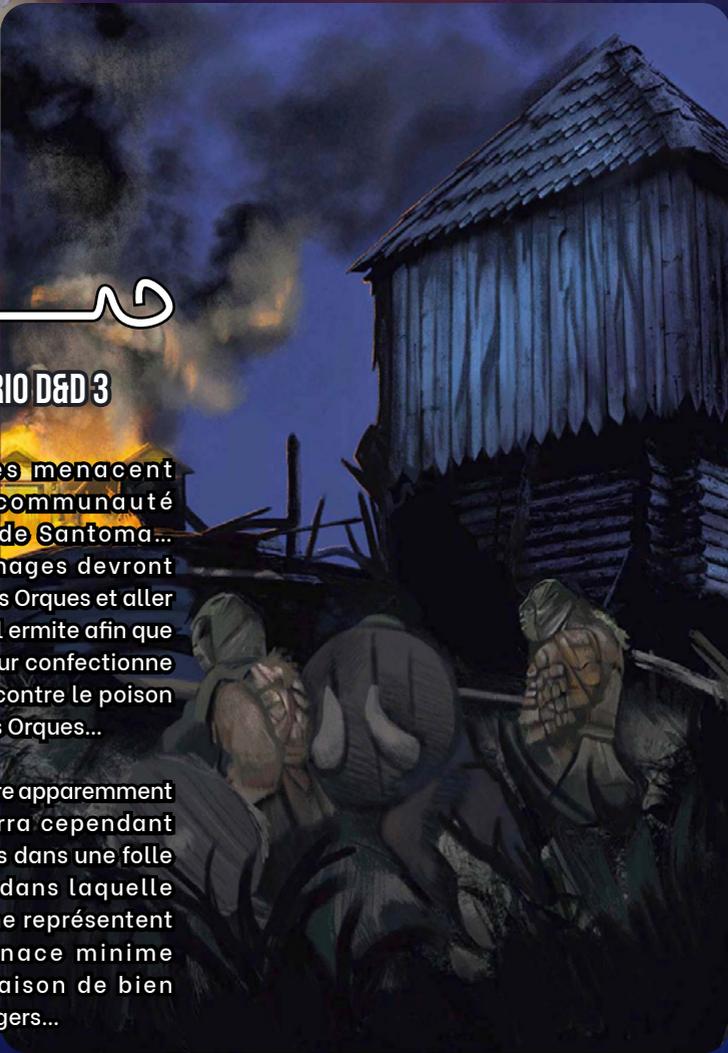




LES MARAUDEURS



SCÉNARIO D&D 3



Des Orques menacent la petite communauté du village de Santoma... Les Personnages devront combattre les Orques et aller quérir un vieil ermite afin que ce dernier leur confectionne un antidote contre le poison utilisé par les Orques...

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



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE **4**

Présentation 5

L'histoire 5

Déroulement 6

« Option » et « Campagne » 6

Jouer la campagne des Terres du Nord 6

Illustrations 6

Dernières recommandations 7

PROLOGUE **8**

ACTE I **9**

SANTOMA

Le groupe de PJ's 9

Scène 1 : Présentation de Santoma 10

Scène 2 : L'Attaque Orque 15

Scène 3 : Evaluer les dégâts 18

ACTE II **20**

INTRIGUES **20**

Scène 1 : Premières constatations 20

Scène 2 : En route pour les Bois-Joyeux 23

Scène 3 : Une rencontre salvatrice 25

Scène 4 : chez l'Ermite 27

ACTE III **32**

LES CHOSES SE COMPLIQUENT

Scène 1 : Retour à Santoma 32

Scène 2 : La préparation du combat 33

Scène 3 : L'Assaut 34

Scène Finale : L'arrivée des Renforts 36

ANNEXES **38**

Personnages Non Joueurs 38

Les forces des humains 40

Les Orques 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 2^{ème} édition, voire même de la 1^{ère} 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 - Chreal - 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

Présentation

Ce court scénario simple mais actif conviendra à des joueurs débutants ainsi qu'à un Meneur de Jeu peu expérimenté. Le groupe devrait se composer de 3 à 4 personnages de niveau 1-2. 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'aventurier de niveau 3-4, voire à un seul aventurier de niveau 5 ou 6.

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

Dans le petit village de Santoma, village natal du célèbre barde Xartur, a eu lieu dernièrement une attaque d'Orques des Forêts. Pour l'instant, on croit à une attaque furtive et isolée, mais très vite, les PJs découvriront qu'une véritable menace plane sur le petit village. Afin de stopper l'avancée orque, ils devront trouver un prêtre qui vit en ermite dans la forêt.

Déroulement

Le scénario *Les Maraudeurs* 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. La trame du scénario est assez linéaire car l'aventure s'adresse à des personnages et joueurs débutants ; 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 PJ 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)

Illustrations

Les illustrations (mis à part les cartes) ont été réalisées par Askorahn, dont vous pouvez découvrir les oeuvres sur le site suivant :

<http://venturadf.free.fr/nuw/>

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 *Chronicles of Lodoss War* 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 PJ 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'ancre 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 ancre. 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 décidé d'utiliser pour aller attaquer Santoma, un village frontalier des Bois Joyeux et ainsi tester les défenses humaines.

Rassurez-vous, Grilor le dragon vert n'apparaît pas dans ce scénario, laissant ses sbires Orques s'occuper de tout. Pour les aider, il leur a donné de nombreuses doses de poison, le Nitharite (les Orques ne savent pas le fabriquer). Grilor compte uniquement utiliser ses alliés du clan de la Rune Sanglante comme chaire à canon pour tester la capacité de réaction des humains. La présence de Grilor devra rester secrète. Il n'a que faire du clan de la Rune Sanglante, et négocie déjà avec d'autres tribus Orques plus puissantes afin de lui servir pour la suite de son plan.



ACTE I



SANTOMA



Le groupe de PJs

— Si les aventuriers ne se connaissent pas, ils se rencontreront à l'unique auberge de Santoma, appelée *Le Chaudron*. Certains PJs seront peut-être originaires du village, ce qui vous permettra de leur donner quelques informations sur les habitants ou leurs raconter les légendes et les coutumes locales, surtout s'ils ne connaissent pas Le Monde Extrêmia.

— Si les aventuriers se connaissent déjà, faites les arriver à Santoma à la fin d'une après-midi pluvieuse de Freshor (en automne), en l'an 868 Ep.IV. Ils seront alors bien heureux de trouver refuge auprès de la large cheminée de la vieille auberge.

Il serait préférable que les PJs arrivent au village ou bien se rencontrent en fin de journée. En effet, à peine auront-ils eu le temps de découvrir un peu le village (scène 1) et de s'attabler à l'auberge que Santoma sera attaqué par des Orques des Bois-Joyeux en maraude (scène 2).

Scène 1 : Présentation de Santoma

Cette première scène est une scène d'exposition qui doit vous permettre de décrire succinctement Santoma et son ambiance lorsque les joueurs y arrivent. Ne dévoilez pas tout dès leur arrivée ! En effet, les PJs ne découvriront certainement pas tout les personnages dès leur arrivée, et il leur faudra peut-être attendre la fin du scénario pour en rencontrer certains.

Qui dirige ?

Comme dit précédemment, Santoma est le village natal du célèbre Elfe Xartur (em NB Barde 15), le barde des Chasseurs Impitoyables (bien que la populace de Santoma soit composée à 99% d'humains). Le village est placé sur les Terres du seigneur Yssel (hm CB Guerrier 13, voir *annexe*), alias le Baron Pourpre, lui aussi un membre du groupe d'aventuriers des Chasseurs Impitoyables (aujourd'hui en semi-retraite). Le fief d'Yssel, Châteaupoupre, s'étend en effet sur les terres alentours, et le Baron Pourpre a reçu la charge du village vers l'an 848 Ep. IV. Le village se situe dans le royaume des Terres du Nord, dont le souverain à l'époque est Aurel Martigann, régnant sous le nom d'Aurel I^{er} (il règnera de l'an 835 à l'an 872 Ep. IV). Santoma est situé sur la Rivière Pourpre, et est distant d'une trentaine de kilomètres de Barragosta, la capitale du royaume, que l'on peu rejoindre par la grand-route qui va plein Est.

Qui dirige réellement ?

Le Baron Pourpre est un homme occupé, souvent absent de ses terres. Lorsqu'il est absent, son fidèle Roddohan (dem LN Barde 6) s'occupe de régler les problèmes externes du village. En interne, c'est le Bourgmestre Armad Tillurd, un riche paysan. C'est un homme simple et bon vivant, qui entretient de très bons rapports avec son suzerain.

Nom des habitants :

Les habitants de Santoma se nomment les Tomiens.

Emblème du village :

Une faux en position verticale, pointe vers le haut.

Population :

Santoma est un petit village d'environ 300 âmes, qui se compose d'un centre-ville (regroupé autour de la grand-place et de la rue principale) et de quelques fermes et hameaux un peu plus éloignés. On trouve une famille de hobbits, mais tous les autres habitants de Santoma sont humains. Malgré la présence de groupies de Xartur, à certaines périodes de l'année qui espèrent y croiser leur idole (ce qui est très bon pour le commerce), le village est resté très rural, et la célébrité de Xartur, même si elle amena un peu de prospérité et de renommée au village, n'a pas réussi à perturber les habitudes de ces gens simples et travailleurs.

Principaux produits :

Santoma vit principalement des produits agricoles, et sa population, exceptés les quelques artisans et commerçants, est composée exclusivement de paysans et de fermiers. On peut également noter que les quelques bûcherons qui vivent à l'extérieur du village fournissent celui-ci en bois de chauffage pour l'hiver.

Boutiques d'équipements :

Pauvres avant la naissance de Xartur, les magasins de la ville ont été les principaux bénéficiaires de la renommée du barde. Aujourd'hui, les deux grands magasins de la ville sont des commerces prospères et bien tenus. L'un, à l'entrée Sud du village, l'autre sur la grand-place. Ils sont tenus par Ulien pour le premier, Robis et sa femme pour le second. On y trouve des articles de toute sorte, mais Ulien a le monopole des armes et des outils, Robis celui des denrées périssables. Enfin, il faut noter qu'il y a quelques années, Xartur pensa à installer à Santoma un magasin d'instruments de musique. Ceux-ci, vendus à des prix très importants, trouvent essentiellement preneur chez les fans de Xartur de passage au village. Ce dernier laisse en permanence deux hommes de sa guilde, La Harpe Enchantée (voir Barragosta), faisant office de luthiers. Ces deux hommes (généralement un Roublard 1 et un Barde 1) servent aussi d'agents de renseignements, tant pour la Harpe Enchantée que pour la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs.

Forces Armées :

À l'époque du scénario, la milice de Santoma se limite seulement à six soldats pauvrement équipés. Des renforts et des officiers n'apparaîtront qu'à la fin du scénario.

Mages notables :

Il n'y a qu'un seul magicien dans tout le village : il s'agit d'Henrin Duletre (hm NB Expert [enlumineur] 3 / Mage 1), qui tient également une petite échoppe d'enlumineur, ainsi qu'une minuscule bibliothèque : en fait, il s'agit de sa bibliothèque personnelle, mais il en laisse le libre accès en échange d'un bon prix (à négocier le plus souvent, ceci dépendant de ses besoins d'argent). Henrin est un homme communicatif et observateur. Il est marié depuis de nombreuses années à Filémia, une fille du cru. Cette dernière s'occupe à mi-temps du magasin et travaille aux champs le reste du temps. Henrin mémorise généralement les sorts suivants : *Lecture de la Magie, Lumière, Message, Bouclier*. Dans son livre de sort, il possède également les sorts suivants : *Illumination, Détection de la Magie, Alarme, Saut*. Pour toute la durée du scénario, Henrin souffre d'une grosse angine et est cloué au lit ; Il ne pourra donc pas venir en aide aux PJs ni leur vendre quoi que ce soit, à moins que vous n'en décidiez le contraire. De toute façon, Henrin n'est pas d'un apport très utile dans un combat ; tout juste pourrait-il vendre des parchemins de sorts aux PJs (considérez qu'il n'a en stock que les parchemins de son livre de sorts).

Culte notable :

La chapelle du Feu Ardent est l'unique lieu de culte de Santoma, dédiée à Uron, le dieu suprême et le dieu du feu. Un seul prêtre y officie, aidé par deux novices : Erbin Dugan (hm LB Prêtre d'Uron 4), un homme de petite taille, rond et au teint jovial, qui possède une chevelure rousse et bouclée, ce qui lui donne un air de bon petit diable plutôt que de prêtre. Agé d'une quarantaine d'années, ce natif de Santoma a prît son poste il y a une dizaine d'années, en succédant au vieux Faremus (voir Acte II). Depuis, il s'occupe activement de sa paroisse, et est considéré par tous comme un membre actif de la communauté. Les sorts d'Erbin pour cette aventure sont les suivants :

Niv 0 : *Lumière, Soins Superficiels, Détection du poison, Création d'eau.*

Niv1 : *Bénédictio, Soins légers, Protection contre le Mal, Lumière.*

Niv2 : *Apaisement des émotions Soins modérés, Aide.*

Pouvoirs spéciaux : Repousser les Morts-Vivants, Bonus de +1 par dé de dégâts sur tous les sorts offensifs à base de feu.

Domaines : Feu, Bien.

Repaire d'aventuriers :

L'*Auberge du Chaudron* est le seul endroit où l'on peut dormir si l'on est de passage à Santoma, à moins d'aller passer la nuit chez l'habitant (ce qui est plus pittoresque mais moins confortable). Malgré les années qui passent, cette vieille auberge, faite de briques et de bois, est encore très solide et robuste. Elle fait face contre les intempéries, et son toit, qui a été refait après les Chroniques du Chaos, ne permet à présent plus de fuite d'eau. L'intérieur est chaleureux, de larges tables de bois sont arrangées autour d'un comptoir central disposé en carré. La cuisine trouve donc sa place au centre du bar, ce qui permet aux clients d'admirer de près les talents culinaires de Rina avant de les déguster. Temdrir, l'aubergiste et mari de Rina, traîne sa moustache dans tous les coins du bar, servant de la Bière Pourpre à foison et ne rechignant jamais à entamer la discussion avec les clients, une chope de bière à la main. Ses deux fils aînés sont chargés du service en salle alors que son dernier fils fait office de palefrenier, tandis que sa fille s'occupe de maintenir les huit chambres de l'étage dans un état impeccable.

Personnalités locales :

- **Yssel le Baron Poupre** est le seigneur local, mais il est souvent absent et laisse le soin au Bourgmestre de gérer les problèmes quotidiens.

- **Xartur** n'est lui aussi que très rarement présent dans la ville. Il passe en revanche beaucoup de temps à la capitale, et est resté pour tous, le modèle de réussite et l'enfant chéri du village.

- **Told Glandgris** (NB Homme du Peuple 2 / Barde 1) est le chef de la famille Halfeline implantée à Santoma. Jeune, il travailla dans un cirque en tant que jongleur, mais à présent, il cultive paisiblement son champ avec l'aide de sa femme et de ses sept enfants. Lors des fêtes, il ressort ses accessoires de jonglage pour réaliser de petits spectacles pour le plaisir de tous.

- **Jasper** (homme du peuple 1) est le meunier de Santoma. Il aime son métier, mais également pêcher sur les bords de la Rivière Pourpre. Il est d'ailleurs réputé pour être le meilleur pêcheur du village.

- **Le Gros Guy** (hm CB Rôdeur 2) est un trappeur et un chasseur qui a élu domicile à la lisière de la forêt, à moins de cinq minutes du village. De large carrure (1m80) il est surtout reconnu pour son tour de taille important (115 kg). Il faut dire que ce bruyant personnage n'est jamais le dernier à se servir de la bière à l'Auberge du Chaudron, et son appétit est légendaire dans les environs. Jovial et sans complexe, Guy aurait pu devenir un bon rôdeur s'il s'en était donné la peine. Mais il a préféré la vie sédentaire et se satisfait d'une vie simple partagée entre Santoma et les traversées des Bois-Joyeux en compagnie de Riik, son rat géant.

Eléments remarquables du village :

Santoma est le village natal du célèbre Elfe Xartur , le barde des Chasseurs Impitoyables (bien que la populace de Santoma soit composée à 99% d'humains). Sur la grand-place du village trône une superbe statue de marbre à l'effigie de ce dernier. L'enfant prodige du village. Elle fut érigée en l'An 854 Ep IV en l'honneur de Xartur par les habitants.

Histoire et Vie Locale :

Lorsque son père, le fameux barde Elschur disparut brutalement, Xartur se retrouva seul et dut élever son jeune frère Givaren. Il chaparda plusieurs fois quelques denrées aux marchands du coin, ainsi qu'au moulin, et on le surprit également à mendier, se faire passer pour un jeune aveugle, etc... Tant et si bien que les habitants, d'abord furieux, finirent par s'attacher au jeune Elfe. Ce dernier devint la mascotte du village, d'autant que ses indéniables qualités de musicien (le don est très fort dans sa famille) firent de lui une véritable petite curiosité dans la région. Devenant chaque jour meilleur, Xartur était désormais la coqueluche de son village, et on crut longtemps qu'il épouserait une des serveuses de l'auberge du Chaudron. Mais sa rencontre avec le farouche guerrier Yssel allait bouleverser sa vie, puisqu'il allait partir bientôt sur les routes de l'aventure...



Finalement, en dehors de la présence assez fréquente de quelques voyageurs, Santoma est d'habitude un village de campagne tranquille. Sa proximité avec Chateaupoupre permet de se sentir en sécurité et d'obtenir toutes les denrées manquantes au village. De toute évidence, Santoma ne semble pas être un lieu attirant pour des aventuriers. Mais des novices s'y rendent fréquemment, car pour beaucoup de gens, la légende des Chasseurs Impitoyables commençait là-bas. Et les Orques des Bois-Joyeux, ne se tiennent jamais tranquilles bien longtemps, comme vous allez le voir plus loin...

S'informer sur l'histoire du village :

Laissez les PJ's s'imprégner du folklore local, rencontrer des héros du coin et le caractère des personnages locaux. Ceci n'est nullement nécessaire pour mener à bien le scénario, mais permettra de développer le jeu de rôle de vos joueurs. À l'auberge, par exemple, les PJ's pourraient se lier d'amitié avec le Gros Guy qui rentre d'une chasse fructueuse.

Campagne : Santoma et ses environs

Santoma sera le point de départ de scénarios suivants. Aussi, il serait bon que vous poussiez vos joueurs à s'établir quelques temps à Santoma et à tisser des liens avec la population.

Scène 2 : L'Attaque Orque

L'attaque orque interviendra une fois que les personnages seront attablés à l'auberge depuis quelques temps.

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



Soudain, alors que vous finissez tranquillement votre dessert, une hache de jet traverse une des vitres de l'auberge en la faisant voler en éclat ! Presque aussitôt, malgré la pluie battante, vous entendez des cris de terreur venant de la rue principale, et alors que vous vous tournez vers la vitre brisée, deux grands yeux rouges et luisants vous fixent l'espace d'une seconde, avant de disparaître de votre champ de vision...

Les PJs vont certainement s'emparer de leurs armes pour aller jeter un coup d'oeil au-dehors. Lorsque le premier PJ ouvrira la porte, signalez-lui que presque aussitôt, deux flèches viennent se planter dans le bois, à quelques centimètres de son bras ! À l'aide d'événements de ce genre, veillez à rendre l'effet de panique qui règne dans le village et dans la rue en particulier. Même si leurs adversaires ne sont que des Orques, les PJs doivent se sentir en danger. Si les joueurs sont vraiment débutants, il s'agira probablement de leur premier combat, veillez alors à ne pas être trop méchant (s'il y a des blessés, Erbin le prêtre d'Uron pourra les soigner après le combat).

Une fois sortis de l'auberge, les PJs distinguent les silhouettes musculeuses des Orques des forêts, dont la plupart sont armés d'arcs. Pour cette raison, les PJs devraient passer aux moins deux rounds à se protéger derrière des tonneaux ou à avancer avec leur bouclier en couverture avant d'arriver au corps à corps. Ajoutez à cela le tonnerre qui gronde, et la pluie battante qui à têt fait de les tremper jusqu'aux os, et enfin la boue qui s'est formée dans la rue, les PJs ne devraient pas être trop rassurés ! D'ailleurs, les conditions climatiques et la nuit qui tombe entraînent les malus suivants : -1 aux jets d'attaque en raison de l'état du sol et -3 aux jets de détection et de Fouille à cause de la luminosité et de la pluie (la luminosité n'affecte pas ceux qui ont l'infravision, dont les Orques).

Une fois au corps à corps avec les Orques, utilisez la description fournie en annexe avec le descriptif des Orques des Bois-Joyeux pour les représenter à vos joueurs. De plus, étant en opération, les Orques se sont couverts de peintures de guerre menaçantes pour l'occasion, ainsi que le symbole du Clan de la Rune Sanglante sur leur bouclier (un cercle rouge).

Le poison : les flèches des orques sont revêtues de poison à leur extrémité. C'est un poison artisanal relativement puissant. il s'agit de la Nitharite (Contact, DD13, Effet initial : 0, Effet Secondaire, 3d6 Con). Heureusement pour les PJs, lors de cette première confrontation, la pluie abondante réduit grandement l'efficacité du poison, et le Jet de Vigueur se fait à +2.

Retraite : Si les Orques s'aperçoivent qu'ils sont surpassés (surtout quand les quatre gardes valides viendront prêter main forte aux PJs), ils essayeront de battre en retraite, tout en continuant à guerroyer mais tourneront les talons si sept d'entre eux plus le chef sont tués, comptant sur l'obscurité et leur agilité naturelle pour s'échapper.

Option : Les PJs sont en difficulté

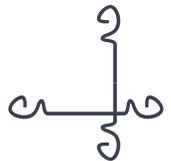
Si vos PJs n'arrivent pas à se débarrasser des Orques et sont en mauvaise posture, faites intervenir les gardes du village, emmenés par le Gros Guy, afin de leur porter secours. Tous ensemble, les PJs et leurs alliés devrait parvenir à repousser les Orques.

Option : Les PJs poursuivent les fuyards

Libre aux PJs de poursuivre les Orques lorsque ceux-ci s'enfuient, mais dans ce cas, faites-vous plaisir : de nuit et dans la forêt, les Orques sont de vrais commandos, et laisseront certainement quelques cuisants souvenirs aux PJs... deux ou trois Orques ont pu rester cachés et couvriront alors la retraite de leur camarade à coup de flèches empoisonnées.

Option : Un PJ empoisonné

Si un ou plusieurs PJs ont été empoisonnés, à vous de voir ce qu'il convient de faire. Le reste de l'aventure en dépendant, vous pouvez un peu « tricher » et infliger les pertes minimales de Constitution aux PJs. Ils ne seront pas vaillants, auront peut-être un peu de fièvre mais pourront poursuivre l'aventure. Si cela vous arrange, en revanche, vous pouvez aussi clouer un des PJ sur un lit jusqu'au début de l'Acte III (si par exemple un Joueur est absent pour une séance de jeu).



Scène 3 : Evaluer les dégâts

Ambiance musicale proposée :
Braveheart. Piste : *Betrayal and Desolation*.

Une fois l'attaque essuyée, il sera temps d'évaluer les dégâts et de se poser des questions. Les quatre gardes valides font des rondes pendant le reste de la nuit afin de s'assurer que les Orques ne reviennent pas.

Les PJs pourront apprendre en discutant avec certains PNJ ou en faisant panser leurs blessures par Erbin, le prêtre d'Uron, que le moulin a lui aussi été attaqué. Situé sur la Rivière Pourpre, le moulin a enduré l'attaque Orque en premier. Jasper le meunier, qui a été blessé au bras, pourra raconter la scène aux PJs, si ceux-ci viennent le voir.

« Une demi-douzaine, qui z'étaient. J'les ai vu comme j'vous vois là. Y sont v'nus en longeant la rivière. Y avaient le visage tout peint de signes étranges... Y ont massacré le pauv' Hébir qui sortait de céans. Moi, pensez, quand j'ai vu ça, j'ai pensé à ma grosse et à mes marmots, alors j'ai barré la porte, mais y ont tiré des flèches dessus avant qu'un gros la défonce à coup d'épaule ! Y sont rentré, ils ont pillé, et y'en a un qui m'a débusqué, j'ai reçu un bon coup de hache, et j'suis tombé dans les pommes. Y m'ont laissé pour mort. Ensuite, je sais qui z'ont blessé deux soldats, et que maintenant, y sont drôlement malades. Moi j'dis, j'lai échappé belle, Shala (la déesse de la chance et de la bonne fortune) était avec moi sur ce coup-là ».

Un jet de Détection ou de Fouille DD14 sur les flèches plantées dans la porte du moulin permettra de déceler la présence d'un dépôt noirâtre sur les pointes...Un résidu d'une substance étrange et pâteuse...

Une fois les évaluations des dégâts effectués (une dizaine de morts, autant de blessés, deux fermes brûlées et les deux magasins généraux pillés), le bourgmestre ordonnera à tous d'aller se coucher en prenant bien soin de barricader les portes.

Les PJs apprécieront certainement cette nuit de sommeil réparatrice, d'autant qu'ils en auront bien besoin pour la suite...



ACTE II



INTRIGUES



Ce deuxième acte, après l'attaque orque de la veille devrait éclairer un peu la lanterne des PJs sur les intentions belliqueuses des Orques. Ils y apprendront notamment que les Orques utilisent un violent poison (s'ils ne l'ont pas encore découvert à leur dépend) et que le seul à pouvoir les aider est un vieil ermite qui vit au milieu de la forêt...

Scène 1 : Premières constatations

Le lendemain, l'aubergiste frappe à la porte des Personnages:

Ambiance musicale proposée :
Last of the Mohicans,
Piste 14 : *The British Arrival*

« Excusez-moi, mes seigneurs, mais le bourgmestre désire vous voir. Il vous attend dans la grande salle ».

Si les PJs demandent de qui il s'agit, l'aubergiste leur répètera juste de se dépêcher puis les invitera à le rejoindre en bas. En effet, au rez-de-chaussée, le bourgmestre est là, ainsi qu'un des gardes, le prêtre et les commerçants. Un demi-Elfe à la chevelure brune est également présent : vêtu en habits de voyage, il porte un luth dans ses bras et l'épée au côté. Le mini-conseil n'attendait que les aventuriers pour commencer.

*Le bourgmestre prend la parole :
« Chers amis, votre aide la nuit dernière nous a été très utile. Nous vous sommes reconnaissant de nous avoir aidés. Cependant, nous sommes encore sous la menace d'une nouvelle attaque, et nous allons probablement avoir encore besoin de vos services ».*

Les PJs auront certainement de nombreuses questions à poser, mais un autre individu prend la parole :

*Le Bourgmestre s'assoit alors, et le demi-Elfe prend la parole :
« Je me nomme Roddohan, je suis le fidèle administrateur du Baron Pourpre, le célèbre Yssel. Mon maître est actuellement absent de ses terres, mais je l'ai envoyé quérir. En son absence, j'ai décidé d'installer une garnison d'une vingtaine d'hommes d'armes à Santoma. Je ne peux malheureusement pas fournir plus, car je ne peux pas me permettre d'abaisser inconsidérément la garde de Châteaupoupre en l'absence du maître, d'autant qu'il a emmené avec lui une partie de ses forces. Le village sera protégé, mais nous avons besoin d'aide pour lutter efficacement contre les peaux vertes : en effet, comme vous vous en êtes peut-être aperçus, les Orques des Bois utilisent un poison violent et élaboré, ce qui nous laisse presque sans arme. Heureusement, il y a un espoir. »*

Le barde s'assoit à son tour, et le Prêtre d'Uron, Erbin, se lève et s'éclaircit la voix. Il poursuit : « Voilà, j'ai analysé le poison, et je dois bien avouer que sa composition dépasse ma compétence. J'y ai épuisé toute ma science, et je suis au regret d'admettre mon échec. Aller chercher un prêtre de forte puissance demande d'aller jusqu'à Barragosta, or, le temps presse. Il s'avère que mon prédécesseur, un vieux prêtre du nom de Faremus, a choisi il y a quelques années d'aller vivre en ermite au coeur de la forêt. Je ne vois pas d'autre solution que de lui demander de venir, ou, à défaut, de concevoir un antidote. Voici une fiole du poison que j'ai pu collecter sur certaines flèches. Je vous demande d'aller trouver Faremus et de voir ce qu'il peut faire. Dites-lui que vous venez de ma part et que c'est très important. Pour le trouver, il vous faudra remonter le Raton, un petit affluent de la Rivière Pourpre, qui traverse la forêt. »

Roddoban ajoutera alors :

« Mon maître saura se montrer reconnaissant pour l'aide que vous apportez à la communauté de Santoma. A titre d'avance, je me permets de vous remettre la somme de 20 Sabots chacun. (= 20 pièces d'or. vous pouvez moduler selon votre campagne, mais ne donnez pas trop maintenant), Bonne Chance... »

Nos aventuriers ont fort intérêt à s'équiper pour cette expédition qui s'annonce périlleuse : en effet, une forêt n'est jamais sûre, et surtout quand les Orques y rôdent...

Scène 2 : En route pour les Bois-Joyeux

Les PJs partent donc vers la forêt toute proche, en direction du sud. Ils partiront certainement seuls, à moins qu'ils ne parviennent à décider le Gros Guy de les accompagner. Si vous jugez que le groupe est un peu faible pour s'aventurer seul dans les Bois-Joyeux, Guy se portera volontaire pour les accompagner en tant que guide.

Premiers pas dans les Bois-Joyeux

Ambiance musicale proposée :
The Fellowship of the Ring : Piste 2 :
Concerning the Hobbit.

Au début de leur voyage, les coupes des bûcherons sont courantes, et après une heure de marche en forêt, on ne trouve presque plus de traces de présence humaine. Les oiseaux chantent, la forêt est assez accueillante et ne semble pas du tout différente d'une autre. La présence des Orques est invisible (seul un Rôdeur pourra s'apercevoir, en réussissant un jet de pistage, que les Orques des Bois se déplacent d'arbre en arbre et laissent très peu de traces).



En suivant les indications qu'on leur a données, les PJs parviennent jusqu'à un cours d'eau qu'ils supposent être le Raton. En fait, il s'agit du Héron Trempé, un autre cours d'eau. Ce n'est pas très grave s'ils se perdent, ils seront remis dans le droit chemin un peu plus tard par un rôdeur rencontré dans la forêt. En attendant, il est presque midi, et il est temps de manger. Une fois que les PJs sont attablés, signalez-leur qu'ils se sentent observés. Pourtant, s'ils cherchent, ils ne remarqueront rien d'anormal, et ne seront pas attaqués. Vous pouvez leur faire faire des jets de Détection, mais en fait, il ne s'agit que de leur imagination. Cela devrait cependant leur permettre d'être sur leurs gardes pour la suite.

Encore des Orques...

Ambiance musicale proposée :
The Fellowship of the Ring : Piste 3 :
Shadow of the past.

Les PJs poursuivront ensuite leur périple, et, en fin de journée, quand la nuit tombera, ils trouveront un petit pont de bois sur la rivière. De l'autre côté, un Orque gît face contre terre. Il s'agit en fait d'un piège. Deux Orques sont dissimulés sous le pont, et tenteront d'entraîner à l'eau le premier Personnage traversant. Trois autres sont dissimulés dans les arbres, armés d'arcs et de flèches empoisonnées. Enfin, le dernier, de l'autre côté du pont, coupera toute fuite de ce côté-ci en faisant de grands moulinets avec son épée bâtarde. Si les PJs ne se tiennent pas sur leurs gardes quand ils traversent le pont, les Orques pourront surprendre les PJs.

Option : Pour des PJ débutants ou naïfs

La ruse des Orques est simpliste, mais face à des PJs naïfs ou débutants, une telle embuscade pourrait bien causer de nombreux dégâts dans les rangs des PJs. Vous pouvez leur faire effectuer un jet de Psychologie en opposition avec le jet Bluff des Orques (Bluff à +2).

La première nuit

Après l'embuscade, les PJs ne devraient pas être très rassurés de passer la nuit à la belle étoile. Pourtant, il ne leur arrivera rien (à moins que vous ayez envie de les affaiblir encore un peu...), car ils auront besoin d'être encore en état de se battre le lendemain.

Scène 3 : Une rencontre salvatrice

Le lendemain matin, la journée commence comme la précédente, mis à part qu'il se met à pleuvoir (mais rien de comparable à l'averse de Santoma). Laissez la vigilance des PJs s'endormir un peu, faites-les donc chasser un gros lièvre qui vient à passer pas loin d'eux... au bout d'un moment, les PJs débouchent dans une grande clairière. Tapis dans les fourrés, un Ogre attend patiemment que les Personnages passent près de lui pour attaquer. Les PJs seront probablement surpris, et l'Ogre attaquera dès qu'il pensera avoir l'avantage.

Ambiance musicale proposée :
Chronicles of Lodoss War, Volume 1.
Piste 9.

Les PJs seront certainement en mauvaise posture... faites alors intervenir le Rôdeur Karmin Japar, qui passait dans les environs. Il les aidera à vaincre l'Ogre, puis les renseignera sur la créature (habitat, habitudes, alimentation...). Si les personnages se débrouillent, il n'interviendra qu'une fois l'Ogre éliminé.

Une fois le combat terminé, Karmin leur posera des questions:

« Dites-moi, que faites-vous par ici, aussi profondément dans la forêt? Il n'y a rien que des Ogres et des Orques dans cette partie -ci! »

Si les PJs lui parlent de l'Ermite, il éclatera de rire, avant de leur annoncer qu'ils ne sont pas sur la bonne route.

« Hahaha, mes amis ! Si votre habilité au combat est indéniable, il faut avouer que votre sens de l'orientation n'est pas des plus fins! Vous avez dû suivre la mauvaise rivière ! Ce cours d'eau est le Héron Trempé, pas le Raton ! Allez, venez, je vais vous emmener chez l'Ermite, je sais où il habite. »

Si le Gros Guy était avec les PJs, il aura honte de les avoir mené sur la mauvaise route (surtout devant Karmin, un rôdeur célèbre des environs) et sera inconsolable pendant au moins deux heures. Mais l'entrain de Karmin est contagieux, et le Gros Guy reprendra peu à peu sa bonne humeur habituelle.

Et voici nos PJs avec un guide, qui s'avérera très utile si vous désirez les informer sur le royaume des Terres du Nord, l'astrologie du monde d'Extrêmia, sur la région ou sur les Ogres. Karmin est en effet un Rôdeur très expérimenté, qui, bien qu'il se fasse vieux maintenant, sait toujours se défendre. Autrefois, il a couru l'aventure comme les PJs, mais aujourd'hui il est moins actif. De plus il fait partie d'une confrérie, la « Confrérie des Cavaliers Rôdeurs » (créé par Allassard de Séléana, voir *Manuel des Terres du Nord* ou scénario *Apparences trompeuses*), mais évitera de le mentionner sauf si le groupe comporte un Rôdeur (en consultant le *Manuel des Terres du Nord*, vous pourrez en apprendre plus sur cette Confrérie). En fin d'après-midi, Karmin les aura amenés sur la bonne route. Une petite rivière s'écoule paisiblement dans une clairière. Karmin leur dira de la suivre vers l'Est pendant une à deux lieues pour trouver le repaire de l'Ermite, puis, après les avoir salués, prendra congé en s'éloignant dans la direction opposée.

Campagne : Karmin Jappar

Vous êtes libre de réutiliser Karmin Jappar comme bon vous semble dans la suite de la campagne ; Karmin n'y intervenant pas directement, vous êtes libre de l'utiliser comme mentor éventuel de vos PJ. Cependant, Karmin sera tué en 872 Ep. IV par un bandit tristement célèbre, Arkamal. Ce dernier sera traqué puis tué par deux héros, Lucien Barnes et la mystérieuse Nomélie. Vous pouvez également placer cette information plus tard dans votre campagne, montrant ainsi à vos PJs que le monde évolue autour d'eux, même si eux ne seront pas forcément concernés par la mort de Karmin.

Scène 4 : chez l'Ermite

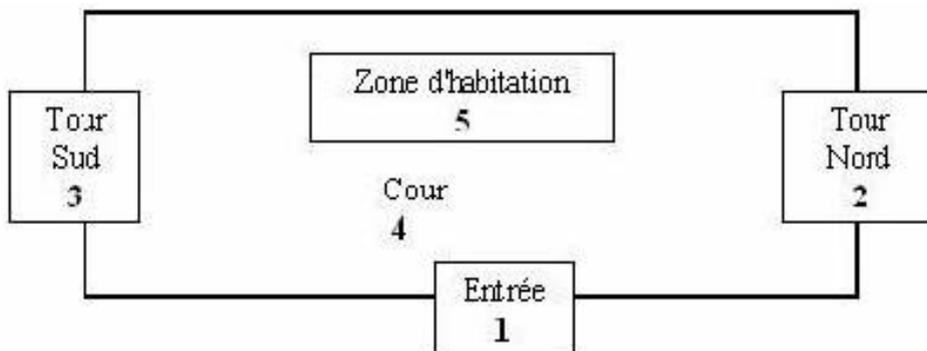
Suivre la voie indiquée par Karmin Japar ne sera vraiment pas difficile, et les PJs arriveront une demi-heure plus tard à une veille bâtisse en pierre, qui doit être les restes d'un petit bâtiment fortifié, laissé depuis longtemps à l'abandon. Le lierre grimpant a en effet envahi la bâtisse, et les corbeaux peuplent maintenant ce qui reste de la tour nord. La tour sud est quant à elle complètement écroulée. Auparavant, la bâtisse devait se tenir dans une petite clairière, mais la forêt a peu à peu repris ses droits et les branches des grands arbres forment maintenant une haie gênant l'accès à l'entrée. Le lieu respire la quiétude et la tranquillité.



L'Ermite : cet ancien prêtre d'Uron tient désormais à sa tranquillité et à son indépendance. Il ne verra pas d'un très bon oeil l'arrivée des Personnages sur son petit domaine. Il se dissimulera à leur vue le plus longtemps possible. Il tentera d'abord de les effrayer. Si les PJs ni ne fuient ni ne saccagent sa maison, l'Ermite se montrera. Il restera assez distant et tiendra son bâton d'une façon menaçante en leur demandant ce qu'ils viennent faire par ici. Si les PJs lui disent la vérité (ce qu'il vérifiera par un sort de *Détection des mensonges*), il se fera tout à coup moins méfiant et d'un geste de la tête, les invitera à le suivre à l'intérieur de la zone habitable.

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste 1 : *the Hunters Prelude* (tant que l'Ermite ne s'est pas montré).

Plan de chez l'Ermite



1 : Entrée

La porte du domaine, autrefois robuste, est aujourd'hui verrouillée. Une petite barbacane surplombe la porte. Autrefois, on pouvait très certainement faire une ronde sur l'intégralité du mur d'enceinte crenelée, 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. Au sommet de la tour seul du mobilier en état de décomposition avancé peut être trouvé, ainsi que le nid de plusieurs corbeaux. Ceux-ci viendront virevolter au près des personnages si ces derniers approchent du nid, mais se garderont bien d'être agressifs. Dans le nid, outre des restes de coquilles d'oeufs, on peut trouver une petite gemme d'une rare beauté (d'une valeur de 100 Sabots, Jet d'Estimation DD15)

3: Tour Sud

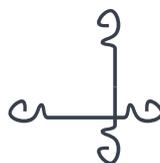
Désormais complètement écroulée, elle était autrefois la parfaite copie de la tour nord. On peut cependant encore accéder au vaste amas de pierre qui la composait, mais rien de véritablement intéressant ne peut y être découvert, hormis peut-être la cachette d'un renard ou le repaire d'une couleuvre.

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 cour ne recèle rien de vraiment intéressant.

5: Zone d'habitation

Ce bâtiment est de 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 regorge 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.



L'Ermite prendra place dans un vieux fauteuil qu'il aura préalablement poussé près de la cheminée. Il lance alors un sort de Mains brûlantes dans l'âtre, s'allume une bonne pipe et sort un vieux livre relié à couverture de cuir. Il passe plusieurs minutes à lire sans un mot, puis demande à voir la fiole de poison. Il partira dans le laboratoire pour l'analyser, puis reviendra une heure plus tard.

« Apparemment, il s'agit d'un poison à action lente mais très puissant. Il affaiblit de plus en plus l'organisme. Je peux confectonner un antidote, mais je vais avoir besoin de vous. Si vous voulez bien vous rendre utile, allez me chercher du thym et des chardons. Et aussi des violettes. On en trouve à trois lieues d'ici, dans une petite clairière au sud-est. Faites vite. »

Si l'un des aventuriers a été contaminé par la maladie, il reste chez l'ermite jusqu'au retour de ses compagnons pour servir de test à l'antidote. Afin d'assurer le coup, l'Ermite lancera une Neutralisation du poison au PJ blessé avant que celui-ci ne reparte. S'il y a des blessés parmi les PJs, il leur lancera à chacun un sort de soins modérés.

Avant de partir, L'Ermite remettra également aux PJs un parchemin magique, comportant le sort de Mains Brûlantes, avant de leur souhaiter bonne chance.

Campagne : Le vieux Faremus

Le vieux Faremus n'accompagnera pas les PJs et n'ira affronter les Orques. Il est important que Faremus survive car il a un rôle important à jouer dans le scénario suivant, *À l'ombre des Bois-Joyeux*. Si vous comptez faire jouer la campagne dans son intégralité, conservez précieusement ce PNJ.

Collecter les ingrédients

Nos aventuriers vont trouver assez facilement la clairière indiquée par le vieux prêtre. Et réduits à faire de la cueillette, ils seront occupés à ramasser les ingrédients...

Option : Compliquer la tâche des PJs

Si vos PJs n'ont pas trop souffert des combats précédents, rien ne vous empêche de placer un nouveau combat pendant que les PJs recherchent les ingrédients : 2 Orques armés d'arcs et dissimulés. Les Orques ont la compétence Discretion à +1, mais bénéficient également d'un camouflage (arbres, herbes hautes, etc.), soit 20% de chances de rater pour les PJs tirant sur les orques ou les attaquant au corps à corps.



ACTE III



LES CHOSES SE COMPLIQUENT



Dans ce dernier acte, les PJ's vont devoir rentrer à Santoma où de mauvaises nouvelles les attendent... Puis ils devront préparer les défenses du village afin de repousser un important assaut de peaux vertes.

Scène 1 : Retour à Santoma

Les PJ's vont devoir ensuite rentrer jusqu'à Santoma. À votre guise, et selon l'état de santé du groupe, ils retrouveront la ville plus ou moins sans encombres. Rien ne vous empêche en effet de glisser une patrouille orque sur leur chemin, preuve (s'il en est) que les orques s'agitent près de la petite ville... Vous pouvez également les faire tomber sur un petit camp de bûcherons, à la lisière de la forêt, qui auront été massacrés à grands coups de hache, histoire de tendre encore un peu plus l'atmosphère.

Ambiance musicale proposée :
Lord of the Rings, the Fellowship of the Ring, Piste 8 : Flight the ford.

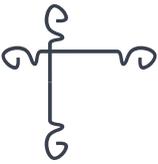
À leur retour en ville, les aventuriers seront tout de suite accostés par un gamin qui leur annonce que le bourgmestre veut les voir. Ce dernier les reçoit au plus vite. Il semble très inquiet.

« Un trappeur a vu les orques se rassembler non loin d'ici. Selon ses dires, ils étaient au moins une bonne cinquantaine, et je redoute qu'à la nuit tombée, ils n'attaquent notre village... De grâce, aidez-nous à nous préparer à recevoir leur assaut ! l'aide de camp d'Yssel le Baron Pourpre m'a promis une aide plus conséquente d'ici à demain. Mais il faudra tenir face aux Orques jusque là ! ».

Si les PJs acceptent de participer à la défense de la ville, ils vont avoir fort à faire pour organiser les défenses avant le siège. Il est à noter que malgré le risque, les villageois refusent de quitter le village et d'abandonner leurs maisons à la barbarie des Orques.

Scène 2 : La préparation du combat

Laissez aux PJs le soin d'imaginer et d'organiser la défense de la ville. Ils peuvent par exemple décider de barricader les deux portes de la ville (nord et sud) avec des chariots et divers autres objets, ou d'enduire les abords de la ville d'huile afin de l'enflammer, ou bien de dresser quelques pièges, etc... Les PJs ont à leur disposition les vingt soldats de la garde d'Yssel, qui sont des guerriers très bien entraînés, équipés de cottes de mailles, d'épées bâtarde et de boucliers. Les quatre gardes valides de Santoma, en revanche, ne possèdent que des cuirasses et des lances de fantassins. Ils sont à peine plus forts que les paysans. En revanche, ils bénéficient tous les quatre d'arcs courts, et peuvent en prêter quatre autres à la dizaine de paysans qui viendra prêter main forte aux PJs. Libre de disposer leurs forces comme bon leur semble. N'hésitez pas à récompenser leurs meilleures idées au moment de la bataille... et à sanctionner les plus loufoques !



Scène 3 : L'Assaut

Gérer le combat

Pour le déroulement de la bataille, je vous conseille de ne pas trop tenir compte du nombre d'Orques et de soldats qui tombent... veillez surtout à ne pas laisser de temps libre aux PJs, donnez-leur l'impression d'être parfois dépassés en nombre, en faisant tomber les paysans puis quelques gardes, mais veillez à leur permettre de tenter quelques actions héroïques. Si vous tenez à faire jouer le combat dans les règles de l'art, les caractéristiques des Orques et des soldats se trouvent en *annexe*.

Les Orques arrivent

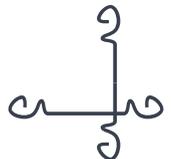
Ambiance musicale proposée :
Last of the Mohicans, Piste 8,
Massacre Canoes.

Vers deux heures du matin, un guetteur remarquera du mouvement en direction du village. En quelques minutes, tout Santoma est sur le pied de guerre. Au début, les Orques se contenteront de quelques volées de flèches, mais, voyant que les assaillis ne se montrent presque pas, ils avanceront au maximum à couvert avant d'essayer de défoncer les portes à grands coups de bélier.

S'ensuit un âpre combat où les Orques tenteront de pénétrer coûte que coûte dans Santoma, conscients que le nombre jouent en leur avantage. Les PJs auront fort à faire pour contenir leurs assauts...

Option : Les PJs sont un peu faibles

S'il vous semble que vos PJs ne sont pas de taille à affronter une telle force, et qu'ils ont de grandes chances d'y laisser leur vie, il peut être judicieux de les faire passer de niveau juste avant la bataille. Ainsi, ils pourront bénéficier de leurs nouveaux pouvoirs et de plus de Points de Vie pendant le combat, augmentant ainsi leurs chances de survie. N'oubliez pas non plus que leur objectif n'est pas de tuer tout les Orques, mais de tenir le plus longtemps possible avant l'arrivée des renforts.



Scène Finale : L'arrivée des Renforts

Ambiance musicale proposée :
Willow, Piste 6 : Main Theme.

Alors que les combats font rage et que les PJs sont en train de se rendre maître de la situation, l'arrivée des renforts va définitivement faire pencher la balance du côté du village. Une bonne vingtaine de cavaliers en cottes de mailles arrive alors au galop, soulevant un gros nuage de poussière, avec à leur tête un colosse blond en armure de plate complète et à la barbe flottante au vent. Il est monté sur un destrier de guerre lourd qui ne semble aucunement gêné par le poids de son cavalier. Ce dernier n'est autre que le célèbre Yssel, le Baron Pourpre, ce qu'un barde analysera immédiatement en réussissant un jet d'Histoire locale. Yssel est une véritable machine à tuer de l'Orque, et à l'aide de son cimenterre de grande vitesse +2 et de son épée courte en adamantium +4. Les Orques seront alors rapidement exterminés, et les fuyards pourchassés et fait prisonniers. Yssel se rendra alors près des PJs pour leur témoigner sa gratitude d'avoir défendu ses terres, mais surtout ses gens. Devant cette bande d'aventuriers débutants, il sera un peu nostalgique de sa propre carrière et offrira au groupe 300 Sabots par personne (équivalent des pièces d'or dans le Royaume des Terres du Nord, à moduler selon votre campagne) ainsi qu'une dague+1 finement ouvragée à chacun d'entre eux.

S'en suivra un vaste banquet où les PJ seront les invités d'honneur du Baron Pourpre, pendant lequel Roddohan n'aura de cesse de narrer les exploits guerriers de son maître. Mais les PJ auront finalement tout le loisir de converser avec cette légende vivante ou de se renseigner sur ses tout aussi glorieux compagnons. Yssel est un personnage jovial et bon vivant, mais pourra se révéler être un allié précieux pour les PJs dans un futur plus ou moins proche. En plus d'être un combattant hors pair, ses fonctions en font un personnage proche du pouvoir, et il serait susceptible de parler des PJs en haut lieu. Il pourrait également entraîner les guerriers du groupe qui en ressentiraient le besoin pendant quelques temps.

Dès le lendemain de la fête, Yssel lancera les réparations de la ville. Les PJs sont libres de rester encore un peu à Santoma et peuvent prendre part aux réparations, s'ils en ont le désir. Après cette aventure, ils pourront également prendre un repos bien mérité !

Campagne : Yssel

Le personnage d'Yssel reviendra dans les scénarios suivants (notamment dans *Un dragon bien sûr de lui* et *Le siège de Havrebusard*), ainsi que le personnage de Roddoban (dans *Un dragon bien sûr de lui*). Comme les PJs seront amenés à les rencontrer dans les scénarios suivants de la campagne, il serait bon qu'ils gardent de bonnes relations avec eux.



Yssel le Baron Pourpre



ANNEXES



Cette dernière section du scénario regroupe des informations diverses pouvant vous être utiles lorsque vous jouerez ce scénario.

Personnages Non Joueurs

Yssel

Yssel, le Baron Pourpre (hm CB Guerrier 13). Le célèbre guerrier des Chasseurs Impitoyables possède l'auberge du Repaire des Chasseurs, et se trouve par conséquent souvent à Barragosta, la capitale, pour ses affaires, quand il n'est pas en mission pour le Roi, surtout à partir de sa nomination en temps que Grand Sénéchal. Son courage et son habilité au combat sont connus dans tout le Royaume. C'est un homme amical et joyeux, aimant la bière, les petits fours et le boeuf rôti. Yssel ne risque vraiment rien contre des Orques, et par conséquent je ne vous communique pas ses caractéristiques... elles sont inutiles pour un scénario de si petit niveau.

Roddoban

L'aide de camp d'Yssel est un demi-Elfe Barde niveau 4. C'est un homme joyeux qui aime son métier, et qui est totalement dévoué à son maître. Il ne combatta normalement pas, trop occupé à décrire les exploits d'Yssel !

Karmin Jappar

Rôleur 8. Traits (âge moyen) : For : 14, Dex : 16, Con : 14, Int : 12. Sag : 15, Cha : 10.

Description : Karmin a une ascendance d'elfe des bois, mais en dehors de ses oreilles et de sa grâce lorsqu'il se déplace, il pourrait tout à fait passer pour un humain à part entière.

PV : 51. CA : 19, (surpris 16, contact 14). Corps à corps : +9 (+11 avec son *Epée longue* +1, 1d8+3, +11 avec son *épée courte* +1).

Equipement : *Armure du cuir cloutée* +2, Arc +1,

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +14, Perception Auditive +9, Survie +11.
Dons : Arme de prédilection (*Epée longue*), Arme de prédilection (*Epée courte*), Pistage, Endurance, Défense à deux armes, + Combat à deux armes et Science du combat à deux armes (en armure légère).



Karmin Jappar

Le Gros Guy

Rôdeur 2. PV : 15. CA : 15. Corps à Corps +5 (+6 avec l'épée longue de maître). Distance +6 (+8 avec Arc long composite de maître, 1d8+1 de dégâts), Réflexe +5, Vigueur +4, Volonté +1.

Compétences : Équitation +3, Déplacements Silencieux +3, Perception Auditive +4, Survie +4. Dons : Tir à bout portant, tir de précision, Tir Rapide, Esquive, Pistage, Arme de prédilection (Arc long composite). Équipement : Cuir cloutée de maître, Épée longue de maître, Arc long composite de maître, Dague de maître.

Les forces des humains

Les soldats de Santoma (4) :

Hommes d'armes 1. PV : 8. CA : 14. Bonus à l'attaque : +1. Dégâts : 1d8. Al : NB.

Équipement : Armure du cuir cloutée, Rondache en bois, lance, dague.

Les Paysans (10) :

Hommes du peuple 1. PV : 4. Bonus à l'attaque : + 0. Dg : 1d6. CA : 10. Al : N. Équipement : Fourche.

Les Gardes d'Élite (20) :

Homme d'armes 1. PV : 10. CA : 16. Bonus à l'attaque : +2. dégâts : 1d8+1. Al : NB. Équipement : Armure d'écaillés, Rondache en acier, Épée longue, dague.

Les Orques

Le Clan de la Rune Sanglante

Tous les Orques intervenant dans ce scénario sont tous issus de la tribu de la Rune Sanglante. Ils portent un cercle rouge tracé sur leur bouclier. S'il n'y a pas de Rôdeur ayant les Orques comme race ennemie, le Gros Guy pourrait avoir remarqué ce fait et le signaler aux PJs.

Les Orques de l'Acte I scène 2

Orques (entre 10 et 12, à moduler selon le nombre et la puissance des PJs) :

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 +1, Discrétion +1. Vigueur +3, Réflexe +0, Volonté -2. Spécial : Poison. AL : CM. FP : 1/2

Le leader de l'attaque :

Homme d'armes 3. AT : PV : 20. Bonus au corps à corps : +3. Lutte : +6. Distance : +3. Attaque : à +3, Hache ou fléau d'armes léger 1d8+3. ou Arc à +3, 1d8. CA : 15 (surpris 15, Contact 10).

Compétences : Détection +2, Perception Auditive +2, Discrétion +1, Saut +2. Vigueur +4, Réflexe +1, Volonté -1. Don : Science de l'initiative.

Spécial : Poison. AL : CM. FP : 2

Les Orques de l'embuscade, Acte II Scène 2

Orques (6) :

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 +1, Discrétion +1. Vigueur +3, Réflexe +0, Volonté -2. Trésor : 2d4 Sabots chacun. AL : CM. FP : 1/2

Les Orques de l'assaut final

Orques (entre 40 et 60, à moduler selon le nombre et la puissance des PJ) : 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 +1, Discrétion +1. Vigueur +3, Réflexe +0, Volonté -2. Spécial : Poison.

AL : CM. FP : 1/2

Bosk, Le chef du clan :

Barbare 4. PV : 36. CA : 15, (Contact 10, Pris au dépourvu 15). Corps à corps +9 (+11 avec le Sabre de clignotement, 2d4+5, crit. 18-20 x2), Distance +7, Réflexe +0, Vigueur +5, Volonté +2.

Compétences : Escalade +7, Perception Auditive +6, Saut +8, Survie +5. Dons : Arme de prédilection (Cimeterre 2 mains), Attaque en puissance.

Pouvoirs : Rage berseker (2/jour), Sens des Pièges (+1), Esquive instinctive.

Equipement : Cuirasse, Sabre de clignotement +1, Potion de soins. 65 Sabots. AL : CM. FP : 4

Imir, Le Chaman : Enorceleur 2. PV : 8, CA : 12, corps à corps +0 (+1 avec dague de maître, dégâts 1d4+1). Distance +4. Réflexe +2, Vigueur +1, Volonté +4. Don : Magie de Guerre.

Compétences : Art de la Magie +2, Concentration +3, Détection +3, Discrétion +3, Perception Auditive +2. Pouvoir : lien télépathique avec familial (corbeau).

Equipement : Dague de maître, Bâton. Sorts : Niv 0 : fatigue, hébètement, Rayon de givre, lecture de la magie. Niv 1 : Armure de mage, projectile magique.

Généralités sur les Orques des Bois-Joyeux

Description : les Orques des Bois-Joyeux infestent les profondeurs de la forêt bordant Santoma. Ce sont de redoutables espions, capables de se dissimuler et de disparaître dans la nature comme par enchantement. Ils n'utilisent cependant la forêt et ses avantages qu'afin de servir leurs propres avantages. Ils ne respectent ni la forêt ni ses habitants, mais apprennent à maîtriser ces derniers par la force. Les Orques des Bois-Joyeux sont des bûcherons compétents, et des fabricants d'arcs hors pairs. Les Elfes eux-mêmes y regardent à deux fois avant d'affronter un groupe d'Orques des Bois-Joyeux armés d'arcs et de flèches. De plus, les Orques des forêts savent faire preuve d'une grande agilité lorsqu'il s'agit d'échapper à des repréailles d'humains précédemment combattus.

Mentalité : Les Orques des Bois-Joyeux sont élevés dès leur plus jeune âge à se déplacer rapidement dans la forêt en dépit des décors naturels, et ils se déplacent souvent d'arbres en arbres à la manière des grands singes. Ce mode de vie plutôt musclé leur a permis de devenir particulièrement athlétiques. Ces capacités physiques, alliées à leur agilité naturelle, leur permet de tendre des embuscades redoutables ; pour autant, les orques des Bois-Joyeux n'en sont pas devenus plus prudents et réfléchis, et bien qu'assez intelligents, ils agissent un peu trop souvent suivant leur instinct et leur

estomac que suivant leur tête. Leurs peintures de guerre (qui mettent en valeur leur clan) et leur forte odeur, ainsi qu'une tenue laissant le plus souvent à désirer ne facilite pas non plus le contact. Les Orques des forêts parlent souvent l'Elfe et le Hobgobelin en plus de leur langue natale. Enfin, les Orques des forêts sont de redoutables archers.

Vêtements : Les Orques des Bois-Joyeux privilégient les teintes favorisant le camouflage : le vert, le marron, le vert-mousse, etc... ils n'hésitent cependant pas à salir leurs vêtements ou carrément à s'en passer si cela peut les dissimuler de meilleure façon.

L'Ogre

Voici les caractéristiques de l'Ogre croisé par les PJs dans la scène 3 de l'Acte II :

DV : 4d8+11. PV : 30. Initiative : -1.
Déplacement : 9 m. CA : 16 (contact 8, pris au dépourvu 16). Attaque de base : +3. Lutte +12.

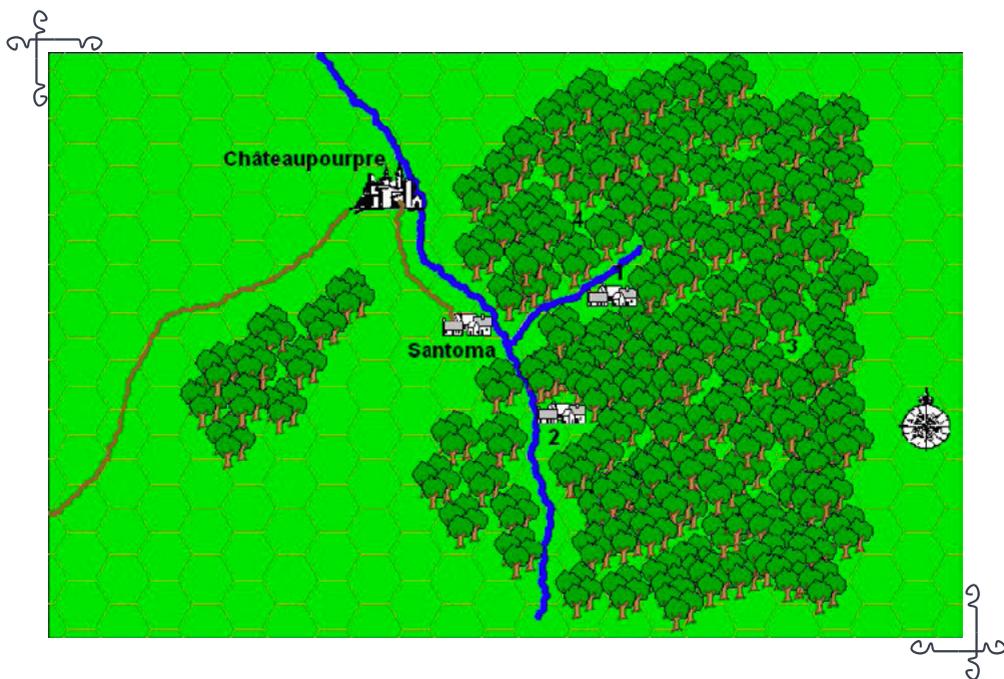
Attaque : Massue (+8 corps à corps, 2d8+7). Attaque à outrance : idem.
Vision dans le noir, vision nocturne.
Réflexe +0, Vigueur +6, Volonté +1. Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception Auditive +2. Dons : Arme de prédilection (Massue), Robustesse. Al : CM. FP : 3.

Nouvel objet magique

Sabre de clignotement : Ce cimenterre à deux mains +1 permet d'utiliser un sort de clignotement une fois par jour pour une durée de 2d6 rounds.

Carte de situation

- 1- Village de Varin
- 2- Village d'Alarel
- 3- Voir le 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.

