

"Un dimanche à Dól Guldur"

Synopsis: Nous sommes à l'été de l'an 2875 du 3ème Âge; alors que la puissance renaissante de Dól Guldur, sous l'influence du Nécromancien; obscurcit la Forêt de Mirkwood, une troupe d'orques, menés par un sorcier au service de l'ombre vont devoir capturer le roi nain Thraïn II, dernier détenteur d'un des sept anneaux des nains, mais c'est sans compter la menace des elfes de la Lorien, patrouillant sans relâche aux environs des rives de l'Anduin, et des gobelins au service du roi Azog III.

1/ La Mission:

Une troupe d'orques d'élite, menés par Urmâzon, sorcier de Dól Guldur au service des nâzgûls et du nécromancien (qui n'est autre que Sauron déguisé...) va devoir récupérer le dernier anneau des nains, et ramener son possesseur, Thraïn II, à Dól Guldur, vivant, pour l'interroger...euh, le torturer des plus abominables manières, afin de soutirer le plus de renseignements possibles...mais pour cette mission, ils se verront adjoindre une troupe d'orques du Mordor, menés par un des capitaines Urûk de la Porte Noire, afin de renforcer leurs effectifs...

2/ Les ennuis commencent:

- Le groupe: Il est évident que la constitution d'un groupe aussi hétéroclite d'orques sournois, belliqueux et xénophobes ne peut que dégénérer à long terme...si ce n'est la peur du sorcier ou la menace des Fouets qui les tient un tant soi peu en respect, mais les occasions de jalousies ou de frictions qui peuvent dégénérer en bain de sang sont nombreuses...car bien évidemment, les orques de Dól Guldur haïssent ceux du Mordor et ces derniers s'estiment supérieurs à ces larves...

- Les hommes de Carrock: Les villages des hommes souffrent régulièrement des attaques des orques et des groupes de chasseurs et de guerriers se sont constitués afin de pourchasser cette engeance, se ravitailler en pillant les villages humains ne devrait pas être aussi facile que ça en à l'air...

"Un dimanche à Dol Guldur"

Hommes de la vallée

Rapidité: +1
Sagesse: +1
Vigueur: +2
Volonté: +2

Combat à distance: +5
Combat armé: +5
Santé: 9

Équipement:
Arc (20+2)
Épée longue (20+5)
Armure de cuir (4)

- Patrrouille Elfe:

Les Elfes de la Lorien combattent l'ombre depuis les premiers jours du monde, et ils éradiquent systématiquement tout groupe d'orques rencontré...Et ces derniers ne sont pas en reste lorsque l'occasion se présente!...

Elfes de la Lóthlórien

Rapidité: +3
Sagesse: +2
Vigueur: +2
Volonté: +3

Combat à distance: +7
Combat armé: +6
Santé: 8

Équipement:
Arc elfique (20+4)
Lame Elfique (20+4)
Cuir léger (3)

- La troupe du roi Thraïn II:

Mû par le désir de retrouver la terre de ces ancêtres, le roi nain, a rassemblé ses plus fidèles compagnons, et entamé un périple des Montagnes Bleues en direction du Mont Solitaire, ancien foyer des nains.

Mais c'est sans compter les nombreux espions du Nécromancien, et son désir de récupérer tous les anneaux de pouvoir...Ceci dit, si localiser le groupe est une tâche aisée, le vaincre et surtout garder vivant le roi en est une autre!

"Un dimanche à Dol Guldur"

Escorte du Roi Thraïn

Rapidité: +0
Sagesse: +1
Vigueur: +4
Volonté: +3

Combat à distance: +4
Combat armé: +6
Santé: 10

Équipement:

Hache de bataille (2D+7)
Marteau de guerre (2D+6)
Arbalète naine (2d+6)
Mailles naines (6)

Roi Thraïn II:

Rapidité: +1
Sagesse: +2
Vigueur: +3
Volonté: +4

Combat à distance: +3
Combat armé: +8
Santé: 10

Équipement:

Hache de bataille runique (2D+9)
Mailles de grande qualité (7)
Anneau de pouvoir

3/ Le défi:

C'est au moment où le groupe, victorieux des nains, affaibli et ralenti, chemine vers le chemin du retour que Fûdolç, chef de guerre gobelin, au service d'Azog III, va tenter de récupérer leur prisonnier et, si possible, l'anneau, leur vivres et leurs armes, et ; pourquoi pas; les massacrer...(il hait les orques, autant que les orques haïssent les gobelins...)

Il est tout de même à la tête de 50 guerriers et d'un Troll "enchaîné", et les embuscades sont le quotidien de cette racaille du Mont Gundabad...

Mais en cas de grosses difficultés, le Nécromant (décidément au courant de tout) pourrait envoyer un ou plusieurs Nazgûls afin d'aider le groupe de pj (et le motiver, si nécessaire...)

Scénario de: Stefenris

Oédicaces et remerciements: Morkai, The Commodore et Choch' et tous les amoureux de Tolkien du coin (qui, je l'espère ne m'en voudront pas trop, cette année...)