

DUNGEONS & DRAGONS

Dans la forêt de Blantronic

Une aventure pour 4-6 personnages de niveau 1 à 2

Crédits:

Rédaction, développement 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

Baron Zéro
Freya Haukursdottir
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



vous ne trouverez pas de répit dans cette lutte futile et écrasante.

Prenez garde voyageurs, prenez garde car vous entrez dans la forêt de Blantronic, vous feriez bien de vous rappeler que ce monde est mortel et si vous ne faites pas attention, vous finirez envelopper dans ses spasmes d'agonie!

Avertissement pour le Mj:

Ce module est conçu pour être lu uniquement par le MJ, les sections de texte en gras pouvant être lues à haute voix aux joueurs. La carte de la région devraient être mises à disposition des joueurs, tandis que les cartes du Chien de Garde et Fosse-boueuse sont destinées au Mj.

Niveau aventure, le groupe devrait être capable de combattre, être furtif et rusé. Le groupe doit être constitué de 4-6 personnages de niveau 1-2, avec au moins deux combattants et un prêtre. Plusieurs parties de l'aventure étant associée à un voyage terrestre, un rôdeur ou un personnage avec des compétences en milieu naturel renforcera aussi le groupe.



Synopsis:

Le Maître Herbert Hrafn, un riche marchand de Cascadonne, a récemment fui sa maison avec sa fille, Elisabet, craignant pour leurs vies. L'aventure commence lorsque Hrafn et Elisabet se joignent à une caravane accompagnée par les Pjs. La destination de la caravane est Bro'kin, un centre commercial gobelin. En cours de route, la caravane s'arrête à un poste de garde et point de collecte des impôts appelé Le Chien de Garde. C'est là que les ennemis du marchand attaquent puis enlèvent Elisabet, et finalement piègent les personnages à l'intérieur de la tour.

S'ils réussissent à repousser les assaillants, le Maître demande aux personnages de retrouver sa fille et de la ramener en sécurité. Les personnages doivent donc suivre les ravisseurs jusqu'à un temple orc situé loin à l'intérieur des territoires gobelinoïdes. Une fois là bas, les personnages devront localiser et sauver Elisabet.

Blantronic: Une forêt de pins sombre et marécageuse au nord du lac Nën. Ces chemins oubliés servent de terrain de chasse à toutes sortes de viles créatures et de monstres cruels.

Le Chien de Garde: En l'an 467, le bourgmestre Faren Markelais ordonna la construction d'une tour le long de la route traversant la forêt de Blantronic et passant par Nënlast. Tous ceux qui empruntent cette route depuis ou vers les royaumes du nord et vers Cascadonne doivent y payer une taxe.

Impliquer les personnages:

Le MJ est encouragé à développer des raisons de fond pour les personnages d'accompagner la caravane. Ce qui suit est une liste de motifs que le MJ peut utiliser:

*Les personnages sont membres d'une milice locale assignés à accompagner la caravane jusqu'au Chien de Garde.

*Un personnage est chargé de délivrer un message au capitaine à la tour

Les présentations ne sont plus nécessaires car je sais bien qui vous êtes mes intrépides aventuriers ...

En effet, des voyageurs fatigués. Prenez un siège mes amis avant d'entrer dans la forêt de Blantronic et de parcourir ses chemins torturés. Êtes-vous venus ici pour vous reposer et laisser les pistes boueuses du monde derrière vous? Êtes-vous des braves? Êtes-vous venus abattre les seigneurs de cette terre et les soumettre à votre volonté? Quel chemin choisirez-vous, le plus simple ou le plus compliqué?

Je crains que vous n'ayez pas à aller très loin, car ici dans le Val de Nentir, votre erreur scellera peut être votre destin. Au delà de cette porte là-bas, au-delà se trouve un monde effrayant s'accrochant désespérément à la vie. Il lutte contre des forces malignes qui cherchent à le faire glisser plus encore dans la tourmente. Et même ici, dans ce village appelé Nënlast,

*Les personnages viennent d'être embauchés pour travailler pour le chef de la caravane.

*Les personnages se déplacent avec la caravane par sécurité jusqu'à ce qu'ils atteignent sa destination finale à Jugensborg, au delà de la forêt de Blantronic.

*Les personnages ont été embauchés pour reconnaître et déterminer la nature de l'activité gobeline dans la région, ou tracer la carte de la région par ailleurs mal connus.

*Les personnages ont été embauchés pour localiser un bastion contrôlé par le gang tristement célèbre des Dagues vertes.

Première partie: Un dernier repas chaud

Les brumes froides du petit matin s'élèvent du sol aux alentours de Nenlast. Une palissade de bois et un remblai de terres et de pierres enveloppent ce groupe de petites maisons, granges et les bâtiments bas de plafond. Des volutes de fumée s'élèvent paresseusement de plusieurs cheminées et flottent un moment autour des toits de la ville, avant de disparaître au-dessus des sapins massifs qui dominent l'horizon. Le seul bruit en ce début d'automne est le meuglement des taureaux sortis trop tôt dans la froidure du petit jour.



Nenlast est une petite communauté agricole et de bucherons de plus de 500 habitants. Elle se situe dans la périphérie sud-est de la forêt de Blantronic, soixante kilomètres au sud de la tour du Chien de Garde. Les alentours de la ville sont surmontés d'une palissade de bois. Un fossé sec est en train d'être construit. Les bâtiments de Nenlast sont des maisons de un ou deux étages en bois d'acacia ou des constructions de torchis, avec des toits de bois ou de chaume de foin. La plupart des bâtiments ont des cheminées simples en bois, tandis que les maisons des habitants les plus riches ont des cheminées en pierres. Nenlast est le dernier village humain sur la route vers le nord avant les royaumes gobelinoïdes.

Ronart Tonnahor est le propriétaire de la taverne de Nenlast, Au Buveur de Bières. Il s'agit d'une structure à deux étages. S'étant enrichi en raison des commerçants de passage à Nenlast, Ronart a orné le Buveur de Bières avec deux cheminées de pierre, enduit la façade, et a fait ajouter un sol en pierre et des bardeaux de bois. Les repas sont servis dans une grande salle commune et la bière coule pour un prix avantageux. A l'arrière de la salle commune et à l'étage se trouvent une série de petites salles privées et des chambres à louer. Les personnages commencent l'aventure au Buveur de Bières, dans la salle commune.

La salle commune du Buveur de Bières est froide. Le soleil du matin ne brille guère par la porte ouverte et Ronart, le tenancier dégingandé, vient d'allumer un feu dans une des deux cheminées de la taverne. Dehors, le bruit des bouviers aboyant des ordres lorsqu'ils chargent les chariots est régulièrement couvert par le meuglement des bœufs qui protestent contre leur travail. A l'extrémité de la salle, enveloppé dans un manteau en peau de mouton épais, est assis un vieux goblin ridé. Il est en équilibre précaire sur un tabouret haut perché et mange à la hâte dans un bol fumant.

Ronart dispose de peu de temps pour parler avec les nouveaux arrivants, car il est en train de préparer sa journée: ramassage du bois, allumer le feu, cuisson des repas et nettoyage de l'auberge. Il y a peu d'informations qu'il est prêt à partager avec des étrangers et déplore surtout l'arrivée d'un hiver qui s'annonce glacial. Galiwyx, le goblin, prendra la parole avec obséquiosité, essayant de n'offenser personne. Il en sait beaucoup sur Blantronic et le commerce dans le nord. Il indique clairement que voyager au nord et vers Bro'kin est très

dangereux car il y a des groupes de bandits en maraude et que les habitants de Bro'kin pourraient se sentir menacés par des groupes armés et des voyageurs.

Galiwyx le goblin: Un vieux et sympathique goblin qui agit comme traducteur pour les marchands gobelins qui commercent à Nenlast. Il est devenu, au grand dam de beaucoup de résidents de Nenlast, un élément permanent de la communauté. (**Coupe-jarret goblin + archétype de classe: voleur**)

Ronart Tonnahor: Ronart, un type dégingandé et amical, est le propriétaire de la seule taverne de Nenlast, Au Buveur de Bières, et il s'en occupe lui-même en permanence. La période qu'il a passé à tenir son auberge dans cette région a permis à Ronart d'en obtenir une connaissance encyclopédique, mais il donne rarement ces informations, sauf pour son profit.

Tandis que les personnages sont dans la salle commune, Maître Hrafn et Elisabet apparaissent.

Du couloir plongé dans les ombres émergent deux humains magnifiques, des nobles ou des marchands d'après leurs vêtements. Un homme grand, musclé encore beau, avec une moustache grisonnante qui coule sur sa bouche et sur ses joues, tout sourire avec des yeux joyeux quand il pénètre dans la salle commune. Il rit doucement, comme il met la main sur l'épaule d'une jeune fille dont la rivière de cheveux roux cascade dans le dos. Elle est mince, se déplaçant avec grâce mais alourdie par un épais manteau doublé de fourrure. Elle sourit doucement et jette des regards en arrière vers les deux conducteurs de bestiaux qui luttent dans le couloir, chacun portant un coffre de bois richement décoré.

Maître Hrafn et Elisabet sont pleins de grâce et de bonne humeur. Alors que le Maître supervise le chargement de ses bagages, Elisabet attend à l'intérieur. Les deux prennent un repas avant de quitter la salle commune. Hrafn est plus que disposé à converser avec quelqu'un. Elisabet, cependant, à première vue, est très réservée, si son père n'est pas dans la salle. Le maître prétend vouloir voyager jusqu'à Jugensborg, puis revenir par Martel pour ses affaires. Dans un effort pour ne pas alarmer sa fille, il déclare qu'il veut vérifier les routes commerciales pour s'assurer des conditions de voyage et de sécurité. Un personnage originaire de la région reconnaît le nom de Hrafn comme un membre mineur de la famille marchande Naerumar de Cascadonne.

Elisabet Hrafn: La fille un peu naïve de Herbert Hrafn est une jeune, femme rousse d'un raffinement évident et bien habillée. Elisabet aime son père et n'est que rarement en désaccord avec lui. Si on lui parle, elle répond d'une voix douce qui révèle son niveau élevé d'éducation. Elle ne se plaint jamais. Bien qu'elle remette rarement en question les opinions et les actions de son père, elle se demande pourquoi ils ont quitté Cascadonne dans ces «circonstances inhabituelles. Elisabet est dans un âge impressionnable et facilement influencée par quelqu'un qui arriverait à la mettre en confiance.



Maître Herbert Hrafn: Herbert Hrafn est un des neveu du chef de la famille Naerumar, puissants marchands de Cascadonne. Le maître est une personne sociable qui aime raconter des histoires des quais de Cascadonne et de ses clients. Il tente de se faire des amis partout où il passe, et laisse tomber

volontairement quelques pièces d'or, si nécessaire. Il plaisante constamment et même si son sens de l'humour est parfois douteux, il n'est jamais vulgaire. Il aime boire et manger.

Le maître possède un don mental hors du commun, la capacité de manipuler le monde physique autour de lui. Cette capacité a attiré l'attention d'un Psion qui avait récemment décidé d'étendre à Cascadonne l'influence de l'École de l'Excellence Inégalée, une secte psionique. Incluant l'élimination des ennemis potentiels en ville. Peu de temps après son arrivée, une tentative d'assassinat a été tentée contre Maître Hrafn.

Sentant qu'il s'agissait de quelque chose d'autre qu'une affaire commerciale et craignant pour sa vie, il s'est immédiatement enfui de Cascadonne, prenant sa fille avec lui. Mais malgré ses précautions un assassin de l'École de l'Excellence Inégalée, Markus, l'a suivi dans l'arrière-pays.

L'évasion de maître Hrafn a été rendue compliquée par un impayé avec Ubert von Beck, un pirate infâme qui sillonne les eaux de la rivière Nentir et à qui il a acheté des biens volés à revendre dans d'autres villes. Lorsque Hrafn prit la fuite, il a abandonné une transaction avec von Beck. Contrarié, ce dernier a envoyé plusieurs hommes pour retrouver et ramener Hrafn et l'argent qu'il lui devait. Si il refuse de payer, von Beck a ordonné qu'il soit tué. Et, pour faire bonne mesure et poursuivre ses ambitions, von Beck a également ordonné de kidnapper Elisabet. En l'épousant, von Beck espère entrer dans la caste des Naerumar. (**Humain, Psion 3, il ne connaît pas lui-même ses pouvoirs, pour lui il s'agit d'un don naturel pour le commerce et les relations publiques**)

Stanley: Le chef de caravane et pilote de tête. Il possède deux chariots et en prend grand soin. Il travaille dans ce domaine depuis de nombreuses années et a des amis dans toutes les villes le long des routes du Val de Nentir. Stanley est vieux, mais solide et doté d'une épaisse musculature due à ses années de dur labeur. Il parle couramment le goblin, mais y a seulement recours en cas d'absolue nécessité. Il possède une épée courte dans son chariot. (**Humain, Guerrier 1**)

Klamart: Le conducteur du deuxième chariot de la caravane. Klamart est généralement calme et ne parle que si on lui adresse à parole. Il a alors tendance à parler sans s'arrêter jusqu'à ce qu'il soit distrait par un travail auquel il doit se consacrer rapidement.

Après avoir terminé leur repas, Stanley, le pilote en chef de la caravane, entre dans la pièce commune:

'Bonjour, mes amis!' Hurla Stanley à la cantonade. Son visage est gai, malgré le froid et le long chemin qu'il semble avoir parcouru. 'Nous sommes de retour, alors venez jeter un œil à nos objets ramenés de terres lointaines'. Après cela, Stanley se retourne et sort de l'auberge.

Dehors, Stanley et Klamart aident Maître Hrafn et Elisabet sur le chariot principal. Les bouviers, Valko, Arkus et Nikolai sont rassemblés dans l'enclos carré loin du froid et plaisamment bruyamment entre eux. Les bœufs tirent sur leurs harnais, désireux de reprendre la route. Plus loin, aux portes de Nenlast, s'ouvre la piste boueuse connue sous le nom de Route Marchande.

Il y a deux chariots dans la caravane. Les pilotes sont Stanley et Klamart. Les bouviers, Valko, Nikolai et Arkus, fournissent de l'aide. Le chariot de tête transporte des barils de carpe salés et le célèbre hydromel de Martel, le Gunbaz Gilgim (littéralement, le Feu du Dragon), ainsi que Maître Hrafn et les effets d'Elisabet. Le second chariot transporte plusieurs grands sacs de jute plein de poivre (16 P.Or), des caisses de lingots de bronze (3 P.Or), un grand vase en céramique rempli de parchemins (8 P.Or), un coffre avec du tissu pourpre (20 P.Or), et un coffre avec des pots en verre violet (10P.Or).

La Route Marchande est très fréquentée durant les mois d'été, mais dès que l'hiver se rapproche de moins en moins de caravanes entrent dans la forêt de Blantronic. L'hiver dans la région est rude et imprévisible, entraînant souvent du brouillard mélangé à de la neige mouillée. La route d'hiver de Stanley part habituellement de Cascadonne vers Bro'kin, en passant par le Chien de Garde, puis Jugensborg au delà de la forêt, Martel, et enfin retour à Cascadonne.

Les pistes boueuses:

La Route Marchande serpente du sud sous les majestueux sapins verts de la forêt de Blantronic. La route boueuse s'étend sous un ciel maussade qui alterne entre nuages sombres et brume froide d'un après-midi d'hiver ensoleillé, les dernières brises chaudes se détachent des marais du lac Nën. Stanley et Klamart conduisent leurs chariots, les bœufs peinant le long de la piste.

Pourtant, malgré leurs efforts, les chariots s'enlisent parfois dans la boue, nécessitant les efforts de tous pour pousser et les dégager.

Le voyage jusqu'au Chien de Garde dure trois jours. Excepté les chances de rencontrer un monstre errant, le voyage se déroule sans incident. Le Mj devrait encourager le roleplay durant cette partie afin de créer une affinité entre les joueurs et les membres de la caravane.

Les chariots se retrouvent bloqués à plusieurs reprises chaque jour. À chaque fois, les chauffeurs demandent de l'aide aux personnages, mais pas à Maître Hrafn ni à Elisabet. Chaque soirée, les bœufs sont dételés et attachés, et un grand feu allumé. Les bouviers font alors la cuisine. Les pilotes et les conducteurs de bestiaux dorment le plus près possible du feu. Elisabet dort près de son père, sous une bâche fixé à un chariot. La seconde nuit, le maître offre volontiers un baril de bière en provenance de Martel. Il le partage avec tout le monde, pour se faire des amis. Les histoires racontées à la fois par le maître et Nikolai sont une constante autour du feu.

Les personnages qui quittent le camp et se promènent dans les bois ont 2 chances sur 10 de rencontrer un monstre errant. Voir le tableau 1.

| Résultat du D20 | Rencontre sur la route |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Loups affamés (un par Pj) |
| 2 | Mortza: Cet espion goblin travaille pour Von Beck. Il suit la caravane depuis Cascadonne. Au moment où il est rencontré il a décidé de se rendre à Fosse-boueuse et d'informer ses compagnons de la position de la caravane et de sa destination probable. S'il est capturé, il en révèle aussi peu que possible et surtout pas pour qui il travaille. Lame noire goblin |
| 3 | Hiboux: Le cri de ces hiboux est étrange, tout personnage qui n'est pas habitué à la vie en milieu sauvage doit réussir un test de Sagesse DD20 ou prendre ce son pour un hurlement humain. |
| 4 | Renards: Un groupe de renards tourne autour du campement, espérant attraper une proie facile. Rapidement une quinzaine d'entre eux jappent et hurlent en tournant autour des chariots. |
| 5 | Tigre blanc: un gros tigre a décidé de transformer un des Pj en petit-déjeuner |
| 6 | Cerf apprivoisé et son maître (Rôleur elfe niv 4) |
| 7 | Zombis (un par Pj), des victimes du poison du gang des dagues vertes. |
| 8 | Corps d'homme des bois: Il s'agit du cadavre d'un homme récemment tué. Son corps présente des marques étranges qui ne semblent pas provenir d'un animal connu. |
| 9 à 11 | Cerfs sauvages |
| 12 | Ours |
| 13 à 19 | Élan |
| 20 | Gobelins: 2d6 coupe-jarret gobelins partis pour un raid |

Un cour répit:

Le Chien de garde se trouve face à vous, solitaire, dans une grande clairière. À proximité, un pont âgé mais robuste traverse la rivière Brume-neige. Autour, la terre est piétinée et boueuse des pluies récentes. Les souches d'arbres et les ordures de centaines de marchands encombrant la clairière. Plus loin, la route poursuit son voyage périlleux dans la forêt de Blantronic.

Le Chien de Garde est une tour construite à moitié en pierre et à moitié en bois, guère plus grande que les sapins qui entourent la clairière. La tour est l'extension du pouvoir Cascadonne dans la région et sert de point de collecte de l'impôt pour tous les voyageurs traversant la Brume-neige.

La tour est la seule structure à proximité. Les murs au niveau du sol sont construits en pierre et n'ont pas de fenêtre. Une porte de bois au centre du mur et renforcée de fer constitue la seule entrée. Le niveau supérieur est composé de bois résistant et possède des meurtrières dans chaque mur. Au sommet de la tour, derrière les créneaux se tient un garde sous la bannière de Cascadonne déployée au vent d'hiver.

Les taxes , par ordre du Bourgmestre Faren Markelais

Homme à pied: 1 P.Arg
Homme avec un chargement: 2 P.Arg
Chariot poussé par un homme: 4 P.Arg
Charrette tirée par un animal: 1 P.Or
Chariot: 5 P.Or

Il y a cinq miliciens stationnés en permanence dans le Chien de Garde, incluant leur chef, le capitaine Konstantin. Ils restent dans la tour en tout temps sauf pendant la chasse, ou lorsque des marchands réclament une escorte pour se rendre vers Bro'kin.

Dominant le rez de chaussée de la tour se trouve un grand âtre. Il est situé au centre de la tour, sur un lit de terre battue. Un escalier situé sur le mur nord monte jusqu'au premier étage. Soigneusement empilés dans la salle se trouvent deux barils d'eau douce, trois grands sacs pleins de farine, une caisse de viande séchée, un sac de jute plein de céréales et un autre plein de haricots, plusieurs casseroles en étain, des ustensiles en bois, deux haches à découper, un tas de brindilles et un briquet, une lanterne, 12 torches, un petit baril d'huile de lampe (l'équivalent de 12 bouteilles), et une pile de couvertures de laine. La porte peut être barrée par une grosse poutre transversale.

Capitaine Konstantin: Le chef de la milice du Chien de Garde. Âgé et grisonnant, Konstantin est un guerrier remarquable et bien bâti. Après avoir servi pendant de nombreuses années dans les armées de la Confédération d'Orodaum, au sud, Konstantin trouve son affectation dans ce poste frontière ennuyeuse. En conséquence, il boit de manière excessive pour passer le temps. Il accueille tout ceux qui se présentent au Chien de Garde d'une manière sévère et ne cède rien sur les impôts. Si il est méprisé, insulté, ou que son autorité est contestée, Konstantin fustige violemment le coupable et n'hésite pas à le mettre aux fers pour quelques jours. **Guerrier 4**



Giulio de Cascadonne: Un jeune milicien très heureux de sa première affectation au Chien de Garde. Peu instruit, le discours de Giulio est simple mais coloré. Il est un ami avec Mael. **Guerrier 1**

Mael Kamroth: Un autre milicien affecté au Chien de Garde, Mael est le plus jeune fils d'Armos Kamroth. Il est amical et honorable. Sa loyauté envers Giulio n'a d'égal que sa loyauté envers sa famille (même s'il n'est pas au courant des activités de son père avec le culte de Tiamat). En combat, il est inébranlable. **Guerrier 1**

Le premier étage du Chien de Garde est construit en planches de bois. Il y a une meurtrière étroite dans chaque mur. La meurtrière du mur Est est placée directement au-dessus de la porte du rez de chaussée. A l'intérieur, le long du mur nord, un escalier en bois mène à une trappe entre le premier étage et le toit. Sur ce deuxième étage il y a deux petits fûts contenant 50 carreaux d'arbalètes, 2 arbalètes légères, 2 boucliers, 2 lances, 3 petits heaumes, 12 torches, un braséro de fer, et 4 fûts vides. Le lit du capitaine se trouve à côté de la paroi ouest. Sous le lit se trouve une boîte de fer contenant l'impôt, verrouillé avec un cadenas. A l'intérieur se trouvent 13 pièces d'or, 56 d'argent, et 120 de cuivre.

Depuis le toit de la tour on peut voir aussi loin que les arbres le permettent dans tous les sens.

Le jour suivant leur arrivée, Stanley demande à parler aux personnages, Maître Hrafn et Elisabet doivent rester à tout prix au Chien de Garde jusqu'à ce qu'il revienne de son voyage à Bro'kin. Il rassure tout le monde en disant qu'il reviendra sous sept jours. Deux miliciens accompagnent la caravane jusque Bro'kin, tandis que Giulio et Mael restent à la tour.

Durant les trois jours qui suivent, s'éloigner de la tour provoque 2 chances sur 10 de rencontrer un monstre errant (voir tableau 1).

A la fin du quatrième jour suivant, un groupe de bandits attaque le Chien de Garde. Lorsque l'attaque débute, maître Hrafn et Elisabet se promènent à pied à l'est de la tour, et le capitaine Konstantin est en train de pêcher sur la brume-neige à un mile à l'ouest de la tour. Ne restent que Giulio et Mael. Les bandits sont un ramassis de vauriens sous le commandement d'un Norker nommé Gratz.

Norker (humanoïde de taille moyenne), voir Le Labyrinthe du Pic du Tonnerre.

Durant les jours noirs de la guerre de l'aube lorsque le dieu Grumsh régnait sur une partie du monde connu, les norkers émergèrent du Chaos Élémentaire. Ils servirent comme soldats et capitaines, et propagèrent le mal au travers des terres. Certains disent qu'ils sont nés d'une union entre des gobelins et des hommes primitifs, mais la vérité est encore pire car les norkers sont des gobelins qui ont été corrompus à un moment ou à un autre de leur existence par l'énergie du Chaos Élémentaire.



Précédemment:

Deux jours avant l'attaque sur le Chien de Garde, les bandits ont croisé la caravane de Stanley. Ils ont tué ou emprisonné tout le monde sauf Nikolai, qui s'est échappé. Nikolai a retrouvé son chemin jusqu'au Chien de Garde, pensant avoir semé les bandits.

En vérité, Gratz a permis à Nikolai de s'échapper, dans l'espoir qu'il lui serve d'appât lors de l'attaque du Chien de Garde. Il a envoyé plusieurs gobelins entraver son voyage, permettant ainsi aux bandits d'arriver à peu près en même temps que lui à la tour.

Le gang des Dagues Vertes:

Gratz, Norker mâle, Lame d'ombre norker

le chef rapide ingénieux et audacieux des dagues vertes
 Possessions: armure de cuir, bouclier de bois, heaume, épée courte (+1), bourse avec 30 P.Or et un collier couvert de joyaux (200 P.Or)

Orques (6), BF Page 209, Pillard orque

Ces orques sont des fanatiques du combat, ils ont un moral très élevé, et se battent farouchement .

Gobelins (5), BF Page 137, Coupe-jarret gobelin

Principalement utilisé pour attirer les flèches, ces gobelins ne sont pas enthousiastes à propos de cette excursion et fuiront s'ils sentent que leur vie est en danger .

Tous les membres de cette bande enduisent leurs armes du suc d'un champignon qui provoque les mêmes effets que la peste zombie (voir page 219 d'Outre-Tombe)

Les pillards de von Beck:

Ealla-ir, le bras droit de von Beck à Cascadonne, dirige plusieurs pirates. Tous se connaissent, et sont familié avec la région car von Beck travaille occasionnellement avec les bandits des dagues vertes lors de raids sur la brume-neige. Après avoir rencontré la bande de Gratza à Fosse-boueuse, Ealla-ir leur a promis une bonne partie du butin si ils les aidaient lors de l'attaque du Chien de Garde. Ealla-ir n'a pas précisé à Gratza qu'ils cherchent en fait Hrafn.

Ealla-ir, elfe, voleur 5

Ealla-ir est un homme grand et mince à la peau marquée par une ancienne maladie. Il a des yeux de fouine et des lèvres minces. Ses vêtements sont simples et assez sales mais tout à fait fonctionnels. Il parle avec un léger zézaïement et gesticule sauvagement quand il est excité. Ealla-ir est motivé par peu d'autre chose que son désir de plaire à von Beck. Il est obséquieux lorsque cela est nécessaire, et fanfaronne, lorsque cela est utile. Ealla-ir porte un arc long et une chaîne cloutée pour la bataille. Au combat, il utilise sa chaîne afin de désarmer ou de forcer son adversaire à se déplacer. Il possède également une épée courte +2 pour le combat rapproché.

Eduard, humain, guerrier 3

Eduard est un homme assez beau, avec une barbe lui couvrant le visage. Ses yeux sont bleus perçants et sa voix ferme et puissante. Eduard marche pompeusement. Il est fidèle à Ealla-ir, après avoir voyagé avec lui pendant près de 5 ans. Il porte une hache et une épée longue pour les mêlées. En combat il essaie d'assommer ses opposants avec son bouclier et les affronte un par un. Possessions: Cotte de mailles +1, bouclier de métal, amulette de platine (25P.Or), 2 anneaux (10 et 15 P.Or), une bourse avec 30 P.Or, hache, épée longue.

Estevo, humain, guerrier 1

Un bandit travaillant pour Ealla-ir. Estevo est une personne qu'il est difficile d'aimer. Ses commentaires stupides et inutilement insultants invitent à la haine et la colère. Son intention est de quitter immédiatement la région et se faire une place dans la forteresse du Perchoir du Corbeau plus au sud. Possessions: Arc long, épée longue, armure de cuir, vêtements de voyage, bourse avec 10 P.Or

Hohepa, demi orque, guerrier 1

Serviteur loyal et fidèle d'Ubert von Beck, Hohepa est un guerrier demi-orque puissant et un ennemi acharné. Il réfléchit rapidement et a survécu à de nombreuses années sur les mers du sud en raison de son talent à estimer les capacités de ses ennemis.

Autres: 3 bandits humain, 5 pillards fanatiques orque

Le Gang des Dagues Vertes:

Ce groupe est divisé en plusieurs petites bandes réparties dans la forêt de Blantronc. Ils appartiennent à une organisation plus vaste qui se trouve à l'extrême nord de Blantronc. S'ils ont voyagé aussi loin c'est pour localiser et tuer les membres d'une bande d'aventuriers qui ont attaqué leur bastion il y a quelques semaines. Ils se sont joints récemment aux pillards d'Ubert car comme Gratza le dit: «être aussi proche des terres humaines c'est beaucoup plus dangereux lorsqu'on est seul." Bien que le gang ait réussi à tuer le dernier des aventuriers quelques jours auparavant, Gratza a accepté d'aider les pillards d'Ubert dans leur attaque du Chien de Garde en échange d'un pourcentage du butin.

Le plan:

Le plan d'attaque contre la tour prévoit un assaut sur les murs est, ouest et sud. Un petit groupe traverse la Brume-neige à l'ouest, un autre groupe, dirigé par Ealla-ir, traverse la rivière à l'est de la tour. Finalement le groupe le plus important reste sous la protection des arbres au sud et attend l'apparition des deux autres groupes avant d'attaquer.

Le groupe attaque venant de l'ouest tombe accidentellement sur Konstantin, le tue, et continue de progresser vers la tour. Après avoir traversé la rivière, le groupe d'Ealla-ir trouve Maître Hrafn et Elisabet. S'ensuit une bagarre qui laisse Hrafn mortellement blessé et Elisabet prisonnière. Ealla-ir et les autres ne se joignent donc pas à l'attaque initiale sur le Chien de Garde.

Gratza et ses hommes restent dans la limite des arbres jusqu'à ce que Nikolai sorte du bois et se dirige vers la tour. Gratza ordonne alors aux gobelins de lui tirer dessus avant qu'il n'atteigne le pont. Il espère que la vision de Nikolai blessé forcera les défenseurs de la tour à sortir. Si les personnages choisissent cette option, les troupes Gratza attaquent. Si aucune tentative de sauvetage n'est

faite, Gratza attend que le groupe de l'ouest soit en vue, avant d'attaquer.

Le MJ doit déterminer la composition de chaque groupe en gardant à l'esprit les facteurs suivants: Gratza conduit le plus grand groupe qui contient au moins deux archers gobelins, Ealla-ir dirige le groupe qui traverse la brume-neige. Le groupe de l'ouest devrait contenir plusieurs fanatiques.

Les pluies ont refroidi l'air et le soleil du matin est caché derrière les nuages gris. Un vent froid venu du sud portant les odeurs des marais qui entourent le Lac Nèn. Un peu plus tôt le Capitaine Konstantin est parti en direction de la rivière, promettant de ramener des truites pour le repas du midi. Maître Hrafn dans une cape ocre, et Elisabet, dans un manteau d'hermine blanche, viennent de disparaître derrière les arbres au bord de la pâture pour une promenade jusqu'à la crique.

Laissez les Pjs vaquer à leurs occupations un petit moment, puis soudain:

Aaaarrgh! Faites attention, je suis poursuivi! Aidez moi! La voix de Nikolai résonne dans l'air comme il jaillit de la forêt, hurlant désespérément. Ses vêtements sont en lambeaux et son visage couvert de sang. Après quelques battements de cœur, des flèches volent dans l'air. De la limite des arbres, de l'autre côté de la rivière émergent des gobelins sauvages, levant des arcs. Ils lâchent alors les cordes et l'une des flèches épingle Nikolai dans le dos. Il tombe au sol, hurlant de douleur.

Gratza utilise plusieurs stratégies pour attaquer le Chien de Garde, mais il n'est pas prêt à sacrifier beaucoup de ses troupes pour le trésor supposé. Les premières tentatives de Gratza visent à attirer les défenseurs hors de la tour. Si cela ne fonctionne pas, il essaie de négocier ou de menacer les défenseurs. Il utilise la ruse et fait des promesses pour tenter de récupérer l'or sans être tué. En cas d'échec, Gratza passe enfin à un assaut direct. Les archers sont utilisés pour éliminer toute personne sur le toit tandis que le reste des troupes attaque de plusieurs directions à la fois (les flèches enflammées sont en option mais le bois de la tour est trempé par la pluie). Tandis que Gratza négocie, ses troupes sont en train de construire des échelles de fortune et un bélier.

Les attaquants restent près de la tour toute la journée, lancent des attaques, si nécessaire. A la nuit tombée, les hommes de Gratza se retirent vers la rive sud de la Brume-neige, et campent dans les bois près de la route. Une dispute éclate alors entre Ealla-ir et Gratza quant au sort d'Elisabet. Ealla-ir déclare qu'il souhaite obtenir une rançon de la famille Hrafn de Cascadonne et partager l'argent par la suite; Gratza veut l'assurance qu'il obtiendra son argent et refuse de laisser Ealla-ir prendre la jeune fille. L'argumentation se termine lorsque Markus, apparaît et tente d'éliminer Elisabet. Avant qu'il ne réussisse Eduard le tue. Après la bagarre Ealla-ir et Gratza conviennent d'emmener la jeune fille à Fosse-boueuse pour déterminer son sort. Ils reprennent la route tôt le lendemain matin.

Un épilogue douloureux:

Maître Hrafn vit encore et il est impératif que les personnages le trouvent. Il y a deux moyens d'y parvenir. La première consiste à errer dans les environs de la tour, mais la manière la plus simple consiste pour les personnages à faire des recherches dans la forêt.

Deux rencontres possibles sont décrites ci-dessous mais le résultat sera le même. Le Maître a été atteint d'une flèche et mourra dans les 24 heures, à moins qu'il ne reçoive des soins magiques. Sa dernière volonté est que les personnages retrouvent sa fille. Il promet que s'ils arrivent à la ramener à sa famille, à Cascadonne, ils obtiendront une belle récompense. Si les joueurs hésitent à accepter le plaidoyer passionné du Maître, il les assure que toute demande, dans des limites raisonnables, sera prise en charge par sa famille.

La nuit est tombée comme un drap noir sur la tour. Une lumière rougeâtre est visible dans les arbres au delà du ruisseau et entraîne avec elle les sons du campement ennemi, les chants de guerre et de mort commun aux gobelins et aux orques. Une silhouette solitaire émerge de l'ombre, se déplaçant vers la tour. Le bras de Maître Hrafn se lève mais aucun son ne sort de sa gorge. Il s'effondre devant la porte du Chien de Garde.

Dans cette rencontre, les personnages trouvent le Maître dans les bois où il a été attaqué:

Maître Hrafn est appuyé contre un arbre, le corps brisé et broyé. Du sang coule de nombreuses blessures, ses vêtements trempés d'un rouge sombre. Au rythme de sa respiration des bulles sanglantes sortent de sa bouche tandis qu'il bafouille: Elisabet Elisabet

Dans chaque cas, le Maître demande aux Pjs de retrouver Elisabet et de la ramener à Cascadonne. Il n'a rien de valeur sur lui, autre que son anneau. Il y a une lettre cachée dans un sac à sa ceinture. La lettre se lit comme suit:

'H'. Nos négociations ont échoué et me laissent peu de choix. Ramène moi celle qui doit être mienne ou je serais dans l'obligation d'envoyer mon bon ami Ealla-ir te régler ton compte définitivement. Signé V. Beck.

La Chasse:

La Route Marchande s'étend vers le nord, monotone. Ses sentiers et ses routes boueuses sont parcourus par d'autres créatures que quelques marchands téméraires. Il n'existe ici aucune loi pour protéger les gens honnêtes, il faut donc faire vite pour se frayer un chemin entre le Chien de Garde et Fosse-Boueuse.

Les personnages doivent suivre la piste des bandits jusqu'à Fosse-Boueuse afin de retrouver Elisabet. La tâche devrait être facilitée par le fait que les bandits n'ont fait aucun effort pour dissimuler leurs traces, ne s'attendant pas à ce que quelqu'un les suive. Ils remontent vers le nord le long de la Brume-Neige pendant plusieurs jours jusqu'à l'endroit où la caravane a été attaquée. Là, ils tournent à l'est et suivent un sentier jusqu'à Fosse-Boueuse. Ils voyagent avec une telle précipitation qu'il est peu probable que les personnages soient en mesure de les rattraper.

Afin de pimenter un peu cette partie de l'aventure, vous trouverez ci-dessous deux sites et une rencontre à présenter à vos joueurs. La table des monstres errants doit être vérifiée deux fois par jour avec 2 chances sur 10 qu'une rencontre se produise à chaque fois. Mortza devrait être exclu.

Le Campement:

Ceci est le site où campaient les bandits, après avoir attaqué la tour. Il est situé sur la rive nord du fleuve, juste à la limite forestière et près de la route.

Bro'Kin: Au cœur des étendues sauvages de la forêt se trouve le célèbre avant poste commercial gobelin de Bro'kin. Des commerçants venus de tout le pourtour du Lac Nën se réunissent ici et échangent toutes sortes de marchandises, les plus prisées étant les petits bidules mécaniques utilisés par les gobelins comme jouets.

Vous traversez le pont qui enjambe la Brume-neige, au loin la route disparaît sous les arbres sombres de la forêt de Blantronic. Un rappel de la bataille de la veille se trouve au milieu de la route. Deux têtes plantées au sommet de petites pics reposent maladroitement au milieu de la route. Les yeux du capitaine Konstantin regardent ébahi la tour et la tête d'un nain inconnu imite son regard. Au-delà meurent les braises d'un grand feu ainsi que les déchets du repas des agresseurs.

Le campement révèle de peu d'informations. Plusieurs mètres au-delà du feu, dans un amas de broussailles se trouve le corps de Markus. Markus ne possède rien de valeur, mais un tatouage, deux quartiers de lune en face l'une de l'autre se trouvent sur son dos. Le reste du corps du capitaine Konstantin se trouve près de la rivière à environ 500 mètres de là. La tête du nain appartient en fait à l'un des aventuriers que Gratza a pourchassé. Son corps peut être trouvé avec l'épave de la caravane, un peu plus loin. Les bandits ont laissé des traces évidentes de leur direction.

La caravane:

A environ deux jours de voyage, les personnages découvrent l'endroit où la caravane de Stanley a été détruite par les bandits.

Au détour d'un chemin cerné par d'énormes sapins verts saupoudrés de neige, vous bénéficiez d'une bonne vue sur la forêt de Blantronic. En bas de la route se trouvent les carcasses brûlées de deux caravanes. Ces restes calcinés sont tout ce qui reste de ceux avec qui vous avez voyagé une semaine plus tôt. Les caisses, boîtes, sacs et fûts sont déversés, brisés et dispersés le long de la route, et les bœufs ont disparu.

Ealla-ir et Eduard ont été déçus de découvrir que maître Hrafn et Elisabet n'étaient pas avec la caravane et ils en ont déduit qu'ils devaient être à la tour. Un seul cadavre peut être localisé. C'est le corps décapité d'un nain, le corps appartenant à la tête découverte auparavant. Le nain avait rencontré la caravane en cour de route et avait décidé de voyager avec elle pour sa sécurité. Encore une fois, la piste est facile à suivre.

Les Pillards d'Ubert von Beck:

Lors du troisième jour de voyage les personnages rencontrent plusieurs des pillards de Von Beck qui voyagent le long de la même piste. Il y a trois orques et un humain.

L'endroit où vous vous trouvez est sombre et silencieux. Les massifs sapins étouffent les sons et jettent de sombres perspectives, même lors des heures les plus lumineuses de l'après-midi. Le vent vous apporte cependant un bruit, le grondement sourd de voix, pas très loin de votre position.

Ces quatre survivants de l'attaque contre le Chien de Garde ne sont pas attentifs à leur environnement et sont facilement surpris. Pour plus de détails, voir les descriptions d'Estevo et de Hohepa plus haut. Tout personnage capable de parler l'orque comprend que les trois orques se disputent au sujet de la route la plus rapide pour rejoindre le lac Nën. Un personnage attentif remarquera que l'un des orques boite et que l'homme a un bandage sanglant qui pend de dessous son chapeau.

S'ils sont attaqués, les pillards n'offrent aucune résistance et demandent grâce. Si interrogés, ils donnent des informations précieuses. Leur chef, Hohepa, réprimandera les autres car il ne souhaite donner que les informations nécessaires à leur survie. L'humain, Estevo, est tout à fait disposé à parler du sort d'Elisabet car il sait que sa position au sein des pillards est précaire. Gardez à l'esprit que ces créatures ont été des pillards toute leur vie. Ils ont déjà été interrogés par le passé et ils savent instinctivement donner aux personnages de fausses informations si cela peut leur permettre de s'échapper sains et saufs.

Les pillards savent que «La femme à cheveux rouges» est partie pour Fosse-boueuse. Personne ne sait exactement où. Ils admettent travailler pour Von Beck, en espérant que ce nom suscitera la crainte chez les personnages et donc leur sauvera la vie. Ils admettent également qu'ils ont été envoyés ici pour obtenir de l'argent de Hrafn mais ne savent pas pourquoi la jeune fille a été faite prisonnière. Ils sont tous d'accord pour dire que Fosse-boueuse se trouve à deux jours de marche de là où ils se trouvent actuellement et déclarent qu'il s'agit d'un village construit autour d'un temple érigé à la gloire du dieu de la guerre orque Grummsh. Ils font aussi comprendre aux personnages que s'ils veulent retrouver la jeune fille, ils devront rencontrer Ealla-ir et Eduard à la taverne du village.

Estevo fatigué de la compagnie des orques, se fera un plaisir de se joindre au groupe de Pjs si l'occasion se présente. Il ne souhaite toutefois pas revenir à Fosse-Boueuse. « La peine de mort, vous voyez! ». Si le groupe l'accepte, il s'échappera à la première occasion et cherchera à rejoindre un autre groupe de bandits qui se trouve à proximité de Cascadonne.

Fosse-Boueuse:

Fosse-Boueuse est un village récemment construit par les orques et les gobelins et dédié au dieu Grummsh. Un puissant chaman orque et plusieurs fanatiques religieux le dirigent. Fosse-Boueuse n'est pas un lieu fermé. Gobelins, humains maléfiques, géants et autres créatures de la forêt de Blantronic viennent y faire du commerce et mener d'autres activités propres à leur mode de vie.

Bien que loin d'être un endroit sûr, Fosse-Boueuse ne doit pas être considérée comme inaccessible. Les habitants sont habitués aux étrangers et n'agissent pas violemment, sauf s'ils sont provoqués. Plusieurs des bandits qui ont attaqué le Chien de Garde se trouvent ici. Ils ne reconnaissent pas les joueurs comme étant les défenseurs de la tour.

Les personnages arrivent par un sentier qui mène au temple lui-même. En plus du temple, il y a un campement pour les fanatiques orques, une taverne et plusieurs tumulus. Les rencontres suivantes peuvent se jouer dans n'importe quel ordre, suivant les actions du groupe.

Le temple, le chariot prison et la maison de préparation:

Le sentier se termine dans une clairière bien entretenue. Au centre de celle-ci se trouve un grand anneau de terre haut comme un homme. Au centre de ce tumulus se trouve une colonne rouge massive surmontée d'une dalle d'ardoise noire. Un escalier d'ébène repose sur un des côtés du remblai. Sur le palier supérieur repose une statue d'orque soulevant une lance à large fer.

De l'autre côté de la clairière un petit chariot repose au milieu d'un nombre ahurissant de piquets et de poteaux encordés. Le chariot est en fait enfermé dans une cage de barreaux en bois. Clairement visible, même à cette distance, vous apercevez trois humains et un nain, leurs bras tirés vers le haut par de lourdes chaînes.

De l'autre côté de la clairière vous distinguez un énorme bâtiment de forme octogonale. Il semble avoir été construit à la hâte. D'un trou au centre du toit de la fumée se déverse paresseusement vers le ciel.

Un examen attentif révèle le caractère exotique de la pierre rouge. La colonne massive semble bouger. Les veines blanches se tortillent comme des vers et la colonne grandit et se rétracte jusqu'à 60cm sur de courtes périodes de temps. Lorsqu'elle est touchée par ceux qui ne rendent pas un culte à Grumsh, la colonne délivre un choc électrique causant 1d4 points de dégâts. Au sommet de la colonne se trouve une mince dalle noire. Le seul accès à la partie supérieure de la dalle se trouve dans la chambre du chaman.

Il y a toujours 1d4 gardes zélotes au temple et en général trois dans ses environs immédiats. Ces gardes ne portent pas d'armure, mais sont sous le charme de protection du chaman. Ils portent des lances énormes et des couperets. Leur mission est de protéger le temple, et à moins que le temple ne soit profané ou le chariot ouvert, ils ignorent tous les voyageurs.



Un des garde porte une corne, il se fera entendre en cas d'attaque. Cela attire le chaman orque et les autres zélotes. Le chaman se téléporte sur la dalle noire au sommet de la colonne en 1d6 rounds.

Le chariot prison se trouve au nord du temple. Ses roues et le harnais ont été supprimés et il sert maintenant de cellule de détention temporaire pour ceux qui sont destinés à devenir des squelettes animés. Dans le chariot se trouvent trois humains et un nain.

Stanley, le seul survivant de la caravane, se trouve ici. Même blessé il est désireux d'aider le groupe autant que possible. Les deux autres humains sont Siegbert et son épouse, Déborah Ils ont voyagé depuis le nord et ont été attaqués près de Jugensborg. Bien qu'ils essaient d'être utiles, entre l'âge, les blessures et la résignation de Siegbert à mourir, ils sont peu utiles. Le nain, Nilfur, est en bonne santé et dès qu'il voit les personnages il propose de se joindre au groupe. Il sait peu de choses sur Fosse-Boueuse parce qu'il a été amené ici inconscient et n'a vu rien d'autre que sa cellule.

En outre, si le MJ le désire il peut placer ici d'autres Pnj qui pourront remplacer d'éventuels Pjs décédés. Les gardiens du temple surveillent les personnages qui approchent du chariot, mais ils n'interviennent que s'ils tentent de libérer les prisonniers.

Déborah: prisonnière des orques, Déborah est une femme âgée aux cheveux grisonnants. Si elle en a la chance, elle se battra pour s'échapper.

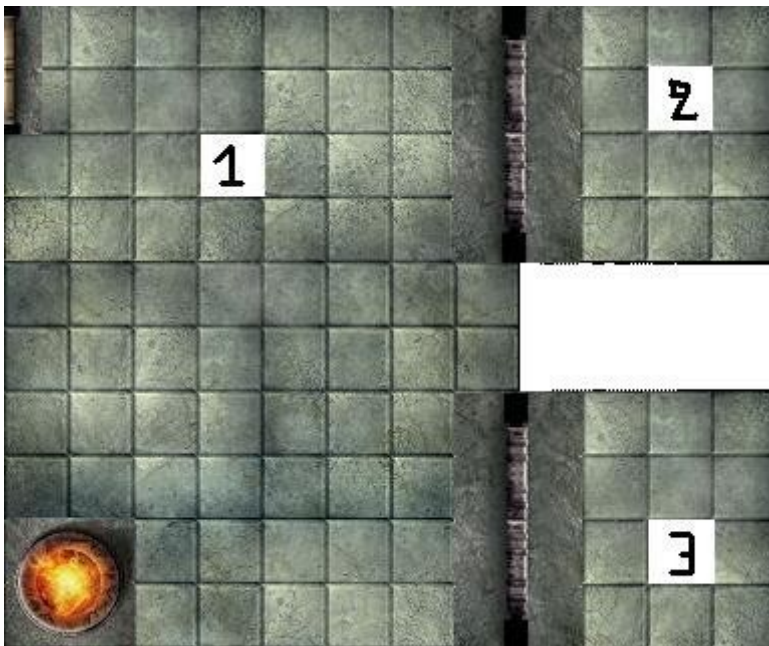
Siegbert: Il s'agit du mari de Déborah Il a été grièvement blessé et est à peine capable de marcher. Le vieil homme souffre et croit que sa vie se termine. Il n'arrivera à surmonter ce sentiment que si la fuite lui paraît certaine.

Nilfur: Le nain a été enlevé récemment, il s'était perdu dans la forêt après une beuverie. C'est un voyageur expérimenté et un guerrier. Rôdeur **Nain niv3**

La structure octogonale se trouve dans une clairière piétinée près du temple. C'est un vaste bâtiment avec un toit conique de chaume et pas de fenêtre. Sa grande porte en bois fait face du temple. Une odeur nauséabonde de décadence et de pourriture envahit l'air alentour. Le sol à l'avant du complexe est souillé et d'une teinte cramoisie. Des morceaux d'os sont dispersés un peu partout.

C'est la maison de préparation, la zone où les prisonniers sont 'préparés' avant de devenir des squelettes.

Le complexe se compose de trois chambres. Le surveillant, Murkuk est à l'intérieur penché sur son travail épouvantable. Il prête peu d'attention à ceux qui entrent car ce n'est pas un lieu sacré et de nombreuses personnes entrent et viennent. S'il est dérangé ou distrait de son travail, il peut devenir fou furieux et attaquer le groupe.



Salle 1:

Au-delà de la porte se trouve un site macabre. Une table massive teintée de rouge trône au centre d'une grande salle. Des tas d'os traînent un peu partout. Les restes pourris et fétides de créatures innombrables sont entassés dans la pièce. Un couperet gigantesque est accroché sur le mur de droite, tandis qu'un brasero fume fortement. Au-delà se trouvent deux autres pièces. Quelqu'un bouge dans celle du nord-est.

Salle 2:

Au-delà de la porte ouverte qui donne dans cette pièce vous apercevez un spectacle bizarre. Il y a trois squelettes posés sur de grandes tables en bois. Devant ce tableau se trouve un énorme orc pâle, avec des bourrelets de graisse qui cascadenent comme de la lave. Il grogne et gémit comme il ramasse un baril d'os. Suspendus sur les murs autour de la pièce se trouvent toutes sortes d'instruments horribles illuminés par un brasier de charbons ardents.

Il s'agit de l'écorcheur Murkuk et il est seul au moment où les personnages arrivent. Il est tout à son travail macabre mais il finit par remarquer les joueurs. Bien qu'il ne s'arrête pas, il garde un œil sur les personnages et ne tourne plus le dos à l'entrée. Murkuk est un combattant puissant mais un peu lent. Ses mains sont des armes puissantes et il n'utilise les instruments sur les murs que si un combat est inévitable.

Salle 3:

Au-delà de l'ouverture de cette salle se trouve un énorme tas de foin avec de nombreuses couvertures de laine en lambeaux. Un foyer a été creusé dans le sol. Un pot de soupe fumante repose à côté.

Une fouille de la literie révèle plusieurs bourses pleines d'objets de valeur que l'écorcheur a volé à ses victimes. Il y a un assortiment de pièces totalisant 100 P.Or et des bijoux d'une valeur de 200 P.Or.

Murkuk: «L'écorcheur des morts et des vivants». Cet orque est grand, énorme même. Après des années de travail passées dans des maisons de préparation pour le dieu de la guerre orque il aime faire souffrir tous ceux qui se trouvent autour de lui. Murkuk ignore allègrement ce qui l'entoure, son esprit brouillé par l'utilisation constante de tisanes exotiques et de potions. Ce n'est que lorsqu'il est distrait de ses affaires qu'il réagit. Sa colère monte alors rapidement et il tente de tuer ceux qui se trouvent autour de lui. Seul le chaman arrive à le contrôler. **Barbare 3**

Taverne:

Cette ancienne étable est devenue un bar et une taverne pour les orques, les gobelins et les autres voyageurs de passage à Fosse-boueuse. Bien que personne ne possède l'établissement officiellement, Sharolg, un orque le dirige actuellement.

Le chemin mène à une grande clairière piétinée où se trouve une vaste structure délabrée. Son toit de chaume, les rondins fendus des ses murs et la cheminée de boue semblent posés au hasard comme si chacun avait été construit indépendamment du reste. En face du bâtiment se tient un porche avec une large cheminée en pierre construite en son centre. Plusieurs chaises et tables sont éparpillées sous ce porche, des tasses, assiettes et les restes d'un récent repas posés dessus. Vous entendez les grondements étouffés et les rires en échos de plusieurs orques.

Dans la boue à côté du porche se trouve un orque solitaire. Sa grosse tête repose sur ses bras et ses yeux injectés de sang regarde aux alentours.

Cet orque est inoffensif puisqu'il est ivre et n'offre que peu de résistance si les Pjs le poussent de sa chaise pour avoir la place. Il ne parle que l'orque et si les personnages choisissent de le réveiller, il baragouine sur la récente arrivée de la vierge. Toute personne qui regarde à travers la porte de l'auberge sera repérée. Bien que tout le monde soit suspect ici, aucun des occupants n'agit avec hostilité.

Au-delà des portes qui battent mollement se trouve une grande salle avec un sol de planches pourries à de nombreux endroits. Des flèches de lumière filtrent à travers de nombreuses fissures dans le plafond, et une brume bleue de fumée de pipe s'attarde abondamment dans l'air. Au centre de la pièce, près du foyer, vous voyez une table longue et étroite encombrée de viandes séchées, de grosses tasses et autres déchets. Autour d'elle sont assis trois orques et deux humains. Assis à une table basse près de la porte, quatre gobelins jouent aux cartes. Le silence se fait immédiatement à votre entrée et l'un des orques se lève.

Dès que les gobelins se rendent compte qu'il n'y a aucun danger ils retournent à leur jeu, en ignorant le groupe. Deux des orques sont des fanatiques du temple qui ne sont pas de faction actuellement. Ils ont bien bu et n'hésitent pas à se battre à la moindre provocation. Les deux humains font partie du groupe qui a attaqué le Chien de Garde mais ils ne reconnaissent pas les Pjs. L'orque qui se lève de son siège se nomme Shalrog. Pour s'assurer que le groupe est bien ce qu'il paraît être (des clients) il s'avance vers eux d'un air menaçant. Il est agressif mais ne veut pas se battre. Il bavarde avec le groupe avant de leur servir leurs commandes. Il veut notamment savoir d'où ils viennent et où ils vont.

La conversation des orques est terne. Toutefois, elle concerne la récente attaque contre la tour et une écoute attentive permet de savoir qu'une jeune fille a été prise en otage. Les autres informations sont laissées à la discrétion du Mj.

Une tente chaleureuse et bon repas:

L'odeur piquante des buches de pin brûlant vous parvient à travers les sapins épais. Le chemin de terre battu vous conduit à une petite clairière où un grand feu fait rage en son centre. Plusieurs orques de couleur pourpre se tiennent près du feu, les mains tendues vers les flammes, leurs éclats de rire rompant le silence. Autour de la clairière se trouvent des tentes de toile noire soigneusement nichées entre et sous les arbres. Une grosse pierre de meulage est installée près du feu et une pile de lances et armes d'hast assortis reposent à proximité.

Le camp de fanatiques se compose de six tentes chacune assez grande pour trois orques. Il y a cinq orques au camp lorsque le groupe arrive. Deux sont près du feu, un dort, un découpe un cerf tué récemment, et le dernier est dans sa

tente en train de réparer son armure. Ils sont très agressifs et tentent d'effrayer les joueurs avec des menaces et ont recours à la violence si nécessaire. Il y a peu d'informations à tirer de ces monstres.

La protection de Grumsh: Les composants utilisés par le chaman pour ajouter une protection à ses fanatiques est un secret bien gardé. Mais le sort lui ne l'est pas. Son utilisation à grande échelle par les chamans des tribus de l'est a permis de briser les défenses des forteresses naines les plus résistantes et de défaire plus d'une fois les armées de la Confédération d'Orodaum. Lorsqu'il est correctement lancé, le sort transforme la peau d'un adorateur de Grumsh en fer, conférant un bonus à la CA de 4. Malheureusement, le poids de la nouvelle peau du destinataire de ce sort rend les déplacements plus difficiles (M-1) et sa Dex plus basse (-2 en Dex)

Les tentes contiennent quelques trésors glanés au fil des ans et des pillages: 85 p.Or, 120 p.Arg. Il y a une hache de maître dans l'une des tentes.

Le Tumulus des Morts:

Les branches denses des sapins s'ouvrent pour révéler deux grands monticules de terre dénués de toute végétation. Les monticules sont entourés par des sentiers boueux, des flaques d'eau saumâtre, des fûts de bois, et des outils brisés. Le voile de la mort semble s'attarder en ce lieu.

Ces tumulus sont la demeure du chaman et de son armée de plus en plus squelettique. Le chaman a mis au point un sort terrible et ses expériences se feront bientôt sentir par tous dans la région du Val de Nentir.

Tumulus A: Le chaman

Un encadrement d'obsidienne marque l'entrée de ce monticule. Au delà s'étire un passage étroit et sombre. De l'intérieur des hurlements à peine audibles se font entendre.

la porte d'entrée fait un peu plus de trois mètres de large et six de haut. Le couloir finit par déboucher sur une porte de bois fermée.

Une rune de protection est gravée sur le sol devant la porte. Il y a une chance (Fouille DD4) qu'elle soit remarquée par quelqu'un qui inspecte le sol. C'est un cercle avec un œil enflammé, le signe de Grumsh. Lorsque la rune est piétinée par tout autre personne qu'un fanatique ou le chaman un gaz bleuâtre en forme de bras très musclé émerge. Il attrape la personne qui a traversé la rune et l'immobilise causant 1-2 Pv par assaut pendant 1d4 assaut. Ce gaz ne peut pas être attaqué physiquement, mais il peut être dissipé. Le bras ne peut attraper qu'une seule personne puis la rune est désactivée. La porte s'ouvre librement. Le moyen le plus simple est d'ouvrir la porte à distance puis de sauter par dessus la rune.

Si le piège est déclenché, le chaman enquête et attaque si il sent qu'il peut gagner le combat. Sinon, il court à la salle 3 et se transporte au sommet de la colonne, à l'extérieur. Il ordonne alors à tous les zélateurs d'attaquer les intrus.

Salle 1:

La porte s'ouvre dans une grande salle avec plusieurs chambres alentour. Le sol est pavé de petits rochers gris et les murs sont construits en dalles d'obsidienne. Au centre de la pièce se trouve une vaste fosse bordée de roches. Le long des murs, près de l'entrée de chaque chambre est posé un brasero de métal où brûle une flamme d'un rouge profond.

Bien que les pièces soient toutes séparées, elles sont situées de sorte que toutes les zones à l'intérieur de la butte soient visibles des autres, à l'exception de la partie inférieure de la chambre 2. Le MJ doit en tenir compte lors des rencontres.

Si le chaman orque n'a pas été averti, soit par les gardes, la cloche, le glyphe ou une autre méthode, il se trouve dans la salle 4

Salle 2:

C'est une chambre étroite avec une cheminée. elle comporte une chaise et un lit. Un grand cimenterre étincelant s'appuie contre le mur à côté du lit. Un coffre repose au pied du lit.

C'est la chambre à coucher du chaman. Le coffre en bois n'est pas verrouillé. Il est possible d'y trouver des vêtements de cérémonie, de grosses bottes et pantalons de laine, une paire de gants en fourrure, un chapeau de fourrure énorme, une petite boîte métallique de la longueur d'un bras. La boîte contient

une petite bourse qui comporte un 15 pierres précieuses (d'une valeur de 50 p. Or), 60 p. Or et une bague en or avec rubis (500 p. Or). Le cimenterre est enchanté (+1) et ne rouille pas.

Salle 3:

Il s'agit du bureau du chaman. Elisabet se trouve là, ligotée et bâillonnée dans un fauteuil.

Deux longues tables en bois dominent cette pièce. Une chaise couverte d'épaisses couvertures et de peaux est posée dans un coin et un chaudron rempli d'un liquide noir chauffe sur un feu. Une étagère contre un mur est pleine de boîtes, étuis et petits pots en céramique.

Le chaman est en train de préparer une décoction pour ses sorts de protection. Les bocaux et boîtes contiennent des matières diverses telles que des mâchoires de rats, cafards, des feuilles de peuplier, des racines et d'autres objets utilisés à des fins mystiques. Il y a quelques objets rares tels qu'une écaille de dragon d'or, la dent d'un paladin, le bec d'un griffon, et de la poussière de rubis (d'une valeur de 5000 P. Or chez un mage ou apothicaire)

Salle 4:

Cette petite salle ne contient rien de plus qu'une étagère branlante portant quelques parchemins, des flacons et une boîte. Au centre creusée dans la dalle une série de glyphes bizarres forment un cercle.

C'est la bibliothèque du chaman. La boîte contient plusieurs plumes et un petit couteau à aiguiser. Les flacons contiennent de l'encre. La gravure sur le sol est une rune de téléportation. Prononcez le mot 'Guerre' en langue orque permet de se téléporter sur la dalle noire au dessus de la colonne de roche rouge.

Salle 5:

Cette chambre est encombrée de caisses d'un tas de armes d'hast.

Les boîtes et les caisses renferment des denrées alimentaires, vêtements, armures et autres objets divers. Il y a six hallebardes en bon état.

Salle 6:

Seule une table en bois avec deux chaises se trouvent dans cette salle

Tumulus B:

Ce tumulus est utilisé pour stocker les squelettes que le chaman envisage d'utiliser dans sa guerre sainte.

Une énorme dalle de roche noire recouvre l'entrée de ce monticule, bloquée par des pierres plus petites. Une odeur de mort émerge de ses profondeurs.

La dalle de roche peut être poussée sur le côté une fois que ses supports sont enlevés. elle révèle un étroit passage. les squelettes sentent les personnages et sont immédiatement attirés par eux.

Le passage s'évase rapidement en une vaste salle. Un spectacle affreux se dévoile sous vos yeux. Plusieurs squelettes déambulent vers vous, caricatures horribles des hommes qu'ils étaient de leur vivant. A la vue des corps décharnés une odeur fétide vous assaille, retournant votre estomac et frappant votre âme d'une peur primale.

1d4+11 squelettes habitent cette salle et attaquent jusqu'à ce qu'il ne reste personne de vivant. Le seul objet intéressant dans la pièce est une bannière. Elle est posée contre un mur, bien enroulée. Lorsqu'elle est déployée, elle arbore le symbole du dieu orc de la mort (Yurtrus)

La Fin de l'aventure:

Si les personnages parviennent à échapper du tumulus avec Elisabet le chaman ne fait pas donner la chasse. Il a parcouru de grandes distances pour venir ici et il se ne sacrifiera pas de manière insensée. Sa mission est beaucoup plus importante que de vaincre le groupe. Le voyage de retour au Chien de Garde se déroule sans incident sauf si le MJ en décide autrement.

