

## INTRODUCTION À LA CAMPAGNE/NOTE DE L'AUTEUR AU MJ

Tout d'abord, je souhaite vous féliciter d'avoir choisi ma campagne. Je suis certain d'une chose déjà, cher lecteur, c'est que soit elle vous conviendra et vous serez comblé, soit vous la détesterez. En tout cas, une chose est sûre, il y a de quoi s'inspirer dedans...

Cette campagne se joue dans un univers de jeu que j'ai créé personnellement, vous ne risquez donc pas de pouvoir le jouer exactement comme je l'ai fait jouer, puisque cet univers est incomplet, et surtout que vous ne le trouverez nulle part, à moins que vous me suppliez de le publier aussi. Aussi, je vous conseille de changer les noms des villes comme il vous le conviendra, pour adapter cette campagne à votre univers de jeu favori.

Afin de faciliter la vie à des Maîtres de Jeu pris par le temps, j'ai créé des personnages jouables prêtés. Constituant le groupe de quatre personnages idéal, je vous conseille de vous en servir car ils sont particulièrement adaptés à la campagne. (Je n'ai pas fait d'elfe, car ce serait injouable dans une campagne de nains.)

Vous constaterez que certains personnages, certains lieux, ou certains monstres, sont complètement ridicules. J'ai fait cela à la demande de mes joueurs, qui désiraient des parties fortes en rires. Prenez l'exemple du Nain-Garou à Neuf Jambes. Que celui qui arrivera à ne faire rire aucun joueur avec ce monstre ridicule lève la main. De plus, je dois admettre que certains lieux sortent tout droit de la réalité. Alors, si je peux donner un conseil aux MJ peu expérimentés (comme moi-même, qui ne pratique que depuis trois ans) désireux de construire une campagne ou un univers, ce serait : « **INSPIREZ-VOUS DE VOUS ET DE VOTRE MONDE, OÙ L'IMAGINATION PARAÎT DISPARUE. ON TROUVE TOUJOURS DES SOURCES D'INSPIRATION, MÊME GRÂCE À DES CHOSES OU DES FAITS ANODINS.** »

Par ailleurs, je me suis permis de laisser de petits commentaires, parfois agaçants peut-être, mais vous vous habituerez. Ces commentaires sont des fois des partis pris de MJ, auxquels je pense que vous accorderez leur véracité. N'allez pas peur de rejoindre mon avis sur certain sujet concernant le travail de MJ, même si mon avis est un brin pervers et sadique, je l'avoue, de temps à autres.

J'ai aussi laissé des conseils aux MJ novices, à la fin des passages, quand je jugeais cela adapté. Les MJ novices en question, et les plus expérimentés aussi, verront que (sans me vanter bien sûr) ces conseils sont tout à fait utiles, parfois inédits, toujours d'expérience personnelle.

Enfin, je ne prétends pas être un bon Maître de Jeu, puisque je suis un amateur. Alors, si vous avez envie de changer quelque chose à l'aventure, ce sera à votre bon vouloir (de toute façon, je n'ai aucune influence sur votre manière de procéder). Mais si jamais vous avez une idée vraiment géniale pour améliorer la campagne en elle-même, ou si vous voulez me complimenter sur ma manière de créer, ou au contraire me critiquer méchamment, n'hésitez surtout pas (et faites m'en part à cette adresse : [Turi.Luri@hotmail.com](mailto:Turi.Luri@hotmail.com) Merci d'avance).

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez aussi lu les précédentes. Je vous félicite pour votre patience. La patience est une grande qualité. Alors vous allez devoir vous montrer très vertueux si vous voulez faire jouer ma campagne.

*Arthurius, La Plume.*

# I) COMMENCEMENTS : LE VOYAGE

## INTRODUCTION AU MAITRE DU JEU

Cette aventure est destinée à un groupe de deux à quatre joueurs de niveau 1 (en moyenne. Encore une fois, je rappelle que tout Maître du Jeu est le « boss », et qu'il devra n'en fera qu'à sa tête.). Il me paraît adapté à des joueurs inexpérimentés, et je l'ai aussi fait apprécier à des joueurs aguerris. Elle n'est pas d'une difficulté exceptionnelle, mais je crois que les personnages auront à faire. De plus, si vous voulez faire jouer cette aventure en soirée, pour toute une nuit, vous n'allez pas vous ennuyer. Il paraît que j'ai la plume humoristique. Pour jouer cette campagne, il vous faudra les trois manuels de base Donjons&Dragons 3.5.

Contenu de l'épisode :

Combat 20%

Enquête 0%

Aventure 80%

## 1) Bromsdorf

**« L'Astre Solaire se lève sur le port fluvial de Bromsdorf, la Ville de Marteau. L'air est frais et vivifiant, et c'est avec joie que vous quittez le navire marchand qui vous a transporté jusqu'ici, aux pieds des Monts Crochus, cette célèbre chaîne de montagnes, délimitant le territoire du Royaume. Descendus sur les quais, vous remarquez que le port s'est aussi réveillé avec le Soleil. Sur la placette proche, où brille une statue dédiée à Pélor, le Dieu-Soleil, les marins transportent des marchandises et les chargent sur des bateaux, les marchands sortent leurs étals et exposent leurs biens aux passants déjà nombreux, et les saltimbanques s'échauffent, s'entraînent à faire vibrer leur public... »**

Les personnages vont certainement commencer par traîner un peu sur la placette rayonnante, pour prendre un peu leurs repères. Mais il est certain qu'ils s'arrêteront à la très fameuse Taverne du Loup de Mer Desséché.

**« Se balançant au gré du vent, une enseigne : C'est celle de la Taverne du Loup de Mer Desséché. Lorsque vous entrez, vous remarquez que l'ambiance y est joyeuse et que les clients ne manquent pas, dès le matin. »**

Les personnages sauront (Connaissances (géographie) DD12) que cette taverne est célèbre dans la région pour sa spécialité dont elle tire son nom. Ils sauront aussi que c'est un lieu de rendez-vous incontournable pour les bardes. En effet, chaque semaine, une autre troupe s'y produit. Après que les personnages se soient installés à une table, une serveuse charmante, à la forte poitrine, vient prendre leurs commandes. Les personnages (masculins) qui parviendront à détacher leurs yeux de la serveuse pourront remarquer un barde à l'œuvre, en train de jouer une ballade joyeuse, qui conte les aventures d'un mauvais bougre, aventurier malchanceux. Les bardes reconnaîtront là une chanson célèbre de Gimble le Barde. Les personnages plus attentifs (Perception Auditive DD15 ou Détection DD8), verront un nain richement vêtu, tenir un discours étrange. Ceux qui se rapprocheront entendront distinctement :

**« -Je suis Kugrik, Prince du Royaume de Marav-a-Tak. Moi et mon peuple avons besoin d'aide, car notre citadelle est en guerre avec une horde de gobelins. Les gobelins sont en grand nombre, et nous n'arrivons pas à les repousser. Nous avons besoin de personnes volontaires, pour une mission au service de Marak, notre Roi. »**

Les personnages sentiront bien évidemment la bonne affaire. Ils voudront certainement en savoir plus. Kugrik, escorté de deux soldats nains, sera heureux d'avoir enfin trouvé oreilles attentives à son discours. Il précisera que la mission consiste en une sorte de chasse, mais il refusera de dire ce qu'il faudra chasser, et dira que seul le Roi Marak le leur dira, si les personnages l'accompagnent jusqu'à Marav-a-Tak. Bien sûr, en ce qui concerne la récompense, Kugrik promettra 700 Pièces d'Or (à répartir). Il leur donnera rendez-vous pour le lendemain matin à l'aube, devant la Porte Nord de la ville. Après cela, il leur donnera une bourse de 50 PO, en plus de leur salaire promis, pour qu'ils s'achètent l'équipement nécessaire. Il leur conseillera aussi une bonne auberge, pas loin de la Porte Nord : Le Dormeur Nain.

## **2) Nuit à l'Auberge**

L'auberge du Dormeur Nain ne sera pas difficile à trouver, car elle est la seule bâtisse du quartier Nord à être encore éveillée la nuit. En effet, c'est le lieu de rendez-vous des habitants du quartier, en majorité des nains. Le soir, ils viennent y boivent de la bière en racontant des blagues naines. Les personnages non-nains n'auront pas de mal à comprendre que l'humour nain est très limité, sauf en ce qui concerne l'humour noir.

Voici quelques exemples de blagues naines célèbres :

**« -C'est quoi la différence entre un elfe et un trampoline ?  
-Ben, pour sauter sur le trampoline, on enlève ses bottes ! »  
« -Comment reconnaît-on un quartz blanc d'un quartz gris ?  
-On le fait avaler à un orc, et on regarde la couleur qu'il prend ! »**

L'aubergiste, un gros nain du nom de Tagrimm, viendra accueillir les personnages. Il leur proposera de passer la nuit dans son auberge pour la modique somme de 2 PA par personne. Le repas constitue un supplément de 5 PC par repas et par personne. Quand les personnages montent à leurs chambres, ils sont agréablement surpris par la propreté et la coquetterie de l'aménagement.

La nuit se passe sans encombre, mise à part les bruits étouffés des nains fêtards, en bas. Les personnages auront aussi la possibilité, s'ils le désirent, de faire nuit blanche en compagnie des nains au rez-de-chaussée. Ils pourront ainsi entendre parler de l'invasion gobeline que subit Marav-a-Tak. Il paraîtrait qu'un nouveau chef, plus vicieux et fort que les précédents, se serait mis à la tête des clans gobelins de la région (de l'autre côté des Crocs Pointus). Il paraîtrait aussi que ces clans gobelins réunissent près de 8000 individus !

## **3) Départ**

Au petit matin, les personnages se réveillent, comme prévu, et descendent dans la grande salle de l'auberge encore endormie. S'ils ont prévenu l'aubergiste de leur départ, celui-ci leur aura préparé un casse-croûte, posé sur la grande table. La note sera à côté. On verra bien si les personnages sont honnêtes, et s'ils déposent la somme due dans le coffret.

Kugrik, comme prévu, attend les personnages devant la Grande Porte Nord, qui se trouve non loin de l'auberge.

Là, il en dit plus sur les personnages, car il sait maintenant qu'il peut leur faire confiance.

**« -En réalité, la mission que nous voulons vous confier n'est pas vraiment une chasse à la bête, mais plutôt une traque au voleur. Dans notre Haut Temple de Moradin, une relique a été dérobée. Nous cherchons en secret son voleur, car nous, le Service Royal de Marak, avons pour obligation de tenir cette affaire confidentielle. En effet, le Royaume est déjà en crise à cause des attaques gobelines incessantes, il ne faudrait pas casser le moral, déjà bien bas, du peuple. Sinon, ce serait la fin. Les prêtres de Moradin prédisent que si cette relique n'est pas retrouvée, nous pourrions perdre le soutien du Forgeur d'Âmes. Pour atteindre la Citadelle, il faut compter trois jours de marche intensive. »**

C'est ainsi que, après un discours bref et concis, le groupe se met en marche vers la citadelle de Marav-a-Tak. En chemin, les nains sont très peu bavards, sauf entre eux. Ils se racontent des blagues, se moquent des elfes (surtout si l'un des personnages est elfe), exhibent leurs cicatrices...

### **a) Le lac Yrgk**

Après cinq heures de marche, alors que le Soleil est à son zénith, Kugrik fait signe au groupe de faire halte. Ils ont atteint le lac Yrgk, lieu au nom imprononçable, et à l'histoire mystérieuse. Après avoir choisi un endroit pour se reposer, une énorme rocher, accessible grâce à un test d'Escalade DD10, le groupe a une vue imprenable sur le lac.

**« Arrivés avec grand peine au sommet de l'immense rocher, vous êtes époustouffés par la beauté du paysage. En premier plan, un lac à l'eau limpide et vide de poissons. En retrait, une forêt d'arbres touffus, s'entremêlant dans les couleurs chaudes de l'automne. Et plus loin encore, l'arrondi parfait d'une crevasse dans les Monts Crochus. Vous reprenez votre souffle, les cheveux ébouriffés par un vent léger et frais. »**

Les personnages auront droit à un peu de repos, à l'ombre d'un grand chêne surplombant le rocher. Kugrik se mêlera aux personnages désireux de faire la sieste. Les personnages pourront également profiter de la halte pour remplir leurs gourdes ou chasser un brin. Kugrik leur déconseillera de se baigner dans le lac, car il paraît qu'il est la tanière d'un monstre aquatique mystérieux. Si les personnages relèvent le défi, il ne se passera rien de particulier, mais Kugrik sera mécontent.

Après s'être restauré quelques peu, le groupe reprend la route vers le Nord, en direction du tunnel Brom.

### **b) Le Tunnel Brom**

**« Trois heures plus tard, vous arrivez devant l'entrée du tunnel Brom. Il était temps, car la chaleur commençait à être insoutenable. Vous voyez, posée sur le flanc de la montagne raide, une maisonnette. C'est celle du péager. »**

Le péager, un nain usé par l'âge et l'isolement, sort de sa maisonnette de bois. Il se dirige vers le groupe. Il exigera une taxe de passage au groupe. Kugrik lui montrera alors un papier. Le péager s'en contentera. Il se prosternera même devant le futur souverain, et s'excusera mille fois de ne pas l'avoir reconnu. Il proposera alors au groupe de le guider dans le tunnel, jusqu'à l'autre côté. Une offre que le groupe acceptera certainement. Le péager, qui se nomme Tollwek, ira chercher des lanternes dans sa baraque, et de l'huile. Il reviendra aussi avec deux pioches, une pelle, une hache et un arc.

Tollwek guidera alors les personnages dans le tunnel sombre. (Voir carte)

1) Ce passage débouche sur des éboulis. Tollwek dit que la dernière fois qu'il était venu ici, il y a de cela bien deux semaines, cet éboulis n'était pas là. Il assure pourtant que le tunnel a été très bien conçu, et que de tels éboulements ne devraient pas être ici. Heureusement, il y a un autre passage, qu'il utilise plus rarement.

2) Un groupe de cinq Rats Sanguinaires sautera sur le groupe ici.

3) Dans cette grotte immense, d'où pointent des stalactites, on remarque un gouffre béant, occupant la majeure partie de la grotte. Seule un petit chemin, sur une corniche escarpée permet de rejoindre la sortie de la grotte. Une barrière visiblement usée par les ans à l'air d'empêcher toute chute. Si l'on se penche au-dessus du gouffre, on verra le fond du gouffre, environ trente mètres plus bas, hérissé de stalagmites pointues. Tout se passe bien, pour ce qui est du passage à la sortie, sauf que, arrivés en milieu de parcours, le groupe se fait agresser par trois Mantes Obscures, qui tentent de les pousser dans le gouffre. Quand on se bat contre l'un de ces monstres, il faut faire attention à ne pas tomber dans le vide, et donc y consacrer une action de mouvement. Si une Mante Obscure gagne un test de lutte opposé, elle peut tenter de jeter le personnage dans le gouffre, par un test de force opposé. Le personnage a droit à un bonus racial de +6 pour résister.

Au bout du passage dangereux se trouve le trésor des mantes obscures (ou plutôt les équipements de leurs dernières victimes). On y trouve un total de 326 Pièces de Cuivre, 43 Pièces d'Argent et 28 Pièces d'Or, ainsi que deux jaspes (valeur unitaire 70 PO). En regardant bien, on trouve aussi une hache d'armes de maître (valeur 310 PO), cachée entre deux pierres.

4) Les personnages qui entrent dans cette grotte géante se verront être devant une sorte de lac intérieur. D'un côté, leur rive, où se trouve une barque, arrimée à une corde attachée solidement à un roc. De l'autre côté, une autre rive, avec le même système de barque arrimée.

Pour fasciner les joueurs par le lieu, lisez-leur ceci :

**« Dans la pénombre, seulement brisée par la faible lueur des lanternes, vous distinguez le miroitement d'un lac intérieur, sur les côtés de la grotte. Lorsque vous vous approchez, vous pouvez entendre le doux flic-floc d'une eau pure et claire. Là est arrimée une barque à un rocher. Kugrik vous fait signe de s'y installer en montrant l'exemple... »**

**« En chemin vers l'autre rive, vous constatez que le plafond de la grotte est constitué d'une multitude de stalactites brillantes, certainement de quartz pur. »**

**« Après un cours trajet silencieux, vous arrivez sur l'autre rive. Là est aussi arrimée une barque. De ce côté, il y a aussi des stalagmites brillantes. »**

5) Ici, le chemin se sépare en trois parties. Une seule mène à la sortie.

6) Sortie.

### **c) En territoire nain : rencontre avec Ottoline et bivouac**

Les personnages sont arrivés de l'autre côté de la montagne. Tollwek a donc fini son travail, et peut donc se reposer dans sa cabane. En effet, il a une cabane de chaque côté de la montagne, ce qui est astucieux. Avant de laisser le semi-ermite tranquille, Kugrik lui donnera 10 Pièces d'Or. Il le remercie chaleureusement, et le laisse à son isolement.

**« Le spectacle qui vous est offert ici n'est comparable à nul autre. Devant vous s'étend une petite vallée tout à fait charmante, à la végétation verdoyante, et à la faune variée. En longueur, vous pouvez voir une rivière chantante qui coule le long du versant où vous êtes. Cette rivière joyeuse se mêle aux eaux calmes d'un lac. Bien plus haut, dans le ciel, se découpent des montagnes à l'allure de dents, dirigées vers le ciel. Derrière vous, caché derrière les pics montagneux que vous venez de franchir, se dessine un Soleil timide. Et puis, vous la voyez. Elle, cette Citadelle fière, dressée vers les hauteurs. Son nom est Marav-Pograv. Cette vision charmante est brisée soudain par l'arrivée d'une étrange créature. Cet être minuscule est pourvu de la tête, du torse et des bras d'un humanoïde, mais il a des ailes, des antennes et des pattes de criquet. »**

Si les personnages lui parlent, la Grig, qui se nomme Ottoline, répondra en sylvestre. Elle ne comprend que très peu le commun. J'ai placé ce personnage ici, parce que les personnages ne s'y attendent pas particulièrement, pour mettre un peu d'humour dans le jeu. Elle leur proposera, en sylvestre, de les accompagner un instant, pour leur jouer de la musique. Ottoline ne demandera rien en échange, et le fera par pur désœuvrement, et par amusement. Otto profitera de son violon pour forcer les personnages à danser, et rira quelque peu d'eux. Elle en profitera pour regarder si les personnages n'auraient pas des gemmes à chiper, mais ne leur prendra pas de suite, et attendra la nuit pour jouer ses vilains tours.

Après avoir joué quelques airs, Ottoline souhaitera bonne route aux étrangers, et s'en ira de son côté. En réalité, elle suivra le groupe, jusqu'à leur bivouac, et leur chipera des Pièces d'Or et des gemmes s'il y en a. D'ailleurs, Kugrik estimera qu'il sera l'heure de bivouaquer peu après le départ d'Otto. Les personnages s'arrêteront donc sur le bord du chemin pour monter le camp. Il fait déjà nuit noire quand ils finissent d'installer un nid douillet pour la nuit.

Pendant la nuit, et malgré les tours de garde, Ottoline la Grig viendra pour « voler » les étrangers. Elle laissera derrière elle, pour « échanger », une [dague acérée](#). Cette arme étend la zone de critique à 17-20. En revanche, comme c'est une dague, elle ne cause pas beaucoup de dégâts (1D4). Avant de prendre la fuite, Ottoline fera bien exprès de se faire remarquer par le personnage de garde.

#### **d) En territoire nain : Marav-Pograv**

Le lendemain matin, alors qu'ils ont de mauvaises surprises avec leurs bourses presque vides, et qu'ils découvrent avec étonnement la dague laissée en échange par le Grig, les personnages doivent continuer leur périple. Ils arrivent en deux heures à la Citadelle naine de Marav-Pograv. Cette citadelle naine est maîtresse de la petite vallée encastrée dans les Monts Crochus. Pour sa description, si les joueurs sont curieux, voir les documents annexes.

Quand ils arrivent devant les murs de la Citadelle, la garde naine vient pour les fouiller. Quand elle apprend à qui elle a à faire, la garde n'ose même pas toucher Kugrik, et dépêche une escorte qui guidera le groupe jusqu'au Haut-Temple de Moradin, au plus haut de la Citadelle. Quelques minutes plus tard, les personnages, ainsi que Kugrik et ses soldats-escortes, sont en présence du Conseil du Haut-Temple.

Il s'agit d'une rencontre officielle entre Haut-dirigeants des peuples nains et des leurs citadelles amies. Un repas est servi en l'honneur des invités. On leur propose aussi de se laver et de se reposer un peu avant de repartir vers Marav-a-Tak. Les nains de Marav-Pograv se montrent très accueillants. Et le groupe repart bientôt sur un sentier sinueux dans les montagnes, plein Nord, vers la Citadelle encore cachée par les Monts-Crochus.

Lors de cette ascension vers le Col du Nain Blanc, les personnages seront agressés par un groupe de hobgobelins. Description de l'attaque : (voir documents pour la représentation de la scène)

C'est une attaque en embuscade. L'embuscade sera faite au bord d'un gros rocher, d'où les assaillants tomberont sur les personnages. Les Hobgobelins, symbolisés par leur chef, devront faire un test de Discrétion, qui sera opposé au test de Détection des personnages. S'ils le remportent, les personnages seront surpris et les assaillants auront le droit à un round de surprise. Leur tactique sera simple. 3 Hobgobelins resteront en retrait, sur le rocher, avec des arcs, et couvriront les 4 autres Hobgobelins, parmi lesquels le chef, tomberont sur les personnages surpris, pour les affronter au corps-à-corps. Ils seront donc 6 au total, sans compter le chef Hobgobelin, Barbare de niveau 2.

### **e) En territoire nain : La Légende du Nain-Garou à Neuf Jambes**

Après cette interruption, le groupe continuera sa progression vers le Col du Nain Blanc. Encore un peu avant l'arrivée au Col, les personnages arriveront à un village isolé du monde.

**« À cette altitude, la neige ne fond jamais, et vous n'êtes pas étonnés de marcher dans la poudreuse, d'en avoir jusqu'aux chevilles. Mais soudain, tous vos sens sont en alerte. De la fumée, une odeur de brûlé, et des cris affolés. Toutes ces alertes vous viennent d'un village que vous voyez, non loin, sur le chemin. »**

Les villageois, tous des nains, courent en tous sens, affolés par un début d'incendie, dans une grange. Le feu prendra vite et s'étendra si personne n'agit.

Si les personnages agissent, et aident les villageois à éteindre le feu, les villageois leur seront très reconnaissants, et leur indiqueront la route vers le sommet, en les prévenant que l'accès au Col est assez dangereux ces derniers temps, car un Ours féroce a élu domicile à côté il y a peu. Si les personnages proposent à Kugrik, Wodhka et Rockk'Roll de passer la nuit à Woqra, Kugrik refusera, en prétextant que le groupe a assez perdu de temps, et que son peuple court un grand danger. Marcher jusqu'au Col prendra une heure. Ce sera une heure de gagnée. Chaque heure compte pour le peuple nain de Marav-a-Tak, qui subit des attaques répétées de gobelins.

Les personnages, fêtés en héros par les nains du village de Woqra, quittent ensuite les lieux, et se dirigent vers le fameux Col. Ils seront guidés par un nain courageux du nom de Togrimm. Ce nain, curieux malgré sa mauvaise humeur, questionnera le groupe sur ses intentions, sa destination... Il leur racontera une légende à glacer le sang, quand les personnages lui parleront de passer le Col.

**« C'était il y a bien longtemps. Dans ce village isolé, Woqra, est arrivé un étranger encapuchonné. Il prétendait se nommer Hab'Rutti et traquer depuis des mois une bête féroce, mi-naine mi-loup. Cette bête étrange, qui était apparue il y a peu dans la région, sans que l'on sache comment, avait neuf jambes, et tuait impunément les villageois Woqranis. On dit de ce monstre abominable qu'il a une alimentation dégoûtante. Il paraît qu'il se nourrit du sang et de la peur de ses victimes. On dit aussi de lui, qu'il a des griffes plus crochues que celles des corbeaux, et des dents plus coupantes que des lames de rasoirs. Un jour, alors que Habb'Rutti était parti à la chasse au Nain-Garou, il revint, ayant perdu la raison. Le soir même, les villageois furent dans l'obligation de l'abattre. Il avait vu la bête de près, et elle lui avait volé sa raison. Depuis ce jour, les villageois se terrent dans leurs maisons la nuit venue, car ils redoutent le retour de la bête. D'ailleurs, on l'entend encore parfois hurler à mort, lors des nuits de pleine lune. C'est la légende du Nain-Garou à Neuf Jambes. Les villageois, ces trouillards, vous ont raconté qu'il s'agit d'un loup, mais il n'en est rien. »**

Que les personnages croient ou non cette légende superstitieuse, ils devront passer la nuit près du Col, et ce soir, il y aura la pleine lune ! (les personnages peuvent le savoir grâce à un test de Connaissances nature DD12 réussi)

D'ailleurs, il commence à faire nuit, et Togrimm rentrera vite au village, après avoir mené les compagnons au Col.

Les personnages remarqueront l'endroit idéal pour camper : près du flanc de la montagne, une corniche assez basse fait office de « toit ». Les personnages peuvent se réfugier en-dessous, le froid mordant de la nuit ne les atteindra pas.

Après avoir monté un bivouac, les personnages se couchent. Si il y a un Magicien ou un Barde dans le groupe, celui-ci aura le droit à un Test de Connaissances (Folklore Local), Connaissances (Mystères) ou de Savoir Bardique DD 16. S'il le réussit, il en saura plus sur le Nain-Garou. Il saura par exemple qu'il redoute la lumière vive (voir Personnages-Non-Joueurs). Forcément, l'un d'eux montera la garde, juché sur la corniche, facile à atteindre. Si le groupe a la mauvaise idée d'allumer un feu, ils seront surpris de se faire attaquer pendant la nuit par la créature de la légende. Vers minuit, de toute façon, le personnage qui sera à son poste sera soudain surpris par un long cri, dont la source est un peu en contrebas.

Bizarrement (ou pas), le cri ne se rapprochera pas. Au contraire, il s'éloignera en diminuant, jusqu'à devenir inaudible.

Plusieurs minutes après, quand les personnages seront à peu près certains de ne plus se faire attaquer, et que leur vigilance s'abaissera, le personnage qui montait alors la garde se fait attaquer par le Nain-Garou, qui arrive par surprise. Lisez-lui ce passage :

**« Tout d'un coup, tu entends des bruits dans les buissons. Quand ton regard se porte sur l'origine de ces bruits, ton sang se glace et la peur s'empare de toi. Tu as en face de toi, à une dizaine de mètres, un être hors nature. Avec ses neuf jambes, que tu dénombre avec dégoût, avec sa bave lui coulant des babines parcourues d'un tic nerveux, avec ses griffes pleines de sang et de terre, le Nain-Garou te toise avec appétit. Il a faim, il a soif de sang. D'un bond, il te saute dessus !! »**

Le Combat avec le Nain-Garou est volontairement déséquilibré, de manière à ce que les personnages n'aient aucune chance, ou presque, de le vaincre. À moins qu'ils ne sachent que le monstre redoute la lumière vive, ils devront la fuir au plus vite. De toute façon, s'ils tentent de la combattre, ils remarqueront vite qu'ils ne sont pas assez puissants pour en venir à bout. Conférez-vous au petit plan des alentours du bivouac que je vous propose dans les documents annexes. Et arrangez-vous pour qu'aucun des personnages ne meure au cours de la rencontre, car le groupe ne peut lancer de sorts de rappel à la vie. Il se peut en revanche que l'un d'eux soit blessé. Après avoir accompli son méfait, le Nain-Garou aura accompli son œuvre, et s'en ira sans demander son reste.

Note au MJ : Ce monstre ridicule, mais assez puissant, n'est pas une rencontre banale. Je l'ai répertorié dans mon Atlas de la Terre de Kelmet. Les personnages le reverront sûrement un jour... (Rire sadique)

#### **f) En territoire nain : La Citadelle inaccessible**

Le lendemain matin, après une nuit sans sommeil, le groupe reprend la route, tout en léchant ses blessures, et en maudissant la bête.

**« Lorsque vous arrivez enfin au sommet de cette colline, vous êtes contents de faire halte. En effet, cela faisait plus de six heures que vous marchiez, sans arrêt. D'ici, vous pouvez contempler, par-dessus la forêt de sapins dans laquelle vous marchiez, une montagne immense qui se dresse vers le ciel. Kugrik se lève et parle :  
-Voyez, Compagnons ! La Vallée de Marav-a-Tak s'étale à vos pieds ! La route jusqu'à la Citadelle ne sera plus longue. Réjouissez-vous, frères, ce soir nous dormiront dans un lit chaud ! »**



Le discours que tient Kugrik a pour effet de redonner courage au groupe, et tous les nains du groupe se réjouissent à l'idée de passer sous terre, dans leur milieu naturel. Mais la réalité est différente de ce que le nain s'imagine. Je vous le dis à vous, MJ, car je sais que vous saurez vous délecter de savoir avant les personnages ce qu'il adviendra d'eux. Bien sûr, je vous fais confiance, vous ne leur gâchez pas la surprise ! En réalité, ils devront se cacher pour passer la nuit, car une troupe de gobelins les empêchera d'entrer. Il leur faudra trouver une autre entrée.

#### Conclusion numéro 1 :

Laissez les joueurs sur une impression positive, en leur laissant croire que l'arrivée à la Citadelle sera aisée. Dites-leur que le premier volet de cette campagne est fini. Si vous avez prévu de jouer toute la nuit, vous pouvez enchaîner. Mais je vous suggère de faire une petite pause repas, car vos ventres grognent, je les entends. (Oui, je suis un devin, vous l'avez bien compris. Vous voulez savoir comment je le sais ? Je le sais parce que cette aventure ne se joue pas en deux minutes, et je pense que vous avez dû y passer assez de temps pour que votre estomac commence à crier famine. De plus, à vous, MJ, je vous conseille de boire un grand verre d'eau, car vous avez beaucoup parlé, et votre cerveau réclame de l'eau.). Cette pause permettra à vos joueurs de se détendre un peu et d'échanger leurs impressions. De plus, elle vous permettra, lorsque vous enchaînez, de bien leur casser le moral, en leur faisant faire détour, puisque l'entrée principale sera bloquée.

#### Il est temps de distribuer quelques points d'expérience...

*Remarque : n'ayez pas peur d'accorder plus de points d'expérience à certains personnages, c'est une chose normale. Théoriquement, à bas niveau, la différence ne devrait pas être excessive. Je vous conseille d'utiliser mon barème, car il prend en compte tous les aspects de l'aventure. Cela dit, c'est vous le chef, c'est qui vous décidez ce qui est le mieux pour vos joueurs...*

*Attention : N'oubliez pas que les personnages sont accompagnés par des Personnages Non-Joueurs. Ils ont aussi le droit à leur part de points d'expérience. Notez surtout pour Kolbo le Wippelin, qui accompagnera les personnages longtemps.*

- 25 Xp par personnage pour avoir tenu parole et être venu au rendez-vous devant la Porte Nord.
- 50 Xp par personnage pour avoir fait confiance à Tollwek, et avoir accepté de le prendre pour guide.
- 20 Xp par rat sanguinaire tué.
- 50 Xp par Mante Obscure tuée.
- 50 Xp si un personnage s'est intéressé à Marav-Pograv et à son histoire. (Ces points d'expérience inciteront les personnages à poser des questions sur le monde qui les entoure. N'hésitez pas à faire de même pour vos autres aventures, que je n'aurais pas écrites.)
- 50 Xp par Hobgoblin massacré.
- 100 Xp pour avoir vaincu le chef Hobgoblin.
- 50 Xp par personnage pour avoir aidé le village de Woqra.
- 50 Xp pour s'être méfié à l'égard de la légende du Nain-Garou, et pour avoir pris des précautions à cet égard. (Seuls des personnages intelligents sont censés s'alerter)
- Dans le cas improbable où les personnages sont parvenus à vaincre le Nain-Garou, accordez-leur 300 Xp supplémentaires à chacun. (Mais le monstre a été prévu pour survivre)
- 150 Xp pour avoir fait fuir le Nain-Garou.
- entre 50 Xp et 200 Xp pour le roleplay.
- 500 Xp par personnage pour avoir survécu à l'aventure.

**Dernière Remarque : Les Personnages devraient maintenant avoir atteint le niveau 2. Si ce n'est pas le cas, complétez leurs Xp jusqu'à atteindre 1000 (en gros, tout le monde passe de niveau, mais certains auront de l'avance). Profitez du temps que vous avez jusqu'à la prochaine séance pour modifier ce qu'il convient. J'espère que cette aventure vous a plu, et que les suivantes vous plairont aussi.**

*Arthurius, La Plume.*