

## Les grottes d'Algarond

Localisation : Rohan (gouffre de Helm)

Joueurs : 2 à 5.

Difficulté : assez difficile.

Contexte : Saroumane est entré en guerre contre le Rohan. Gandalf a renvoyé Langue de serpent rejoindre son maître, et Théoden part en guerre contre les orques de l'Isenguard. L'armée disposée autour des frontières ayant été défaite, les rohirrims se replient à Helm où se déroulera la bataille finale. Les orques arrivants sous peu, ils recrutent des mercenaires pour la bataille ultime.

### I. Recrutement du Rohan

Les Pjs ont fait une étape au Guet-du-Helm, et se reposent tranquillement. Toutefois, l'agitation gagne cette ville : de fâcheuses nouvelles arrivent sur une attaque imminente de Saroumane. Des recrutements et des levées en masse s'organisent. Les Pjs sont bientôt pris dans une guerre dans laquelle ils ne sont pas impliqués. Des soldats viennent leur demander de s'engager. Ils peuvent :

- S'engager : Les Pjs ne sont pas payés mais ils reçoivent des armes (au choix du MJ).
- Se faire recruter : Les Pjs sont payés (renommée + D10) PO.

Les soldats les amènent à la garnison avec les autres, et ils partent tous au gouffre de Helm. Les Pjs passent la nuit dans la garnison, déposent leur arme à l'entrée, et voient un jeune soldat être victime de racket.

Si ils l'aident : les racketteurs se retournent vers eux, et leur demandent de se mêler de leurs affaires. S'ils continuent, combat :

Racketteurs : Ils ont des couteaux (D12-1) et 6 PV. Ils sont 4.

Les Pjs : ils n'ont pas d'armes (ils ont oubliés hé hé hé) : poings : (force + combat sans armes) / 10 dégâts, toucher l'adversaire : SD : 15 - combat sans armes.

S'ils gagnent, le racketté les remercie.

Sinon, ils passent leur chemin. Après cette nuit, ils partent tous (à cheval ou à pied) vers le gouffre de Helm. Arrivés là-bas après un éprouvant voyage, ils se reposent puis sont appelés par un officier. Ils demandent à toute la section de s'occuper du mur est. Ils se mettent en place, puis attendent l'armée ennemie. Quelques contingents arrivent encore, puis l'attente se fait de plus en plus forte. Les Pjs peuvent discuter avec quelques autres soldats. L'un d'eux, du nom de Eman, a entendu parler des grottes d'Algarond. Il leur dit qu'un trésor serait caché dedans. (Note du MJ : Il meurt peu après, vers le début de la bataille).

### II Le combat

Les orques sont des milliers à déferler sur Fort-le-Cor. Il y a aussi des Dunéens et d'autres créatures du mal. Les Pjs les voient se diriger vers eux. Ils tirent leurs flèches. Les orques arrivent en force et tentent de passer le grand fossé, le gouffre de Helm. Ils y arrivent à la 2<sup>de</sup> tentative. Ils placent les échelles et les Rohirrims tentent de les repousser. S'engage alors un combat au corps à corps.

Les Pjs doivent chacun repousser 12 échelles (SD : 4). Pour chaque échelle non repoussée, il doit combattre 8 orques et 2 dunéens et 1 officier orque toutes les 2 échelles.

S'il y a un mage : Mais au bout d'un moment, le mage sent une présence. Un magicien est à l'œuvre ! Il tente de faire exploser le mur ! Il doit le vaincre magiquement. S'il le vainc, le mage ennemi se replie et le mur n'explose pas à l'endroit où ils sont, mais un peu plus loin. Cette fois, c'était Saroumane (pas son sbire).

Après l'explosion, les orques et leurs alliés s'infiltrèrent dans la brèche et les rohirrims se replient en désordre. Les Pjs suivent Gimli et vont dans les grottes de Helm, mais doivent d'abord combattre 4

orques, 2 dunéens et 1 troll.

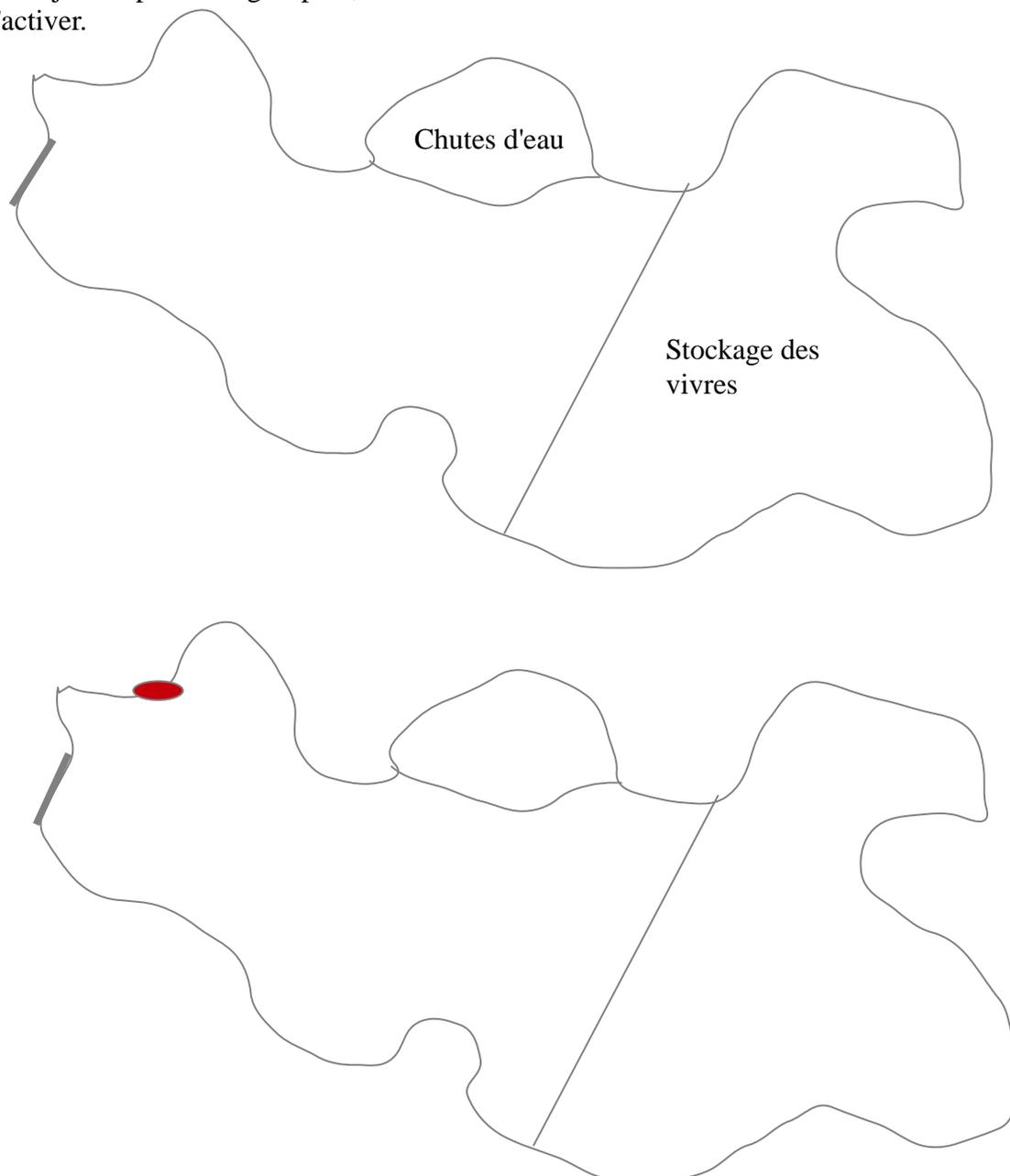
Orques : ciméterre 2 (D12+4), armure légère (+1), 5 PV. Dunéens : épée bâtarde 2 (D12+5), armure légère (+1), 7 PV. Trolls : masse d'arme 2 (2D12+3), 10 de protection naturelle, 15 PV. Officiers orques : ciméterre 4 : 2D12+3, armure légère 2.5 (+3), 7 PV.
--

### III. Les grottes

Les soldats et les Pjs se sont repliés dans les grottes de Helm, et fuient tant bien que mal dans le réseau de grottes, menés par Gimli. Ils se retrouvent finalement dans un immense réseau de grottes, les grottes d'Algarond. Celles ci sont magnifiques, mais pas moyen de s'échapper. Il y a des caisses entières de vivres et d'eau et cela permettrait de tenir un mois. Il reste à peu près 300 soldats dans la grotte.

Eomer dit alors par dessus le brouhaha : « Nous avons de quoi tenir, et nous avons le courage pour le faire. Toutefois, je suis sûr qu'il se trouve un ancien mécanisme de défense dans ces grottes, mais je ne le trouve pas. Je propose de faire 4 groupes, qui tourneront à la porte et à la recherche. 3 groupes défendront. »

Les Pjs font partie du groupe 1, et recherchent en 1er. Ils doivent trouver le mécanisme et comment l'activer.



Le mécanisme : pour le trouver : fouille : SD :15 – compétence, ou intuition : SD : 15 – compétence ou trouver l'endroit et le dire au MJ (1 essais).

Mécanisme : vous avez 2 jarres. 1 de 5 L et l'autre de 3. Vous devez avoir 4 L pour faire fonctionner le mécanisme. Elles sont vides. Vous pouvez les vider et les remplir dans les chutes.

Première solution : Vous remplissez la jarre de 5 litres.

Vous la videz dans celle de 3, vous videz celle de 3. Il vous reste donc 2 litres dans celle de 5 litres.

Vous les videz dans celle de 3. Vous remplissez à nouveau celle de 5 et la videz jusqu'à remplir celle de 3 (1 litre).

Il vous reste 4 litres dans celle de 5.

Seconde solution : Vous remplissez celle de 3. Vous la videz dans celle de 5.

Vous remplissez à nouveau celle de 3. Vous la videz dans celle de 5. Il vous reste donc 1 litre dans celle de 3.

Vous videz celle de 5. Vous videz le litre de celle de 3 dans celle de 5.

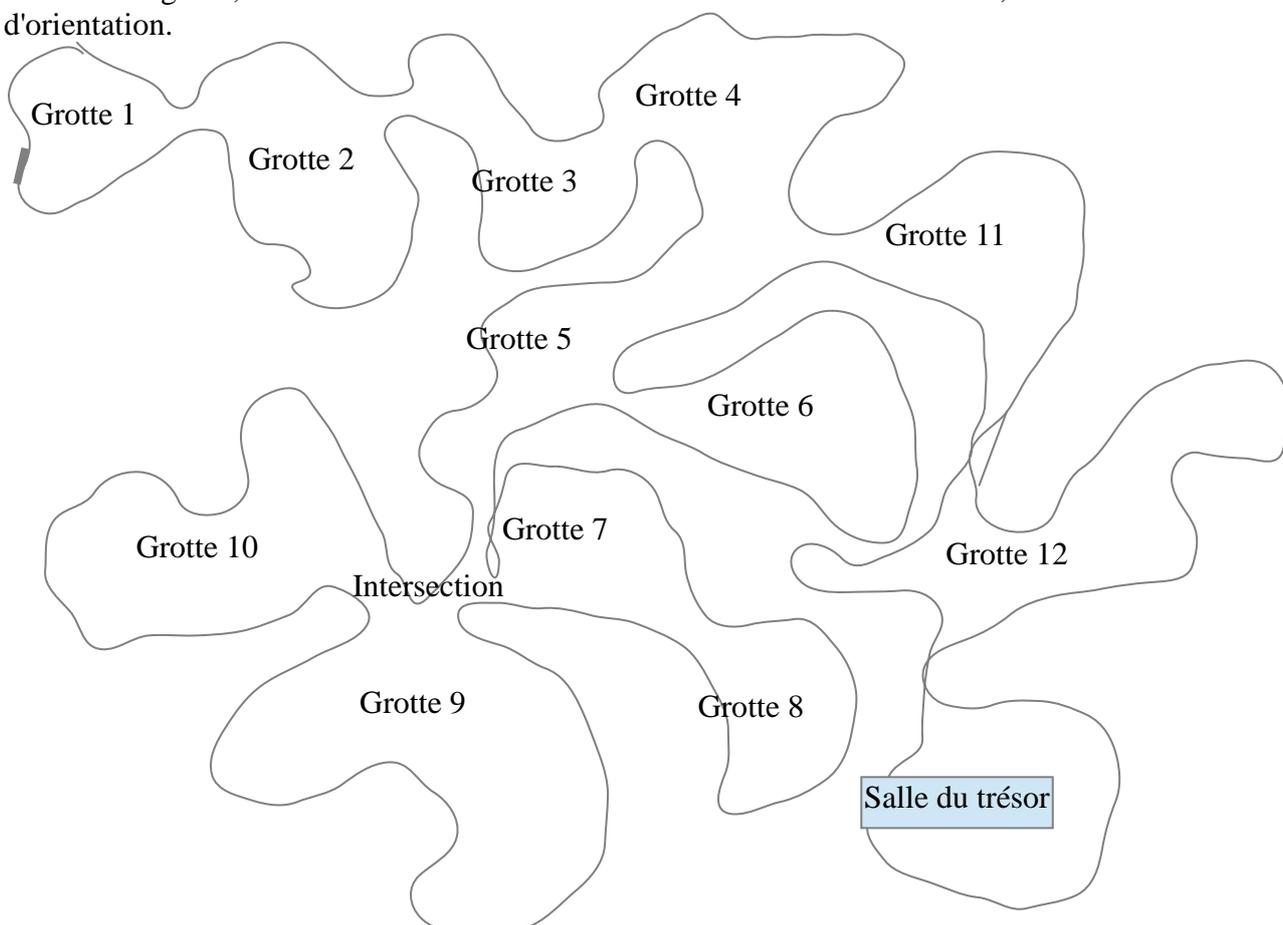
Vous remplissez celle de 3 et la videz dans celle de 5. Vous avez 4 litres dans la jarre de 5 litres.

S'ils trouvent, un torrent de pierre se déverse sur les ennemis et ils ne doivent combattre que 1 troll, 4 dunéens et 15 orques. Sinon, c'est 3 trolls, 12 dunéens et 45 orques.

#### IV. Fin

Vous avez vaincu les orques grâce à Gandalf et les Huorns. Ils repartent et sont heureux. Ils touchent leur paie (ou pas). Ils retournent au Guet-de-Helm.

S'ils veulent trouver le trésor, ils peuvent retourner dans les grottes. C'est un labyrinthe. S'ils ont emmené un guide, ils ont +3 aux tests d'orientation. S'ils ont emmené un nain, ils ont +4 aux tests d'orientation.



Grotte 1 : Grotte éclairée par la lumière de l'extérieur. Une seule sortie.  
Grotte 2 : Grotte avenante mais avec quelques stalactites. Une seule sortie.  
Grotte 3 : Grotte peu éclairée. Rien de notable. Une seule sortie.  
Grotte 4 : Grande grotte très humide. Quelques petites sources. 2 sorties : une petite à gauche, une plus large à droite.  
Grotte 5 : Grotte standard. Deux sorties : une petite à gauche, une dans le prolongement.  
Grotte 6 : Cul-de-sac, avec des petites stalactites et stalagmites.  
Intersection : 2 sorties : 1 à droite, 1 à gauche.  
Grotte 7 : Grotte très sombre et humide. 1 sortie.  
Grotte 8 : grotte en partie bouchée. Cul de sac.  
Grotte 9 : Sèche et servant à entreposer les vivres. Cul-de-sac  
Grotte 10 : Algarond. Cul-de-sac  
Grotte 11 : Grotte un peu éclairée. 1 seule sortie.  
Grotte 12 : Grande grotte servant de dépotoir et beaucoup de chauves-souris cachées dans des recoins sombres.  
Salle au trésor : on y accède en rampant dans un de ces recoins. Un trésor au centre : 120 PO.