D6 : 1-2 : -5 PV, 3-4 : -4 PV, 5-6 : -3 PV.

Piège 2 : Dards : Esquive (SD : 8)
Empoisonne : -1 PV tous les 2 tours.

Pièges à loup : -2 PV, fait boiter.

Trésor 1 : Pied de biche.

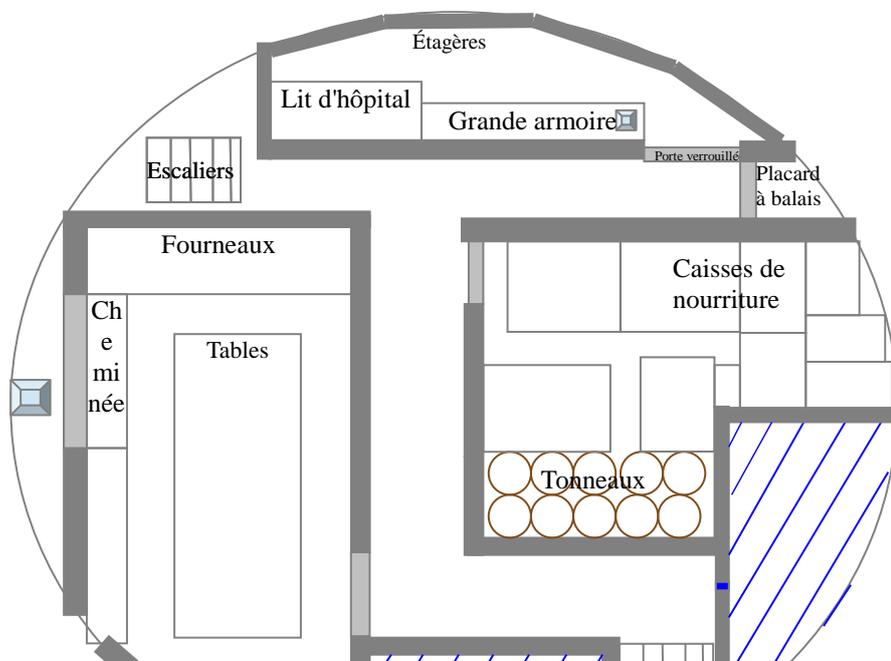
Poste de garde : 5 gardes à l'intérieur. 3 ont des hallebardes 2 (4+D12/ignore l'armure), 1 une pique 3 (3+D12/très long) et un petit bouclier (D12), 1 un marteau de guerre 5.0 (10+2D12), et tous ont une armure (+4), ainsi que 10 PV.

Lorsque les Pjs voient le poste de garde, ils se heurtent à 5 gardes excellemment armés. Un des gardes, les voyant, dit au chef de s'enfuir et verrouille la porte. Les Pjs ne peuvent plus entrer, et doivent donc réussir un test de force : SD : 16 - valeur de l'attribut, ou de crochetage : SD : 11, sauf compétence artisanat (-1) ou ordre artisan (-2) et matériel (-3) (ils peuvent tous essayer chaque test).

Une fois qu'ils les ont battus, ils voient que le chef est parti. Ils peuvent rechercher le passage secret ou se servir de la catapulte en haut pour couler le bateau avec lequel il s'enfuit (SD : 6). S'ils trouvent le passage secret, course à pied (SD : 8-Comp:2) pour le rattraper. S'ils le rattrapent, ils voient que c'est celui qui finançait la recherche du repaire des brigands. S'ils demandent pourquoi, il répond : « C'était pour recruter d'autres brigands. La maladie a décimé mes brigands, alors je pensais qu'en amenant des gens sur mon île, bien sûr des gens moins expérimentés et moins riches que vous, seraient attirés par la vie de bandit et nous rejoignent. Voilà ». Il leur propose de leur donner 90 pièces d'or s'ils le libèrent. S'ils acceptent, il s'enfuit sans rien leur donner et ils ratent l'objectif principal.

Sinon il le voient s'enfuir, et voient que c'est celui qui finançait la recherche. Ils le poursuivent, mais comme il est en bateau, ils doivent s'arrêter sauf s'ils font un saut (SD : 11 - niv compétence : 2).

Ensuite ils retournent à Nel Hithoel, et c'est la fin de l'aventure.



Trésor derrière la cheminée : statuette porte bonheur ensorcelée : elle permet de refaire un jet par partie.

Trésor grande armoire : clé à trouver dans l'étagère (SD : 10). Antidote contre la peste.

Étagère : jet de fouille (SD : 12-compétence fouille) : juste : remontant, +1 : somnifère, +2 : calmant, +3 : pommade contre les brûlures, +4 : drogue hallucinogène, +5 : stimulant de force, +6 : stimulant d'intelligence, +7 : stimulant de magie, +8 : rune d'invocation de golem mineure (1 h).

Caissez de nourriture : ils peuvent se ravitailler