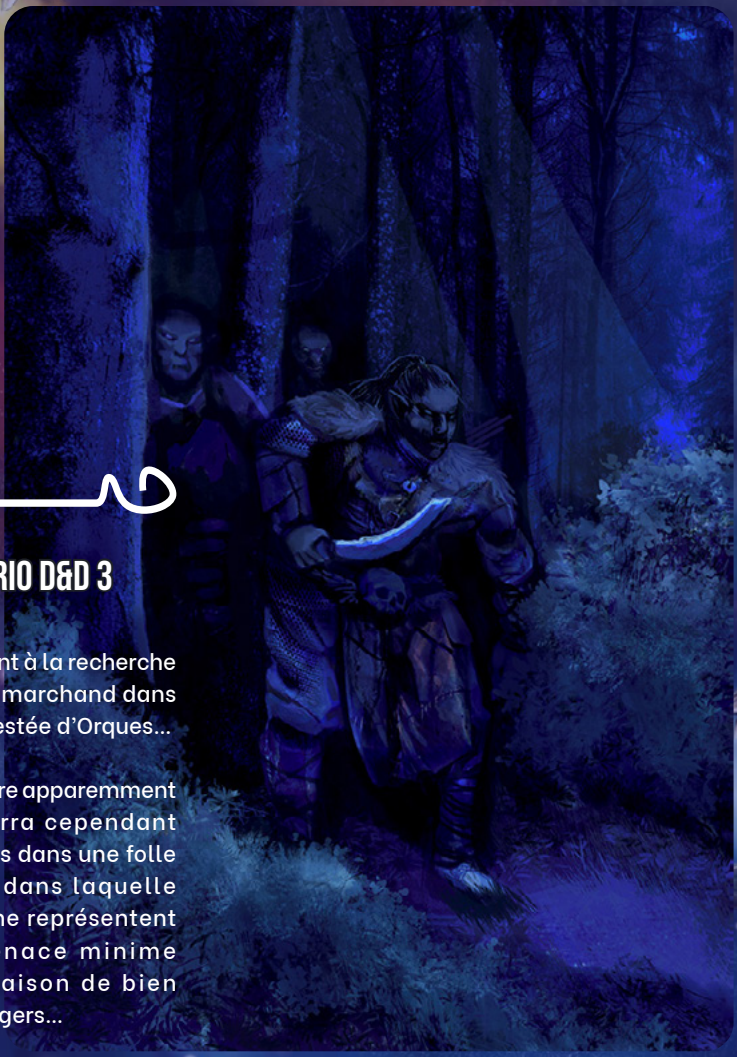
À l'ombre des Bois-Joyeux



SCÉNARIO D&D 3

Les PJs partent à la recherche des fils d'un marchand dans une forêt infestée d'Orques...

Cette aventure apparemment simple pourra cependant mener les PJs dans une folle campagne dans laquelle les Orques ne représentent qu'une menace minime en comparaison de bien d'autres dangers...

www.extremia.org

Table des matières

PRÉFACE 4

Présentation 5

L'histoire 5

Déroulement 6

« Option » et « Campagne » 6

Jouer la campagne des Terres du Nord 6

Dernières recommandations 7

PROLOGUE 8

ACTE I 10

LES PJS ENTRENT EN SCÈNE

Scène 1 : La mission 10

Scène 2 : La rencontre avec Umuk 13

ACTE II 16

SUR LA PISTE DE DERMIR

Scène 1 : La désolation 17

Scène 2 : Sur la trace des Orques 19

Scène 3 : La libération de Dermir 20

Scène 4 : Traqués ! 23

ACTE III 24

RETROUVER ALDIS

Scène 1 : Reprendre la piste 25

Scène 2 : Où l'on retrouve Aldis 26

Scène 3 : Les orques reviennent 28

Scène 4 : Le Siège 29

Scène 5 : La fuite éperdue 33

Scène finale : Le retour triomphant 34

ANNEXES 36

Les Orques 36

Les autres PNJ 38

Autres créatures et plans 41

Préface

Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la troisième édition de D&D©, un produit Wizards of the Coast™ ; Mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2ème édition, voire même de la 1ère édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Crédits :
Auteur : Uron
Illustrations :
•Couverture : Askorahn - Lisa Fix
•Additionnelles : Chreal - Askorahn - Lisa Fix - Artflow (AI)
Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao -Open sans condensed
Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste (emmanuel.tauste@gmail.com)

Présentation

Ce scénario se suffit à lui-même mais prendra toute sa saveur s'il est joué à la suite du scénario *Les Maraudeurs* et prolongé par le scénario *Un dragon bien sûr de lui*, les trois volets formant la Trilogie Verte. *À l'Ombre des Bois-Joyeux* conviendra à des joueurs débutants ainsi qu'à un Meneur de Jeu peu expérimenté. Le groupe devrait se composer de 3 à 5 personnages de niveau 3-4. Sans être requise, la présence d'un prêtre sera d'une aide non négligeable (surtout au niveau des soins). Avec un peu d'ajustement, le scénario pourra convenir à un duo d'aventuriers de niveau 5-6, voire à un seul aventurier de niveau 7.

Le Manuel des Terres du Nord n'est pas indispensable, mais il se révélera tout de même très utile, surtout si le MD ne connaît pas le Monde Extrêmia.

L'histoire

Près du petit village de Santoma, qui fut peutêtre le théâtre des premières aventures des personnages dans *Les Maraudeurs*, des soldats patrouillent à l'orée des Bois-Joyeux. Le Seigneur local, Yssel le Baron Pourpre, craint en effet que les Orques des Forêts ne soient en train de s'agiter. Un riche marchand de la capitale enrôle alors les PJs pour qu'ils partent à la recherche de ses deux fils, partis en expédition il y a peu pour chercher un trésor malgré le danger. Les PJs devront retrouver les fils du marchand, guidé par un surprenant éclaireur demi-orque, en évitant les tribus orques qui semblent se rassembler sous la bannière d'un mystérieux chef...

Déroulement

Le scénario *À l'ombre des Bois-Joyeux* est découpé en trois actes, eux-mêmes divisés en scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MD lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. Le scénario peut aisément être joué avec des joueurs débutants ou peu expérimentés, et avec un MJ l'étant un peu plus ; cependant, avec un peu de travail supplémentaire, même les joueurs les plus expérimentés trouveront leur bonheur dans ce scénario, surtout si vous entreprenez de jouer la campagne des Terres du Nord dans son intégralité.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJs ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJs tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

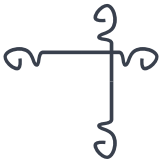
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la campagne des Terres du Nord. Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

Jouer la campagne des Terres du Nord

Si vous souhaitez faire jouer la campagne des Terres du Nord dans son intégralité, il vous faudra utiliser les scénarios dans l'ordre suivant :

- Scénario 1 : *Les Maraudeurs*, niv1-2 (premier volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 2 : *À l'ombre des Bois-Joyeux*, niv 3-4 (deuxième volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 3 : *Apparences trompeuses*, niv 4-5 (premier volet de la Trilogie de la Mandragore)
- Scénario 4 : *Un dragon bien sûr de lui*, niv 5-6 (troisième volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 5 : *Sur les traces de Deslan Kamin*, niv 6-8 (second volet de La Trilogie de la Mandragore)
- Scénario 6 : *Le siège de Zamar* niv. 10-12 (troisième volet de la Trilogie de la Mandragore)

Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire le *Manuel des Terres du Nord* pour de plus amples informations sur Santoma, ses environs ou encore le seigneur Yssel ; vous trouverez également des informations sur la région dans laquelle se trouve Santoma, à savoir le Barragostais.

En vous documentant sur les environs, vous parviendrez ainsi à créer une véritable atmosphère et une certaine cohérence dans votre campagne. Il est également possible de se servir de ce scénario pour faire découvrir les Terres du Nord aux joueurs ou encore pour lancer une grande campagne dans laquelle les Orques auront une place centrale… N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Braveheart*, *the Fellowship of the Ring*, Willow ou *Dances with Wolves* pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJs comporte suffisamment de ressources pour venir à bout des adversaires, mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJs vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

Mais à présent, fini de tergiverser, place à l'action ; que l'aventure commence !

Prologue

Grilor est un jeune dragon vert qui a été récemment chassé de l'antre de ses parents. Il s'est donc mis à la recherche d'une zone pouvant lui procurer richesses et puissance, ainsi qu'un lieu propice à la création de son antre. Il s'installa donc dans les Bois-Joyeux, non loin des terres des humains mais suffisamment profondément dans la forêt pour ne pas être inquiété par le premier venu. Très vite, Grilor s'est asservi une petite tribu d'Orques des Forêts, la tribu de Rune Sanglante, qu'il a utilisé pour aller attaquer un village frontalier des Bois-Joyeux et ainsi tester les défenses humaines (cf. *Les Maraudeurs*).

Ayant ainsi pu jauger de la force des troupes humaines, Grilor a comprit qu'il ne pourrait en venir à bout seul, mais que s'il voulait se tailler une solide réputation (et se constituer un gros trésor), il lui fallait mater ses humains à la frontière de son domaine, "ses" Bois-Joyeux. Il décida donc de faire la liste des alliés potentiels des Bois-Joyeux et jeta son dévolu sur les autres tribus orques des environs ainsi que sur un petit groupe de Trolls. Il rendit alors visite à l'une des tribus orques, la tribu de l'Œil Brun, qu'il persuada de le servir en leur faisant miroiter des perspectives d'enrichissement, de rapines et de meurtres.

Pour amadouer la seconde tribu, La Main d'Untog, la plus puissante des Bois-Joyeux, Grilor décida d'envoyer en émissaire un groupe de la tribu de l'Œil Brun, avec pour mission de les rallier à sa cause. Pour cela, il ordonna au chef de l'expédition de leur offrir les femelles de la tribu décimée de la Rune Sanglante afin de s'attirer les bonnes grâces de la Main d'Untog et de montrer sa puissance.

Les Personnages entrent en scène à ce moment là. Il est fort peu probable qu'ils entendent parler de Grilor en temps que Dragon Vert dans le scénario, mais arrangez-vous pour qu'ils découvrent qu'un mystérieux personnage tente de rallier les Peaux Vertes sous sa coupe...

Acte I

Les PJs entrent en scène

Dans cet acte, les PJs vont partir à la recherche des fils d'un marchand, car ceux-ci sont partis en expédition dans la forêt et n'en sont pas encore revenus.

Scène 1 : La mission

Les PJs sont tranquillement installés à Santoma (voir description dans *Les Maraudeurs*, dans le *Manuel des Terres du Nord* ou sur notre site) ou dans un village alentour quand un jeune garçon vient les trouver.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 2 : *Concerning the Hobbits*.

Un jeune garçon tout essoufflé arrive au petit trot dans votre direction. Il stoppe son effort à votre hauteur, puis vous dit : « Vous êtes [nom du groupe des PJs ou nom des Personnages], *n'est-ce pas ? Je vous cherche dans tout le village depuis une heure ! Quelqu'un souhaiterait vous parler ». Le jeune garçon vous emmène alors dans la rue principale, dans laquelle est stationné un carrosse ornementé. Malgré les rideaux, on distingue un homme bien habillé à l'intérieur. Ce dernier, vous voyant, vous fait signe d'approcher.*

Le personnage dans le carrosse est Mergir. Il exerce la profession de drapier et est établi à la cité voisine de Châteaupourpre. Ses deux fils sont partis contre sa volonté dans les Bois - Joyeux, accompagné de quelques amis, à la recherche d'un soi-disant trésor. Mergir est un homme aisé bien que quelque peu avare, mais il ne compte jamais lorsqu'il s'agit de la santé de ses fils ; Ayant peur de l'agitation orque, qu'on dit partout assez active dans les Bois-Joyeux, il a décidé d'embaucher des aventuriers pour aller rechercher ses fils dans les sous-bois ombrageux de la forêt et de les ramener coûte que coûte sains et saufs. Pourquoi les PJs ? S'ils ont joué *Les Maraudeurs*, parce qu'ils ont acquis une petite réputation de tueurs d'orques ; sinon, parce qu'ils sont les seuls aventuriers dignes de ce nom disponibles dans les environs (le Seigneur Yssel a fait en effet recruté pas mal de mercenaires pour renforcer les patrouilles autour des fermes isolées frontalières des Bois - Joyeux).

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War*, Volume 1 : Piste 14.

« Entrez, mes amis, entrez », vous fait un homme d'une bonne cinquantaine d'années, presque chauve, à la moustache recroquevillée et richement vêtu. Ainsi, vous êtes les aventuriers dont on m'a parlé... fort bien, fort bien.... Vous vous demandez pourquoi je vous ai fait quérir ? fort bien, je m'explique, fait l'homme. Je me nomme Mergir, je suis drapier de mon état, à Châteaupourpre. J'ai décidé de faire appel à vous car mes deux fils aînés, si chers à mon coeur, se sont mis dans la tête de débusquer un soi-disant trésor d'après une carte qui leur a été vendue par un vieil ivrogne dans une taverne de Barragosta. Or, ce fameux trésor se trouverait dans les Bois-Joyeux, vous voyez... avec tous ces Orques, qu'on dit dévoreurs de chair humaine... ils auraient le pouvoir de prendre les forces de leurs victimes en mangeant leur coeur, à ce qu'on raconte... Mes fils, Aldis, l'aîné, et Dermir, le cadet, sont partis en expédition en cachette et contre mon ordre, accompagnés de quelques amis... je vous en supplie, rendez-vous à votre tour dans cette maudite forêt et ramenez mes fils sains et saufs ! Voici 500 Sabots à titre d'avance ; vous recevrez la même somme à votre retour. Alors, acceptez-vous ? »

N'hésitez pas à adapter la récompense à votre monde de campagne. Mergir est un habile négociateur, mais il est prêt à aller jusqu'à 1500 Sabots en tout pour motiver d'éventuels PJs trop gourmands.

Si les PJs acceptent, Mergir saute de joie et les remercie profondément d'accepter la mission qu'il leur confie. Il les informe alors qu'il a également embauché un éclaireur pour les guider à travers les Bois-Joyeux, et les enjoint à partir dès le lendemain matin, à l'aube.

« Partez au plus vite... dès l'aube, cela est mieux... Umuk, le guide, vous attendra à la sortie du village. Je l'ai engagé afin qu'il puisse vous servir d'éclaireur dans les Bois-Joyeux. Vous verrez, il est... comment dire... enfin il n'est pas très accompagnateur mais il est rusé et renifle bien les pistes, comme il le dit lui-même... Je vous attendrai à l'Auberge à Santoma. J'espère de tout coeur que vous réussirez à tirer mes fils vivants de là... »

Si les PJs n'ont pas de questions, Mergir prendra congé assez rapidement, non sans leur avoir recommandé d'être d'une extrême prudence une fois dans les bois. Concernant le trésor, il n'a aucune indication précise sur ce dont il s'agit. Il n'a pas vu la fameuse carte que ses fils ont acquise, mais il sait que ces derniers devaient plutôt partir vers le Nord. Il a déjà donné toutes les informations concernant les directions à Umuk, le guide. Si vous sentez que le groupe en aura besoin, Mergir pourrait remettre une fiole de potion de soins à chaque PJ avant de les quitter.

Option : Si les PJs refusent

Si les PJs refusent malgré la somme d'argent en jeu, Mergir fera appel à un groupe d'aventurier moins expérimenté… Mais deux jours plus tard, seul Umuk, le guide, reviendra. Il dira que les autres ont été capturés par les Orques. Devant la nouvelle, le Bourgmestre de Santoma demandera aux PJs d'aller voir ce qui se passe. Mergir renouvellera alors son offre, quitte à augmenter un peu plus la récompense.

Umuk

Scène 2 : La rencontre avec Umuk

Les PJs, en partant à l'aube, vont rencontrer Umuk, le guide embauché par Mergir. Umuk est un éclaireur demi-orque qui a beaucoup bourlingué, des Bois-Joyeux jusqu'aux Hauts-Plateaux du Cor en passant par les Collines Ulthisiennes ; c'est un mercenaire doué et loyal, particulièrement à son aise lorsqu'il s'agit de traquer des Peaux-Vertes. L'Armée des Terres du Nord ou les illustres Compagnons du Dragon ont déjà fait appel à ses services. Toutefois, son ascendance orque et son air calme et mystérieux (Umuk ne parle presque jamais et toujours par des phrases courtes) lui jouent parfois des tours, et il n'est pas toujours bien accepté dans les villages où il passe, car on le prend à tort pour un espion à la solde des Orques ; Veillez à ce que les PJs ne soit jamais vraiment sûr de lui, qu'il s'en méfie toujours un peu, surtout s'il y a des nains dans le groupe … Jusqu'à ce que vers la fin du scénario, Umuk leur prouve qu'il est digne de confiance (en sauvant la vie de l'un d'entre eux, par exemple). Ses caractéristiques sont présentées en Annexes, à la fin du scénario.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Barbarian*, Piste 4 : *Column of Sadness.*

À l'aube, alors que le brouillard est tombé sur le petit village, vous vous mettez en route, vos sacs à dos chargés à bloc. Vous vous rendez à la sortie du village pour y trouver le fameux Umuk, le guide embauché par Mergir. Vous marchez quelques mètres, puis bientôt, vous distinguez une robuste silhouette qui semble attendre patiemment. Vous vous approchez de l'individu, tout encapuchonné dans une sorte de grande cape de voyage. La personne semble tenir une arbalète dans l'une de ses mains ; vous vous approchez suffisamment près pour voir le visage de l'individu... on dirait celui d'un Orque !

À vous de gérer la scène pour que vos PJs ne réagissent pas trop violemment... même si un réflexe de leur part serait normal, Umuk tentera d'esquiver les coups en répétant son nom jusqu'à ce que les PJs se calment. En le regardant de plus près, les PJs réaliseront qu'ils ont à faire à un demi-orque robuste mais aux déplacements agiles, en tenue de camouflage et enroulé dans une grande cape de voyage. Il porte une armure cloutée sous sa cape ainsi qu'une belle hache d'arme accrochée sur sa cuisse. Son visage dur est barré par plusieurs cicatrices, et il tient une arbalète lourde dans sa main gauche (non chargée).

Malgré son apparence hideuse, il se dégage une certaine aura de la personne d'Umuk. Un rôdeur devrait s'en sentir relativement proche (sauf si son espèce ennemie est la race orque !) et tout personnage habitué à vivre dans la nature sera vite impressionné par les talents de pisteurs et de commando d'Umuk (surtout quand les PJs auront véritablement l'occasion de le voir à l'oeuvre au combat). Veillez à interpréter Umuk comme un baroudeur solitaire et peu bavard, qui cherche à s'acquitter de sa mission du mieux possible, sans se plaindre ni se vanter. Les sens d'Umuk semblent être toujours aux aguets ; si on l'observe, on remarque que ses oreilles et son groin sont presque toujours en mouvement, et ses yeux ne sont presque jamais immobiles, balayant les environs de droite à gauche et de haut en bas. Umuk est avant tout là pour guider les PJs ; il ne doit absolument pas faire tout le travail pour eux ! Cependant, utilisez-le pour donner un coup de main aux groupes un peu trop faibles et augmentez le nombre d'Orques dans les rencontres suivantes si vous ne souhaitez pas le voir inactif dans les combats.

Guidés par Umuk, les PJs s'enfoncent ensuite dans les Bois-Joyeux afin de retrouver les fils de Mergir. Les PJs laissent derrière eux le village et s'en retournent vers des dangers plus grands que ceux qu'ils ont affrontés jusqu'à présent.

Acte II

Sur la piste de Dermir

Dans cet acte, après avoir trouvé le survivant d'une attaque des Orques, les PJs vont partir à la recherche du plus jeune des fils de Mergir, capturé par les Peaux-Vertes ; les PJs devront le libérer et s'enfuir afin de retrouver son aîné...

Option : Les PJs veulent retrouver Aldis en premier

Si les PJs décident de rechercher Aldis avant Dermir, inversez certaines scènes de l'Acte II et de l'Acte III, mais veillez à ce que la scène de chez Faremus le prêtre ait lieue tout à la fin du scénario.

Scène 1 : La désolation

Ambiance Musicale proposée : *Braveheart*, Piste : *Betrayal and Desolation.*

En fin de journée ou en début de matinée de la journée suivante, les PJs vont tomber sur une petite clairière dans laquelle le petit groupe des fils de Mergir a été attaqué par la délégation de la tribu de l'Œil Brun qui se rendaient à la réunion avec ceux de la main d'Untog.

Vous poursuivez votre périple jusqu'à une sombre clairière. À votre arrivée, la surprise est grande, car la clairière a visiblement abrité un combat d'importance entre des humains et un autre groupe de créatures. Du sang est répandu sur le sol, de nombreuses traces de lutte ont marqué ça et là les arbres, et plusieurs cadavres gisent étendus, face contre terre. Ils sont mort violemment et ont été dépouillés de leurs biens ; vous trouvez ainsi cinq morts, alors qu'il semblerait bien que le sixième corps bouge toujours ! il y a un survivant !

Des jets de Fouille DD20 ou de Pistage DD14 réussis permettront aux PJs de remarquer qu'il n'y a aucun corps d'Orques parmi les victimes, et que ces derniers devaient être au moins une bonne trentaine, mais seuls une quinzaine d'Orques a combattu, les autres ont patiemment attendu et semblaient chargés. En raison des traces du combat, c'est tout ce qu'on peut apprendre en pistant le sol.

Concernant le survivant, il est salement blessé, et une de ses plaies s'infecte ; il faudra le soigner assez rapidement pour qu'il s'en sorte, et dans tous les cas, il ralentira le groupe, car sa cheville est cassée. Les Orques ont du le croire mort et se sont contentés de lui faire les poches.

Irvin, le survivant, pourra donner les informations suivantes aux PJs :

« Nous étions dix, partis à la recherche d'un trésor, enfoui quelque part dans les Bois-Joyeux... Aldis, qui l'avait acheté à un homme dans une taverne, pensait qu'on devait plus être si loin... et là, un groupe d'orques nous a vu et nous a donné la chasse ».

« Oui, Aldis et Dermir étaient avec nous. Avant de tomber inconscient, j'ai vu qu'Aldis et un autre compagnon parvenaient à s'enfuir... Dermir, quant à lui, venait de se faire capturer par un gros Orque... et après ? Rien, je suis tombé, je crois, après avoir senti une grande douleur au ventre... »

« Le trésor ? Non, je ne sais pas ce qu'il contient, et je n'ai pas vu la carte. Je me demande vraiment s'il valait la peine qu'on vive tous ces malheurs... »

« Les Orques avaient des peintures de guerre en forme d'œil sur le front et sur les bras » (Symbole de la tribu de l'Œil Brun).

En s'éloignant un peu du combat, les PJs pourront peut-être tomber sur les traces d'Aldis et de son compagnon s'enfuyant au loin. S'ils n'y pensent pas, Umuk ira faire un tour et trouvera les traces. Mais le plus inquiétant, ce sont les traces du groupe d'Orques emmenant Dermir et son compagnon vers le territoire de ceux de la Main d'Untog. Utilisez Umuk pour informer les PJs de l'existence de plusieurs tribus d'Orques dans la région. Umuk s'étonnera de la présence d'un groupe de L'Œil Brun sur les Terres de la Main d'Untog... peut-être Umuk trouvera-t-il un élément trahissant la présence de femelles de la tribu de feue Rune Sanglante, et expliquera alors que ces femelles qui ont laissé des traces différentes de celles de la tribu de l'Œil Brun font partie du clan que les PJs affrontèrent dans *les Maraudeurs*... De quoi faire travailler un peu les méninges de vos PJs !

Scène 2 : Sur la trace des Orques

Les PJs se retrouvent donc à traquer le groupe de la tribu de l'Œil Brun qui partait négocier avec la Main d'Untog. Les émissaires sont tombés par hasard sur le groupe d'humains et ont décidé de les capturer, afin de les offrir comme esclaves à ceux de la Main d'Untog. L'un des Orques parlant le Haut Vyrmon a questionné Dermir ; ce dernier lui a avoué que ses compagnons et lui cherchait un trésor, mais que c'est Aldis qui avait la carte sur lui. À ce moment un messager orque est parti prévenir « Le Grand Maître », à savoir Grilor, qui se montra très intéressé par cette affaire. Au moment où les PJs remontent la piste des Orques, Grilor, attiré par l'éventuel trésor, lance quelques hommes à la poursuite d'Aldis. Arrangez-vous pour que les PJs croisent la piste d'Orques en maraude partant dans une direction opposée à la leur :

Avançant au plus vite afin de rattraper le groupe d'Orques vous devançant, vous traversez successivement clairières et sous-bois, attentif à tout élément inhabituel dans ce décor sylvestre ; Soudain, vous croisez des traces fraîches d'un petit groupe d'individus, semble-t-il. Intrigué, Umuk se baisse et les examinent, avant de déclarer : « cinq ou six Orques. Ils se déplacent vite. C'est un groupe de guerriers d'élite, rapides et bien équipés. Les traces sont fraîches, nous avons dû les louper de peu », fait-il de sa voix grave.

Si l'un des PJs observe les traces et réussi un jet de Pistage DD13 ou Fouille DD18, il parviendra globalement aux mêmes conclusions qu'Umuk, et remarquera que les traces vont dans une direction contraire à la leur, plutôt vers la direction dans laquelle s'est enfui Aldis. En cas d'échec critique, vous pouvez très bien décider que le PJ obtient de fausses informations (il est persuadé qu'il s'agit d'un groupe d'humains).

Quoi qu'il en soit, les PJs devraient hâter le pas, dans une direction ou dans l'autre...

Scène 3 : La libération de Dermir

Libérer le plus jeune des deux frères ne devrait pas être une mince affaire. Pour que vous puissiez diriger cette scène, tout dépendra des actions des PJs mais aussi de leur rapidité d'intervention.

Ambiance musicale proposée : *The Last of the Mohican*, Piste : *Prominatory.*

Possibilité n°1 : Rattraper les émissaires

Si les PJs se sont déplacés rapidement, s'arrêtant très peu pour dormir, ils parviendront à rattraper le groupe de l'Œil Brun et parviendront à tirer Dermir d'affaire après un âpre combat, si toutefois ils prennent soin de surprendre les émissaires orques (par exemple en leur tendant une embuscade dans un chemin étroit, ce que suggérera Umuk. Mais n'oubliez pas les jets de Fouille des Orques pour détecter un piège grossier).

Surpris, les Orques se défendront, mais seront normalement un peu pris au dépourvu. Si les PJs s'enfuient en emmenant Dermir et son compagnon, les Orques ne les poursuivront pas, leur mission étant avant tout de mener à bien les négociations avec la tribu de la Main d'Untog.

Possibilité n°2 : Agir pendant la réunion

Après avoir pisté les Orques, les PJs arrivent au lieu de la rencontre entre les deux tribus. La négociation a lieu sur une sorte de gros rocher plat, qui monte en amont en pente douce sur une trentaine de mètres. Les membres les plus influents des deux tribus et leurs serviteurs se sont rendu au « sommet » du rocher pour y faire les négociations. Au pied du rocher sont restés des gardes et des porteurs des deux tribus, ainsi que les esclaves humains et les femelles orques.

Le rocher est situé dans une zone assez broussailleuse de la forêt, et en dehors du rocher en lui-même, le reste de la végétation alentour est assez dense. Peut-être les PJs pourront-ils tenter d'aller délivrer discrètement Dermir et son compagnon, profitant du fait que les tractations battent leur plein entre les deux tribus, et que les regards de bien des sentinelles sont tournées vers les silhouettes des émissaires.

Attention, toutefois, certains gardes veillent, et il faudra les éliminer sans éveiller l'attention des autres... Rôdeurs, Roublards et Magiciens devraient pouvoir faire étalage de tous leurs talents ou sorts. Des jets de Déplacements silencieux et de Discrétion à opposer à la Perception Auditive et à la Détection des Orques seront de mise.

Par chance, la végétation pourrait bien aider les PJs à se dissimuler, mais n'oubliez pas cependant qu'au moindre bruit suspect quelques gardes pourraient bien venir voir ce qu'il se passe dans la direction des PJs...

Possibilité n°3 : Attendre la séparation des groupes

Cette option comporte l'inconvénient de devoir attendre la fin des négociations, et de tendre une embuscade à ceux de la Main d'Untog. Ceux-ci sont plus nombreux et plus dangereux que les Orques de l'Œil Brun, et ainsi les PJs devraient éprouver les pires difficultés à sortir les prisonniers des griffes des Orques, à moins qu'ils ne soient véritablement ingénieux.

Option : Et si les PJs décident d'aller mettre Dermir à l'abri ?

Mettre Dermir à l'abri avant d'aller chercher son frère peut être une bonne idée. À vous de voir si elle vous arrange. Si votre groupe de PJs est affaibli, cela peut même être une bonne solution, et Umuk peut le suggérer. Un passage rapide par Santoma permettrait en effet aux PJs de se faire soigner. Si vous êtes contre cette option, veillez alors à leur barrer le chemin du retour par des patrouilles orques, les forçant ainsi à poursuivre la piste d'Aldis.

Option : Les PJs ratent leur coup...

Si les PJs manquent la libération de Dermir mais parviennent à s'enfuir, ils auront bien plus de mal à le libérer plus tard, les Orques se tenant sur leurs gardes. Si Umuk est toujours vivant après la déroute, il conseillera d'aller chercher Aldis en attendant, afin d'endormir la vigilance des Orques détenant Dermir et de venir rechercher ce dernier plus tard. Si en revanche les PJs se font capturer à la suite de leur attaque, ils seront séquestrés par les Orques. Laissez-leur une possibilité de fuite, surtout en cas de bonne idée. Si rien n'y fait, Umuk pourra éventuellement se sacrifier en faisant diversion, permettant aux PJs de s'enfuir... certainement sans leur équipement. Le scénario sera alors un échec, mais les PJs pourront au moins se dire qu'ils sont en vie...

Scène 4 : traqués !

Au cas où la tentative de libération des otages virerait à l'assaut pur et simple, arrangez-vous pour qu'un petit contingent d'Orques pourchassent les PJs dans les bois, vous donnant l'occasion d'une belle course poursuite, que vous pourrez rendre haletante en considérant que Dermir est assez faible et ralentit le groupe, alors que les Orques se déplacent rapidement, certains d'arbres en arbres, poussant des cris stridents pouvant effrayer PJs et PNJ... Les PJs ne devraient jamais être sûrs de s'être débarrassés des importuns, et peut-être deux Orques leur tomberont-ils dessus à un moment où ils se croient tirés d'affaire. Attention cependant à ce que les PJs ne soient pas trop affaiblis pour la suite de l'aventure.

Ambiance musicale proposée : *Willow*, Piste 2 : *Escape from the tavern.*

Acte III

RETROUVER ALDIS

Dans cet Acte, les PJs vont partir à la recherche de l'aîné des deux frères Aldis, accompagné de son compagnon Erlig, qui ont fui les Orques. Il leur faudra éviter un ours affamé et parvenir à rattraper Aldis et Erlig avant le groupe d'Orques d'Elite partis à leur recherche. Ensuite, en tombant par hasard sur la demeure du vieil ermite Faremus, ils pourront s'y abriter et y recevoir des soins… avant qu'un important groupe d'Orques ne donne l'assaut.

Scène 1 : Reprendre la piste

Les PJs retrouvent tant bien que mal la piste d'Aldis et d'Erlig à partir du point où ces derniers se sont enfuis. Par bonheur, il n'a pas plu, et si les PJs ne parviennent pas à retrouver la trace des fuyards, Umuk se montrera plus efficace. Désormais encombrés de plusieurs PNJ, dont certains sont peut-être blessés, les PJs avancent comme ils le peuvent dans les Bois-Joyeux. N'hésitez pas à récompenser les PJs si ceux-ci ont des idées intelligentes pour favoriser leur transport, comme confectionner une civière en bois, etc. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur demander d'effectuer des tests de Constitution pour résister à la fatigue... Avant qu'une nouvelle péripétie ne vienne compliquer leur mission : un gros ours affamé va se mettre en travers de leur chemin, mais il ne sera pas nécessairement obligatoire de l'affronter, mais peut-être utiliser la ruse pour l'éviter.

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War Vol. 1*, Piste 10.

Vous progressez péniblement dans les fourrées en traquant les faibles traces laissées par Aldis et son compagnon. Vous les perdez parfois, avant que l'un d'entre vous ou Umuk repère une légère trace sur un arbre ou quelques gouttes de sang séchées sur le sol. Au détour d'un gros bosquet, il vous semble entendre du bruit... quelqu'un qui respire profondément... Puis, surgissant entre deux gros arbres, la gueule béante d'un ours brun visiblement de mauvaise humeur projette un grognement rauque et terrifiant !

Les PJs ont à faire à un Ours affamé, qui attaquera à la moindre provocation… Voire même moins que cela ! C'est le moment pour vos PJs rôdeurs ou druide de tenter de maîtriser l'animal ou de l'inciter à aller voir plus loin (Test de Dressage d'animaux) ! Si le groupe ne comporte aucun druide, rôdeur ou barde Aède, l'ours avancera de manière menaçante… La meilleure chose est encore de lui lancer de quoi manger… auquel cas, l'ours reniflera suspicieusement la nourriture avant de s'en saisir et de s'éloigner lentement, visiblement satisfait… Un sort bien utilisé pourrait également être du meilleur effet. Si les PJs n'agissent pas de la sorte, il leur reste la fuite ou le combat… Accordez toutefois un bonus de points d'expérience si les PJs parviennent à se débarrasser de l'ours sans avoir à le combattre.

Scène 2 : Où l'on retrouve Aldis

C'est non sans mal que les PJs parviennent à retrouver Aldis et son compagnon Erlig. Ceux-ci ont fuit le plus loin possible avant de s'arrêter quelques temps pour reprendre des forces. Peu après, ils ont décidé de reprendre leur route pour aller quérir du secours… et se sont heurtés à une rivière. Après l'avoir longée un moment, ils ont fini par trouver un gros tronc d'arbre faisant office de pont entre les deux berges. Mais en l'empruntant, Erlig a glissé et s'est retrouvé emporté vers le fond à cause du poids de son armure. Heureusement, les PJs arrivent quelques secondes après son plongeon, et pourront lui venir en aide s'ils agissent vite… sinon le pauvre garçon périra noyé…

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War* Vol 1 : Piste 7.

Vous commencez à désespérer de retrouver un jour Aldis et son compère, lorsque vous entendez un bruit d'écoulement, ressemblant à celui d'une rivière agitée ; Alors que vous vous approchez un peu, vous entendez presque aussitôt un gros « Plouf ! » une voix d'homme poussant des cris désespérés : « Erlig ! Erlig ! Tiens Bon ! »

Les PJs devraient accourir dans la direction des cris, et voir un jeune homme paniqué agenouillé sur un tronc d'arbre faisant office de pont, essayant maladroitement de s'enrouler une corde autour de la taille. À quelques mètres de lui, une personne semble se débattre dans l'eau !

Il y a 4,50 mètres de fond, et Erlig se trouve approximativement à 3 mètres du tronc d'arbre, et à environ 4,50 mètres de chaque berge. Les PJs ont maintenant 7 rounds pour essayer de sauver le malheureux en train de se noyer. Laissez-les trouver un plan ingénieux, mais rappelez-leur que le temps tourne ! Si les PJs parviennent à sortir Erlig de là, attribuez-leur un bonus en points d'expérience à leur répartir selon les idées et les actions de chacun dans l'opération sauvetage. N'oubliez pas de leur demander des jets de Natation si les PJs plongent, surtout en armure...

Si les PJs sont parvenus à sauver Erlig, une fois reposé sur la berge, Aldis et son compagnon les remercient chaudement de leur intervention. Si Dermir est avec eux, Aldis insistera pour que le groupe rentre au plus vite au village, et le petit groupe devrait vite se remettre en marche, à moins que la journée ne touche à sa fin ; dans ce cas, il leur faudra passer la nuit ici, sans feu (interdiction de la part d'Umuk !). Il ne devrait normalement rien se produire, mais les Orques lancés sur les traces des fugitifs auront mis à profit ce temps de repos pour rattraper tout le monde...

Scène 3 : Les orques reviennent

Une nouvelle fois, les Orques reviennent sur les traces des PJs et de leurs compagnons. Cette scène ne doit normalement pas déboucher sur un combat ouvert, mais doit plutôt servir à faire monter la tension avant la scène suivante. Cependant, si vos PJs sont encore en bonne santé, rien ne vous empêche de les faire échanger quelques flèches avec les Orques afin de les affaiblir un peu…. D'autant plus qu'ils pourront être soignés chez Faremus (voir plus bas).

Afin de mettre un peu la pression à vos PJs, lisez leur le passage suivant :

Ambiance musicale proposée : *Conan The Destroyer*, Piste 1 : *Riders of Taramis*.

Vous commencez à vous croire tirés d'affaire, car cela fait plusieurs heures que vous n'avez point vu d'Orques. Umuk mène le groupe, toujours alerte, observant à la fois le sol et l'horizon. Une légère pluie fine vient alors rafraîchir vos visages ; cette eau qui coule vous paraît calme et apaisante… Aldis et Dermir semblent peiner par moment, mais la perspective de rentrer chez eux semble leur donner des forces supplémentaires. Au loin, une grande clairière semble se dessiner, à l'ombre de grands chênes certainement centenaires. C'est alors qu'une flèche vient se ficher dans un arbre à seulement quelques centimètres de vous !

Un petit groupe d'une douzaine d'Orques rattrape les PJs et les canarde dans l'espoir de les blesser ; Umuk demandera au PJs de riposter tout en continuant à avancer, car il craint que les Orques ne représentent que l'avant-garde d'un groupe plus grand, et que leur mission est peutêtre de les ralentir.

N'oubliez pas, concernant les armes de jet, de comptabiliser les malus de distance (moyenne ou longue, selon le cas), ainsi que les malus dus au camouflage naturel de la forêt ainsi qu'aux protections (arbres, etc.) qu'elle offre. N'oubliez pas d'opposer les jets de Détection des PJs aux jets de Discrétion des Orques…

Scène 4 : Le Siège

Tout en reculant, les PJs parviennent tenir les Orques en respect lorsqu'ils parviennent dans la clairière. En son centre, celle-ci abrite une masure sans âge ayant visiblement résisté depuis fort longtemps aux assauts du temps. Si les PJs ont joué *Les Maraudeurs*, ils reconnaissent la maison de Faremus, le vieil ermite, autrefois prêtre d'Uron. Ce dernier leur ouvre les portes de sa demeure et leur crie de se hâter de rentrer, dès lors qu'il voit que les PJs sont pourchassés par des Peaux-Vertes.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of The Ring*, Piste 16 : *Amon Hen.*

Vous parvenez à tenir les Orques à distance lorsque vous arrivez jusqu'à la clairière aperçue tout à l'heure. Au centre de celle-ci se tient une vieille demeure entourée d'une sorte de petite enceinte. Presque aussitôt, un vieil homme ouvre la porte et vous fait de grand signe tout en criant : « Par ici, mes amis, par ici ! ». Doté d'une longue barbe blanche et de petite lunette d'approche, l'homme n'en est pas moins armé d'une épée longue qu'il tient fermement en main. Il s'agit certainement de Faremus, le vieil ermite de la forêt !

Faremus va utiliser ses sorts de soins et ses potions pour soigner les PJs, avant qu'Umuk, qui observait l'extérieur, ne ramène de mauvaises nouvelles : plusieurs dizaines d'Orques sont embusqués autour de la demeure du vieux prêtre, et ils ne vont certainement pas tarder à donner l'assaut... les PJs disposent alors de peu de temps pour organiser une défense adéquate. Décrivez leur convenablement la maison de Faremus et les bâtiments la composant, ainsi que les zones dans lesquels se trouvent globalement les Orques. Laissez-leur le temps de mettre au point quelques plans ingénieux avant que les Orques ne passent à l'attaque... ceux-ci ont pour ordre de prendre les fuyards vivants, aussi ne tenteront-ils pas de mettre le feu aux bâtiments. En revanche, ils pourraient très bien se confectionner assez rapidement un bélier de fortune pour enfoncer la porte.

Option : Les PJs ne connaissent pas Faremus

Si les PJs ne le connaissent pas déjà, Faremus fait rapidement les présentations avant de barrer la porte de sa maison :
« Je suis Faremus, ancien prieur d'Uron du village de Santoma ! »
Puis, ce dernier enchaîne prestement :
« Il semblerait que ces Orques vous en veulent ! et vous êtes blessés ! Surveillez la porte, je vais m'occuper de vos blessures ».

Description des Lieux

1 **Entrée.** La porte du domaine, autrefois robuste, est aujourd'hui vermoulue. Une petite barbacane surplombe la porte. Autrefois, on pouvait très certainement faire une ronde sur l'intégralité du mur d'enceinte crénelée, mais désormais, des pans entiers de murs sont dans un triste état.

2 **Tour Nord.** Encore debout, mais en assez mauvais état, la tour nord peut être visitée sans trop de problème. L'escalier est assez solide, et il est possible de monter jusqu'au troisième étage. Seul du mobilier en état de décomposition avancé peut être trouvé, ainsi que le nid de plusieurs corbeaux, au sommet de la tour. Ceux-ci viendront virevolter au près des personnages si ces derniers approchent du nid, mais se garderont bien d'être agressifs.

3 **Tour Sud.** Désormais complètement écroulée, elle était autrefois la parfaite copie de la Tour Nord. On peut cependant encore accéder au vaste amas de pierre qui la composait, mais rien de véritablement ne peut y être découvert, hormis peut-être la cachette d'un renard ou le repaire d'une couleuvre.

4 **Cour.** Sale et encombrée, la cour comporte un puit fonctionnel qui permet à l'ermite de s'approvisionner en eau fraîche. L'eau doit probablement provenir de la rivière du Raton. Les excréments de plusieurs animaux trônent également dans la cour, et les restes d'une charrette à laquelle il manque une roue gît dans un coin. En dehors de cela, la cours ne recèle rien de vraiment intéressant.

5 **Zone d'habitation.** Ce bâtiment est d'assez loin celui qui est le mieux entretenu de tout le petit manoir. Le toit semble avoir été réparé récemment, et des fleurs sont disposées sur le rebord des fenêtres. Ouvrir la porte de chêne permet de découvrir l'intérieur du bâtiment, et plus particulièrement la pièce principale. Meublée par une vaste table sur laquelle sont posés des légumes (poireaux, pommes de terres... l'Ermite possède un petit potager derrière la forteresse), quatre chaises et un grand fauteuil, la pièce possède également une cheminée et une étagère sur laquelle sont posés des livres de toutes sortes. Deux autres portes donnent dans cette salle. Il s'agit de la chambre à coucher et du laboratoire de l'Ermite. Le laboratoire est petit, mais bien équipé, et recèle d'ingrédients chimiques divers et d'objets en verre. La chambre à coucher possède un grand lit et une petite table sur laquelle est posée une bassine d'eau.

Le déroulement du combat

Ambiance musicale proposée : *Conan The Barbarian*, Piste 3 : *Battle of the Mounds*, suivie de : *The Two Towers*, Piste 12 : *Helm's Deep.*

Faites en sorte que vos PJs aient beaucoup de travail ; une partie des Orques va progresser vers l'enceinte tandis que l'autre partie les couvrira de leurs flèches. Les PJs devront donc à la fois essayer de se débarrasser des tireurs (portée moyenne, jets opposés de Discrétion et de Détection) mais plus encore des Orques tentant de gravir les murs (qui eux, en revanche, seront à découvert et à distance courte). Si certains PJs ne sont pas dotés d'armes de jet ou de sorts, débrouillez-vous pour que quelques Orques parviennent à pénétrer dans l'enceinte. Il vous faudra rendre au mieux le souffle épique de cette bataille, où une poignée de PJs tente de résister à des Orques bien supérieurs en nombre. Il devrait y avoir des combats dans des escaliers, sur des corniches, des PJs utilisant le décor et le matériel de la maison pour se protéger, des briques des tours qui tombent, des actions héroïques, etc. Pour vous donner des idées, revisionnez des films tels que *Fort Alamo*, mais aussi *Willow* (lors de l'attaque du vieux fort) ou *Les Deux Tours* (Helm's Deep). Même avec l'aide de Faremus, les Orques finiront de toute façon par rentrer en force, aidés de leurs chamans. À ce moment-là, Faremus comprend que la situation est critique, surtout si les PJs sont en mauvaise posture (blessés, ayant épuisés leurs sorts, etc.).

Il accourra alors vers le plus loyal et le plus pur des PJs (et en priorité un prêtre d'Uron) et lui remettra sa fidèle *épée longue* +1, +4 *contre les reptiles*, en lui disant d'en prendre grand soin, tout en conduisant le PJs vers les restes de la Tour Sud, tout en appelant tous les survivants à le rejoindre. Des PJs seront d'ailleurs certainement en train de défendre ce point sensible, mais néanmoins moins exposé que la porte. Faremus remet alors sa gibecière à un autre PJs, tout en leur disant à tous :

> *« Mes amis, le combat est perdu... votre seule chance de vous en tirer est la fuite... Je vais sortir le premier et couvrir votre retraite de mes sorts. Courrez le plus vite que vous pourrez et le plus loin possible des Orques, vers l'Ouest, afin que vous puissiez retrouver la civilisation. Mais quoi qu'il arrive, ne vous retournez pas... J'espère pourvoir les retenir assez longtemps... Adieu, mes amis... » Sur ces dernières paroles, Faremus sort de l'enceinte par la tour sud, lançant un sort de* Lumière brûlante *sur les Orques qui tentaient de lui barrer la route, dégageant ainsi un espace propice à votre fuite.*

Option : Les PJs triomphent et repoussent les Orques

Si vos PJs ont été particulièrement ingénieux, chanceux ou bien si vous avez fait des erreurs en gérant le combat et que les PJs sont victorieux, cela n'est pas bien grave. Jouez la scène 5, sans pour autant que des Orques les prennent en chasse. Gardez à l'esprit que les Orques survivants peuvent se retirer, et éventuellement tendre une embuscade aux PJs plus tard, lorsque ceux-ci sortiront du manoir. Si l'Ermite ne meure pas durant le combat, il pourra devenir un très bon ami des PJs. Cela dit, il n'accompagnera pas les PJs à Santoma et restera dans son manoir. Si vous préférez le voir mort, il pourra avoir succombé aux orques lors d'un autre assaut.

Scène 5 : La fuite éperdue

Ambiance musicale proposée : *Willow*, piste 8 : *Willow the sorcerer* (jusqu'à 4 min38)

Coupant à travers les bois, les PJs profitent de la diversion de Faremus pour filer en direction de la civilisation. Heureusement, le prêtre, qui périra sous les coups des Orques quelques minutes plus tard, parviendra à retenir suffisamment longtemps leurs assauts pour permettre aux PJs de prendre une bonne avance.

Plus tard, alors que les PJs et leurs compagnons, éreintés, s'arrêtent quelque peu, ils voient apparaître un grand cerf au pelage gris, qui les observe silencieusement. Distant d'une bonne dizaine de mètres, ce dernier semble les inciter à le suivre. Si les PJs s'approchent un peu, ce dernier s'éloigne d'autant, mais se retourne toujours pour s'assurer que les PJs le suivent. Ce petit jeu de poursuite bon enfant se termine alors que la forêt devient moins épaisse, et bientôt, c'est la lisière qui apparaît… les PJs et leurs compagnons sont sauvés ! Le cerf gris s'éloignera alors, tout comme il était venu, laissant les PJs retourner vers le village.

En réalité, ce cerf mystérieux n'est autre que l'Archidruide Keyoke métamorphosé. Ce dernier se baladait dans la forêt lorsqu'il a vu les PJs, et les pensant perdus, il a décidé de les guider jusqu'à la lisière de la forêt, sans révéler sa véritable apparence. Son rôle sera plus déterminant dans le scénario suivant, *Un dragon bien sûr de lui*, lorsque Keyoke aura découvert qui dirige réellement les Orques de la forêt…

Et la sacoche de Faremus ? Les PJs y jetteront certainement un coup d'oeil dès que possible, et y découvriront quelques objets magiques ayant appartenu au vieil Ermite : *un Philtre d'amour, une Baguette de Projectiles Magiques* (14 charges), une potion de soins, un anneau de protection +1 et parchemin contenant les sorts suivants : Soins des Blessures légères (x3), *Union, Aide, Conjuration d'Alliés Naturels II.*

Scène finale : le retour triomphant

Ambiance musicale proposée : *Willow*, piste 8 : *Willow the sorcerer* (à partir de 4 min 38).

Les PJs et leurs compagnons d'infortune parviennent enfin à regagner le village où les attend impatiemment Mergir, leur employeur. Ce dernier, voyant ses fils en vie, accourra dans leur direction, tous comme ces derniers, et tous tomberont en larmes avant de remercier profondément les PJs et Umuk de leur intervention. Mergir payera ensuite les PJs et les invitera pour la soirée, ainsi qu'Umuk et les éventuels survivants, à fêter les retrouvailles à la taverne du coin jusqu'à ce que plus personne ne tienne debout !

Si vos PJs ont avaient également joué *les Maraudeurs*, ils commencent à se tailler une petite réputation dans la région, et certains habitants commencent à voir en eux de futurs héros, et le capital sympathie des PJs est au plus haut dans les contrées environnantes. Certains les reconnaîtront et les salueront dans la rue, alors que d'autres, inconscients, voudront les provoquer en duel pour prouver leurs talents d'épéistes... Avant que la Trilogie Verte ne se poursuive dans le troisième et dernier volet de saga, *Un Dragon bien sûr de lui*. En effet, malgré ses récents échecs, Grilor va décider d'accélérer ses projets de conquête de la région en passant lui-même à l'attaque...

Campagne : Mergir le marchand

Le marchand sera bien sûr reconnaissant envers les PJs. Ils se sont fait un allié important qui pourra certainement leur servir dans une autre aventure, notamment en situation urbaine à Barragosta (comme par exemple dans le scénario *Sur les traces de Deslan Kamin*).

Campagne : Réutiliser Umuk

Si Umuk a survécu au scénario et si le personnage vous a plu, vous aurez tout le loisir de le réutiliser dans le scénario *Un Dragon bien sûr de lui*, où il pourrait bien venir donner un coup de main aux PJs.

Annexes

Les Orques

Orques de l'Oeil Brun

Orques du clan :
PV : 6. Bonus au corps à corps : +1. Lutte : +4. Distance : +1 Attaque à +3 : Hache ou fléau d'armes léger 1d8+3. ou Arc à +3, 1d8. CA : 13 (surpris 13, Contact 10).
Compétences : Détection +1, Perception Auditive +2, Discrétion +0. Vigueur +3, Réflexe +0, Volonté −2. AL : LM. FP : ½

Krunk, Le chef du clan :
Barbare 4. PV : 36. CA : 15, (Contact 10, Pris au dépourvu 15). Corps à corps +9 (+11 avec la *Grande Hache* +1, 2d4+5, crit. x3), Distance +7, Réflexe +0, Vigueur +5, Volonté +2.

Compétences : Escalade +7, Perception Auditive +6, Saut +7, Survie +6.

Dons : Arme de prédilection (Cimeterre 2 mains), Attaque en puissance. Pouvoirs : Rage berseker (2/jour), Sens des Pièges (+1), Esquive instinctive.
Équipement : Cuirasse, *Grande Hache* +1, Potion de soins. 75 Sabots.
Al : CM. FP : 4

Vierk, le Chaman :
Ensorceleur 3. PV : 12, CA : 12, corps à corps +0 (+1 avec *dague +1*, dégâts 1d4+2). Distance +4. Réflexe +3, Vigueur +2, Volonté +5.
Don : Amélioration des créatures convoquées. Compétences : Art de la Magie +3, Concentration +5, Détection +3, Discrétion +4, Perception Auditive +2. Pouvoir : lien télépathique avec familier (chauve-souris).
Équipement : Dague +1, Bâton.

Sorts :
Niv 0 : *Résistance, Hébétement, Rayon de givre, Lecture de la magie, Lumière.*
Niv 1 : *Convocation de Monstres I, projectile magique.* FP : 3.

Orques de la Main d'Untog

Orques du clan :
PV : 6. Bonus au corps à corps : +1. Lutte : +4. Distance : +1 Attaque à +3 : Hache ou fléau d'armes léger 1d8+3. ou Arc à +3, 1d8. CA : 14 (surpris 14, Contact 10).

Compétences : Détection +2, Perception Auditive +1, Discrétion +0. Vigueur +3, Réflexe +0, Volonté −2. AL : LM. FP : ½

Idarsk, Le chef du clan :
Barbare 5. PV : 48. CA : 15, (Contact 10, Pris au dépourvu 15). Corps à corps +10 (+12 avec le *Fléau lourd* +1, 1d10+5, crit. x3), Distance +7, Réflexe +0, Vigueur +5, Volonté +2.

Compétences : Escalade +7, Perception Auditive +6, Saut +7, Survie +6.

Dons : Arme de prédilection (*Fléau lourd*), Attaque en puissance. Pouvoirs : Rage berseker (2/jour), Sens des Pièges (+1), Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure.

Équipement : Cuirasse, *Fléau lourd* +1, Potion de Force (21). 75 Sabots. Al : CM. FP : 5

Gtork, le Chaman :
Ensorceleur 4. PV : 16, CA : 12, corps à corps +1 (+2 avec bâton +1, dégâts 1d6+2). Distance +4. Réflexe +3, Vigueur +2, Volonté +5. Don : Dur à cuire.

Compétences : Art de la Magie +4, Concentration +6, Détection +5, Discrétion +5, Perception Auditive +2.

Pouvoir : lien télépathique avec familier (Faucon).
Équipement : *Bâton* +1, Bâton.

Sorts :
Niv 0 : *Résistance*, *Hébétement*, *Rayon de givre*, *Illumination*, *Fatigue*.
Niv 1 : *Décharge électrique*, *projectile magique*, *Brume de dissimulation*.
Niv 2 : *Protection contre les projectile*. FP : 4.

Les autres PNJ

Irvin

Salement blessé lorsque les PJs le rencontre, il sera un poids pour eux s'ils ne parviennent pas à le remettre un peu d'aplomb ; Irvin est un garçon d'environ 25 ans, avec la tête sur les épaules ; il était le plus âgé du groupe et se sent un peu responsable de ce qui est arrivé. Si votre groupe a besoin d'un peu de muscles en plus, laissez-le vivre. Sinon, il sera tué par les Orques, certainement criblés de flèches, pendant l'assaut la libération de Dermir ou dans l'Acte III si cela vous arrange plus.

Caractéristiques : Homme d'Armes 1 : PV : 11 ;
CA : 16 ; Corps à Corps : +3 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1.

Dons : Arme de prédilection, (Hache), Attaque en puissance, Science de la bousculade.

Compétences : Équitation +2, Escalade +1, Saut +2, Perception Auditive −2, Détection 0.

Équipement : Clibanion + écu en bois, hache d'arme.

Regas

Le compagnon d'infortune de Dermir est un poltron maladroit qui se demande encore pourquoi il a été aussi fou de suivre ses compagnons dans une si terrible aventure. Il se lamente constamment sur son sort et n'est pas vraiment discret… ce qui fait de lui un énorme boulet pour les PJs. Arrangez-vous pour qu'il leur cause quelques sueurs froides ! Si vous êtes d'humeur badine, conservez ce PNJ jusqu'à la fin… si vous souhaitez rajouter un peu de dramatique à la situation, arrangez-vous pour que dans son seul éclair d'héroïsme, il vienne en aide au PJ qui l'aura le plus soutenu. Par exemple, il se jette devant un Orque qui allait frapper son PJ favori, prend le coup à sa place et décède dans les bras du PJ concerné, satisfait « d'avoir au moins fait quelque chose d'utile dans sa vie »…

Caractéristiques : Homme du Peuple 1 : PV : 3 ; CA : 13 ; Corps à Corps : +1 ; Distance : +0 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +1 ; Volonté : +1.

Dons : Talent (Bonnetier), Savoir-faire mécanique.

Compétences :, Saut +2, Perception Auditive −3, Détection 0, Artisanat (Bonnetier) +4.

Équipement : Armure de Cuir + écu en bois, Masse d'armes, Arc court.

Dermir

Le plus jeune des fils est un garçon calme et réfléchi, mais qui se laisse entraîner par son frère dans les aventures les plus folles. Malgré sa capture par les Orques, il a su garder un semblant de calme afin de rassurer Regas. Mais intérieurement, Dermir n'en reste pas un jeune homme d'à peine 17 ans, et malgré son agilité, il n'est pas de taille à lutter contre un Orque des forêts sur son propre terrain. Une fois libéré, il essayera de suivre les consignes des PJs aussi bien qu'il le peut.

Caractéristiques : Homme du Peuple 2 : PV : 8 ; CA : 15 ; Corps à Corps : +1 ; Distance : +0 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +1 ; Volonté : +1.

Dons : Discret, Ouie Fine. Compétences : Saut +2, Perception Auditive +3, Détection +1, Déplacements Silencieux +2.

Équipement : Armure de Cuir + écu en bois, Épée courte, Arc court.

Erlig

Erlig est le fils d'un paysan aisé qui a décidé de mettre un peu de piment dans sa vie et de partir courir l'aventure. C'est un garçon assez costaud, plutôt robuste, mais pas très agile, ce qui le fait souvent être exposé aux coups de ses adversaires. Serviable et travailleur, il fait tout pour aider les PJs et prendra part aux combats. À moins que vous n'en décidiez autrement, il mourra très certainement pendant l'assaut de la demeure de Faremus, ajoutant ainsi une note dramatique au combat...

Caractéristiques : Homme du Peuple 2 : PV : 11 ; CA : 14 ; Corps à Corps : +2 ; Distance : +0 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +1 ; Volonté : +1.

Dons : Robustesse, Athlétisme.

Compétences : Saut +2, Perception Auditive +1, Détection +1, Escalade +2.

Équipement : Armure de Cuir + écu en bois, Épée courte, Arc court.

Faremus

Déjà apparu dans le scénario Les Maraudeurs, le vieux prêtre a décidé de venir s'installer dans la forêt il y a quelques années, afin de consacrer entièrement la fin de son existence à Uron le créateur. Cependant, il profite de sa présence dans les bois pour aider ceux qui pourraient en avoir le besoin, en l'occurrence les PJs. Il décidera de se sacrifier pour laisser partir les PJs, car il est bien plus âgé qu'eux, qui ont toute la vie devant eux. Il leur remettra cependant ses possessions magiques afin qu'elles ne tombent pas aux mains des Orques.

Keyoke

L'Archidruide Keyoke est un aventurier membre des fameux Pêcheurs Sans Pitié. Depuis quelques années, il a arrêté de partir à l'aventure aux quatre coins du royaume, car il a été appelé à de plus hautes fonctions dans l'Ordre Druidique. Cependant, il adore parcourir les forêts des Terres du Nord, sous forme humaine ou sous forme animale. Il se trouve par hasard dans les environs lorsqu'il entend parler de mouvements importants d'Orques dans la région. Trouvant ça louche, il décide de mener sa petite enquête. Il rencontre par hasard les PJs et décide de les aider à retrouver leur chemin, sans cependant révéler sa véritable nature. Le personnage de Keyoke apparaîtra un peu plus dans le troisième volet de la trilogie, *Un Dragon bien sûr de lui*. Ses caractéristiques complètes sont accessibles sur le site www.extremia.org, rubriques « Héros ».

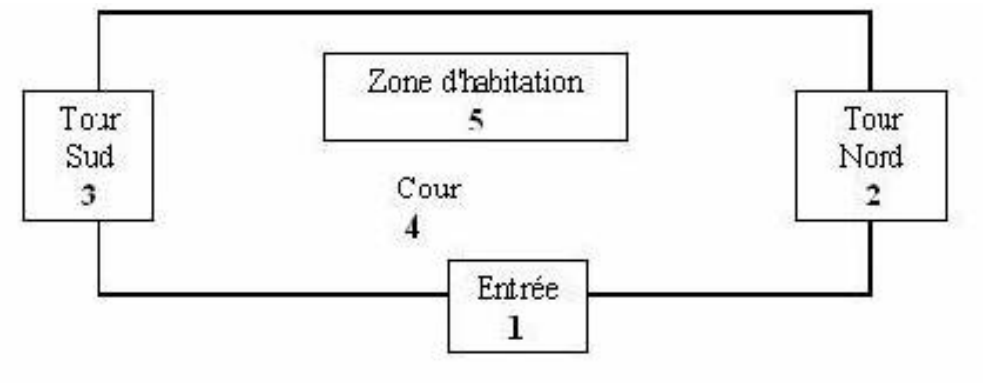
Autres créatures et plans

L'ours noir

Animal taille M. DV : 3d8+6. PV : 24. Initiative : +1. Déplacement : 12 m. CA : 13 (contact 11, pris au dépourvu 12). Attaque de base +2, Lutte +6. Griffes (corps à corps +6, 1d4+4). Attaque à outrance : 2 griffes +morsure (corps à corps +1, 1d6+2). Allonge : 1m50.

Spécial : vision nocturne, odorat. Réflexe +4, Vigueur +5, Volonté +2. Compétences : +4, Escalade +4, Natation +8, Perception Auditive +4. Dons : Course, Endurance. FP : 2

Plan de chez Faremus



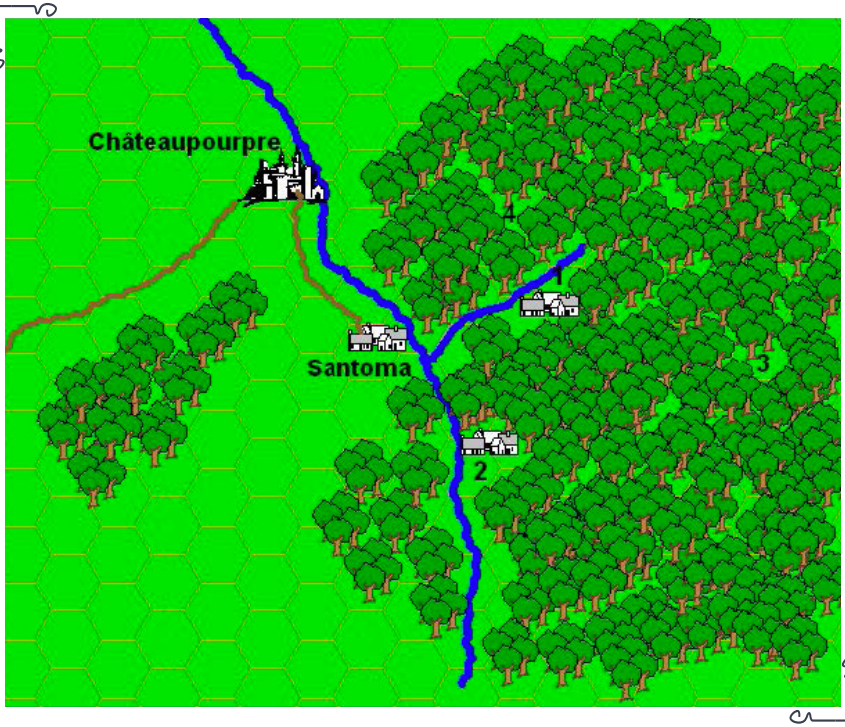
Carte de situation

1- Village de Varin

2- Village d'Alarel

3- Voir scénario « Un dragon bien sûr de lui » ...

4- Maison de Faremius



Note technique

Les documents présentés sur extremia.org sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction *recto verso* pour une impression en **livret au format A5**. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.