

COURS TOUJOURS...

1. La situation

L'aventure commence à FERLANGEN, au nord des Monts du Milieu.

Il est tard, la nuit est déjà tombée depuis plus d'une heure et les forces du chaos qui attaquent du Nord-Est lancent leur dernier assaut avant la retraite. Le bourgmestre sait pertinemment que la Tempête du Chaos est finie, et qu'il ne s'agit que d'une bravade, sachant que les forces dans la ville ne sortiront pas la nuit tombée.

Afin de tester la route de WOLFENBURG, le Bourgmestre choisit d'envoyer quelques messagers à pieds, déguisés en gens du peuple, jusqu'à cette cité. A charge du bourgmestre de WOLFENBURG de lui faire part de l'arrivée ou non des messagers.

Ils a fait constitué trois troupes de messager :

La première, de 6 hommes, doit passer à l'Est des Monts de Milieu, la seconde de 6 hommes doit passer le long par la vallée de la Lenkster. Mais la veille de leurs départs, un groupe de 2 individus doit prendre le départ, par la route qui leur sied.

2. Introduction

Alors que les pierres tombent sur les murailles de la ville, nos PJ, séparément, trouve refuge dans une cave sous une des maisons proches de la muraille Sud. Dès que le dernier des personnages joueurs entre dans la cave, un officier du Bourgmestre entre par une porte dérobée, au fond de la cave.

Il demande au PJ de le suivre, que leur mission les attend.

S'il protestent a affirmant ne pas comprendre ou ne pas être ceux qu'il pense, il les félicite de déjà parfaitement incarner leurs personnages. De plus, il est suivi de PJx3 soldats.

De gré ou de force, les PJ vont suivre le capitaine jusqu'à une salle éclairée par deux lanternes sourdes. Là, il leur annonce que le colis se trouve sur la table, sous la fenêtre. Il s'agit d'une petite cassette en bois renforcé de bandes de fer. Elle est fermée par deux verrous et les charnières se trouvent du côté intérieur du couvercle.

Il leur annonce alors que le bourgmestre de WOLFENBURG attend le contenu de la cassette avec impatience. Il ne leur révélera sous aucun prétexte le contenu de la cassette (qu'il ignore) ni le véritable but de leur voyage (qu'il ignore également ...).

Sur ce, un garde du Guet arrive en trombe et entre à la volée. Il annonce que les deux messagers ont été retrouvés morts, tués par un rocher.

Le Capitaine réfléchi un instant est annonce au PJ qu'ils ont deux choix : Faire ce que les messagers était censé faire, ou ... Mourir ... Les PJ devrait rapidement choisir une option.

Il leur explique alors qu'ils doivent se rendre à WOLFENBURG le plus discrètement possible, en se faisant passer pour des gens quelconques (ce qu'ils sont en réalité).

Pour avance, il reçoivent chacun 10 co. Une somme équivalente les attend à WOLFENBURG.

3. Le choix du trajet

En jetant un œil sur la carte que le capitaine met à leur disposition avant leur départ, les PJ, devrait choisir de traverser les Monts du Milieu le long de la rivière. Si cela n'est pas le cas, ce n'est pas grave et il suffira de déplacé les lieux de quelques distances ...

Ils n'ont pas assez d'argent pour utiliser le bateau, qui de toute façon ne fait plus de navette depuis le début de la tempête du chaos.

Une « chambre » est octroyée aux PJ pour la nuit. Aux aurores, un soldat du guet les réveille pour qu'ils s'en aillent dès l'ouverture de la porte. Les personnages n'ont donc aucun loisir de compléter leur équipement.

Dès les portes ouvertes, ils apprennent que les troupes du Chaos ont quitté la plaine du N-E.

S'ils prennent par l'est des Monts, ils sortent par cette porte, Sinon, ils sortent par la porte sud.

Le voyage va prendre 4 jours, à cheval ou à pieds, en raisons des dénivellations. En effet, dès la sortie de la ville, un premier col les attend.

4. Le début de voyage

La première nuit se passe sans encombre, même si les bruits des loups errants et autres animaux curieux sont parfois inquiétants.

Les ennuis surviennent l'après-midi du deuxième jour, alors que les personnages entament la descente. Avec un test *très facile* de perception, les PJ sentent une odeur de brûlé assez persistante.

En fait, sur le chemin, le péage du col est complètement calciné. A l'intérieur se trouvent 5 gobelins, dont 1 *sérieusement blessé*, hors d'état de combattre car il est inconscient.

Ceux-ci on entendus les PJ arriver et se préparent à les surprendre dès qu'il arriveront pour explorer les lieux.

Un jet de perception *normal* permet de remarquer que des « volets » de fortune sont grossièrement fixés à une pièce du rez-de-chaussée.

En fait, dès l'arrivé des PJ à une dizaine de mètres de la porte du péage, les 3 gobelins attaquent en chargeant en deux vagues successives (2 tours d'écart). Pour les gobelins, CF le bestiaire, prendre les caractéristiques standard.

Baston !

Logiquement, les personnages devrait s'en sortir mais pas sans égratignures.

Sur les Gobelins, les PJ peuvent trouver 6 pa en tout et des armes de qualité médiocre.

Les PJ feront mieux de poursuivre leur chemin et de dormir loin du péage, qui va bientôt attirer les charognards de tous types.

5. Enfin une bonne nuit à l'auberge ...

Le soir même, le seul réconfort peut-être trouvé dans la forêt, aux pieds des montagnes. Vu le festin abandonné à quelques lieues de là, leur sommeil ne sera pas dérangé.

Lors de la journée suivante, la route continue toujours à descendre vers la rivière. La route est complètement déserte, quelle chance ...

Le soir venu, alors que la lumière décline trop rapidement au goût des personnages, une auberge apparaît alors que la route rejoint la rivière. Elle est fortifiée.

C'est l'auberge du « Géant vert ».

On y accède par une large porte simple dans la façade sud du mur d'enceinte. Ce mur fait 2m50 de haut et presque 50 cm d'épaisseur. A l'intérieur se trouve une cours, un puit et deux bâtiments : un entrepôt et une taverne/écurie. Cf. plan.

L'auberge est tenue par Heinrich STRASTE, humain, et ses deux fils, Hans et Harold.

Ils n'ont que deux clients lors de l'arrivée des PJ : Fritz LOMBOURG, un marchand ambulant humain d'une quarantaine d'année, et Yohann DUFERK, un jeune voleur humain qui se fait passer pour un étudiant. Tout deux se sont réfugiés dans l'auberge il y a deux jours, en voyant les troupes d'Arkaon fondre vers le N-E.

Heinrich STRASTE : (Cf aubergiste p.62 core book)

Tenancier du « Géant vert ». Habitué des attaques de bande de peaux vertes et autres brigands. Lors d'attaques, il a pour habitude de laisser ses fils sur les toits et faire une sortie avec sa hache si elle n'est pas trop risquée.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	32	43	46	54	39	36	59
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	4	4	0	0	0

Hans STRASTE : (cf. chasseur p.35 core book)

Chasseur, il fournit l'auberge en viandes diverses, il est très doué à l'arc long. Il s'agit du plus jeune des fils.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	54	31	37	48	36	31	26
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Harold STRASTE : (cf. éclaireur p.40 core book)

L'aîné. Il est de retour chez son père depuis quelques jours. Au cours d'une mission pour le bourgmestre de FERLANGEN, toute sa phalange d'éclaireurs a été décimée. Il a une basse opinion de ce bourgmestre et connaît son manque de considération pour les vies humaines. Il sait en tout cas se servir de son arbalète et de son épée.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	41	39	36	41	33	36	24
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Fritz LOMBOURG : (cf. contrebandier p.39 core book)

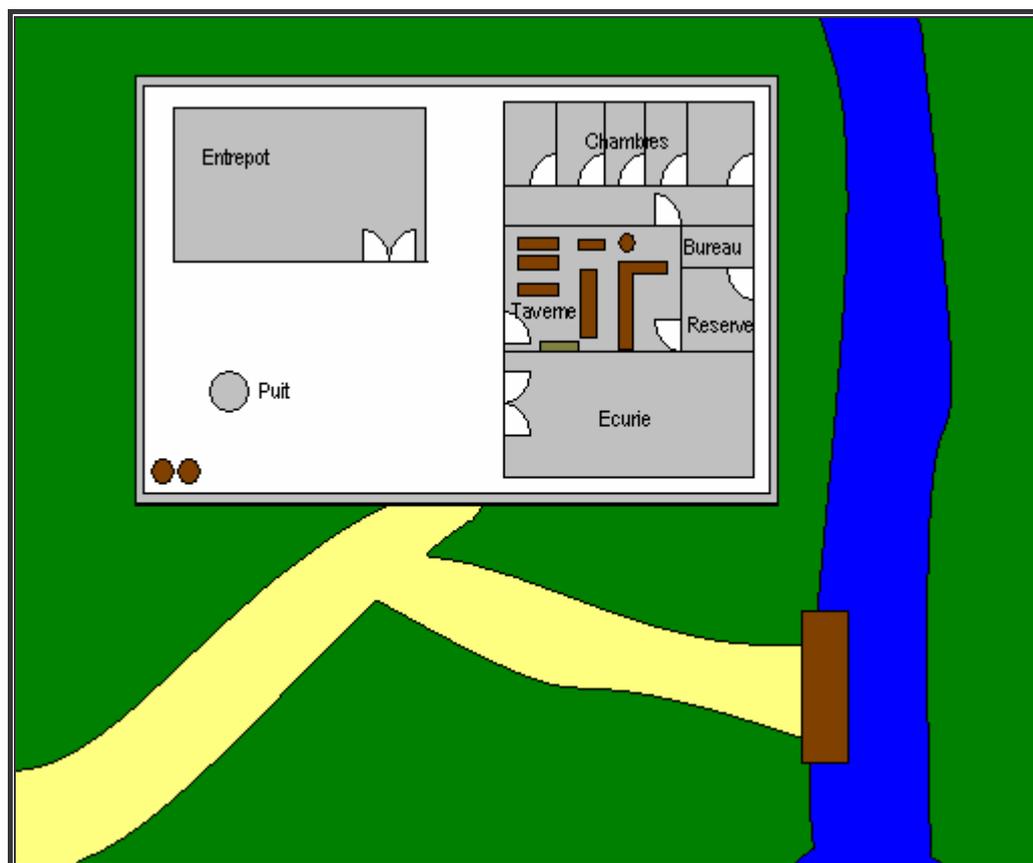
Marchand ambulancier, camelot, un peu tout cela à la fois, et surtout pas très brave, mais honnête et, en conséquence, plutôt indigent. Et plutôt peureux.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	31	31	36	38	31	26	49
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Yohann DUFERK : (cf. pickpocket p.233 core book)

Jeune voleur qui doit faire ses preuves pour prétendre à faire partie de la bande de brigand de Thomas KLAUS, qui hante les forêts voisines. La relative impossibilité de dissimuler la casette des PJ va lui donner une idée : la voler et l'offrir à Thomas ...

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26	32	28	31	43	31	29	40
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0



Plan de l'auberge

6. L'attaque, 2^{ème} ...

Peu avant le levé du jour un potin du diable réveille les PJ. L'auberge est attaquée par une bande isolée des troupes du chaos en pleine débandade. Ils sont affamés et prennent le risque de s'attaquer à une bâtisse fortifiée malgré leur petit nombre et leur état de santé. Ils hurlent en attaquant depuis le chemin, vers la porte principale, espérant une sortie de la part des « assiégés » afin de pouvoir facilement pénétrer dans les lieux.

Il y a un total de 4 gobelins, 2 orcs et un bestigor, chef de la troupe, sur l'arrière. (cf. p. 94, 104 et 98 bestiaire). Tous ont déjà perdu 4 points de vie.

Il est possible de monter sur le toit de l'auberge via l'angle de l'écurie et de faire de même pour l'entrepôt. Avec le soutien d'au moins un des personnages, l'aubergiste fera une sortie pour abattre le

bestigor, sachant que sans lui, les gobelins fuiront et peut-être même les orcs. Les PJ et l'aubergiste ont 1 minute (temps réel) pour décider d'une marche à suivre.

En tout cas, si le bestigor et un des orcs sont tués, les gobelins survivants fuiront. Et si 2 sont déjà mort, l'orc restant fuira aussi.

Yohann montera sur le toit de l'écurie mais profitera du combat pour redescendre par le côté de la rivière et voler la cassette dans la chambre d'un PJ. Il s'enfuira ensuite par le nord.

7. Et ron, et ron, petit patapon

Et voilà, n'a pu de la cassette ...

Devant la responsabilité que Heinrich STRASTE s'octroie (à tord), il proposera au PJ l'aide de son aîné, Harold, Eclairer, s'il a survécu à la rencontre avec les peaux vertes (ce qui devait être le cas).

3 jets de pistage réussis permettent de retrouver Yohann, sous un chêne manifestement centenaire, à 2 lieues au S-E de l'auberge. Il attend sous l'arbre, la cassette à ses pieds. Il a l'air inquiet et impatient.

Les PJ ont plusieurs options :

- Aller voir Yohann qui dès qu'il les verra commencera à courir le long d'un sentier plein Sud.
- Attaquer immédiatement Yohann qui fera de même, car la clairière qui entoure le chêne est large.
- Observer et voir ce qu'il attend.

En fait, il attend Thomas KLAUS et un de ses acolytes qui vient du Sud. Il connaît ses va-et-vient et a décidé de se mettre « nonchalamment » sur sa route. Celui-ci arrive au bout de quelques instants. Si Yohann s'enfuit, il va droit vers Thomas, qui est monté.

KLAUS Thomas : bandit de grand chemin (cf. page 63 core book)

Jeune parvenu, suite à l'assassinat de son prédécesseur, il manque d'assurance et se montre très agressif et cruel, surtout s'il se sent en danger. Il n'est pas encore au faite de ses capacités mais n'en est que plus dangereux.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	31	31	46	58	41	36	48
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	0	0

Franz ORLOF : cf. page 231 core book.

<i>Profil principal</i>							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	42	30	31	35	30	28	25
<i>Profil secondaire</i>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Klaus préfère le combat au corps à corps mais s'il en a l'occasion, il fera usage d'une arme à feu.

Si Thomas meurt, Yohann cesse le combat et tombe au sol en pleurant, mais Franz ne se laissera pas faire et se battra jusqu'à la mort, contre les assassins de son chef.

Si les PJ décide de tuer froidement Yohann, sans être dans une carrière de bourreau, ils gagnent chacun un point de folie. Sinon, Yohann pourra ressortir plus tard, peut-être à la tête de la bande de feu Klaus ...

Bien sûr, attendre dans la clairière permettra de combattre Thomas et Franz à pied et de récupérer 2 montures facilement.

Harold n'aidera que peu les PJ, estimant avoir fait « sa part » en retrouvant le voleur. Toutefois, si cela s'avérait nécessaire, il pourra aider les PJ Il rentrera ensuite.

Il ne reste plus que quelques lieues à accomplir afin d'atteindre WOLFENBURG en fin d'après-midi.

L'entrée de la ville leur sera facilitée lorsqu'ils expliqueront au guet le pourquoi de leur mission.

Ils seront conduit auprès du chambellan du bourgmestre qui récupèrera la cassette en leur donnant 10 po, comme promis. Il ouvrira et lira la lettre qu'elle contient devant les PJ :

« Chez comte De WOLFENBURG,

Si vous avez cette missive, c'est que la route entre nos deux glorieuses cités est à nouveau libre à la circulation, même si, comme cela a toujours été le cas, elle n'est pas exempte de tout danger.

Ainsi, je compte sur votre diligence afin de me tenir informé de cet état de fait.

Loyalement,

Karl UBERSCHALL »

Là-dessus, le chambellan leur conseille de rapidement s'éclipser et de quitter la ville par la même, car les vagabonds ne sont jamais les biens venus à WOLFENBURG.

Là-dessus, les Pjsx2 gardes les ayant accompagnés les escortent jusqu'à la porte S-E de la ville et les jettent dehors avant leur fermeture ...

L'aventure, ce n'est pas la gloire ...