

# III) LE FUYARD

## INTRODUCION AU MAITRE DU JEU :

Cette aventure est la suite de l'aventure intitulée « La Citadelle ». Elle est donc destinée, comme cette dernière, à entre deux et quatre personnages de niveau 2, et à des joueurs de tous niveaux. Il est impératif d'avoir joué les aventures précédentes pour comprendre celle-ci (Je ne prétends pas vous faire jouer une campagne extrêmement compliquée, mais quand même...). Dans le dernier épisode, les personnages ont enquêté sur le vol du Marteau des Dieux, dans la Citadelle Naine de Marav-a-Tak. Leur enquête les a menés dans la Bibliothèque du Savoir Nain. Ils y ont découvert, par pure chance, la trappe d'où s'est probablement enfui le voleur. Sous cette trappe, il y a un tunnel secret, qui ramènera les personnages à la surface. Le moinillon Layov, qui fut leur guide lors de cette enquête, a supplié le Grand Prêtre de lui donner l'autorisation de suivre les personnages dans cette quête. Il se fera l'assistant du prêtre de l'équipe, quel que soit sa confession, sauf elfique bien sûr (forcément bonne). Cependant, leur périple dans le tunnel sera perturbé par quelques rencontres inattendues et mortellement dangereuses (je laisse planer le doute là-dessus, car je ne voudrais pas vous gâcher la surprise). Arrivés à la surface, ils rencontreront un vieil ermite, qui leur sera très utile, car il leur donnera la direction qu'a prise le voleur. Plus tard, les personnages arriveront à une tour abandonnée. Là s'achèvera l'épisode.

Sur ce, je vous souhaite de passer un bon moment avec vos joueurs, et d'apprécier à sa juste valeur votre tâche de Maître du Jeu.

*Arthurius, La Plume.*

## 1) Découvertes : Le Tunnel

Comme vu dans l'aventure précédente, les personnages ont enquêté dans le Haut-Temple, au sujet du vol du Marteau des Dieux, objet-centre de la campagne. Ils ont brillamment découvert un tunnel secret, sous les nombreux tapis de la Bibliothèque du Savoir Nain. Avant toute exploration, il est impératif d'aller signaler aux autorités concernées (celles du Temple) de la découverte. Ces dernières exprimeront l'incompréhension qui est leur, car elles ne connaissaient pas ce passage secret... Cela fait, les personnages pourront, accompagnés de leur ami Kolbo le Wippelin et de leur nouveau compagnon Layov, descendre dans le tunnel.

### a) Tunnel sombre et obscur : le gel.

Une fois les personnages descendus, et une torche allumée, lisez aux joueurs :

**« Ici, l'air est humide et frais, et le plafond très bas. Il vous faut d'ailleurs vous pencher (pour les plus grands) pour ne pas vous y cogner. Un léger courant d'air vous indique qu'il ne s'agit pas d'une simple grotte, mais bien d'un tunnel menant à la surface. (Faites décider vos joueurs de l'ordre de marche) Après avoir décidé de l'ordre de marche, le groupe se met en route vers la surface. L'impression qui vous remonte en travers de la gorge est « Tiens, ça ressemble étrangement à un donjon... ». »**

En effet, il s'agit ici d'un mini-donjon, dont le but est d'en sortir vivant. Cela sera assez facile, normalement. J'ai placé ce mini-donjon, dans le but de satisfaire les MJs et Joueurs amateurs de donjons purs et durs.

La première épreuve qui attendra les personnages, qui auront marché sur environ trente mètres depuis la trappe, est un mur de glace, bouchant presque tout le diamètre du tunnel. Même les plus petits ne pourront de glisser dans les minuscules trous. En réalité, un personnage un tant soit peu perspicace saura que cette glace n'a rien à faire là. Un test d'Art de la Magie DD 14 réussi permettra d'identifier un sort de *Mur de Glace*, additionné d'un sort de *Permanence*.

Pour passer cet obstacle, les personnages peuvent imaginer plusieurs techniques. L'une d'elles consistera à défoncer ce mur de glace (CA 20, PV 15). Une autre consistera à lancer un sort produisant des flammes (pas de test), ce qui aura pour effet de faire fondre lentement le mur de glace. On peut aussi imaginer creuser un petit tunnel à côté (3 Tests de Force DD 15 avec une pioche, DD 18 pour tout autre objet.)

### **b) Tunnel sombre et obscur : la réflexion.**

La deuxième épreuve que les personnages vont devoir surmonter se trouve environ vingt mètres plus loin. Les personnages arriveront face à une petite porte en fer forgé. Bien évidemment, elle est fermée à clef (sinon, ce ne serait pas un vrai obstacle). La porte n'est pas fermée par magie, simplement par clef. Et celle-ci est introuvable. On peut bien sûr tenter de crocheter la serrure, mais on se prendra un piège. (Aiguille empoisonnée aux extraits de Tripes de troll. DD Vigueur 16. Effet immédiat : perte de connaissance pour 1D6 minutes. Effet secondaires : perte de connaissance pour 1D6 heures. On peut aussi essayer de la défoncer, ce qui requiert un test de Force DD22 réussi.

Sinon, il existe aussi la solution prévue : lire l'indication qui se trouve au-dessus de la porte. Il faut réussir un test de Décryptage DD 18 pour comprendre :

« **Cette chose toute chose dévore,  
Oiseaux, bêtes, arbres et fleurs.  
Elle ronge le fer, mord l'acier, réduit les dures pierres en poudre.  
Elle met à mort les rois, détruit les villes et rabat les montagnes.** »

Si le test est raté de moins de trois points, lisez-leur :

« **Cette chose toute ..... dévore,  
..... , bêtes, ..... et fleurs.  
Elle ..... le fer, mord l'acier, réduit les dures pierres en .....  
Elle met .. ..... les rois, détruit les villes et rabat les ....agnes.** »

Si l'on prononce le mot « Temps », même par hasard, un mécanisme complexe se déclenche, et la porte se déverrouille et s'ouvre.

### **c) Tunnel sombre et obscur : La sagesse est dans la fuite.**

Les personnages ont donc surmonté l'épreuve du gel et celle de la réflexion. Leur sagesse va maintenant être mise à l'épreuve.

**« À la lueur de la torche, vous avancez dans le petit tunnel secret. Vous avancez lentement, jusqu'à entendre une sorte de grognement. Devant vous, un peu plus loin, vous avez vu une forme sombre et furtive passer... Après quelques instants nécessaires pour calmer les plus stressés du groupe, vous continuez prudemment (Les personnages peuvent choisir de dégainer déjà. Kolbo dégainera sa dague, pendant que Layov se rapprochera craintivement d'un personnage combattant à forte carrure.). Le tunnel s'élargit un peu, mais vous devez toujours vous baisser. La forme sombre que vous avez vu passer en a rejoint d'autres. Dans la pénombre d'une petite grotte se massent d'innombrables paires d'yeux jaunes aux regards agressifs. Les couinements forment un vacarme désagréable. L'instant d'après, c'est une horde de gros rats enragés qui vous saute dessus. »**

Bien sûr, les personnages vont tenter de se défendre contre la masse des 24 rats sanguinaires (Il s'agit donc d'une rencontre de FD 9, ce qui est énorme pour des personnages de niveau 2 !). Mais il est certain qu'ils ne pourront pas gagner ce combat. Ils devront donc fuir à toutes jambes, ce qui est une forme de sagesse en soi : « Si l'ennemi est trop fort, remets les combats à demain. ». Cela en sachant que les rats se déplacent tous ensemble, en horde. (Leur vitesse de déplacement est donc diminuée de 12m à 6m.)

Les personnages vont plus vite que les rats (enfin normalement), ils pourront donc croire arriver à les semer. Or il n'en est rien. Pour vérifier cela, voyez la suite.

#### **d) Tunnel sombre et obscur : L'épreuve de résistance.**

Les personnages sont en ce moment-même en train de fuir une horde de rats enragés. (C'est un des moments où le MJ jubile) Ils les ont largement distancés. Ils ont 1D4+4 rounds d'avance sur eux. Mais malheureusement pour eux, un énorme rocher bloque le passage. Il leur faudra creuser un tunnel en vitesse pour fuir. Le rocher fait deux mètres de large. Il faudra réussir cinq tests de Profession (mineur) pour pouvoir passer. (Le personnage qui creuse aura le droit à un test par round)

Bien sûr, avec un peu de malchance, les personnages combattants vont devoir affronter des rats, protégeant ainsi les mineurs, qui pourront œuvrer en tranquillité.

Bizarrement, une fois le nouveau tunnel emprunté par les personnages, les rats cesseront toute poursuite.

Les personnages sont maintenant en mauvais état, après une rencontre difficile. Ils auront besoin d'un peu de repos. (En plus, ils se font empoisonner au gaz endormant par une étrange tribu.) C'est pourquoi vous leur soufflerez :

**« Vous vous sentez faibles et vos paupières se font lourdes... »**

Un lourd sommeil s'emparera inexorablement de tous les personnages. Oubliez les tours de garde. La fatigue a été accrue par le fait de devoir se baisser, par le combat, et par l'obscurité. Ils auront juste le temps de sortir leurs paillasses et couvertures...

#### **e) Tunnel sombre et obscur : Diplomatie avant tout.**

Les personnages se réveillent, avec tous leurs points de vie. Leurs blessures ont été pansées. Le seul problème, c'est qu'ils sont pieds et poings liés, attachés ensemble à un mini-poteau. Autour d'eux, ils peuvent distinguer une sorte de petit village de huttes, dans une caverne au plafond à peine plus élevé que celui du tunnel. Un silence total règne dans le village. Au bout d'un moment, les personnages peuvent voire arriver un étrange petit bonhomme.

**« La créature qui s'approche de vous avec crainte a une forme humanoïde, et ressemblerait à un halfelin, si ses pieds n'étaient pas à ce point disproportionnés, et s'il n'avait que deux yeux, au lieu de trois. Un cri, et vous entendez le sensible Layov s'évanouir d'horreur. »**

Faites faire un test de Connaissances (nature) DD 15 aux personnages. Un test réussi pourra informer les personnages qu'ils sont en présence d'un membre d'une race quasi-disparue, les Chalfechlins.

**« -Je suis Kel-bataar Suilaaa, chef de la Tribu Chiflechline de la montagne Jaune. Vous avez devant vous le plus grand peuple au monde, alors inclinez-vous devant lui. D'abord, déclinez vos identités ! »**

Après de courtes présentations, faites à cet orgueilleux personnage (au nom ridicule), les personnages doivent s'expliquer sur leur présence dans le tunnel, propriété de la Tribu. Quand les personnages raconteront leur histoire, les Chalfechlins, qui se sont rassemblés autour du poteau, ne croiront pas un mot de ce Temple et de ce vol. Ils demanderont une vraie explication. Les personnages vont devoir inventer une histoire plausible, et convaincante. Cela fait, le chef Kel-bataar ordonnera qu'on libère un des personnages (choisissez un personnage intelligent et faible de préférence). Il lui proposera de le suivre dans sa hutte pour discuter d'un marché.

Une fois dans la hutte du chef, accompagné de quatre gardes Chalfechlins, le personnage devra négocier la libération de ses amis. Une fois un accord conclu (sachez que Kel-bataar est fin commerçant), les Chalfechlins libéreront les étrangers, et prépareront un bon repas, pour la tribu ainsi que pour les nouveaux invités. Si l'on questionne le chef Chalfechlin au sujet d'un visiteur, de passage il y a un peu plus de deux mois, Kel-bataar répondra qu'il a effectivement aussi mis la main sur un intrus, il y a de cela environ deux mois. Il s'était avéré très riche, et avait payé son dû sans discuter. Il a partagé le repas de tradition, et s'en est allé vers la surface. Son nom était...

Halrick, d'après ses dires. (Mais les personnages savent bien que son vrai nom est Hoed.)

Les Chalfechlins laisseront les personnages partir tranquilles, en leur indiquant la sortie du tunnel, non loin. Mais avant, ils leurs proposeront des fioles de gaz endormant (à 20 PO la fiole).

## **2) À la surface : La traque peut commencer.**

### **a) Enfin à l'air libre !**

**« Vous êtes heureux de revoir enfin le Soleil, après plus de deux jours passés sous terre. Vous êtes heureux de revoir les arbres d'une forêt, les oiseaux dans le ciel, une rivière chanter... Mais vous vous demandez par où commencer les recherches, car vous savez que le fuyard est passé par ici, mais vous ne savez pas par où il est allé... »**

Les joueurs auront beau consulter le plan que j'ai dessiné pour vous, ils auront besoin d'aide... C'est pourquoi ils verront une petite cabane au milieu des arbres, d'où sort une fumée. Une désagréable odeur de chair brûlée y attire l'attention des personnages.

## **b) Bowo l'ermite**

Quand les personnages s'approchent de la cabane, ils voient la maison d'un vieil ermite, occupé à un passe-temps pour le moins répugnant. Le vieux fou est en possession d'un prisonnier goblin, et s'amuse à lui infliger différentes tortures.

Lorsqu'il sent qu'il a de la compagnie, le vieillard sort, armé d'un long bâton. Et criera qu'il n'a rien à voler. Si les personnages se débusquent, il identifiera leur visages comme bons, et les laissera venir à lui, car il les sait inoffensifs à son égard.

Il les invitera à venir prendre un peu d'infusion maison dans son humble demeure. À l'intérieur, les personnages voient un spectacle écœurant.

Le goblin apeuré a perdu un bras et un œil, ainsi que la moitié d'une oreille. Son visage est calciné et son corps recouvert de cicatrices.

Layov trouvera cette torture immonde et criminelle, et dira à l'ermite que Moradin le punira de ses crimes, en l'envoyant en Enfer, chez les elfes.

Les personnages lui demanderont certainement s'il n'aurait pas vu un étranger passer il y a de cela plus de deux mois. Il répondra que oui et non. Même les plus stupides personnages pourront comprendre que l'ermite est complètement fou. Celui-ci rira de l'incompréhension des personnages, se moquera d'eux. Finalement, faisant retomber la « blague », il avouera que oui, il a bien vu quelqu'un passer, et que ce quelqu'un était apparemment trop pressé pour apprécier sa bonne infusion (Qui est vraiment excellente. En effet, cette infusion est bénéfique pour le système immunitaire. Elle immunise d'ailleurs son buveur contre tous les poisons et toutes les maladies, mêmes magiques, pour un jour complet.). Il a d'ailleurs refusé violemment toute proposition, et s'est enfui en lançant un sort qui a détruit un magnifique hêtre.

Si les personnages disent qu'ils vengeront l'ermite, ou tout simplement s'ils lui demandent dans quelle direction il est parti, il leur dira qu'il va les aider. Mais il dira aussi, que toute aide doit être méritée, ce qui constitue une réflexion fort sage de sa part, en dépit de sa folie. C'est pourquoi il ne donnera la direction du fuyard aux personnages, que s'ils gagnent une partie de Bop-Bop-Bip contre lui. C'est un jeu de son invention. (Voir Personnages Non-Joueurs pour les règles du jeu.)

Vous jouerez le rôle de l'ermite fou, contre les joueurs (Qui mettra en jeu dix sachets d'infusion à la verveine, ce qui vaut à peu près 10 PO, mais l'ermite ne s'intéresse qu'aux objets...). Cela permettra de ressortir un peu du jeu de rôles, pour se détendre un coup...

Les personnages auront le droit à autant d'essais qu'ils le désirent (ils peuvent continuer après avoir gagné si ça amuse les joueurs), car le vieux fou n'a pas de la visite tous les jours. Avant de laisser les visiteurs partir, l'inventeur du Bop-Bop-Bip offrira le jeu de cartes aux personnages, car ils lui paraissent sympathiques. Il leur souhaite bonne route, et leur dit adieu, après leur avoir indiqué un petit sentier dans la forêt, se dirigeant vers le Nord.

Après cette brève interruption de la partie, pendant laquelle vous (MJ) n'avez pas manqué à votre devoir, et vous avez proposé à vos joueurs de manger quelque chose et de boire un coup, replongez-vous dans la partie.

### c) Le Village de Aalkabar

**« Ayant suivi les instructions du vieux fou, vous arrivez en vu d'un petit village. À vue de nez, la petite bourgade doit contenir tout au plus une dizaine de maisons. Cela a l'air rustique, mais l'idée de dormir dans un vrai lit vous enthousiasme à l'égard du hameau...  
Quand vous arrivez aux abords des maisons, vous êtes accueillis par un jeune nain.  
-Bien l'bonjour, étrangers. Je suis Guillhelm, fils de Chérard. Qui êtes-vous, et que venez-vous faire à Aalkabar ? »**

Ce genre de questions, les personnages commencent à bien les connaître. Ils se présentent donc. Kolbo le Wippelin prétend être un monstre du nom de Wespe, pour essayer d'effrayer l'enfant, ce qui ne marche pas. Le ridicule passé, le groupe est emmené par Guillhelm jusqu'à la ferme de ses parents. Il présente les invités à son père, qui est le chef du hameau.

Chérard, un éleveur de chèvres nain, vient saluer les étrangers. Son comportement est on-ne-peut-plus amical, et il se montre fier de présenter son hameau aux personnages.

Chérard demandera des nouvelles du monde aux personnages, et sera réjoui d'entendre leur histoire. Il leur offrira une petite liqueur locale à la pomme, ainsi que du fromage de chèvre de sa propriété.

Mais, alors que les personnages se reposent en racontant leur histoire à Chérard, et que Kolbo est un peu saoul, on peut entendre des cris, au dehors. Quand les personnages et Chérard se précipitent dehors, ils voient les villageois fuir devant un grand loup noir (un worg), accompagné de deux gobelins. (voyez le manuel des monstres 3.5 pour cette rencontre, car il s'agit d'un worg et de gobelins ordinaires.)

Chérard se réfugiera dans sa maison, suivi de près par Layov. Les personnages feront l'étonnement général quand ils s'opposeront aux pillards. Le combat est à peu près égal, les personnages en sortiront normalement victorieux.

Ils seront alors fêtés en héros par les villageois. En récompense de leur bravoure, ils recevront leur premier objet magique (en général, je ne donne des objets magiques qu'à partir des niveaux 4-5, mais là, faisons une exception, pour un objet magique de puissance ridicule).

Les personnages recevront un **anneau de sorcier de village mineur** de la part du sorcier/guérisseur (voir l'Atlas pour la description de l'anneau) du village. Ils entendront aussi dire que la dernière personne à être passée par ici était un voyageur encapuchonné du nom de Harvell (Les joueurs ne sont pas stupides, ils savent pertinemment qu'il s'agit de Hoed). Les villageois informeront les personnages que l'encapuchonné a suivi le sentier sortant de l'autre côté du hameau, prenant la direction de la Gorge du Loup, menant vers les montagnes, et la Tour abandonnée. (On comprend bien qu'on se trouve à l'intérieur même des Crocs-Pointus, dans une vallée intérieure.)

#### **d) Dans la Gorge du Loup, un elfe se meure**

Les personnages continuent leur traque dans la vallée naine, toujours plus au Nord.

**« Vous marchiez depuis près d'une demi-heure, quand vous arrivez en vue d'un énorme rocher fendu. Cette protubérance du flanc de la montagne, qui s'étale sur plus de quatre cents mètres, semble avoir été fendue par une hache géante. La gorge ainsi créée, qui se nomme la Gorge du Loup, est traversée par étroit chemin, à peine assez large pour laisser passer deux hommes de front. L'endroit pittoresque est agrémenté de plantes grimpanes sur les parois de la Gorge... »**

Les personnages peu confiants pourront passer prudemment. Lisez cela aux personnages combattants qui se méfient :

**« Malgré la beauté de l'endroit, tu te dis que c'est le lei rêvé pour une embuscade. C'est pourquoi tu gardes ta main sur ton arme, au cas où... »**

Même si l'endroit paraît dangereux, il n'arrivera rien aux personnages pendant la traversée. Cependant, faites-leur faire un test de Perception Auditive DD 10 (en sachant que des personnages prudents feront automatiquement 10) quand ils en sortent. S'ils le réussissent, ils entendent un craquement sourd, comme une branche brisée...

Les personnages apercevront alors un Gobelours marcher non loin, dans la forêt. Il transporte un corps sur son épaule. L'elfe assommé a le visage en sang. Mais, de loin, on peut voir qu'il est vivant, car il respire. Les personnages peuvent porter secours au malheureux, ou bien le laisser se faire dévorer par le Gobelours, qui l'emmène dans son antre, une caverne naturelle dans la roche de la Gorge du Loup.

Prenons le cas où ils tentent de secourir l'elfe. S'ils ne le font pas, sautez cette étape.

Le Gobelours est armé d'une Morgenstern et de deux javelots. S'il se sent épié (c'est-à-dire, si les personnages ratent leurs tests de Discrétion DD 13 et leurs tests de Déplacement silencieux DD 15), le Gobelours lancera ses deux javelots contre les bruits (-4 au tir car camouflage) ou contre les personnages visibles (pas de malus), puis jettera sa victime à terre, en fonçant sur les intrus, la Morgenstern haute. Il attaquera en priorité les personnages ayant l'air faibles. Après un combat plutôt facile, car contre un seul adversaire, les personnages ont à peine le temps de reprendre leurs esprits (quelques secondes), qu'ils sont assaillis par un groupe de gobelins, furieux de se faire voler leur gibier (l'elfe), d'abord par un gobelours, puis par des aventuriers gênants. (Ils attendaient que le gobelours soit occupé par autre chose pour lui voler la proie, mais le combat les en a dissuadé.) Adaptez leur nombre en fonction de la fatigue des personnages. J'estime qu'un quota de deux gobelins par personnage (en comptant Kolbo et Layov, bien sûr) est largement suffisant. Modulez aussi en fonction de la fatigue de vos joueurs.

Après le combat, dont les personnages sont censés sortir victorieux, l'elfe mourant retrouvera ses esprits. Il se présentera sous le nom de Flill'Fluller. Il prétend avoir suivi Hoed-le-traître comme acolyte d'abord, mais qu'il a éprouvé du remord, et qu'il a défié Hoed-le-maléfique à un combat magique, par la suite. Il s'est fait vaincre et chasser par le magicien maléfique. En effet, Flill'Fluller précise que la puissance magique de Hoed est à la hauteur de sa cruauté.

Après s'être fait chasser de la Tour abandonnée, car c'est là que Hoed s'est réfugié pour donner ses ordres aux troupes gobelines, Flill'Fluller a tenté de rallier la Citadelle de Marav-a-Tak, pour prévenir les nains de l'invasion

imminente. Mais c'était trop tard, et surtout, Flill aurait dû éviter de plonger entièrement la tête dans la rivière pour s'y désaltérer, car il s'est bêtement fait surprendre par un stupide Gobelours...

Flill dira que, pour rallier la Tour abandonnée, il faut suivre le chemin. Il dira aussi qu'il y a un camp de gobelins à son pied. Il rajoutera enfin que, pour entrer dans la Tour, il faut posséder la clé de la porte d'entrée. Cette clé, c'est Morlok, le chef de camp hobgobelin, qui l'a.

Flill, sentant qu'il se meure, demande aux personnages de l'enterrer devant l'entrée de la Gorge du Loup, à côté de la rivière chantante, là où il s'est fait surprendre. Il demandera aussi au plus valeureux des personnages de lui faire le serment de porter son épée et son bouclier. Il demandera aussi aux personnages de raconter son histoire au Roi Marak, quand ils le reverront. Ainsi, Flill ne mourra pas comme un traître dans la mémoire de ses amis nains. Il offre ce qui lui reste d'équipement à ses sauveurs, avant d'être accompagné, lors de sa mort, par le jeune prêtre Layov.

Le jeune prêtre officiera là son premier enterrement, sur un être d'une autre race. Il accomplit là l'événement le plus important de sa vie. Celui qui le fait passer de simple moinillon à prêtre confirmé. De ce fait, il reçoit 1200 XP, ce qui le fait automatiquement passer de niveau 1 à 2. Vous appliquerez les modifications nécessaires lors de la prochaine pause, ou quand vous en aurez le temps. Faites-le prendre un air grave et solennel, lorsqu'il prononcera ce discours très bien improvisé :

**« Le moinillon nain s'avance vers la tombe, d'un air grave et mesuré. Il sait ce qu'il a à faire. Regardant l'elfe décédé, il déclame :**

**Ô chevalier inconnu, au cœur rongé de remords.  
Ô chevalier inconnu, qui, dans la source du Bien a su boire.  
Ô chevalier reconverti, qui a choisi ton ultime ressort.  
En défiant ton maître, tu as défié la Mort.**

**Quels Moradins, quels Corellons, vas aux dieux !  
Que nains et elfes s'entendent en ce lieu.  
Qu'ils accueillent ton âme auprès d'eux.  
Que pour l'éternité, tu reposes avec eux.**

**Une larme de compassion ne peut s'empêcher de couler le long de vos joues. »**

Après cette pause plutôt longue et fatigante, les personnages reprendront leur route vers la Tour Abandonnée, qui est au sommet de la montagne voisine de Marav-a-Tak (elle est environ deux fois moins grande).

### **e) Le camp goblin, ou l'art de la discrétion**

Les personnages arrivent bientôt en vue de la fameuse Tour Abandonnée. Mais, avant de pouvoir la défier, ils ont un obstacle de taille face à eux : un camp goblin, qui peut contenir, à vue d'œil, plus de cinq mille gobelins !!

La discrétion sera ici la meilleure arme des aventuriers. Évidemment, dites-leur d'enlever leurs armures, et de les ranger dans leur sac si possible, pour éviter de faire du bruit. Je n'ai pas dessiné de plan complet pour le camp goblin, mais seulement l'allée principale, car cela serait bien trop fastidieux de représenter plusieurs milliers de tentes, surtout en pente. Je vous fais donc confiance pour décrire la scène aux personnages, du mieux que possible.



Quand les personnages voient le camp pour la première fois, faites-leur faire un test de Détection DD 7. S'ils réussissent, ils remarqueront une tente plus grande, qui dépasse de la masse. Son entrée est surveillée par deux gardes. C'est la tente du chef de camp hobgobelin, le bras droit de Hoed. De plus, une garde est organisée de nuit. Elle regroupe huit gobelins, guidés par un gobelours.

Les croix vertes, accompagnées d'un nombre, indiquent comment la garde se déplace, de nuit, et à quelle position elle se trouvera à chaque round. Je vous conseille d'imprimer deux fois le plan, en effaçant pour l'une les croix vertes. Ainsi, vos joueurs ne sauront pas où la garde se trouvera au prochain tour.

Quand un personnage ayant au moins 14 en Int espionne la garde, il pourra deviner un trajet très approximatif de la garde. Vous l'indiquerez alors, très approximativement sur la carte visible aux joueurs.

- 1) Entrée secondaire. Les personnages sont arrivés par ce chemin. Elle est gardée, de jour comme de nuit, par un seul garde goblin. (Donc facile à attaquer.)
- 2) Entrée principale. Elle est gardée, de jour comme de nuit, par trois gardes gobelins.
- 3) Place d'entraînement. De grosses caisses permettent de s'y cacher.
- 4) La tente de Morlok, le chef de camp hobgobelin. C'est lui qui détient la clef de la porte de la Tour Abandonnée. Sans elle, les personnages vont devoir ruser pour entrer. Sa tente est en permanence surveillée par deux gobelins. Pour obtenir la clef, les personnages vont devoir lui subtiliser sans qu'il ne se réveille. (Test de Perception Auditive à -2 à cause du sommeil, contre Discrétion du personnage)
- 5) Puits. Utile pour se cacher, en dernier recours, pour éviter les gardes (Test d'Acrobaties DD 15)
- 6) Four du camp. Constitue une bonne cachette pour éviter la garde. (Test de Discrétion opposé à la Détection de la garde.)
- 7) Cantine. Grande tente déserte la nuit. Possibilité de se cacher pour éviter la garde (sans Test).
- 8) Porte de la Tour Abandonnée. Il faut la clef de Morlok pour l'ouvrir. Sinon, si on est très ingénieux, et que l'on réussit un Test de Fouille (passages secrets) DD 20, on trouve un passage secret non loin.

Une fois dans la Tour Abandonnée, l'épisode se termine sur une pièce sombre et mystérieuse.

### Conclusion numéro 3 :

Comme les autres fois, les personnages sont retenus juste avant de découvrir une nouvelle chose importante pour la campagne : le visage de leur ennemi juré. Enfin, il faut dire qu'il leur faudra d'abord affronter les quelques dangers de la Tour Abandonnée avant de pouvoir le rencontrer. J'espère que vous pourrez lire une grimace de déception sur le visage des joueurs. Ce sera le signe que vous avez bien fait votre boulot, car ils auraient été très enthousiastes à continuer de suite. Or, il leur faudra attendre un peu.

Vous voulez que je vous raconte la suite de l'aventure, à vous, MJ ? Et bien, sachez que les personnages seront déçus de voir leur ennemi leur filer entre les doigts, après tant d'efforts. Hoed sait maintenant qu'il a des ennemis potentiels, mais il les dédaigne, car il ne voit pas en eux une vraie menace. C'est vrai que les personnages n'ont pas vraiment le niveau pour affronter le grand méchant. Ils seront emprisonnés seuls dans la Tour Abandonnée, alors que les gobelins monteront pour les cueillir. Par miracle, un être amical, vivant en quasi-symbiose avec la Tour, leur viendra en aide, en leur révélant un passage secret, permettant de les mettre à l'abri. La suite, vous la connaîtrez en même temps que vos joueurs...

### **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 vous qui 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 et Layov de prêtre, qui accompagneront les personnages longtemps.*

**-50 XP pour l'épreuve du gel (seulement ceux qui détruisent le mur).**

**-100 XP à celui qui résoudra l'épreuve de réflexion.**

**-100 XP pour avoir passé l'épreuve de sagesse/résistance.**

**-20 XP par rat sanguinaire tué.**

**-100 XP à celui qui accomplira l'épreuve de diplomatie. (Bonus possible si le marché conclu est favorable.)**

**-50 XP pour avoir gagné au jeu de Bop-Bop-Bip.**

**-50 XP pour avoir aidé les villageois d'Aaalkabar à se défendre du worg et des gobelins.**

**-30 XP par goblin tué.**

**-50 XP pour avoir tué le worg.**

**-50 XP pour le fait d'essayer de porter secours à Flill.**

**-200 XP à partager au sein du groupe pour le combat contre le gobelours.**

**-100 XP pour avoir volé la clef de Morlok.**

**-200 XP pour avoir réussi à tromper la vigilance des gardes et avoir rallié la Tour Abandonnée.**

**-entre 50 et 200 XP pour le roleplay.**

**-400 XP d'aventure.**

**Dernière remarque : Les personnages devraient avoir atteint le niveau 3. Si ce n'est pas le cas, complétez leurs Xp jusqu'à atteindre 3000 (en gros, tout le monde passe de niveau, mais certains auront de l'avance). J'espère que cette aventure vous a plu, et que les suivantes continueront à vous plaire.**

*Arthurius, La Plume.*