

V) LE CLAN MARRHAAN

INTRODUCTION AU MAÎTRE DE JEU :

Cette aventure est la suite de l'épisode 4 de la Campagne Naine (de T. Arthur, moi en fait), intitulée « La tour abandonnée ». Elle est destinée à des personnages de niveau 3, et à des joueurs de tous niveaux. Le maître du jeu (MJ) pourra aussi être de niveau débutant à expert, et faire jouer cette aventure sans problèmes. Il est cependant impératif d'avoir joué tous les épisodes précédents pour bien comprendre et jouer celui-ci. Dans le dernier épisode, les personnages ont effectué l'ascension dans une tour abandonnée truffée de monstres et de pièges, évité la mort face à un Golem de pierre, répondu à des énigmes, découvert un espion tapi dans l'ombre. Pour finalement arriver en présence du grand méchant tant recherché. Méchant, qui a profité d'un hippogriffe pour prendre la fuite. Il aurait aisément remporté une victoire contre ses poursuivants, mais il craignait un niveau élevé parmi eux... Les personnages ont ensuite été attaqués par la garde gobeline, avertie par leur maître Hoed. Ils ont dû fuir, en utilisant un improbable passage secret, ouvert juste à temps par leur espion. Maintenant, les personnages vont devoir suivre la piste de leur ennemi, qui les guidera jusqu'à la caverne d'un clan ogre, le clan Marhaan. Après avoir payé des mercenaires, Hoed reprendra la route de Marav-a-Tak. Mais les personnages ne voudront pas le laisser faire...

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

Contenu de l'épisode :

Aventure : 50%

Enquête : 0%

Combat : 50%

Arthurius, La Plume.

1) Désespoir et fuite

L'aventure reprend alors que les personnages, poursuivis par les gardes gobelins, s'enfuient de la Tour Abandonnée, par un passage secret, ouvert par Mitteuh le Gmorglu. Ils sortent dans les montagnes, à la suite de Hoed le fuyard.

Là, à la sortie du passage secret, les personnages ont deux choix...

a) La forêt

Les personnages peuvent espérer semer leurs poursuivants en passant par la forêt. Mais faites-leur savoir d'instinct qu'il vaut mieux rester près du sentier, car Hoed l'a emprunté aussi. Après une vingtaine de minutes de course, les personnages se calment, et s'arrêtent. Les gobelins n'ont pas abandonné la poursuite, mais se sont aussi calmés, et organisés. Ils sont vingt soldats, organisés par un chef hobgobelin (Morlok, s'il n'est pas mort). Calculez la vitesse du groupe de personnages en prenant la vitesse de déplacement la plus faible du groupe. Faites de même avec les gobelins. Comparez ensuite ces deux vitesses, pour voir si les personnages prennent de l'avance, ou si les gobelins les rattrapent peu à peu, en sachant que les personnages ont en tout 5 kilomètres à parcourir avant d'arriver à **d**).

Dans le premier cas, les personnages poursuivent leur traque tranquillement, mais ne doivent jamais s'arrêter (un test d'Intelligence DD 5 permet de savoir qu'il ne faut pas s'arrêter trop longtemps)...

Dans le deuxième cas, les personnages vont devoir improviser un combat où ils seront en infériorité numérique...

Dans ce cas, surprenez les joueurs, en en isolant un (par exemple, si l'un d'eux perd le reste du groupe, à la suite d'un test de Survie DD 14 raté), et faites-le se faire poursuivre par quelques gobelins éclaireurs. Les personnages peuvent même préparer une embuscade.

b) Le sentier sinueux

Les personnages peuvent aussi espérer semer les gobelins en les devançant sur le sentier, mais dans ce cas, il leur faudra courir sans discontinuer, et trouver un endroit où se cacher pour la nuit proche. Sur le sentier sinueux qui colle à la montagne, les personnages trouveront un village en ruines, endroit idéal pour s'arrêter, voir pour attendre les gobelins en embuscade. Kolbo proposera cette option, si le cas se présente. Layov ne sera pas du tout d'accord, parce qu'il a peur du combat.

Si on fouille bien dans le village, on peut trouver :

- une chèvre très maigre, abandonnée ici par son ancien propriétaire
- un chaudron en étain, percé
- des ustensiles de cuisine, en mauvais état
- une corde de 10 mètres

c) L'explication du Gmorglu

Que les personnages aient semé les gobelins, ou qu'ils les aient affrontés, ils s'arrêteront forcément pour se reposer. Là, Mitteuh le Gmorglu se lancera dans une explication :

**« Je suis Mitteuh le Gmorglu, dernier descendant de Gropp le Gmorglu. Je suis officiellement le propriétaire de la Tour, depuis son abandon par les nains de Torhn, il y a deux cent cinquante-huit ans. Je vivais en paix avec ma compagne, dans notre demeure, jusqu'à ce qu'un être cruel et stupide ne vienne nous déranger. Ce Hoed, qui se prend pour le meilleur sorcier du monde, et qui ne se dérange pas pour s'imposer dans la maison des autres !
J'avais donc décidé de le faire sortir de chez moi, de gré ou de force. Mais, voyant ses grands pouvoirs bien réels, j'ai dû battre en retraite, et attendre qu'il ne s'en aille de lui-même... Ma compagne ma quitté il y a peu, car elle ne supportait plus les intrus.
Je me suis donc retrouvé seul, dans ma tour, qui se fait dévaster peu à peu par ces monstres horribles. »**

Il expliquera aussi aux personnages, que dans la direction qu'a prise Hoed, il y a la Caverne du Clan Marrhaan, une tribu d'Ogres.

Mitteuh laisse donc là les personnages, en leur souhaitant bonne route et bonne chance. Lui-même s'en retourne vers une caverne voisine à la Tour, où vivent quelques uns de ses amis.

Il fait maintenant nuit noire, et les personnages s'arrêtent pour dormir, si ce n'est pas encore fait. S'ils le font, ils seront attaqués par les éventuels gobelins (s'ils ne sont pas morts...).

d) La Caverne du Clan Marrhaan

Suivre les instructions de leur ami Gmorglu est aisé (il suffit de réussir un test de Survie DD 12 avec un malus de -2 si on est stressé car poursuivi par une horde de gobelins).

Peut après cela, après que les personnages se soient enfoncés dans la forêt qui longe la montagne, ils arrivent soudainement dans une grande clairière, au pied d'une très grande Grotte.

« Devant vous se dresse une imposante caverne, grossièrement taillée, certainement creusée par des mains trop grandes pour un travail demandant autant de précision. (Test de Détection DD 12 requis) Vous pouvez apercevoir un amoncellement de troncs d'arbres élagués devant la grotte, constituant certainement une réserve de chauffage. Fichée dans celui-ci, une énorme hache (Grande Hache, équivalent d'une hache d'armes de taille G). »

Si les personnages entrent dans la caverne, ils se retrouveront sur un haut promontoire, surplombant le village troglodyte du Clan Marrhaan. De là, ils verront l'escalier qui permet de descendre dans le village, ainsi qu'un rassemblement d'ogres.

« Depuis le haut promontoire sur lequel où vous vous trouvez, vous pouvez observer un village troglodyte, maladroitement taillé dans la pierre par un clan d'ogres que vous pouvez voir, en bas, rassemblé au grand complet devant ce qui doit être l'antre du chef du clan, une caverne plus grande que les autres. Là, debout sur un tonneau, se trouve votre ennemi juré, Hoed. Le traître est en train de noyer les cerveaux faibles des ogres de beaux discours. (Il parle en géant) Au bout d'un moment, alors qu'il finissait son discours, Hoed rentre dans la caverne du chef, sur ses talons. »

Si les personnages comprennent le géant, ils sauront que Hoed vient chercher des renforts. Dans d'autres cas, les personnages se douteront certainement de ce que Hoed manigance. Il est probable qu'ils aient compris que le félon vient chercher des renforts de choix pour grossir les rangs de son armée de gobelins. Deux choix évidents s'offriront alors à eux : soit ils tenteront d'attaquer Hoed en discrétion, ce qui est pure folie. Soit ils rentreront, direction Marav-a-Tak, pour prévenir le Roi Marak, qui pourra donner les instructions pour la suite de l'aventure. Je n'écrirais que la deuxième solution, la première relevant de l'inconscience des aventuriers (passer alors en mode improvisations).

2) Retour à Marav-a-Tak

a) De retour à la Tour

Un peu plus tard, les personnages sont de retour à la Tour Abandonnée. Ils savent peut-être qu'il existe un passage permettant de rallier la Citadelle à partir d'ici, mais il est gardé nuit et jour par des dizaines et des dizaines de gobelins. Devant cette vision, les personnages opteront probablement pour l'utilisation du passage connu de l'Araignée géante, voire du tunnel Marak, qui n'est gardé que par une poignée de gobelins.

Procédons méthodiquement : pour le tunnel de l'araignée géante, voyez **b)**. Tandis que pour le tunnel Marak, les personnages pourront s'apercevoir que le barrage goblin est toujours au grand complet, et qu'il faudra de l'aide pour passer, mais la nuit est très proche... Pour le camping tout seul, voyez **c)**, alors que pour la nuitée dans Aaalkabar, voyez **d)**.

b) Le tunnel de l'araignée géante

Alors que les personnages retrouvent le tunnel de l'araignée monstrueuse, le jour faiblit. Les aventuriers pénètrent à nouveau dans le labyrinthe de filaments, et s'y perdent à plusieurs reprises, pour finalement retrouver, à la lueur de leurs torches, le gouffre béant qu'ils avaient eu tant de mal à traverser. Kolbo aura très peur, car de terribles souvenirs l'assaillent. Mais au bout du compte, les personnages n'arrivent pas à grand-chose pour traverser. Et toute tentative, même audacieuse et ingénieuse, provoquera une catastrophe...

« Alors que vous tentiez vainement de traverser le gouffre, vous entendez un bruit sourd. Au bout d'un moment, le bruit s'amplifie jusqu'à devenir un grondement titanesque. C'est alors que vous la voyez, au plafond irrégulier de la grotte. Vous la voyez, la fissure qui vous effraie et qui vous causera probablement une mort horrible si vous ne déguerpissez pas en vitesse !! »

Sur ces mots affolants, les personnages vont sûrement se ruer dehors à toutes jambes. Pour savoir si les joueurs parviendront à sauver la peau de leurs personnages, faites-leur faire un jet de Vigueur DD6 (DD8 pour taille P) pour continuer de courir sans s'arrêter, et un jet de Chance (modificateur de Cha+moitié du niveau du personnage) DD6 pour ne pas tomber. Si l'on rate un jet, on a le droit à un deuxième essai, mais si l'on rate à la fois le jet de Chance et celui de Vigueur (ce qui est très peu probable), on tombe sous les chutes de pierres, et l'on en meurt inévitablement.

Le moins chanceux de tous, Layov, ne sera pas assez rapide, et mourra.

Les personnages qui ressortiront vivants du tunnel se diront qu'il vaudrait mieux pour eux d'aller dormir au village d'Aaalkabar. (Ou de rester camper seuls, dans la forêt, ce qui est dangereux et inutile.)

Procédons méthodiquement : pour le camping tout seul, voyez c), alors que pour la nuitée dans Aaalkabar, voyez d).

c) Un campement solitaire

« Après avoir bien cherché un emplacement pour camper, vous vous arrêtez au pied d'un magnifique tilleul encore paré de feuilles, pour déplier bagages et tentes. Kolbo est volontaire pour aller chasser, qui l'accompagnera ? »

La chasse se passera tout à fait normalement, mise à part la rencontre importune avec deux gobelins.

La nuit se passera paisiblement, mise à part un froid mordant. La fatigue accumulée, accentuée par ce froid, endormira vite les personnages, même les volontaires pour veiller. Mais elle aura aussi une autre conséquence néfaste : ceux qui seront mal couverts pendant la nuit (une couverture trop fine, habits mouillés, ...), ou qui ont une faible résistance aux maladies (une caractéristique de Constitution inférieure à 10), devront réussir un test de Vigueur DD 15, sous peine de contracter la *Sylvestriya Gratuyia*. (Voir dans Règles pour la description).

d) La nuitée à Aaalkabar

« C'est avec fatigue que vous ralliez le village d'Aaalkabar, mais c'est avec joie que vous retrouvez votre ami Chérard et son fils Guillhelm. Le chef du hameau, toujours aussi accueillant et sympathique, vous propose de passer la nuit dans sa demeure. »

Les personnages accepteront avec joie. Ils seront alors logés dans la salle principale de la maison, près du feu. Alors que la nuit est déjà bien avancée, Chérard convie ses invités à un succulent repas : ragoût de mouton et potage de potirons (Les personnages ont en effet pu admirer les magnifiques potirons devant la maison, en venant.).

Pendant le festin, Guillhelm demande aux aventuriers de lui raconter, ainsi qu'à son père, la suite de leurs aventures, depuis leur dernière rencontre. Le petit fiston de fermier qu'il est se trouve en admiration béate devant le récit des personnages, et leur demande plus d'histoires.

Kolbo, qui est barde, se dévouera volontiers pour lui raconter la légende du Chien et de l'Ours (voir Autres), ce qui régalerà l'enfant à son aise.

Quelques heures après le coucher du soleil, les personnages se pelotonnent près du feu, avec un tas de couverture. Bien sûr, les personnages solitaires peuvent préférer dormir seuls, mais ils auront un peu froid.

1) La main dans le sac.

Pendant le sommeil profond des personnages, un groupe d'hobgobelins s'introduit dans le village.

Ils ont été envoyés par Hoed, pour capturer Guillhelm, le fils de Chérard. Ainsi, l'armée gobeline et son chef auront un moyen de pression pour contraindre les villageois d'Aaalkabar à coopérer avec eux.

Mais les trois fourbes ne s'attendaient pas à ce qu'il y ait de la visite dans la maison de Chérard.

En premier lieu, les trois intrus entrent normalement par la porte d'entrée. Faites faire un test de Perception Auditive DD14 aux personnages (-4 pour ceux qui dorment). Ceux qui entendront se réveilleront, intrigués par des bruits étranges, mais ils ne verront personne.

En effet, quand les personnages réveillés regardent dans la maison et suivent l'origine des bruits, ils sont derrière les hobgobelins.

« La tension atteint son paroxysme lorsque vous atteignez la porte de la chambre de Guillhelm, qui est entrouverte. Les bruits de pas furtifs et de gémissements que vous aviez pressentis s'expliquent lorsque vos mains moites s'affairent à la fois à ouvrir la porte et à dégainer votre arme... Une fois dedans, vous ne voyez rien de particulier, mis à part que Guillhelm n'est plus dans son lit. Le calme revenu, vous vous dites que vous vous êtes laissé avoir par la fatigue. Mais l'instant d'après, trois ombres sournoises vous tombent dessus. »

Les hobgobelins s'arrangeront pour frapper quelques fois, puis fuiront avec l'enfant, si le combat est déséquilibré pour eux, mais n'oubliez pas les attaques d'opportunités dont ils seront alors victimes. Ils ne menaceront pas de tuer le gamin pour s'enfuir, car ils ont reçu pour ordre de le ramener vivant.

2) Réveil

Si les personnages sont parvenus à sauver Guillhelm, le village les fêtera en héros, et leur sera redevable pour beaucoup.

Mais si l'enfant est porté disparu, les personnages n'y seront pour rien, en théorie, et on ne leur en voudra pas de n'avoir rien pu faire, mais Chérard partira alors avec deux hommes du village, à sa recherche... Il donnera alors le commandement du hameau au plus fiable des personnages, pendant son absence.

e) Au village d'Aaalkabar

Tout compte fait, les personnages seront en mesure de demander l'aide des villageois d'Aaalkabar (la seule différence, c'est qu'il n'y aura que 8 hommes en mesure de se battre au lieu des 11)

Les personnages réuniront donc les hommes pour passer de force à travers le barrage goblin.
Il faudra se montrer convaincant face à ces froussards de paysans...

3) Percer le barrage des gobelins

Quoi qu'il arrive, les personnages tenteront de passer en force à travers le barrage goblin, aidés des villageois. Ils peuvent les avoir entraînés au combat, ou pas, cela n'a pas d'importance.

Rappelez-vous qu'il y a en tout vingt-cinq gobelins, et que la largeur du tunnel est limitée (les manœuvres armées aussi).

Le barrage est constitué d'un empilement de sacs de sable, faisant près de deux mètres de haut (en sachant que le plafond du tunnel est à trois mètres environ), ainsi que d'un petit campement intérieur, occupant toute la largeur du tunnel, de cinq tentes, agencées en cercle autour d'un petit feu de camp (il y a une petite cheminée naturelle dans la pierre, au-dessus).

Pour ce qui est des villageois contre les gobelins, lancez un Dé à six faces pour chacun d'eux à chaque tour. Pour chaque 1, un goblin tue un villageois. À l'inverse, pour chaque 6 obtenu, un villageois tue un goblin.

Ce système a pour effet de ne pas rendre les villageois aussi importants dans le combat que les personnages, et d'accélérer le jeu. Enfin, si Layov n'est pas encore mort, ce combat est le moment idéal pour mettre fin à sa courte vie. (Non, cela n'a rien de sadique, c'est dans l'ordre de l'histoire.)

Si les personnages ressortent vainqueurs du combat, les villageois rapporteront leurs blessés au village, afin que leur sorcier les soigne. Les personnages seront alors en mesure de rentrer faire leur rapport au Roi, à Marav-a-Tak, tout en pouvant se vanter d'avoir créé une brèche dans les rangs gobelins.

Mais ils ont perdu un ami, et c'est avec la mine triste qu'ils s'en retournent à leur employeur...

Sur la route, Kolbo entonne un chant triste, à la mémoire du pauvre petit prêtre :

**« Ô toi, petit être.
Tu n'es plus,
Tu as trouvé ton maître.**

**Ô toi, fier guerrier,
Tu as combattu,
Mais tu es tombé.**

**Ô toi, fidèle compagnon.
Tu n'es plus de ce monde,
Et nous te pleurons. »**

4) Une mission « à la hauteur » des héros

Dès que les personnages arrivent en ville, ils sont escortés par la garde, direction la Citadelle de Marak.

Une fois les innombrables marches grimpées, le groupe arrive en trombe dans la salle du trône, où le Roi Marak était affairé à planifier les prochaines manœuvres militaires, aidé par ses chefs de camps.

Il est très surpris de voir les personnages de si tôt, et leur demande des nouvelles...

« Le Roi se détourne de ses plans, une moue sceptique sur les lèvres. La surprise se lit dans ses yeux, lorsqu'il vous voit arriver, les habits ensanglantés. Il s'avance, et dit :
- Je suis bien heureux de vous revoir sains et saufs, mes enfants. Comme vous pouvez le voir, j'étais occupé à maintenir un front stable au Nord, dans la mine. Mais je pense que mes aides sauront se passer de moi pour cela. Allez-y, racontez-moi vos découvertes. »

Les personnages, reprenant leur souffle, parleront de leur aventure dans le tunnel secret sous la bibliothèque, de leur retour au plein jour, de leur rencontre avec Bowo l'ermite fou. Ils raconteront probablement aussi leur passage dans le village d'Aaalkabar, la rencontre avec Fllill' Fuller, l'elfe mourrant (Si ce n'est pas le cas, rappelez au personnage portant son épée, et lui ayant fait un certain serment, d'accomplir sa promesse.), l'infiltration dans le camp gobelin, les péripéties liées à la Tour, le Golem, leur premier face-à-face avec Hoed et sa fuite. Pour finir, ils devront absolument relater les événements passés dans la caverne du clan Marrhaan, et dire qu'un détachement d'ogres est en train d'arriver. Et enfin, les personnages pourront signaler que le tunnel Marak est maintenant libre. Et s'ils ne sont pas sans cœur, les personnages rapporteront aussi la mort de Layov. Une fois leur récit terminé, les personnages pourront voir la mine inquiétée de Marak-le-Bon.

« Après avoir attentivement écouté votre discours, le Roi se passe pensivement la main dans sa barbe. Son expression reflète l'inquiétude. Après un bref instant de réflexion, il prend la parole :
-Mes enfants, vous avez rendu un grand service à notre peuple. Soyez-en remerciés. Ainsi, vous dites que les ogres Marrhaan sont en route... Cela est très préoccupant.
Nos troupes faiblissent à vue d'œil, tout comme l'ennemi. Mais des renforts opposés feraient pencher la balance en faveur d'Hoed. Que faire ? »

Les personnages peuvent proposer leurs solutions, s'ils en ont...

Le Roi ne les écoute pas vraiment, sauf s'ils ont des éclats de génie, et les mène à la table où se trouvent les plans militaires. Les stratèges s'arrêtent alors, et reculent, laissant place à leur souverain.

Marak déplace quelques figurines, représentant des armées, puis se ravise, en disant :

« -L'ennemi cherche des renforts... Nous ferons de même.
Dimbarr ! Un nain couvert de cicatrices et à la barbe abondante approche.
-Oui, Sire ? répond-il
-Combien de temps pourrions-nous tenir, contre une armée contenant une trentaine d'ogres en plus ?
-Une semaine tout au plus, à condition de recevoir des ravitaillements de vivres. »
Marak réfléchit un instant, puis fait signe à Dimbarr de le laisser, tout en lui demandant d'aller quérir ses ambassadeurs. Il allait commencer à parler, lorsque la petite porte de bois incrustée dans l'énorme porte en bois, s'ouvre à la volée, laissant passer une créature encapuchonnée de petite taille, visiblement pressée de voir le Roi.
Le regard de ce dernier se posa sur le nouveau visiteur.
L'encapuchonné se dévoile alors, et vous pouvez voir des oreilles pointues, un nez écrasé et des yeux globuleux : un goblin.
« -J'ai de mauvaises nouvelles... », Dit-il.

Quelques instants de chuchotements plus tard, le Roi présente Guwwl aux personnages. Il leur dit que Guwwl était venu le prévenir qu'un détachement de trente-deux ogres est en marche vers Marav-a-Tak, comme prévu par les personnages. Il leur raconte aussi que Guwwl, qui est un espion infiltré dans l'armée gobeline, a eu vent des

intentions de Hoed. Ce dernier a en effet réussi à dérober le Marteau des Dieux (on l'avait compris), mais il est incapable de s'en servir, car son âme est devenue bien trop noire, et l'artefact refuse d'obéir à une personne aussi mauvaise qu'Hoed.

PS : N'hésitez pas à faire des pauses pendant ce passage narratif plutôt long, si vos joueurs désirent intervenir. De plus, rappelez aux joueurs qu'ils doivent encore parler d'Aaalkabar au roi. (Il enverra alors un émissaire chargé de demander aux Aaalkabaris de venir se réfugier à Marav-a-Tak.)

Marak fera mander sur le champ Gomno, le grand prêtre de Moradin (mais les personnages le connaissent déjà). Il arrivera très vite, en même temps que les trois ambassadeurs mandés plus tôt.

Gomno, en entendant les faits, sourira :

« C'est une bonne chose que Hoed n'arrive pas à se servir encore du Marteau du Forgeur d'Âmes. L'interprétation que vous en avez faite est tout à fait juste, car le Marteau a une conscience propre, et connaît son porteur dès qu'il le touche. Mais je peux vous affirmer que ce fait n'est qu'un bref répit. J'ai lu dans les Songes de Moradin (il s'agit de l'oracle du Temple), ce qui confirme les écrits, que le seul moyen de s'approprier les pouvoirs du Marteau sans qu'il puisse sonder les pensées de son porteur, est de posséder un objet ayant appartenu à son créateur... » Un froid tombe sur la salle. Un silence, puis le grand prêtre reprend :

« -À ce jour, il me semble que le seul objet connu ayant appartenu à Moradin, excepté le Marteau des Dieux, est le célèbre Gant de Mithrill. Mais si je me rappelle bien, il a disparu depuis des siècles et des siècles... À moins que...

-À moins que quoi ? Parle donc, prêtre ! Intervint le roi.

-Le Gant a disparu... Mais il me semble me rappeler où. Sire, vous vous rappelez des Guerres Monastiques ? répondit le prêtre.

-Racontez-donc.

-Il y a environ trois mille ans, lors d'éternelles guerres contre les gobelins, nos alliés humains nous ont aidés à vaincre. En remerciement, l'empereur des nains de l'époque leur offrit le fameux Gant de Mithrill, comme lien d'amitié symbolique entre les nains et les hommes. Il fut alors confié aux moines du Monastère Mippan. Or, ceux-ci décidèrent de revendiquer leur indépendance au Roi. S'ensuivit une guerre meurtrière, qui dura bien longtemps. Les Moines étaient peu, mais bien entraînés et sur leur terrain... Au final, le Roi humain accorda l'indépendance aux moines, oubliant la relique qui s'y trouvait.

On peut conclure que le Gant de Mithrill s'y trouve toujours, et que Hoed va sans aucun doute tenter de se l'approprier...

Nous n'avons qu'un court répit.

Le visage fripé du vieux roi s'éclaircit alors :

-Nous n'avons pas de temps à perdre ! Dit-il, en se tournant vers vous. Mes enfants, il est grand besoin que vous arriviez à me rapporter ce gant avant que Hoed ne s'en empare. Tout de même, je me rappelle que nous ne sommes pas en très bon termes avec les moines Mippanis...

Ah, je sais !

Le roi se penche alors, griffonnant une lettre sur un parchemin qui traînait. Il vous le tend :

-Vous donnerez ceci au Sensei Kurigan, en lui disant que vous venez de ma part.

En chemin, vous escorterez la caravane de nos ambassadeurs jusqu'à Marav-Pograv, où ils iront réclamer l'aide que les Pograviens doivent à leur capitale.

À Marav-Pograv, vous prendrez des chevaux, pour accélérer la marche jusqu'au monastère Mippan. »

Les personnages s'emparent du parchemin. Un test de Décryptage (DD6) est requis pour arriver à lire l'écriture biscornue du roi. Cela permet de comprendre que le Roi tente de faire croire au Sensei Kurigan que les personnages sont de passage au temple, et qu'ils ont besoin d'y passer quelques jours de repos. Un test de Connaissances (Histoire) DD14 rappelle aux personnages l'hospitalité des moines, qui est une coutume. Si les personnages posent des questions au Roi à propos du Gant de Mithrill, référez-vous à l'Atlas (Section Objets magiques). S'ils se questionnent en eux-mêmes, un test d'Histoire (DD 13 pour les nains, DD 18 pour les autres) est nécessaire. Le Roi Marak montrera sur la carte où se trouve le monastère (Voyez les Cartes, sur le plan général, il y a une flèche, vers l'Ouest, qui désigne la direction de Mippan.). Mippan se trouve dans une région de marais, à côté du désert Mippan. Les personnages remarquent finalement un gnôme, qui tenait par écrit tout le dialogue. C'est le scribe personnel du Roi. (Vous verrez pourquoi je le mentionne.)

Il demande alors aux personnages s'ils ont des questions sur la mission à suivre. Et s'ils demandent une récompense pour ce qu'ils ont déjà accompli, Marak leur présentera un petit forgeron gnôme du nom de Horst. Celui-ci offrira à chacun une arme de maître de leur choix. Le Roi tend aussi un coffret contenant 500 PO au chef de l'équipe (le porte-parole avait été désigné dans l'épisode 2, rappelez-vous). Il présente aussi les membres de la délégation à escorter : Il y a Spuilo, un érudit à lunettes, Sklom, un fin stratège, et Ploka, un diplomate au discours élaboré. Ils se disent honorés de recevoir l'escorte, bien qu'ils ne fassent pas une entière confiance aux inconnus. Un rendez-vous est fixé pour le lendemain matin, sur la place de la Citadelle.

Le roi promet aussi que, si les personnages reviennent avec le Gant de Mithrill, les survivants seront récompensés à titre honorifique, du moins quand la guerre sera finie. Ils seront faits Chevaliers d'Honneurs de l'Ordre du Dragon Perché. (C'est l'un des rares ordres de chevalerie nains. Ils sont représentés dans toutes les citées naines du Royaume de Marav-a-Tak.)

J'avoue avoir eu une légère flemme au moment où il fallait prévoir la suite de la journée. Je vous laisse donc quartier libre, monsieur MJ. À vous de décider de ce qui se passe pour la fin de cette journée. D'ailleurs, cela n'a pas une importance capitale, l'essentiel a été dit : les personnages ont une nouvelle mission, une mission double. Il s'agit d'escorter la délégation jusqu'à Marav-Pograv, puis d'aller prendre ou voler le fameux Gant de Mithrill. Si vous n'avez pas trop d'idées, préparez vos joueurs et personnages au voyage : achats en objets magiques et merveilleux, en armures, en articles quelconques... Il y a de tout à Marav-a-Tak (enfin, tout ce qui contenterait des personnages de ce niveau). Les personnages seront invités à passer la nuit dans la Citadelle. Une chambre de domestique leur sera réservée, avec un repas succulent, et une baignoire pleine d'eau chaude. Mais si l'envie leur prend, ils pourront dormir en ville, voir ne pas dormir du tout...

5) Nouveaux départs

a) Le rendez-vous

« Les premiers rayons de soleil vous extirpent de votre sommeil. Vous vous levez et constatez que les domestiques vous ont apporté de quoi manger. »

Les personnages se lèvent et se préparent pour le voyage. Leurs habits ont été lavés pendant leur sommeil, et sont soigneusement pliés et empilés. Le parchemin que le Roi avait écrit la veille se trouve sur une table. Leurs armes ont été polies et nettoyées.

Les personnages ont encore quartier libre pour une bonne heure.

Quoi qu'il en soit, il leur faudra rallier la place de la Citadelle à l'heure convenue. La délégation les y attend.

« Alors que les rais de lumière se reflètent sur la statue tout en or d'un dragon, toute la place est illuminée de sa présence. (Un test de Connaissance en Religion DD 12 ou en Histoire DD 14 permet de savoir qu'il s'agit d'une statue représentant le Dragon Originel) La place est assez vide, mais on peut voir un convoi d'armes partant en direction de la mine, là où la guerre fait toujours rage. L'habituel marché n'est pas en place, car l'heure n'est pas vraiment à la joie et la paix. On peut d'ailleurs entendre des clameurs, au loin, des cris de guerre...

Vous distinguez trois formes familières, près de l'entrée de la Forteresse. Ce sont les membres de la délégation à escorter (Spuilo, Sklom et Ploka). »

Les personnages s'approcheront tantôt de la délégation. De plus, ils verront arriver une charrette, tirée par deux béliers. Un petit être en descend. Grâce à un test de Détection DD8, on peut voir sa femme et son fils, à l'arrière de la chariote.

« Je me présente : Broddynack Dlapaille, marchand et artiste. J'ai entendu dire par mon frère, qui est scribe auprès du Roi Marak, que vous étiez prêts à partir pour Marav-Pograv dans les plus brefs délais.

(Les personnages se rappellent avoir vu un gnôme ressemblant à Broddynack la veille, chez le roi.)

Si c'est le cas, j'aimerais me joindre à vous. La guerre qui oppose nains et gobelins ne nous concerne pas, c'est pourquoi nous voulons déménager, moi et ma famille, pour nous installer à Bromsdorf. »

Les personnages peuvent se méfier, mais ce serait stupide, surtout qu'il s'agit d'une personne sûre (cf. le frère scribe du roi). Si un vote est fait, Kolbo vote pour que le marchand vienne avec. Il se peut aussi qu'ils veuillent monnayer le convoyage. Dans ce cas, le marchand, qui est très habile (Diplomatie +6), proposera entre 10 PO et 50 PO maximum. (Il paie la moitié à l'avance.)

Une fois un accord convenu (ou pas, ce n'est qu'une option ajoutant un peu de piquant à la suite), les personnages et la délégation se mettront en route, au travers du Tunnel Marak.

b) Passage dans le Tunnel Marak : l'avertissement de Dimbarr

En passant dans le fameux Tunnel Marak, les personnages remarquent l'activité qui y règne. Depuis sa libération victorieuse par l'attaque conjointe des personnages et des Aaalkabaris, les nains de Marav-a-Tak se sont activés à l'occuper. Ainsi, la ville ne serait plus coupée du monde terrestre (mais il faut noter que les tunnels souterrains sont aussi infestés de gobelins depuis peu).

Lorsqu'ils passent, les nains reconnaissent les héros (ils ont gagné une petite notoriété dans la ville, grâce à leur petit exploit dans le Haut-Temple) et les saluent.

Un peu avant d'atteindre l'extérieur, le stratège vu la veille les rattrape. C'est Dimbarr. Il vient pour prévenir les personnages qu'ils risquent de tomber sur des patrouilles de gobelins, car l'ennemi ratisse ce côté de la région, pour trouver l'entrée des galeries permettant d'attaquer la ville d'en-dessous.

C'est pourquoi il a été envoyé par le roi pour remettre une arbalète à chaque personnage. Dimbarr saluera chaleureusement les combattants par une tape dans l'épaule, en souhaitant pouvoir les retrouver un jour sur le champ de bataille (c'est un compliment, venant d'un nain).

c) Une course folle

Les personnages sont donc partis, en direction du Col du Nain Blanc. Vous remarquerez probablement que les joueurs commencent petit à petit à s'habituer à cette région, voire à s'y attacher. C'est une bonne chose, et cela donnera un sens symbolique à leur quête. Ils se sentiraient un peu « d'ici ».

Lors de leur marche à travers la forêt de Marav-a-Tak, les personnages se feront attaquer. Mais il y a ici deux options :

1. Si les personnages n'ont pas fait confiance au gnôme, et qu'ils voyagent à pied, ils seront attaqués par deux Gobelours à la solde d'Hoed. (Modulez ce nombre en fonction du groupe, mais faites en sorte que le combat soit légèrement favorable aux attaqués, car ils sont handicapés par la délégation à protéger.) L'attaque ne sera pas une embuscade, car les gobelours ne s'attendaient pas à tomber sur les personnages. Je vous conseille d'ailleurs de laisser l'avantage de la surprise à ces derniers.
2. Si les personnages voyagent en charrette, ils seront attaqués par un groupe de pillards gobelins, montés sur des sangliers, qui suivait leurs traces depuis quelques heures. Les sangliers n'attaqueront pas, ils jouent le rôle de simples montures. C'est le moment de faire jouer un combat inoubliable. La charrette lancée à toute vitesse, assaillie de tous côtés par des gobelins. Voyez les plans que j'ai dessinés. Sur chaque sanglier, il y a un archer et un conducteur (qui ne combat que si son camarade tombe au combat). Il y a de trois à six sangliers (pour un total de six à douze gobelins. Dessinez les sangliers supplémentaires sur le plan. Vous pouvez aussi imprimer sans les sangliers, et les rajouter après, car ils sont susceptibles de bouger.). Rappelez-vous bien que tous les combattants subiront un malus de -4 au tir, et de -2 au corps-à-corps, dû au fait qu'ils combattent en mouvement.

Une fois les combats finis, les personnages reprendront la route, encore plus vigilants.

d) Dans l'autre sens

Les personnages arrivent enfin en vue du fameux Col du Nain Blanc (où, d'après la légende, s'est déroulée la célèbre Bataille du Col du Nain Blanc). Ils se rappellent probablement l'horrible nuit qu'ils y ont passé, et se dépêcheront de quitter les lieux, avant que le Soleil ne se couche complètement. (Il est déjà tard.)

En descendant vers le village Woqra, les personnages se remémorent les événements qui y eurent lieu : l'incendie, la légende du Nain-Garou à Neuf Jambes (qui n'est pas une légende).

La délégation sera accueillie chaleureusement par les villageois Woqranis. Les personnages, en particulier, seront à nouveau fêtés. La chambre à l'auberge coûte 5PA par personne.

Après un copieux repas bien arrosé et offert par les villageois, les personnages seront invités à raconter leurs aventures. S'il y a un barde dans l'équipe, c'est le moment pour lui de faire ses preuves, en racontant les histoires du groupe devant une poignée de villageois entassés dans l'auberge. (Tenez-en compte pour ses points d'expérience.) Sinon, c'est Kolbo qui racontera.

À l'annonce de l'invasion gobeline, les villageois s'affolent quelque peu. Lorsque le calme revient, le chef du village, un nain du nom de Togrimm, s'avance. Il interrompt le conteur et dit :

« Ce que vous rapportez est très grave. Si ce que vous dites est vrai, notre village est en danger. Dès demain, nous nous rendrons à Marav-Pograv, et nous y réfugierons le temps que la guerre ne cesse. Que chacun prépare ses affaires, en n'emmenant que le strict minimum ! Il ne faut pas nous surcharger, au risque de nous ralentir. Il se peut que les gobelins soient déjà en route pour piller le village. Demain, à l'aube, nous partons ! »

Après ce court discours, c'est la panique dans le village. Tout le monde sort en courant de l'auberge (laissant le conteur un peu bête), et cherche à rassembler le plus de choses possible. Notez qu'un Roublard verrait là l'occasion idéale pour se livrer à quelques larcins.

Les personnages n'auront plus qu'à attendre le lendemain...

e) L'exode rural

« Le lendemain, à l'aube, comme prévu, le village est rassemblé sur la petite place, devant le puits. Togrimm, en soufflant dans une corne de chasse, sonne le départ. Aussitôt, le chef en tête, tout le village descend vers la vallée de Marav-Pograv. Ce sont des dizaines et des dizaines d'enfants, de femmes et d'hommes inquiets qui fuient ce village. Alors qu'il ne reste presque plus personne au village, vous vous demandez pourquoi vous ne vous êtes pas encore joints au convoi. »

Ce n'est pas pour forcer la main des personnages, mais il serait normal qu'ils suivent le convoi. Après tout, la masse offrirait une défense supplémentaire pour la délégation.

Quelques heures plus tard, c'est une longue file de fuyards qui arrive aux portes de Marav-Pograv. Au fur et à mesure que la populace pénètre dans la ville, l'anxiété grandit dans l'esprit des personnages. Ils se demandent bien quelle sera la réponse du Haut-Conseil quand à la requête du Roi. Une guerre civile serait de mauvais augures pour l'avenir du royaume. Mais tout ceci n'est pas de leur ressort. Et quand ils remettent leur colis (la délégation) aux portes du Temple de Moradin, en leur disant adieu, ils reçoivent des chevaux pour leur voyage. Ils n'ont même pas le temps de visiter la très jolie ville de la vallée, car la mission passe avant tout. C'est pourquoi ils seront très vite guidés par des gardes jusqu'aux portes Sud-Ouest de la ville.

Il est temps de distribuer quelques points d'expérience...

Remarque : n'ayez pas peur d'accorder plus de points d'expérience à certains personnages, c'est une chose normale. Je vous conseille d'utiliser mon barème, car il prend en compte tous les aspects de l'aventure. Cela dit, c'est vous le chef, c'est vous qui décidez ce qui est le mieux pour vos joueurs...

- 50 XP par goblin de la Tour tué.
- 200 XP pour avoir échappé à l'effondrement du tunnel de l'araignée géante.
- 300 XP à partager entre ceux qui prennent part au combat contre les hobgobelins.
- 100 XP si on a réussi à sauver Guillhelm.
- 300 XP à partager pour avoir percé le barrage goblin.
- entre 20 et 100 XP pour le récit des exploits à Marak.
- 100 XP pour avoir escorté la famille de marchands.
- 200 XP pour avoir escorté la délégation.
- 400 XP à partager pour le combat dans la chariote.

- 400 XP à partager pour le combat contre les gobelours.
- entre 10 et 50 XP pour le récit des aventures aux villageois de Woqra.
- 500 XP d'aventure d'épisode.
- entre 50 et 200 XP pour le roleplay.

Dernière remarque : Les personnages ont maintenant atteint le niveau 4. Si ce n'est pas le cas, complétez leurs Xp jusqu'à atteindre 6000 (en gros, tout le monde passe de niveau, mais certains auront de l'avance). À partir de maintenant, n'hésitez pas à exagérer les gains d'XPs, car les paliers de points d'expérience pour monter de niveau augmentent sans arrêt. (J'ai déjà commencé à augmenter les doses, pour garder une évolution de niveau à peu près constante.)

J'espère que vous avez aimé cet épisode. Personnellement, c'est, avec l'épisode deux, mon préféré. Il représente un tournant dans l'aventure, en envoyant les personnages à nouveau vers des terres inconnues...

Arthurius, la Plume.