

Cette aventure est conçue pour un groupe d'aventuriers, de bas niveau (*entre 1 et 10*) étant du côté du sang royal ou bien neutre.

Maître du jeu novice : *Ce n'est pas parce que c'est déjà fait qu'il ne faut rien faire. Je veux dire par là, qu'un bon MJ ne doit jamais hésiter, après la lecture de l'aventure qu'il veut faire jouer à ses amis, à modifier certains passages avec des enrichissements personnels, ou à se créer quelques personnages non joueurs, qu'il gardera sous le coude, au cas où les héros prennent des initiatives inattendues (ce qui arrive presque toujours).*

Le départ de l'aventure se situe dans la majestueuse Elvendar, où nos joyeux compagnons se sont donnés rendez vous le soir dans un sympathique bouge du port, où l'alcool d'ynouvelle coule à flots, et où les femmes sont prêtes à fatiguer les joyeux marins en échange de quelques menues monnaies.

Les prix des consommations se situent entre 1 et 3 gouttes d'argent. Et le repas du soir est à 3 gouttes d'argent.

Il va vous falloir déclencher une bagarre dans la taverne entre les aventuriers et les autres membres peuplant l'endroit.

Vous pouvez, à cet effet, faire venir une ravissante jeune femme (*yeux verts, cheveux noir de geai, pulpeuse à souhait, et habillée d'une robe en lin présentant un beau décolleté fermé avec de frêles lacés ne demandant qu'à s'ouvrir*) à la table de nos héros, présentant ses charmes à l'un d'entre eux (*un qui ait de quoi payer de préférence*) contre une somme assez modique ou un verre. A ce moment faites entrer en scène un nain peu loquace qui lance une bourse d'apparence bien remplie sur leur table, en disant qu'il est preneur, et en snobant nos héros. Faites hésiter la fille, et présentez le nain comme un rustre prêt à la forcer. S'il n'y a pas de réactions du côté de nos aventuriers, lâchez l'affaire, ce sont des sangs bleus.

Mais si l'un d'eux intervient pour la fille, alors le nain lui saute dessus direct, à coups de poing, en leur lançant quelques insultes bien nourries (*Bande de petits loquedus! Retournez torcher les culs de vos chamouks dans vos fermes avant que je vous mouche chacun votre tour !!*), là nos héros vont certainement relever l'insulte et vouloir en découdre avec l'importun. Mais arrivent alors ses amis (*une douzaine de nains tous plus éméchés les uns que les autres*) qui foncent sur l'occasion de la castagne !

Ne vous inquiétez pas pour vos chérubins, la vingtaine de marins humains traînant dans la taverne ne tarderont pas à leur prêter main forte, vociférant leurs cris de guerre à l'égard des nains (*Sue aux rabougris ! Eclatons du nain !!*), transformant le pauvre bouge en champ de bataille jusqu'à l'arrivée rapide des forces gardiennes de la grande cité (*soit une trentaine de soldats armés de masses et protégés par une armure de cuir clouté, bloquant toutes les issues*).

Caractéristiques du nain lanceur de bourse :

*Valeur de combat : 40
Valeur de tir : 40
Volonté : 15
Vitalité : 14/42
Armure : Cotte de mailles
Armes : Hachette et glaive*

*Compétences : Mains nues = 45%
Esquiver = 45%
Maniement de la hachette = 60%
Maniement du glaive = 40%
Expérience rapportée = 1600 pts*

Les autres nains ont des capacités légèrement inférieures.

Caractéristiques des soldats de la garde :

*Valeur de combat : 40
Valeur de tir : 40
Volonté : 12
Vitalité : 12/36
Armure : Amure de cuir clouté
Armes : Masse d'armes*

*Compétences : Mains nues = 42%
Esquiver = 42%
Maniement de la masse d'armes = 57%
Expérience rapportée = 1000 pts*

Si vos héros n'ont pas réagis, (*ou s'il y a un nain dans l'équipe*) alors viendra à leur table un personnage assez bedonnant et l'air fort sympathique, qui les invitera et leur demandera s'ils n'ont besoin de rien comme équipement, non sans préalablement les avoir complimentés, sur le fait qu'ils semblaient être une fine équipe de grands aventuriers.

Il tient une petite échoppe, quelques rues plus loin, renommée, leur vantera-t-il, pour la qualité et le prix de ses équipements (*armes, sacs, torches etc...*). Il veut bien les y conduire sur le champ parce que les héros lui sont sympathiques.

Si les héros refusent par manque d'argent ou le prétextant, il insiste en leur disant qu'ils pourront troquer leur ancien équipement contre un neuf et quelques menues monnaies, et qu'il est prêt à leur faire un prix de groupe.

Si les héros s'entêtent à refuser, alors il s'en va furibond, sans payer les consommations qu'il avait commandées pour notre groupe (*des conso. entre 2 et 3 gouttes d'argent chacune*). Cela, a de grandes chances de provoquer une bagarre, facilement transformable en bataille générale, donnant lieu à la même fin que pour les nains de tout à l'heure.

Si au contraire, les héros acceptent de le suivre, il les entraînera dans les ruelles sombres du port, où ils perdront rapidement leur sens de l'orientation. Au bout d'un certain laps de temps où il n'aura cessé de répéter aux héros que c'est juste à côté et qu'ils arrivent, ils arriveront effectivement à une petite place où les attendra un traquenard de malandrins (*une bonne douzaine*).

Deux alternatives s'offrent alors à nos héros, se battre tout en tentant de s'enfuir ou se rendre.

S'ils se battent, ils se rendront vite compte que le nombre aidant, ils n'ont aucune chance et courent à leur perte, et ils seront alors abandonnés sur le pavé à moitié mort, sans plus aucun équipement, à moins que la garde n'intervienne envoyant nos héros en tôle.

Si jamais, grâce à un alchimiste ou à un druide, ils parvenaient à mettre en fuite les malandrins, la garde arrivera juste à ce moment pour ramasser tout le monde.

S'ils se rendent dès le départ (*cela à peu de chance d'arriver*), ils sont pillés et renvoyés chez leurs mères, à grands coups de pieds et grands renforts de railleries.

Caractéristiques du truand bedonnant :

*Valeur de combat : 34
Valeur de tir : 38
Volonté : 14
Vitalité : 13/39
Armure : Cotte de mailles
Armes : coutelas d'exception
(très bien réalisé, il fait 5 points de dégâts)
Compétences : Mains nues = 37%
Esquiver = 37%
Maniement du coutelas = 47%
Expérience rapportée = 600 pts*

Caractéristiques d'un des acolytes du bedonnant :

*Valeur de combat : 29
Valeur de tir : 33
Volonté : 12
Vitalité : 10/30
Armure : aucune
Armes : fronde, coutelas
Compétences : Mains nues = 37%
Esquiver = 37%
Maniement du coutelas = 31%
Maniement de la fronde = 51%
Expérience rapportée = 300 pts*

Caractéristiques d'un autre acolyte :

*Valeur de combat : 33
Valeur de tir : 31
Volonté : 13
Vitalité : 11/33
Armure : armure de cuir
Armes : glaive*

*Compétences : Mains nues = 36%
Esquiver = 36%
Maniement du glaive = 46%
Expérience rapportée = 400 pts*

Les autres truands du groupe leur sont à peu près identiques.

Ainsi, nos héros se retrouvent en prison dans tous les cas cités plus haut.

Après avoir passé la nuit sur des paillasses pleines de vermines, dans de sombres et humides geôles, un sergent de la garde arrive avec deux hommes et les invite à le suivre (*faites leur bien comprendre que ce n'est pas le moment de jouer les évadés*). Il les amènera dans une salle d'entraînement où les attend un commandeur des forces expéditionnaires d'Elvendar. Celui-ci leur proposera le marché suivant :

S'ils se sont battus avec les nains dans la taverne, il leur expliquera que même si les nains sont des créatures inférieures dans tous les sens du terme, ils apportent beaucoup de bon matériel à la ville, et que même si on ne les considère que médiocrement, il ne faut pas s'en prendre à eux. Il est donc près à passer l'éponge sur cette échauffourée, cependant il leur rappelle qu'ils doivent chacun, pour la casse, au patron de la taverne, une somme de 30 gouttes d'argent non négociable.

Il leur propose alors pour régler leurs dettes, retrouver leur équipement, et même gagner un peu d'argent, de les embaucher dans la prochaine expédition vers les terres de l'Ouest comme mercenaires affiliés au contingent régulier, ajoutant à cela que les héros avaient prouvé à l'auberge qu'ils étaient de courageux gaillards et qu'il aime les gens comme eux qui ne s'en laissent pas compter.

Si les héros veulent plus d'informations, il est tout disposé à leur en fournir : C'est une mission de routine qui doit apporter consignes et ravitaillement à la place forte de Ouesten, fief du Duc Eloïne.

En insistant un peu, les héros apprendront qu'ils embauchent des mercenaires depuis peu pour renforcer la patrouille régulière, ayant reçu des informations concernant une recrudescence d'orcs dans le coin. Il faut 15 jours environ à une caravane pour arriver à Ouesten, là-bas ils seront payés 120 gouttes d'argent chacun pour leurs services, sachant que le commandeur avance déjà les 30 gouttes pour rembourser l'aubergiste.

Les héros feraient bien d'accepter, s'ils refusent, le commandeur le prendra mal et les enverra aux travaux forcés dans le port pour qu'ils s'acquittent de leurs dettes.

S'ils se sont battus avec l'escroc bedonnant dans la taverne, il ne veut rien entendre sur «qui a commencé», cependant il est prêt à passer l'éponge si les héros acceptent le marché mentionné ci-dessus.

S'ils se sont battus contre l'escroc et ses acolytes sur la petite place, il leur fait la même proposition que celle ci-dessus.

Caractéristiques du sergent de la garde :

*Valeur de combat : 39
Valeur de tir : 37
Volonté : 13
Vitalité : 13/39
Armure : Cotte de mailles
Armes : glaive*

*Compétences : Mains nues = 40%
Esquiver = 50%
Maniement du glaive = 60%
Expérience rapportée = 1200 pts*

Caractéristiques des deux gardes :

*Valeur de combat : 36
Valeur de tir : 34
Volonté : 12
Vitalité : 12/36
Armure : Amure de cuir clouté
Arme : glaive*

*Compétences : Mains nues = 38%
Esquiver = 48%
Maniement du glaive = 53%
Expérience rapportée = 800 pts*

S'ils se sont rendus à l'escroc et ses acolytes sur la petite place, le lendemain, ils voient placardé sur un mur un parchemin expliquant que la ville recrute des mercenaires. Arrivant au baraquement de recrutement, ils sont accueillis avec moqueries par les gardes et le sergent à cause de leur état lamentable. S'ils insistent beaucoup le sergent acceptera d'en mettre 1 à l'épreuve, lui fournissant un glaive et une armure de cuir pour qu'il combatte l'un des gardes. S'il remporte la victoire (*pour cela 2 touches suffisent, voir même moins, si la première blessure est importante*), ils sont engagés et un glaive ou une pique leur est fourni, ainsi qu'une armure de cuir. La mission est d'accroître les forces armées de la prochaine expédition vers les terres de l'Ouest, celle-ci doit apporter consignes et ravitaillement à la place forte d'Ouesten, fief du Duc Eloïne. Il faut 15 jours environ à une caravane pour arriver à Ouesten, et là-bas ils seront payés 100 gouttes d'argent chacun pour leurs services.

Caractéristiques du garde :

*Valeur de combat : 36
Valeur de tir : 34
Volonté : 12
Vitalité : 12/36
Armure : Amure de cuir
Arme : glaive*

*Compétences : Mains nues = 38%
Esquiver = 48%
Maniement du glaive = 53%
Expérience rapportée = 800 pts*

Si le groupe de héros a emprunté une issue inattendue et non mentionnée ci-dessus, débrouillez vous pour qu'il rattrape la troupe se dirigeant vers Ouesten avant que ne commencent les difficultés pour celle-ci.

Après être parti de la capitale, et avoir traversé pendant une journée les immenses champs de céréales et les verdoyantes cultures de plantes potagères, la troupe traverse, le deuxième et troisième jours, des pâturages abritant les troupeaux d'hubnus, de noulfes, et autres bêtes à cornes si sympathiques une fois bien préparées et assaisonnées dans votre assiette. Lors du troisième jour, ils aperçoivent assez proche d'eux (*environ à 300 mètres*), un sornak en train de s'en prendre à un troupeau de noulfes (*deux d'entre eux gisent déjà à terre*), et agressant maintenant les bergers qui tentent de s'interposer.

Il peut venir aux héros l'idée d'aller les aider, mais le chef du détachement le leur interdira, arguant que ce ne sont pas leurs affaires et que cela ralentirait l'expédition qui ne doit souffrir d'aucun retard. Mais si les héros insistent, il cédera et acceptera qu'ils aillent risquer leurs vies inutilement, s'ils se débrouillent ensuite pour rattraper la troupe au plus vite.

Si les héros parviennent à tuer le sornak, les bergers très reconnaissants leur offriront en échange un des 2 noulfes tués, que la troupe, revenue sur ses pas, sera ravie d'emporter. Les héros s'assurent ainsi la gratuité des repas durant le reste de l'expédition (*au lieu de 2 gouttes par jour les 2 premiers jours*).

Le quatrième jour, la compagnie constituées de 13 soldats réguliers et de 10 mercenaires, pour garder les cinq roulottes, conduites par des marchands et abritant la nourriture de la troupe ainsi que le ravitaillement prévu pour le fort d'Ouesten (*nourriture, armes et protections, ainsi qu'un petit coffre renforcé de métal*), s'enfonce dans les bois clairsemés et moussus, passant la frontière naturelle des terres d'Elvendar.

Caractéristiques du sornak :

Valeur de combat : 42
Volonté : 16
Vitalité : 18/54
Armure : fourrure comparable à une armure de cuir.
Arme : Griffes et crocs = 10 pts de dégâts
Compétences :
Esquiver = 62%
Griffes et crocs = 72%
Expérience rapportée = 3500 pts

Caractéristiques d'un paysan :

Valeur de combat : 27
Valeur de tire : 27
Vitalité : 11/33
Armure : aucune
Arme : pique, fronde

Compétences : mains nues 34%
Esquiver = 34%
Maniement de la pique : 39%
Maniement de la fronde : 39%
Expérience rapportée = 250 pts

Au long des jours suivants, la route de terre parcourant les bois va peu à peu se rétrécir, devenant à peine suffisante pour laisser passer une roulotte. Les bois s'épaississent, et deviennent par endroit une véritable forêt dense d'où l'on s'attend parfois à voir surgir une flèche dans un sifflement mortel.

Cependant l'armée régulière ne semble pas inquiète, et chaque soir elle atteint une clairière plus ou moins déboisée pour passer la nuit (*vous pouvez leur faire faire le tour de garde durant une nuit et créer une petite fausse alerte pour faire monter la pression*).

Ce n'est que lorsque les soldats arrivent, le neuvième jour à la tombée de la nuit, dans une nouvelle clairière que les attend une désagréable surprise. L'endroit noyé par la pénombre, donne à voir un spectacle désolé. Deux roulottes retournées, dont une à moitié calcinée, gisent dans un silence inquiétant au milieu de l'endroit déboisé. Tout autour pendent des cadavres humains accrochés aux hautes branches des arbres, dont certains sont bardés de flèches. Le capitaine des soldats s'approche prudemment, accompagné de 3 de ses hommes. Après avoir inspecté les deux roulottes, il va examiner l'un des cadavres, puis il revient en indiquant au reste de la troupe que cette barbarie à dû se passer il y a moins de deux jours, et qu'il faut rester prudent. Ensuite il demande à ses hommes et aux volontaires d'aller détacher les cadavres et de les déposer dans un coin dans les bois, pendant que les autres installent le campement (*les cadavres, n'ont rien d'intéressant sur eux*). La nuit se passe sans encombre, ainsi que les deux jours suivants.

C'est le treizième jour, dans un endroit où le chemin s'élargit et où les bois deviennent moins touffus qu'a lieu l'attaque. C'est une quinzaine d'orcs cachés dans les fourrés qui déclenchent cette escarmouche en attaquant l'arrière garde du convoi (où se situent nos héros ?). L'avant garde où se trouve le baron va mettre environs 30 secondes à réaliser et à venir à leur secours. Mais lorsque celle-ci arrive à la charge, elle fait décamper à toute vitesse les orcs qui se battaient au corps à corps, couverts par leurs tireurs.

Après s'être aperçu de l'étendue des dégâts qui est minime, le capitaine décide de les poursuivre avec ses hommes et les mercenaires, tout en laissant une poignée de mercenaires (*5 mercenaires*) et un de ses hommes aux roulottes.

Si les héros poursuivent les orcs, ils vont tomber un kilomètre plus loin, dans un piège. Les orcs poursuivis se retournent soudain et font face, tandis que des tireurs embusqués dans les arbres alignent les hommes qui arrivent. Une douzaine de nouveaux orcs ainsi que 2 lupus surgissent des fourrés alentours. Le capitaine va se faire attaquer par un gros orc qui semble être le chef et ses deux lupus. Il se fait massacrer. Et

tous les hommes qui ne tentent pas de prendre la fuite, tombent les uns après les autres. Si les héros ne fuient pas, ils devront affronter le chef orc et ses deux lupus, plus 4 autres orcs qui lui viendront en aide (*s'ils s'en tirent, je leurs dis chapeau !*). Si, par miracle, ils arrivent à les battre, les autres orcs prendront la fuite. Il ne restera alors que trois autres humains survivants avec eux, en plus de ceux qui sont restés garder les roulottes et qui se sont d'ailleurs enfuis en entendant le grabuge.

Si les héros s'enfuient lâchement mais intelligemment, ils devront tout de même se débarrasser de cinq orcs qui leur barreront le passage. Il pourront alors soit revenir aux roulottes et s'enfuir avec celles-ci, soit s'enfuir à pied avec ceux qui sont prêts à les suivre, et peut-être prendre la cassette destinée au Duc Eloïne dont leur parlera le garde resté aux chariots.

Les héros peuvent être restés auprès des chariots, passées quelques minutes, ils entendront alors une lutte au loin. Soit ils décident de s'enfuir, sans attendre, en direction du fief de Ouesten, soit ils attendent.

Les héros peuvent aussi décider de s'enfuir en volant les chariots et leur contenu, éliminant le garde qui est resté.

Dans ces trois cas les orcs les retrouvent et les attaquent, et les héros doivent alors les affronter comme s'ils avaient participé à la poursuite.

Caractéristiques du chef orcs :

*Valeur de combat : 46
Valeur de tir : 45
Volonté : 16
Vitalité : 15/45
Armure : Cotte de maille
Armes : Masse d'arme*

*Compétences : Mains nues = 43%
Esquiver = 43%
Maniement de la masse d'arme = 58%
Rage = 53%
Expérience rapportée = 2500 pts*

Caractéristiques d'un orc tireur :

*Valeur de combat : 30
Valeur de tir : 34
Volonté : 13
Vitalité : 12/36
Armure : aucune
Armes : fronde, ou arc court
Compétences : Mains nues = 31%
Esquiver = 41%
Maniement de la fronde = 46%
Maniement de l'arc court = 41%
Expérience rapportée = 600 pts*

Caractéristiques d'un orc combattant :

*Valeur de combat : 35
Valeur de tir : 31
Volonté : 13
Vitalité : 13/39
Armure : aucune ou armure de cuir
Armes : Hache de pierre, coutelas*

*Compétences : Mains nues = 36%
Esquiver = 46%
Maniement du coutelas = 36%
Maniement de la hache de pierre = 41%
Expérience rapportée = 700 pts*

Caractéristiques des lupus :

*Valeur de combat : 48
Volonté : 12
Vitalité : 14/42
Armure : fourrure, comparable à une armure de cuir
Armes : crocs = 6 points de dégâts
Compétences : crocs = 64%
Esquiver = 64%
Expérience rapportée = 1600 pts*

Une fois qu'ils ont réussi à s'enfuir et à mettre une certaine distance entre eux et les orcs, nos héros peuvent, s'ils l'ont prise, essayer d'ouvrir la cassette.

Seulement celle-ci est entièrement cerclée de fer, et ils n'ont pas la clé de la serrure. Si l'un d'eux essaye de la crocheter (*compétence crochetage*), il entendra soudain un bruit métallique, et 6 dards seront projetés par des ouvertures qui seront apparues derrière de faux clous sur les renforcements métalliques. La personne forçant la serrure est obligatoirement touchée, quant aux autres personnes qui se trouveraient à moins de deux mètres, elles doivent lancer le dé à 6 faces : 1-2 = touché, 3-4-5-6 = rien. Les dards sont empoisonnés, et le poison retirera à chaque héros touché, 1 dé à 6 faces de points de dégât par jour, jusqu'à ce qu'il récupère l'antidote ou que 10 jours se passent (*bien sûr, une détection des mécanismes ainsi qu'un désamorçage fonctionnent sur le piège*).

Une fois ouverte, la cassette ne révèle qu'un parchemin, tout de même très intéressant, où une signature anonyme demande au duc Eloïne «d'abandonner» Ouesten, «afin de servir au mieux nos intérêts».

Si nos héros veulent se faire payer, ou s'ils ont besoin d'un antidote, ils doivent se rendre à la place forte d'Ouesten, qui se trouve normalement à un jour de marche (*faites leur comprendre que rentrer à Elvendar, au milieu des orcs et sans nourriture semble suicidaire*).

Le jour suivant, s'ils constatent à plusieurs reprises des traces de sandales orcs (*faites semblant de jeter les dès pour leur faire croire à une mauvaise rencontre imminente*), ils ont la chance de ne pas en croiser en chair et en os.

Et le soir du second jour le chemin les mène jusqu'aux murs sombres et imposants d'une puissante muraille, aux nombreuses défenses et tours de garde, surplombée par un donjon massif d'où s'élance une fine tour de guet : le fort d'Ouesten. Le pont-levis est remonté, surplombant les douves entourant la construction avec un air de défi.

Si les héros interpellent les gardes du pont-levis en déclinant leur identité et leur appartenance aux troupes d'Elvendar, ceux-ci leur ouvrent après plusieurs minutes d'attente. Ensuite nos héros sont menés sous bonne garde devant le maître des lieux : le Duc Eloïne.

Nos héros lui racontent l'attaque du convoi, et le massacre de ses protecteurs, le duc semble ennuyé par cette nouvelle et leur dit qu'il attendait des informations primordiales, en plus des livraisons habituelles.

Si les héros ont pris la cassette dans un des chariots et qu'ils la lui donnent, alors il sera ravi et il leur proposera de passer le lendemain à la salle d'arme pour prendre chacun un équipement neuf, en plus de leur salaire qu'il leur verse sur le champ.

Si un ou plusieurs héros se sont fait empoisonner par la cassette, et qu'ils le lui disent (*peut-être en inventant une histoire rocambolesque*), il leur donnera le précieux antidote, après avoir eu l'air un instant soucieux.

Si les héros n'ont pas la cassette, il les écoutera raconter leur mésaventure d'une oreille distraite, puis les payera avant de les congédier.

Une fois leur entretien avec le duc terminé, les héros seront menés à leurs quartiers, constitués par deux ou trois chambres suivant leur nombre.

Le lendemain se lève succédant à la douceur d'une bonne nuit réparatrice. La nourriture leur est offerte durant leur séjour pour service rendu. Et après avoir repris des forces au réfectoire de la garde et peut-être en avoir profité pour y glaner quelques informations : les orcs se montrent de plus en plus nombreux dans les parages et les soldats redoutent une grande offensive, cependant, les hautes murailles, ainsi que la garnison bien entraînée, rendraient la chose ardue même à une puissante armée munie de machines de guerre.

L'après-midi nos héros peuvent se rendre dans la salle d'arme pour s'équiper, soit en payant, soit gratuitement (*voir ci-dessus*).

Les héros trouvent les armes et protections suivantes dans la salle d'armes : (*trois hommes en armes surveillent la salle en permanence, c'est à eux qu'il faut payer l'équipement*).

Equipement de la salle d'arme :

7 glaives (*prix 20*), 5 piques (*prix 15*), 1 hallebarde (*prix 50*), 3 arcs courts (*prix 30*) et 1 arc long (*prix 60*).

30 flèches standards (*prix 5 pour 10 flèches*) et 10 flèches pénétrantes (*prix 20*).

6 armures de cuir (*prix 25*) et 3 armures de cuir clouté (*prix 40*).

3 capuches de mailles (*prix 25*) et 2 casques ouverts (*prix 35*).

3 boucliers en cercle (*prix 50*).

Caractéristiques des hommes en armes :

Valeur de combat : 38

Valeur de tir : 38

Volonté : 13

Vitalité : 12/36

Armure : armure de cuir clouté

Armes : glaive ou pique

Compétences : Mains nues = 45%

Esquiver = 55%

Maniement du glaive = 55%

Maniement de la pique = 65%

Expérience rapportée = 1300 pts

Second épisode :

Le second jour, en pleine nuit les héros sont réveillés par les cloches d'alarme du donjon, et lorsqu'ils arrivent dehors pour voir ce qui se passe, ils se rendent compte que le pont-levis est ouvert et que les gardes du fief tentent désespérément de repousser une horde d'orcs et de lupus qui ont passé le pont-levis, ainsi que bloqué la grille de la porte et qui essaient maintenant de pénétrer dans la cour. En même temps, la nuit est éclairée par l'énorme flambeau provenant des greniers à grains qui brûlent en pétaradant.

Les héros peuvent aller aider les gardes pour repousser la troupe d'orcs, ou bien attendre que les orcs envahissent tout le fief et attaquent le donjon, pour s'échapper en catimini (*mais décrivez leur bien que la résistance, même dans le donjon, est vouée à l'échec, tant les forces sont inégales*).

Si les héros essaient de piller les appartements du Duc, profitant de la débandade, ils ne trouveront rien d'intéressant, car le Duc, n'est plus là et a tout emporté. Ils peuvent aussi piller la salle d'arme, là, une fois la porte brisée, il reste l'équipement qu'ils n'ont pas pris. Mais si les héros passent trop de temps dans le fort, leur sortie sera rendue encore plus difficile.

Dans tous les cas, les héros doivent réussir à s'enfuir, mais avec d'importantes difficultés, et s'ils se comportent bêtement ne les loupez pas !

Caractéristiques des chefs orcs :

*Valeur de combat : 46
Valeur de tir : 45
Volonté : 16
Vitalité : 15/45
Armure : Cotte de mailles
Armes : Masse d'armes
ou fléau d'armes
Compétences : Mains nues = 43%
Esquiver = 53%
Maniement de la masse d'armes = 58%
Maniement du fléau d'armes = 58%
Rage = 51
Expérience rapportée = 2500 pts*

Caractéristiques d'un orc tireur :

*Valeur de combat : 30
Valeur de tir : 34
Volonté : 13
Vitalité : 12/36
Armure : aucune
Armes : fronde, ou arc court
Compétences : Mains nues = 31%
Esquiver = 41%
Maniement de la fronde = 46%
Maniement de l'arc court = 41%
Expérience rapportée = 600 pts*

Caractéristiques d'un orc combattant :

*Valeur de combat : 35
Valeur de tir : 31
Volonté : 13
Vitalité : 13/39
Armure : aucune ou armure de cuir
Armes : Hache de pierre, coutelas
Compétences : Mains nues = 36%
Esquiver = 46%
Maniement du coutelas = 36%
Maniement de la hache de pierre = 41%
Expérience rapportée = 700 pts*

Caractéristiques des lupus :

*Valeur de combat : 48
Volonté : 12
Vitalité : 14/42
Armure : fourrure, comparable à une armure de cuir
Armes : crocs = 6 points de dégâts
Compétences : crocs = 64%
Esquiver = 64%
Expérience rapportée = 1600 pts*

Une fois sortis du château nos héros vont s'enfuir dans la forêt, mettant une certaine distance entre eux et le fief d'Ouesten avant de s'établir pour dormir. Le matin, à leur réveil, ils entendent des voix qui n'ont pas de consonances orcs, on dirait une caravane qui passe près d'eux. Ils aperçoivent alors une petite procession qui avance avec deux petits chariots. Quatre chevaliers en armure avancent au pas sur leurs magnifiques montures, suivent à pied environ une douzaine d'hommes en armes dont plus de la moitié sont des nains. La procession se dirige sur le chemin qui mène à la place forte d'Ouesten.

Si nos aventuriers se montrent et les préviennent de ce qui se passe à Ouesten, ils seront remerciés poliment pour le renseignement, et ils apprendront que la petite troupe a l'intention de s'enfoncer encore plus vers l'Ouest. Il faut que les héros insistent sur le fait que le coin regorge d'orcs et qu'ils sont de bons combattants mercenaires, pour que la troupe accepte qu'ils se joignent à eux jusqu'à la prochaine ville. Quant à leur paiement, celui qui semble être le chef des chevaliers, et qui se nomme Altar, leur propose le marché suivant : 20 gouttes d'argent par tête d'ennemi tranchée.

Si les héros décident de suivre de loin, la procession, pour peut-être la piller le moment opportun, alors ils vont assister à une échauffourée un peu plus loin. En effet une troupe d'une trentaine d'orcs, va les attaquer et se faire repousser violemment, laissant sur place une quinzaine de gisants, contre deux blessés graves (*un nain et un fantassin*) dans l'autre camp. Les chevaliers qui semblent être des chevaliers dragons sont terriblement

efficaces au combat sur leurs montures caparaçonnées. A cette vue les héros devraient lâcher leur idée de piller la petite troupe. Mais, s'ils les laissent continuer vers le fort d'Ouesten, alors ils verront la troupe s'arrêter un peu avant d'arriver en vue de celui-ci, ayant remarqué de très nombreuses traces d'orcs sur le chemin. Ils dépêcheront alors un éclaireur nain (*si les héros se montrent avant que celui-ci ne revienne, ils peuvent encore être acceptés dans la troupe : (voir ci-dessus) mais sans salaire, Altar leur disant que c'est lui qui sauve leurs peau*).

Si nos héros sont obtus (*pas d'expérience pour les obtus !*), alors forcez-les à s'allier à la troupe en les faisant attaquer par un bon nombre d'orcs qui ne leur laisseront que le choix de se réfugier auprès des chevaliers dragons.

Caractéristiques d'Altar :

Valeur de combat : 48
 Valeur de tir : 47
 Volonté : 15
 Vitalité : 20/60
 Armure : Armure de plaques légères
 Petit heaume
 Armes : Epée longue, épée
 (son épée longue est magnifiquement fabriquée et à plusieurs endroits, sa lame est crénelée ce qui ajoute 2 points de plus à la valeur de l'arme)
 Compétences : Mains nues = 50%
 Esquiver = 60%
 Maniement de l'épée longue = 80%
 Maniement de l'épée = 70%
 Maniement d'un bouclier d'avant bras = 60%

Etrier d'argent = 70%
 Etrier d'or = 60%
 Escrime = 60%
 Nerfs d'acier = 50%
 Mensonge = 75%
 Lancer de grappin = 80%
 Expérience rapportée = 9500 pts

Caractéristiques d'un des 5 chevaliers dragons fantassins :

Valeur de combat : 40
 Valeur de tir : 38
 Volonté : 14
 Vitalité : 17/51
 Armure : cotte de mailles
 Capuche de mailles avec plaques
 Armes : Epée
 Compétences : Mains nues = 45%
 Esquiver = 55%
 Maniement de l'épée = 75%
 Escrime = 55%
 Expérience rapportée = 3500 pts

Caractéristiques des 8 nains :

Valeur de combat : 36
 Valeur de tir : 36
 Volonté : 14
 Vitalité : 15/45
 Armure : cotte de mailles
 Capuche de mailles avec plaque
 Armes : Hachette, arc court
 Compétences : Mains nues = 43%

Caractéristiques d'un des 3 cavaliers chevalier dragon :

Valeur de combat : 40
 Valeur de tir : 38
 Volonté : 14
 Vitalité : 17/51
 Armure : Armure de plaques légères
 Casque fermé
 Armes : Epée longue, épée, arc long.
 Compétences : Mains nues = 45%
 Esquiver = 55%
 Maniement de l'épée longue = 65%
 Maniement de l'épée = 55%
 Maniement de l'arc long = 55% (Sauf un qui a 80%)
 Etrier d'argent = 55%
 Escrime = 45%
 Expérience rapportée = 4500 pts

Caractéristiques d'Olgir le chef des nains :

Valeur de combat : 44
 Valeur de tir : 44
 Volonté : 16
 Vitalité : 15/45
 Armure : Armure de plaques légères
 Capuche de mailles avec plaque
 Armes : Hachette, glaive
 Compétences : Mains nues = 57%
 Esquiver = 67%
 Maniement de la hachette = 87%
 Maniement du glaive = 57%
 Nerfs d'acier = 67%
 Marche silencieuse = 57%
 Détection des mécanismes = 67%
 Désamorçage = 47%
 Expérience rapportée = 6500 pts

Esquiver = 53%
Maniement de la hachette = 63%
Maniement de l'arc court = 73%
Détection des mécanismes = 73%
Désamorçage = 43%
Expérience rapportée = 2000 pts

La petite expédition dont font maintenant partie nos héros, après avoir contourné le fief d'Ouesten, s'enfonce dès le lendemain, encore plus à l'Ouest, grimpant sur des collines boisées où il est difficile d'avancer parce que le petit chemin qu'ils suivent est relativement étroit et que tous sont sur leurs gardes. Une nouvelle attaque d'orcs a lieu en fin de journée, mais ceux-ci ne font pas le poids (*faites se battre vos joueurs contre un orc chacun, histoire de les encourager par cette victoire facile*) (*les caractéristiques des orcs n'ont pas changées*).

Le soir tombe, et Altar décide de monter le camp, bien que leur groupe n'ait pas mis beaucoup de distance depuis leur dernière altercation avec les orcs au cours de cette même journée.

Une fois le campement établi et le chariot camouflé, un bon observateur se rend compte qu'il y a plusieurs (*une dizaine*) petits feux en contrebas dans la vallée. Avec le vent, un faible son de tam-tam leur parvient distinctement. Altar propose alors à nos héros de faire leurs preuves et d'aller voir de quoi il retourne. Et s'ils refusent, il les somme de partir (*débrouillez vous pour qu'ils acceptent : appât du gain, armes et armures des chevaliers dragon, et mystère qui les entoure*).

Après avoir descendu la colline avec prudence les héros se rendent compte qu'un grand campement orc a été installé dans la vallée. Mais il n'est pas difficile d'y pénétrer à cause de la végétation qui les masque et du nombre très restreint de gardes et de patrouilles (*les orcs ne semblent pas craindre grand chose en ces lieux*).

Si les héros se risquent dans le camp, trois grandes tentes montées sur un parterre entièrement défriché, attireront leur attention. Devant la plus grande des trois, veillent deux gardes orcs postés à côté de grandes piques plantées dans le sol et dont l'extrémité perfore des têtes humaines fraîchement coupées. Si les héros surveillent un peu ce qui se passe, ils verront sortir le duc Eloïne de la tente de gauche, accompagné de deux gardes humains, et le verront entrer dans la grande tente. Il ne semble pas prisonnier.

Quelques explications à ce sujet au maître du jeu : le duc Eloïne fait parti d'un complot entre des membres de la cour du sang royal et les princes félons, visant à tuer le jeune roi Alphane, lors de la grande bataille qu'il devra livrer contre l'avancée sur le territoire du sang royal des troupes orcs. Quant aux princes félons, ils y gagnent l'affaiblissement des peuples orcs qui commencent à prendre, à leur goût, un peu trop leurs aises sur leur territoire.

Si les héros décident de se risquer dans la tente d'où est sorti le duc, ils prennent beaucoup de risques parce que des orcs ne cessent d'aller et venir dans les parages (*c'est au Maître du jeu d'évaluer véritablement les risques encourus*). Mais, s'ils arrivent à pénétrer malgré tout dans la tente du duc, ils se trouveront dans un endroit parfaitement rangé, avec un petit coffre qui trône à côté d'un siège bas en bois finement sculpté et ne comportant pas de dossier. Un peu plus loin, se trouve une table et à côté, un sommier fait d'une bonne paille est posé à même le sol. Le duc ne semble pas jouir ici de tous ses aises, un mannequin de bois se dresse aussi à côté de l'entrée, tel un gardien immobile (*il sert en général à poser une armure de plaque*). Les héros trouveront (*s'ils parviennent à distinguer quelque chose dans le noir*) dans le coffre fermé une bourse pleine de 50 gouttes d'or, ainsi qu'une gourde du meilleur vin (*au moindre bruit mal calculé de la part de nos héros les orcs viendront fourrer leurs nez dans la tente*), mais aucun parchemin prouvant sa trahison. Ils peuvent aussi emporter comme objet intéressant un petit heaume posé sur la tête du mannequin de bois (*qui peut leur faire croire dans la pénombre à la présence d'un vrai garde*).

Si les héros ne se sont pas fait repérer, ils rentrent tranquillement à leur campement où Altar les félicitera de leurs informations.

S'ils se font repérer, les lupus seront lâchés à leur poursuite et ils devront en affronter au moins 3 avant de semer leurs poursuivants. Et s'ils se dirigent directement sur leur campement, alors tous devront plier bagages, d'extrême urgence. Et lorsqu'ils seront hors d'atteinte, Altar les traînera dans la boue et menacera de les tuer pour la faute qu'ils ont commise (*ils ne les épargnera que s'ils implorent sa clémence*).

S'ils ne reviennent au campement que lorsque les poursuites à leur rencontre se sont arrêtées, alors ils trouveront les chevaliers dragons prêts à partir (*ayant entendu au loin le remue-ménage*). Une fois leurs explications entendues Altar décidera de lever le camp sur le champ, pour éviter d'éventuelles poursuites le lendemain.

Troisième épisode :

.....
.....
.....

Quatrième épisode :

.....
.....
.....

Cinquième épisode :

.....
.....
.....

Sixième épisode:

.....
.....
.....