Un Dragon bien sûr de lui

SCÉNARIO D&D 3

Dernier volet de la Trilogie Verte, ce scénario va mettre aux prises vos PJs avec le Dragon ayant décidé de prendre le contrôle de la région par la force. Il faudra beaucoup de courage et d'astuce aux PJs pour venir à bout d'un coriace adversaire ayant de nombreux sbires dans la forêt, mais ils pourront heureusement compter sur l'aide d'un allié inattendu. Ce Scénario est prévu pour 4 à 6 personnages de niveau 5-6.

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

GRILOR LE DRAGON VERT

Grilor et ses ambitions 8

Le Plan de Grilor 9

Ressources et Alliés 10

Keyoke 10

ACTE I 12

MENACE SUR LA BARONNIE

Scène 1 : L'attaque surprise 12

Scène 2 : Le monstre ! 15

Scène 3 : Keyoke était ici... 17
Scène 4 : Inspecter les ruines 19
Scène 5 : Première rencontre avec Grilor 20

ENTRACTE 22
RETOUR À SANTOMA

ACTE II 24
LA CHASSE AU DRAGON

Scène 1 : Châteaupourpre 25
Scène 2 : La traque 26
Scène 3 : La deuxième confrontation 29
Scène 4 : Vers l'antre de Grilor 32
Scène 5 : Le Combat final 34

CONCLUSION 37

ANNEXES 38

Rencontre de l'Acte I 38
Rencontre de l'Acte II 39
Grilor 39
Keyoke 39
La Ville de Chateaupoupre 40

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 : Askorahn - 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 *À l'ombre des Bois- Joyeux*, les trois volets formant la Trilogie Verte. *Un Dragon bien sûr de lui* conviendra à des joueurs moyennement expérimentés ainsi qu'à un Meneur de Jeu sachant interpréter un Grand Méchant avec brio. Le groupe devrait se composer de 4 à 6 personnages de niveau 5-6. En ajustant les caractéristiques de Grilor le Dragon, le scénario pourra convenir à groupe d'aventuriers de plus haut niveau.

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 peut-être le théâtre des premières aventures des personnages dans *Les Maraudeurs* et dans *À l'Ombre des Bois Joyeux*, Un dragon vert qui a récemment élu domicile dans la région projette d'agrandir son trésor en allant prélever « la dîme » sur son « cheptel » d'humains. Grilor le Dragon va utiliser ses serviteurs Orques pour créer une diversion et attaquer un village humain. Nos PJs partiront ensuite dans une folle chasse au dragon afin d'empêcher ce dernier de nuire à nouveau.

Déroulement

Le scénario *Un dragon bien sûr de lui* est découpé en deux 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.

« 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.

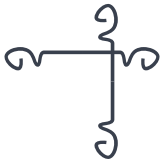
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la campagne des Terres du Nord. Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

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 : *A 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 *Jeanne d'Arc*, *the Fellowship of the Ring*, *Willow*, *Dracula* ou *Christophe Colomb* 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 le dragon vert

Grilor et ses ambitions

Grilor est un dragon vert jeune adulte qui a quitté l'antre de ses parents il y a quelques temps. 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 la 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. Cependant, s'il voulait se tailler une solide réputation (et se constituer un trésor important), 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 et jeta son dévolu sur les autres tribus orques des environs ainsi que sur un petit groupe d'Ogres. Il rendit alors visite à l'une des tribus orques, la tribu de l'Oeil 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'Oeil 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 Rune Sanglante afin de s'attirer les bonnes grâces de la Main d'Untog et de montrer sa puissance. Cependant, un grain s'est glissé dans l'engrenage du plan de Grilor : un groupe de jeunes gens partis à la recherche d'un hypothétique trésor, ont été capturés par ses Orques. Inquiet un marchand dont les deux fils faisaient parti de l'expédition a recruté des aventuriers pour aller les chercher dans les bois. (cf. *À l'Ombre des Bois-Joyeux*), et ces derniers ont découvert une importante activité orque dans la forêt.

Cela n'aurait dû être qu'une contrariété minime pour Grilor, mais les évènements ont fait que cela est bien plus grave qu'il ne le pensai : alerté de la disparition de jeunes gens et du récent raid Orque, l'Archidruide Keyoke s'est rendu secrètement dans la région pour y observer les mouvements Orques.

Le Plan de Grilor

Grilor a appris par ses espions qu'Yssel le Baron Pourpre a été appelé par le Roi pour mener une armée dans le sud du pays. Profitant de l'absence du suzerain local et maintenant qu'il a réussi à réunir suffisamment d'Orques sous ses ordres, il s'est décidé à passer à l'attaque. Cependant, rusé, il va envoyer les Orques attaquer un village, conscients que ceux-ci attireront toutes les forces armées des environs (renforcées par le Baron Pourpre suite aux récentes attaques), lui laissant ainsi le champ libre pour attaquer un autre village dont les défenses auront été affaiblies. Il espère également que l'absence d'Yssel désorganisera les défenses et qu'après la découverte d'un Dragon dans la région, une battue sera organisée. Ainsi, il pourra attaquer les soldats en petits groupes dans la forêt, sur son terrain, et si l'occasion se présente, attaquer une ville de bien plus grande importance : Châteaupourpre.

Ressources et Alliés

Grilor a asservi de nombreux Orques, et ceux-ci le craignent comme la peste, préférant obéir à ses ordres et se frotter aux humains plutôt que risquer le courroux du Dragon Vert. Grilor utilise les Orques comme chair à canon afin qu'ils attirent les humains loin des villages cibles, mais il utilise également les peaux vertes pour patrouiller autour de son antre et empêcher tout intrus de s'approcher de sa demeure.

Tout récemment, Grilor a également réussi à amadouer un petit groupe d'Ogres, désormais prêts à le servir.

Grilor a enfin de nombreux espions animaux qui lui permettent de savoir tout ce qui se passe dans et autour des Bois-Joyeux. Il emploie notamment des Corbeaux pour leur rapidité et leur discrétion.

L'antre de Grilor est construit sous terre, prêt d'un gros chêne dont les racines plongent profondément dans la terre, procurant des fondations solides à son antre.

Keyoke

Keyoke fut un célèbre voyageur et aventurier il y a quelques années. Il fut notamment au coeur de la Bataille du Val Dragon lors du réveil du Dieu Mort, avec le groupe d'aventuriers dont il faisait parti, les pêcheurs sans pitié. Marié depuis à la Barde Aoui, Keyoke est aujourd'hui de plus en plus accaparé par ses responsabilités dans l'Ordre Druidique, aussi ne quitte-il désormais rarement la Province du Barragostais. Cependant, attiré par les rumeurs de mouvements orques dans une région réputée pour son calme et sa quiétude, il est venu voir lui-même de quoi il en retournait.

L'Archidruide Keyoke est déjà dans les Bois-Joyeux depuis plusieurs jours lorsque l'aventure commence. Il passe le plus clair de son temps sous forme animale afin d'épier les tribus orques se regroupant, mais n'a pas encore découvert que leur chef n'est autre qu'un dragon vert.

Lorsqu'il le découvrira, Keyoke sera un peu surprit, mais décidera de ne pas agir directement. L'Ordre Druidique prône la neutralité et le respect de la Nature, or le dragon, malgré le danger qu'il représente, ne s'intéresse nullement à la destruction de la forêt, qui au contraire lui sert, mais au pillage des communautés humaines. En revanche, les Orques qu'il utilise sont de véritables plaies pour la Nature, et Kenyane n'hésitera pas à les éliminer sans le moindre remord.

Pour autant, contrairement à ce qu'on pourrait penser, Keyoke ne se désintéresse pas du sort des humains de la région. Malgré sa philosophie particulière, il va tenter d'aider les PJs à terrasser le Dragon, mais considère que ce n'est pas à lui d'agir directement pour sauver la communauté d'humains frontalière avec les Bois-Joyeux.

Ainsi, au cours du scénario, il se contentera de donner parfois un coup de pouce aux PJs et de se débarrasser des Orques, mais ne les accompagnera pas pour attaquer le Dragon. En cas d'échec des PJs, Keyoke attendra simplement qu'un autre groupe ne s'aventure à l'assaut de l'antre de Grilor. A un moment ou à un autre, les Bois-Joyeux n'étant pas très éloignés de Barragosta (la capitale du royaume), un puissant groupe d'aventuriers viendra s'occuper personnellement de Grilor, et là encore, Keyoke les laissera agir.

En revanche, si dans un avenir proche Grilor s'avisait de détruire la forêt, Keyoke se verrait alors dans l'obligation d'aller affronter Grilor en combat seul à seul ou en compagnie de sa femme Aoui ou de son vieil ami Yssel, lorsque celui-ci reviendra de sa mission pour le roi. En effet, via la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs, dont il est membre, Keyoke a demandé à ce qu'Allassard, le fondateur, soit averti que des choses pas très nettes se déroulent dans la région de Santoma. Ce dernier, très ami avec Yssel, fera prévenir le Baron Pourpre de l'agitation qui règne dans son fief. Mais durant tout ce temps-là, vos PJs auront largement eu le temps d'agir, et espérons-le, de terrasser Grilor !

Acte I

Menace sur la Baronnie

Dans cet Acte, la Baronnie Pourpre, dans la Province du Barragostais, est à nouveau secouée par des raids orques et la menace d'un dragon vert plane sur le fief du seigneur Yssel, qui comprend notamment Châteaupoupre, le village de Santoma et la Rivière Pourpre.

Scène 1 : L'attaque surprise

Mise en place

Si les PJs ont joué les deux épisodes précédents de la Trilogie, ils seront certainement en train de se remettre de leurs dernières aventures au village de Santoma, où ils sont désormais très appréciés de la population. Ils ont certainement dû lier des relations avec certains habitants et commerçants du village.

Si en revanche, vous faites jouer ce scénario de manière autonome, Santoma sera certainement une ville-étape pour vos PJs, qui comptent s'y arrêter pour la nuit avant de repartir vers une autre destination. Santoma est un petit village typique, en bordure d'une rivière longeant les fameux Bois-Joyeux. Référez-vous au site Extrêmia, au *Manuel des Terres du Nord* ou au scénario *Les Maraudeurs* si vous souhaitez en avoir une description complète.

Les PJs sont donc tranquillement au village, en début de soirée, quand survient un événement grave : un village voisin est attaqué par des Orques ! Vous pouvez lire ou paraphraser le passage suivant à vos PJs. C'est un soldat du village, conscient qu'il a à faire à des aventuriers expérimentés, qui viendra les trouver pour leur apprendre la nouvelle.

De là où vous vous trouvez, vous voyez arriver un des gardes, de la ville, tout essoufflé, dans votre direction : « Mes seigneurs ! Mes seigneurs ! Le village voisin de Valrin est attaqué par des Orques ! Des messagers sont partis prévenir la Garde du Baron Pourpre, mais le village à besoin de soutien ! »

Si vos PJs ont joué les scénarios précédents, nul doute qu'un refus d'intervenir leur ferait perdre une grande partie de l'aura dont ils jouissent pour le moment auprès de la population. Quoi qu'ils décident, les PJs verront bientôt une quinzaine de soldats du village se réunir et se préparer à partir rapidement pour Varin. Libres aux PJs de les suivre pour participer à la bataille.

Combattre à Valrin

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

En arrivant au village de Valrin, libre à vous de décider ce que les PJs y trouvent. Si votre groupe de joueurs est plutôt bagarreur, les Orques des Forêts sont encore en train de donner l'assaut, alors que les paysans défendent désespérément leurs vies.

Les Orques sont une petite trentaine, mais sont bien trop sûrs d'eux. Or, les arrivées conjuguées des PJs et des Soldats des villages voisins vont complètement changer la donne et déstabiliser les Orques. Ceux-ci tenteront de fuir dès que douze d'entre eux auront été tués. Les soldats, et peut-être vos PJs, leurs donnent la chasse jusqu'à la lisière de la forêt.

N'oubliez pas que les PJs ne seront pas seuls, de nombreux soldats des autres villages seront également présents pour rosser les Orques.

Après un combat victorieux, les PJs pourront s'ils le souhaitent porter assistance aux blessés.

Option : La désolation

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, Piste : *Anger and Confession.*

Cette option permet de rajouter une intensité dramatique au début du scénario et évite de faire jouer un combat. Ici, les PJs et les Soldats arrivent trop tard pour éviter l'extermination du village de Valrin. Les villageois ont été massacrés et les survivants ont fuit loin de leurs maisons incendiées. C'est une aire de désolation que découvrent les PJs. Des cadavres d'hommes et de femmes jonchent le sol, le feu fait rage et une épaisse fumée noire s'élève dans le ciel. Si vous avez des PJs sensibles et loyaux, décrivez-leurs quelques images fortes : une femme est morte en tenant son nourrisson dans ses bras, mais celui-ci vit encore, et il va falloir lui trouver une famille d'accueil... ou encore, une jeune fille, encore en vie mais très faible, a visiblement été violée par des Orques. Elle ne parle plus et ne se laissera pas approcher facilement. Les PJs devront faire preuve de beaucoup de patience et de tact pour pouvoir communiquer avec elle et la soigner.

N'hésitez pas à récompenser généreusement en XP les PJs qui prendront soin des blessés, organiseront les secours et le rapatriement, etc.

Option : Si les PJs n'interviennent pas

Les PJs décident de ne pas intervenir ? Aucun problème ! Le soir, à l'auberge, ils apprendront par les soldats de retour de Valrin que pendant qu'ils étaient tous là-bas, un autre village, Alarel, a été attaqué par un mystérieux monstre, qui a réduit le hameau en miettes. Au pire, si malgré cela les PJs se désintéressent totalement de la situation, Grilor pourrait fort bien les attaquer pendant leur prochain déplacement à travers la forêt...

Quel que soit l'option que vous ayez choisie, les blessés seront ensuite rapatriés vers Santoma où ils seront hébergés avant d'être conduits le lendemain en sécurité derrière les murailles de Châteaupourpre.

Scène 2 : Le monstre !

Le retour jusqu'à Santoma avec les blessés se fait sans encombres, mais à leur arrivée au village, les PJs vont apprendre une nouvelle inquiétante.

Ambiance musicale proposée : *Christophe Colomb 1492* : Piste : *Delivrance*.

Alors que la nuit est tombée, les contours du village de Santoma se dessinent dans l'obscurité. Vous arrivez fourbus, toujours en compagnie des blessés. Un soldat équipé d'une torche, vient à votre rencontre. À plus courte distance, il s'arrête et hurle : « tout va bien ! » à l'attention des sentinelles. La surveillance semble avoir été renforcée ! Le Sergent Drulvir s'approche alors de votre groupe. « Vous voilà enfin ! », fait le gros Sergent costaud de sa voix rauque. « Vous tombez bien : le Lieutenant Thérin a demandé à vous voir dès votre arrivée ». Dit-il en s'éloignant.

Les PJs se rendent alors à la petite caserne du village, conduits si besoin par le sergent Drulvir. Une fois devant la caserne, le soldat en faction les mènent jusqu'au bureau de Thérin. Ce dernier, ainsi que le Sergent Drulvir et les nouvelles recrues, ne sont installés à Santoma que depuis peu et sont venus renforcer la garde permanente de Santoma. Le Lieutenant croule sous un amoncellement de paperasseries diverses, et accueille les PJs d'un air grave.

« Je vous en prie, asseyez-vous » fait-il à votre attention. Presque au même moment, le Bourgmestre Armad Tillurd fait lui aussi son entrée. « Ah, vous êtes là ! Tout d'abord, au nom du village, merci de votre participation à Valrin. Lieutenant, poursuivez, je vous en prie ». Le Lieutenant reprend alors : « Un messager arrivé il y a une heure nous a appris une grave nouvelle : pendant que le village de Valrin était assiégé par les Orques et que les soldats des environs convergeaient vers ce point, Alarel, un autre village, était attaqué par une sorte de gros monstre terrifiant. Nous n'en savons guère plus pour le moment, et on ne sait pas s'il y a des survivants.

Cependant, nous souhaiterions que vous puissiez aller mener une rapide enquête sur place de bon matin, et si possible, ramener des preuves de l'identité de cette créature ».

« Soyez revenus ici pour midi, ajoute le Bourgmestre. En effet, je me rends ensuite à Châteaupourpre avec le Sergent Drulvir et les survivants de Valrin. J'espère ainsi que vous m'accompagnerez et nous tenterons d'avoir des éclaircissements auprès des conseillers du Baron. Il convient de résoudre cette affaire au plus vite. Acceptez-vous d'aller investiguer demain matin à Alarel et d'être de retour pour m'escorter jusqu'à Châteaupourpre ? »

En toute logique, les PJs devraient accepter, ce qui réjouira le Bourgmestre.

Option : Les PJs se désintéressent de la situation

Le Bourgmestre se montrera très déçu, et tentera de les persuader encore le lendemain matin, avant de partir pour Chateaupourpre. Comme vos PJs ne voudront probablement pas rester éternellement à Santoma, vous pouvez les remettre dans le droit chemin du scénario lorsqu'ils traverseront la forêt pour se rendre autre part (faites jouer alors la scène 5).

Campagne : Umak

Si les PJ ont joué *À l'ombre des Bois-Joyeux*, peut-être penseront-ils à faire appel au guide demi-orque Umak, si celui-ci est toujours vivant. Si vous pensez que le groupe a besoin d'être un peu renforcé, Umak pourra venir trouver les PJs et proposer spontanément son aide.

Scène 3 : Keyoke était ici...

Depuis Santoma pour se rendre à Alarel, les PJs doivent traverser tout un bras de forêt qui sépare les deux villages.

Ils partent certainement de bonne heure à travers les bois, et en se tenant sur leurs gardes. Seuls quelques petits kilomètres séparent Santoma de son voisin, mais les PJs vont rapidement faire une étonnante découverte...

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, Piste : *Burying our children.*

Vous marchez depuis quelques kilomètres à travers la forêt, quand soudain, vous trouvez face à un étrange et macabre spectacle : dans une petite clairière d'apparence tranquille, vous découvrez une bonne vingtaine d'orques, tous morts. Ceux-ci ont visiblement été assaillis pendant qu'ils festoyaient et campaient ici. En temps normal, la mort de temps d'Orques vous aurait fait jubiler, mais ici, les conditions de leur mort ont de quoi surprendre : on dirait que c'est la forêt elle-même qui les a tués.

Ça et là, certains ont péri étouffés par des buissons dont ils ont été recouverts, après avoir été lacérés par les branchages ; d'autres se balancent, visiblement pendu à une branche d'arbre, mais sans l'aide d'aucune corde, comme si les branches des chênes s'étaient refermées sur leurs gorges. Ici, un autre a été comme absorbé par le sol, et on ne peut plus voir que ses jambes qui dépassent encore du sol, alors que le reste du corps a été comme dévoré par quelque bouches invisibles tapis dans les profondeurs de la terre.

Si les personnages décident d'investiguer un peu plus, ils remarqueront qu'ils ne parviennent à trouver aucune trace de l'éventuel agresseur des Orques (jet de pistage DD15/Connaissance de la Nature DD17). De même, un jet d'Art de la Magie DD14 permettra à un Druide ou à un Prêtre permettra de reconnaître qu'une puissante magie a été à l'oeuvre ici, ainsi que des sortilèges moins puissants, comme des sorts d'*Enchevêtrement*. En dehors des traces d'attaques des éléments naturels, il semblerait qu'aucun des cadavres des Orques ne comporte de traces de coups ni de morsure.

Un jet de Fouille DD16 permettra de remarquer également qu'il ne manque rien aux Orques : ni armes, ni équipement, ni or. Ils pourront bien sûr se servir au passage, mais ne devrait pas se sentir rassurés par ce qui est arrivé aux Orques, et pourraient bien croire qu'il s'agit du mystérieux monstre.

En réalité, c'est Keyoke qui s'est occupé des Orques. Il les a surpris en train de camper ici et de salir la forêt tout en coupant du bois et en cassant des branches, arrachant la mousse aux pieds des arbres pour se faire des couches moelleuses. L'Archidruide n'a pas hésité une seule seconde à les réduire en pièces en utilisant quelques menus pouvoirs, et s'est bien sûr sorti de l'affrontement sans une égratignure. Bénéficiant du pouvoir de *Passage sans Trace*, sa présence ici est quasiment indétectable.

Scène 4 : Inspecter les ruines

Lorsque les PJs parviennent aux ruines du village d'Alarel, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, Piste : *La Hire's lucky charm.*

Les arbres s'effacent bientôt et la forêt laisse place à un triste spectacle : le village qui se dressait autrefois à cet endroit n'est plus qu'un vaste champ de ruines. Aucune maison, aucun bâtiment n'a été épargné. Ça et là, des cadavres d'hommes et de femmes jonchent le sol, alors que des charognards ont déjà commencé à s'attaquer aux corps en décomposition. Votre arrivée fait fuir la vermine dans un brouhaha indescriptible de battement d'ailes et de croassements divers.

En cherchant à travers les ruines, les PJs pourront découvrir les éléments suivants :

- Ça et là, des traces énormes de griffes ont endommagé des bâtiments et tués des villageois (Connaissance de Nature DD14).
- Un ou deux soldats ayant visiblement tenté d'attaquer la bête ont été tranchés en deux par la morsure d'un monstre de grosse taille (Pistage DD13).
- Certains bâtiments ont été détruits comme s'ils avaient été emportés par une tempête (Détection DD12).
- Une dizaine de personnes qui tentaient vraisemblablement de fuir sont mortes asphyxiées (Premiers Secours DD15), et portent d'étranges cloques ou plaques vertes sur le corps (Fouille DD12).

Des PJs perspicaces pourraient bien réaliser qu'ils ont affaire à un dragon... mais cela, ils en seront réellement informés dès la scène suivante !

Scène 5 : Première rencontre avec Grilor

Les PJs voudront très certainement soit rentrer à Santoma, soit pousser plus avant leurs recherches dans la forêt. Quoi qu'il en soit, alors qu'ils traversent les bois, Grilor, en patrouille dans les environs, les aperçoit.

Le Dragon va bien vite fondre sur eux en tentant de prendre les PJs par surprise, alors qu'ils traversent une clairière dégagée, Grilor a envie de s'amuser un peu, et les PJs, qui ne sont certainement pas préparé à un tel assaut, vont devoir lutter pour leur survie.

À moins que vos PJs ne vous aient vraiment embêté, aucun d'entre eux ne devrait mourir lors de cette confrontation ; Grilor cherche à faire durer le plaisir, ce qui laisse une chance à vos PJs de fuir à travers les bois, d'autant que Grilor y sera moins mobile. Toutefois, Grilor devrait les traquer un peu, voire blesser sévèrement certains d'entre eux, afin que les PJs en est par la suite la plus grande peur. D'un autre côté, les PJs n'auront par la suite que plus envie de prendre leur revanche.

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

Vous pouvez également lire ou paraphraser le passage ci-dessous pour lancer la scène :

Sur le chemin du retour, vous vous hâtez afin de faire part au plus vite de vos remarques au bourgmestre de Santoma. Vous pressez l'allure dans les bois, et vous parvenez bientôt dans une clairière plus dégagée. Alors que vous la traversez, une grande ombre vous survole, ses ailes membraneuses fendant l'air et recouvrant le ciel. Un rapide coup d'oeil au-dessus de vos têtes vous fait réaliser que vous êtes très certainement confrontés à votre pire cauchemar : un dragon ! D'un vert assez clair, celui-ci fond désormais sur vous, gueule grande ouverte et griffes acérées !

Veillez à mettre du rythme dans l'affrontement et prévoyez d'autres morceaux d'ambiance si la confrontation vient à durer un peu.

Option : Grilor capture quelqu'un

Si les PJs sont accompagnés d'un PNJ, ou si vous savez qu'un joueur ne sera pas là à la prochaine séance de jeu, Grilor capturera quelqu'un et le tiendra dans son antre pour quelques jours. Une telle option vous permettra d'ajouter une intensité dramatique au scénario, et éventuellement un côté « course contre la montre » si les PJs veulent sauver leur ami.

Entracte

Retour à Santoma

Une fois remis de leurs émotions, les PJs vont très certainement venir raconter leur mésaventure à Armad Tillurd, le bourgmestre. Devant la gravité de la situation, ce dernier décrètera un départ immédiat pour Châteaupourpre.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Barbarian*, Piste 2 : *Atlatean Sword*.

Armad reste abasourdi par l'histoire que vous venez de lui conter. « Un dragon, par ici ? C'est une catastrophe ! Il faut partir sur-le-champ pour Chateaupoupre. Le Baron est absent, mais Roddoban, son aide de camp, saura quoi faire. Les réfugiés de Valrin sont déjà prêts à partir. Seul le Sergent Drulvir nous accompagnera, je ne peux réduire inconsidérément les défenses du village si un dragon rôde dans les parages ! » S'exclame le bourgmestre.

Très vite, les réfugiés et le bourgmestre, accompagnés des PJs et du Sergent Drulvir, prennent le chemin de Châteaupourpre. Les quelques kilomètres séparant Santoma de la ville sont rapidement parcouru. Il ne se passera rien de spécial, mais si vous le souhaitez, vous pouvez profiter du voyage pour que les PJs parlent avec Armad Tillurd ou Drulvir.

Le sergent fera bien sentir aux PJs qu'il aimerait bien que l'armée s'occupe de cette affaire afin de redorer son blason dans la région.

Acte II

LA CHASSE AU DRAGON

Dans cet acte, les PJs vont participer à la chasse au dragon organisée pour exterminer la bête. Mais au cours de leurs recherches, ils seront parfois confrontés à d'autres dangers, mais rencontreront peut-être un allié en la personne de Keyoke, avant de traquer Grilor jusque dans son antre.

Scène 1 : Châteaupourpre

Afin de décrire un peu la ville de Châteaupourpre, vous pouvez utiliser le texte suivant :

Ambiance musicale proposée : *LotR, The Two Towers*, Piste 6 : *The King of the Golden Hall.*

Vous parvenez aux grandes murailles de la ville du célèbre Yssel. Les Imposantes fortifications, visibles de très loin, surplombent la Rivière Pourpre qui traverse la ville. Vous parcourez rapidement les dernières centaines de mètres de la route principale menant à Châteaupourpre et rejoignez la grande porte. Des Soldats en faction en haut des tours, dans leur uniforme aux couleurs de la Baronnie Pourpre, vous observent alors que vous pénétrez dans l'enceinte de la ville. Vous êtes alors frappés par les rues larges et espacées, démontrant une construction récente de la ville, ainsi que par le grand bâtiment central, sans doute le donjon du seigneur Yssel. Sans perdre un instant, Armad vous conduit vers cette imposante demeure.

Les PJs et leurs compagnons de voyage seront stoppés par les Gardes du Château, mais après quelques explications d'Armad et avec la présence des réfugiés de Valrin, la situation s'arrangera assez vite.

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste : *Mina Dracula*

Après avoir satisfait aux formalités d'usage, et une fois les réfugiés en sécurité, vous vous retrouvez dans une vaste salle, assis autour d'une grande table rectangulaire, avec notamment le Bourgmestre et le Sergent Drulvir. Plusieurs autres personnes sont là, dont Roddoban, le barde demi-elfe qui seconde le Baron Yssel depuis bien des années.

Laissez les PJs raconter leur histoire, et enchaînez par le texte suivant :

« Chers Amis, fait Roddoban, d'après ce que vous venez de m'apprendre, l'heure est grave ; Un dragon rôdant dans nos bois et asservissant vraisemblablement les Orques des Forêts, voilà qui est une nouvelle inquiétante. En tant que Conseillers du Baron Pourpre, nous allons disserter entre nous de la meilleure décision à prendre. En attendant, profitez donc de la ville et prenez un peu de repos. Nous ferons une annonce sur la place principale de la ville, devant le château, dans deux heures. »

Laissez vos PJs mariner un peu… Étant donné qu'ils ne seront pas autorisés à assister aux débats, cela leur laisse un peut de temps pour visiter Châteaupourpre et éventuellement de s'équiper. Ils se rendront ainsi compte des vastes différences de prix entre Santoma et Châteaupourpre !

Scène 2 : La traque

Lorsque les PJs auront terminé leur ballade en ville, rappelez qu'il est bientôt l'heure de l'annonce. Des crieurs ont d'ailleurs commencé à sillonner la ville afin d'ameuter la population, et notamment les mercenaires. Un peu plus tard, une foule importante se retrouve massée sur « La Place du Dragon », devant le château du Baron Pourpre.

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, Piste : *Chinon.*

Du haut des murailles, Roddoban, entourés des autres conseillers d'Yssel, prend la parole : « Peuple de Châteaupourpre ! Une inquiétante nouvelle nous a été apprise aujourd'hui. Un dragon rôderait dans les bois aux sud-est de la ville. » Un murmure et quelques cris d'effrois parcourent alors l'assemblée. Roddoban reprend alors : « En l'absence du seigneur Yssel, nous avons décidé que les soldats de réserves des casernes devraient aller renforcer la sécurité des villages frontaliers des Bois-Joyeux et escorter tout convoi à destination du sud. Une traque va cependant être organisée, et la somme de 15000 Sabots sera offerte à celui ou ceux qui ramèneront la tête du Dragon. Ils pourront également conserver tout trésor éventuel appartenant au Dragon. Les personnes intéressées sont priées de se faire connaître auprès des fonctionnaires de la Baronnie, qui maintiendront une permanence devant l'aile ouest du château ».

Presque aussitôt, de nombreux mercenaires entreprennent de se rendre à l'endroit indiqué, alors que Roddoban et les conseillers se retirent.

Les PJs devront alors se rendre aux bureaux des officiels, et attendre patiemment leur tour.

Option : Meubler l'attente

Alors que les PJs sont dans la file, un autre aventurier, du nom de Taris, viendra toiser les PJs. Taris est un guerrier d'environ 26-27 ans. Il viendra asticoter les PJs en se demandant ce que des « amateurs » pensaient faire face à un Dragon. Taris et son groupe d'Aventuriers, « La Compagnie des Fières Lames », ont le même objectif que les PJs, à savoir tuer le dragon. Mettez donc en scène l'affrontement verbal entre les deux groupes, Taris étant tout bonnement hautain et méprisant envers les PJs, bien soutenus par les rires gras des gens de son groupe. Les membres de la Compagnie des Fières Lames sont laissés à votre discrétion. Idéalement, ils devraient être autant que les PJs et de classes et de niveaux similaires. Ils sont tous issus de la Basse Noblesse et ont fondé un petit groupe d'aventuriers dans l'espoir d'attirer richesse et gloire. Vous pourrez alors très bien décider de remettre ce groupe d'aventuriers dans les pattes de vos PJs à d'autres moments de ce scénario ou dans de futures aventures , à moins que vous ne préfériez que les PJs ne tombent sur leurs corps sans vie pendant la traque, victimes du Dragon...

En ce qui concerne la présente scène, si la provocation vire à l'affrontement, veillez à ce que la garde intervienne et sépare les deux groupes, s'ils en viennent aux mains.

Campagne : La compagnie des Fières Lames

Idéalement, utilisez la Compagnie des Fières Lames afin de constituer un groupe concurrent de vos PJs, histoire de leur mettre un peu plus de piment dans la traque... car maintenant, en plus du danger représenté par le dragon, il y a la compétition avec d'autres aventuriers !

La fin des formalités

Lorsque les PJs sont enfin enregistrés, on leur remet une carte des Bois-Joyeux et on leur délimite un secteur dans lequel ils devront commencer les recherches et patrouiller en priorité. « *Comme ça, si vous ne revenez pas, on sera au moins dans quel coin chercher* » répondra un officiel si un des PJs pose des questions sur les zones. Ensuite, les PJs sont libres de rester à Châteaupoupre pour la nuit, de raccompagner Armad et Drulvir (toujours aussi bougon) à Santoma ou encore, si le cœur leur en dit, d'aller commencer la traque dès ce soir dans la forêt… À leurs risques et périls, bien sûr !

Scène 3 : La deuxième confrontation

La suite de la traque peut dépendre entièrement des décisions des PJs et de leur vitesse d'action, mais aussi de ce que vous souhaitez leur faire faire durant leur passage dans la forêt. Idéalement, faites-les errer un peu à la recherche de traces pendant la première demi-journée. Il est fort possible qu'ils soient bredouilles, et vous pouvez décider de meubler un peu la traque à l'aide d'une petite chasse au lièvre improvisée.

Ballade dans les bois

Après un bon repas, il sera temps pour nos vaillants aventuriers de repartir. Laissez-les donc trouver quelques branches fraîchement cassées provenant de la cime des arbres, ce qu'un bon rôdeur pourra identifier facilement (Pistage DD20 : la branche a été brisée récemment, était plus ensoleillée que les branches plus basses, etc.). En fait, Grilor est passé par là il y a plusieurs heures et se rendait dans le cœur de la forêt, preuve que les PJs sont sur la bonne voie.

Si le groupe ne compte ni Rôdeur, ni Druide, n'oubliez pas de demander fréquemment des jets de Connaissance de la Nature et vérifiez s'ils ne perdent pas... s'ils ont joué les scénarios précédents de la Trilogie Verte, vous pouvez les faire passer à proximité des ruines de la demeure de feu Faremius, afin de leurs rappeler de mauvais souvenirs...

Grilor, le retour

Le clou de cette scène devrait intervenir plutôt en fin de journée, alors que les PJs sont fourbus à cause de leur longue marche dans la forêt. Ils pourraient être en train d'installer le campement, par exemple. Profitez du moment où ils sont le moins sur leurs gardes pour faire intervenir Grilor. Ce dernier aura repéré les PJs depuis le ciel, mais ne pourra pas attaquer aussi puissamment qu'à l'accoutumée, car il sera gêné par les arbres, etc.

Mettre en scène le combat

En fait, l'idée est de jouer un peu au chat et à la souris avec les PJs. Si ceux-ci se cachent, l'un d'eux verra la grosse patte de Grilor s'abattre juste à côté de lui, le griffant mais ne parvenant pas à l'attraper, ou bien Grilor fera mine de partir avant de revenir, etc. L'ambiance doit être lourde et les PJs doivent se sentir menacés. Mieux, ils devront sentir que Grilor joue avec eux et qu'il semble pouvoir en terminer lorsque bon le souhaite.

Au moment où l'un des PJs est en difficulté (si possible en étant isolé du reste du groupe), Grilor fondra sur lui, mais alors que le Dragon s'approchera du PJs, de puissantes petites lumières, telles des lueurs féeriques, viendront tourner autour de la tête et du cou du monstre, l'aveuglant légèrement. Surpris, Grilor reprendra de l'altitude en essayant de se débarrasser des lumières, ce qui donnera l'occasion aux PJs de riposter, ou plus vraisemblablement, de se cacher ou de fuir. Grilor, de son côté, survolera à nouveau la zone avant de s'éloigner en direction du centre de la forêt.

Les PJs se douteront certainement que quelqu'un leur est venu en aide, mais ne trouveront personne. Il s'agit en réalité de Keyoke, mais ce dernier préfère rester dans l'ombre pour le moment.

Scène 4 : Vers l'antre de Grilor

Cette scène peut être facultative, surtout si vous trouvez que vos PJs se sont déjà pas mal battus dans le scénario. En revanche, si vous pensez qu'un combat victorieux leur remontera le moral avant le Combat Final contre Grilor, n'hésitez pas.

Grilor a encore frappé

Les PJs poursuivent leur progression jusqu'à tomber sur un groupe d'aventuriers décimé.

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, piste : *Recrossing the River*.

Poursuivant votre route, sur un chemin sinueux, vous apercevez bientôt une demi-douzaine de corps mutilés jonchant le sol. En approchant, vous découvrez avec horreur qu'il s'agit certainement d'un groupe d'aventuriers qui étaient lui aussi sur la trace du dragon... et qui a dû la trouver...

Les aventuriers n'ont plus aucune pièce d'équipement utilisable (le dragon ou ses sbires les ont pris).

Option : un survivant !

Si vous le souhaitez, l'un des aventuriers peut être encore en vie. Il se nomme Henval, il est humain et est de la classe qui vous arrange. Il pourra éventuellement renforcer votre groupe de PJs si vous jugez qu'ils sont un peu justes pour affronter Grilor. Henval pourra raconter les choses suivantes :

« Nous étions sur la piste du Dragon et certains de toucher au but, lorsque le monstre nous est tombé dessus. Je me souviens juste qu'en tuant l'un de mes compagnons, il s'est exprimé dans notre langue. Il a juste dit que lui, Grilor, allait asservir la région et que ce n'était pas nous qui pourrions l'en empêcher. Après ça, il m'a asséné un violent coup de patte et j'ai été projeté contre les arbres. Ma tête a heurté quelques choses et j'ai perdu connaissance ».

Henval sera bien sûr motivé pour accompagner les PJs si ceux-ci le soignent et l'équipe. Il a un compte à régler avec Grilor qui a tué tous ses compagnons.

Une biche, des ogres... et un troll

Après une nouvelle heure de marche, les PJs remarqueront une biche qui semble vouloir qu'on la suive Il s'agit bien sûr de Keyoke métamorphosé.

« La Biche » guidera tout droit les PJs dans une zone plus sombre et broussailleuse, toujours en direction du coeur de la forêt. Puis, faites leurs faire des jets pour voir s'ils entendent des éclats de voix.

Si cela est le cas, en s'approchant du son, ils découvriront cinq Ogres adossés aux arbres. Trois d'entre eux semblent jouer à un jeu ressemblant aux osselets, l'un se goinfre de viande crue alors que les deux derniers ont l'air de monter la garde, scrutant les alentours.

Les Ogres ont pour ordre de surveiller la zone en évitant que quiconque ne parvienne jusqu'à l'antre de Grilor. Comme ils n'ont jamais croisé personne jusqu'à présent, ils se contentent de faire de petites patrouilles et s'arrêtent souvent pour jouer ou manger.

En étant vigilants, les PJs ont la possibilité de contourner les Ogres sans avoir à les combattre. Mais attention, les Ogres ont l'odorat très développés, et si les PJs ne prennent pas garde au sens du vent, ils se feront sans aucun doute repérer. Les Ogres ont Détection +2, aux PJs de réussir des jets comparés pour passer discrètement ou pour tenter de les surprendre.

Si un combat éclate, alors que la bataille fait rage, les Ogres recevront des renforts... deux autres Ogres arrivent (éventuellement accompagné de leur chef, un Troll, si les PJs sont trop puissants).

Ambiance musicale proposée : *Conan the Destroyer*, piste 1 : *Riders of Taramis.*

Option : faire intervenir Keyoke

En cas de problème, vous avez également la possibilité de faire intervenir Keyoke pour aider les PJs.

Scène 5 : Le Combat final

Si les PJs sortent vainqueur du combat de la scène 4, Keyoke se manifestera à eux sous forme humaine et viendra les féliciter avant de les guider à Grilor.

Keyoke se dévoile

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 9 : *Many Meetings.*

« Alors que vous contemplez les cadavres des monstres d'un oeil plutôt satisfait, une voix d'homme s'élève en venant de derrière vous : « Et bien bravo, vous en êtes venus à bout ! » **(lancer la musique)**. *En vous retournant, vous voyez apparaître un humain d'une quarantaine d'années, tranquillement appuyé sur un robuste bâton et vêtu d'une robe verte. « Félicitations, reprend l'homme. Maintenant, il va vous falloir affronter le Dragon ! »*

Le druide Keyoke

Les PJs presseront certainement le Druide de questions à son sujet. Il se présentera comme étant l'Archidruide Keyoke de Havrebusard, et, pendant toute la discussion, veuillez à ce que les PJs aient un doute à propos de lui. Parfois, ils auront l'impression que le Druide se moque gentiment d'eux ; Keyoke parle parfois d'un ton méprisant et dégage parfois un air hautain, mais il souhaite tout de même aider les PJs. Mais sa personnalité fantasque risquerait bien de froisser les PJs les plus susceptibles ! Il leur tiendra plus ou moins le discours suivant :

« Ce n'est pas à moi d'intervenir sur la menace qui plane sur les humains... Je peux vous conduire jusqu'à l'Antre de Grilor, mais il vous faudra l'affronter seuls. En revanche, pour ce qui est des Ogres et des Orques dégradant la forêt, n'ayez crainte : ils ne viendront plus vous mettre des bâtons dans les roues, je vous le garantis... »

Keyoke a foi en les PJs et veut éviter d'agir directement ; en effet, sa position de Druide lui ordonne plutôt de ne pas intervenir dans les affaires des humains, mais en revanche, il n'hésitera pas à éliminer Orques et Ogres qui dégradent la forêt, et qui sont bien trop nombreux en ce moment dans les Bois-Joyeux, ce qui met en péril l'équilibre de la nature et menace la chaîne alimentaire.

Keyoke guidera les PJs jusque devant l'Antre de Grilor, une fois qu'il aura soigné les PJs blessés, et leur souhaitera bonne chance.

Le Face-à-face

L'antre de Grilor est situé dans une vaste grotte s'enfonçant dans les profondeurs de la terre.

Ambiance musicale proposée : The Fellowship of the Ring, Piste 13 : Lothlorien.

L'entrée de l'antre se trouve dans une zone particulièrement touffue et sombre de la forêt. Aucun animal, à l'exception notable des insectes, ne semble peupler les environs.

Ceci rend l'atmosphère anormalement calme ; des amas de ronces vous ont gêné dans votre progression jusque dans les derniers mètres. « C'est ici que je vous laisse , dit Keyoke. Désormais, c'est à vous d'agir. Mais n'ayez crainte : pas une seule peau verte n'approchera de l'antre tandis que vous vous y trouverez ! ». Keyoke vous souhaite alors bonne chance, et sous vos yeux ébahis, il se métamorphose en corbeau et s'envole en croassant.

L'Antre de Grilor n'est volontairement pas détaillé. Il peut avoir l'aspect et la taille que vous souhaitez lui donner en intérieur. Il peut être aussi simple que trois grandes salles quasiment vides ou bien être piégé, ou encore remplis d'Orques qui y déambulent. Tout dépend de votre envie de le développer, mais aussi des actions et des niveaux de vos PJs ; S'ils ont suffisamment guerroyé jusqu'ici, peut-être l'affrontement final leur suffira-t-il. Veillez quoi qu'il en soit à mettre en scène un combat épique entre Grilor et les PJs et à soigner les descriptions ; enfin, en ce qui concerne le trésor de Grilor, je vous invite à le décider vous-même en fonction de vos aventuriers.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Destroyer*, Piste 4 : *Elite Guards Attack.*

Option : Optimiser Grilor

N'oubliez pas que Grilor, même s'il n'est pas un magicien confirmé, possède quelques sorts intéressants : Message lui permet de communiquer à distance avec les Orques ou les Ogres, Charme-Personne peut lui permettre d'interroger tranquillement un PJ ou un PNJ, Alarme peut être utilisé pour protéger l'accès à son antre lorsqu'il s'absente, Signature Magique pour narguer les PJs, etc. Interprétez Grilor comme un dragon conscient de sa force et d'un naturel joueur : il est encore un peu jeune et va verser dans l'excès de confiance, mais n'en reste pas moins rusé et impitoyable si sa vie est menacée. Si Grilor vous semblait un tantinet trop faible pour vos PJs, n'hésitez pas à le considérer Jeune Adulte plutôt qu'Adolescent, et ajustez ses statistiques en conséquence.

Conclusion

Si les PJs sortent victorieux de ce dernier combat, il ne leur restera plus qu'à ramener la tête du Dragon à Chateaupourpre, où ils seront fêtés en vrais héros. Quelques jours plus tard, Yssel rentrera à son fief et récompensera lui-même les PJs en leur remettant la somme promise tout en leur donnant à chacun une arme magique qu'ils sont en mesure d'utiliser (choix à votre convenance) ainsi que quelques potions et autres parchemins.

Il tiendra également à les présenter au Roi lors de son prochain passage à Chateaupourpre. Voici donc que les PJs ont fait suffisamment parler d'eux pour être présentés en hauts lieux ! Ainsi se clôt la Trilogie Verte, mais d'autres aventures attendent les PJs ! Vous pouvez également trouver d'autres scénarios sur notre site **www.extremia.org** .

Si vous souhaitez poursuivre la Campagne des Terres du Nord, deux autres scénarios permettront aux PJs de découvrir de nombreux endroits du pays et de voyager beaucoup. N'hésitez pas non plus à adapter des scénarios des autres campagnes de la gamme Extrêmia.

Annexes

Rencontre de l'Acte I

Les orques

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

Le shaman

Virtak, le Chaman : Ensorceleur 4. PV : 15, 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 projectiles*. FP : 4.

Le chef orque

Gudlur : Barbare 5. PV : 51. CA : 15, (Contact 10, Pris au dépourvu 15). Corps à corps +10 (+13 avec l'*Épée à deux mains* +2, 2d6+6), Distance +7, Réflexe +0, Vigueur +5, Volonté +2.
Compétences : Escalade +6, Perception Auditive +6, Saut +7, Survie +7.
Dons : Arme de prédilection (Épée à deux mains), Attaque en puissance.
Pouvoirs : Rage berseker (2/jour), Sens des Pièges (+1), Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure.
Équipement : Cuirasse, *Épée à deux mains* +2. 125 Sabots. Al : CM. FP : 5

Rencontre de l'Acte II

Les Ogres

DV : 4d8+11. PV : 30. Initiative : -1. Déplacement : 9 m. CA : 16 (contact 8, pris au dépourvu 16). Attaque de base : +3. Lutte +12. Attaque : Massue (+8 corps à corps, 2d8+7). Attaque à outrance : idem. Vision dans le noir, vision nocturne. Réflexe +0, Vigueur +6, Volonté +1. Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception Auditive +2. Dons : Arme de prédilection (Massue), Robustesse. Al : CM. FP : 3.

Le Troll

DV : 6d8+36. PV : 70. Initiative : +2. Déplacement : 9m. CA : 16 (contact 11, dépourvu 14). Attaque de base : +4, Lutte +14. Attaque : Griffe (+9 corps à corps, 1d6+6). Attaque à outrance : 2 griffes et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3). Attaque spéciale : Éventration (2d6+9). Particularités : Odorat, Régénération, Vision dans le noir, vision nocturne. Réflexe +4, Vigueur +11, Volonté +3. Dons : Pistage, Volonté de fer, Vigilance. FP : 5

Grilor

Catégorie d'âge : Adolescent. Taille : G. Lance ses sorts comme un ensorceleur niv. 1. DV : 14d12+42. PV : 148. For : 19. Dex : 10. Con : 17. Int : 14. Sag : 15. Cha : 14. Attaque de Base : +11, Lutte : +22. Modificateur d'attaque : +17. Dégâts : Morsure 2d6+5 / 2 griffes 1d8+2 / 2 ailes 1d8+2 / 1 queue 1d8+7. Réflexes +9. Vigueur +12. Volonté + 11. Souffle 8d6 (DD 20). Déplacement 12 m, Vol 45m. CA : 22, contact 9, pris au dépourvu 22. Sorts connus : niv 0 : *Résistance*, *Ouverture/Fermeture*, *Signature Magique*, *Message*. Niv1 : *Alarme*, *Protection contre le bien*, *Charme-Personne*. FP : 8.

Keyoke

L'Archidruide Keyoke de Havrebusard est un personnage puissant. Vous trouverez ses caractéristiques et son histoire sur le site **www.extremia.org** dans la rubrique Héros/Pêcheurs sans Pitié. Reportez-vous à la section « Histoire » du Manuel des Terres du Nord pour apprendre les faits d'armes auxquels participa Keyoke.

La Ville de Chateaupoupre

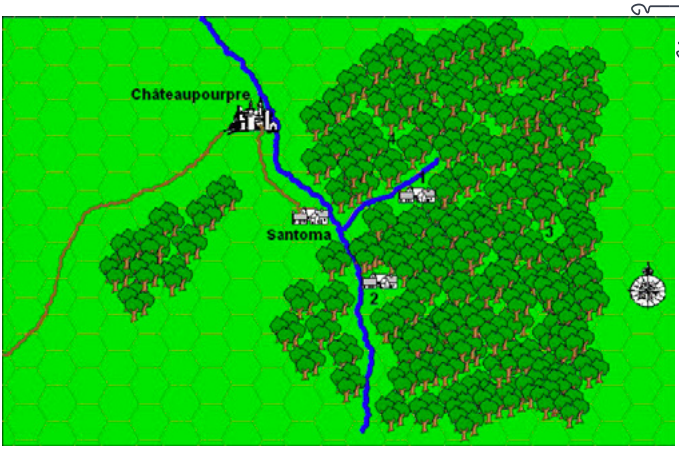
Une description détaillée de la ville de Chateaupoupre et de ses principaux PJs vous attend dans *Le Manuel des Terres du Nord.*

Carte

Ci-après, la carte de la région et la légende.

1 : Village de Varin
2 : Village d'Alarel
3 : Antre de Grilor
4 : Ruines de la maison de Faremius

La Route au Sud Ouest va vers Barragosta.



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.