

DUNGEONS & DRAGONS

Entre le noir et le vert

Une aventure pour des joueurs de niveau 4 à 6

CREDITS

Adaptation 4.0: Baron.Zéro
Relecture et correction: Freya Haukursdottr
Conception graphique: Wizards of the Coast, Paizo
Auteur Original: Tristan Lhomme

Basé sur les règles originales de D U N G E O N & D R A G O N S ® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de D U N G E O N S & D R A G O N S conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEONMASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Introduction:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des livres de règles suivants de D&D: les Manuels des Joueurs, le Guide du Maître et les Bestiaires Monstrueux. L'aide de jeu concernant le Monde de Danae peut être utile.

Prologue:

Le cadre

Nous sommes à la frontière du monde civilisé, dans une petite ville du nom de Fort Brand. Pour la région, c'est une grosse agglomération, avec une enceinte, un château en pierre et un grand marché deux fois par an. Le fief est tenu par le comte Osmond, un vieux guerrier respecté de tous qui, depuis quinze ans qu'il vit là, a réussi à pacifier notablement ses sujets (essentiellement des trappeurs turbulents, plus pas mal de criminels et autres inadaptés qui quittent les régions les plus paisibles du royaume pour venir s'établir dans les Marches.

La Grande Forêt commence à une heure de marche vers le nord. Elle s'étend sur des dizaines de lieues, jusqu'aux montagnes ocres. Ce qui est sûr, c'est que les profondeurs de la forêt sont dangereuses. De

temps en temps, des groupes entiers de bûcherons ou de trappeurs disparaissent purement et simplement... Selon la légende, ce sont les esprits des arbres qui se vengent.

Une ville comme Fort Brand est une bénédiction pour l'aventurier de base. C'est un endroit animé où les autorités ne se montrent pas trop curieuses, une bonne base arrière pour des expéditions dans l'inconnu et un territoire idéal pour se faire un nom ou devenir riche. Bref, rien d'étonnant à ce que les PJ s'y trouvent, à la recherche d'un nouveau contrat.

Or, justement, le crieur public annonce, au cours de sa tournée, que maître Drewin est désireux d'engager un groupe de « mercenaires connaissant la forêt, pour un travail important et bien payé ». Inutile de dire que les candidats vont se bousculer (si les PJ n'ont pas l'air intéressé, laissez passer un jour ou deux, et refaites passer le crieur, avec une nouvelle annonce de Drewin qui n'a pas encore trouvé le genre d'aventuriers dont il a besoin. Cette fois, il offre une somme considérable. Calculez-la en fonction de la cupidité des personnages, mais veillez à ce qu'elle soit irrésistible. Si cela ne suffit pas, vous en serez quitte pour trouver un autre moyen de les faire partir dans la forêt (une classique mission d'escorte pour le compte d'un autre marchand fera l'affaire, par exemple).

Drewin:

Il vit dans une grande maison de bois, au centre de la ville. Le grand hall du rez-de-chaussée, habituellement consacré aux affaires, est presque vide, à l'exception d'une dizaine d'aventuriers intéressés par l'annonce. Drewin prend le temps de les recevoir individuellement. Jusqu'ici, aucun n'a fait l'affaire.

Le tour des PJ finit par arriver. Drewin est un vieux monsieur corpulent, avec de grosses moustaches. Il a l'air très fatigué. Il accueille courtoisement les PJ, leur fait servir à boire, et leur explique ce qu'il attend d'eux.

« Mon fils Arwon est parti dans la forêt il y a un mois, avec un petit groupe de mercenaires. Ils étaient censés prospecter les rives du fleuve, à la recherche du site d'une ancienne cité, où mon fils pensait trouver un certain nombre d'antiquités. Ils devaient revenir la semaine dernière au plus tard. Je suis sans nouvelles, et je commence à m'inquiéter. Si cela vous agrée, j'aimerais que vous partiez rapidement. Pour ce qui est de la question financière, je vous propose (fixez vous-même la somme, en fonction de votre univers de jeu). S'il vous plaît, évitez de marchander. Je viens de passer la matinée à ça, et cela ne m'amuse plus. Êtes-vous intéressés ou non? ». Les PJ devraient, en toute logique, répondre « oui »... et demander pourquoi les autres candidats ne convenaient pas. Drewin répondra succinctement qu'ils demandaient trop cher, ou refusaient purement et simplement de s'éloigner de la ville.

Renseignements:

Des PJ intelligents accepteront, et demanderont un petit moment pour se renseigner sur leur destination. Après tout, s'il y a eu une ville dans la forêt, elle doit être mentionnée dans les archives...

Fort Brand a sa part de vieillards qui se chauffent au soleil en ressassant les anecdotes de leur jeune temps. Hélas, ils ne savent pas grand-chose, sinon qu'il y a très, très longtemps, la région était censée être une vaste plaine fertile, peuplée de créatures qui étaient - peut-être - humaines.

Il y a eu un cataclysme quelconque, et

tout a disparu. En quelques siècles, la forêt a englouti les ruines. Les humains ne se sont réinstallés dans la région qu'il y a moins d'un siècle.

Les gens tiennent cette histoire d'un érudit venu de la capitale il y a « oh, ben au moins cinquante ans. Ce gars est parti dans la forêt, et il n'est jamais revenu. S'appelait Rak, Rach, ou quelque chose comme ça. Si cela vous amuse, vous pouvez utiliser les petits vieux pour transmettre aux PJ toutes sortes d'histoires horribles sur la forêt. À les en croire, elle grouille de monstres affamés...

Les archives du château sont un peu plus explicites. Encore faut-il y avoir accès. Elles mentionnent le passage d'un certain Arach, trente-huit ans plus tôt. Contre l'avis du seigneur de l'époque, il s'est enfoncé dans la forêt. Les références au passé lointain sont plus nébuleuses, mais des personnages persévérants trouveront quelques mentions à « L'Empire de Lumière », qui a précédé l'actuelle civilisation humaine. Il n'y a hélas rien de très précis...

S'équiper:

Drewin se fera un plaisir de leur fournir des mules, du matériel de camping, et une carte sommaire de la portion de forêt où ils sont censés se rendre. Sur le papier, cela semble simple: il suffit de remonter le fleuve pendant dix jours, jusqu'à un rocher sculpté qui ressemble à un visage (si les PJ préfèrent y aller en bateau, expliquez-leur, par la bouche de Drewin, que le fleuve est notoirement dangereux. Il y a des rapides et d'énormes cataractes à moins de deux jours de marche et, selon certains rapports, il semble qu'il soit infesté de créatures carnivores. C'est parfaitement exact. En amont, il y a des portions de fleuve très calmes... qui grouillent de piranhas. (Souvenez-vous-en si les PJ ont envie de faire trempette, plus tard dans l'aventure).



Acte 1:

Une promenade en forêt:

Les deux premiers jours se déroulent sans incidents. Les PJ sont toujours dans la zone explorée et fréquentée par les humains. De loin en loin, ils croisent un camp de bûcherons. La première nuit, ils pourront même loger dans une ferme en ruine (ses propriétaires ont mystérieusement disparu, vingt ans plus tôt. Il y a eu plusieurs incidents de ce genre. Depuis, personne n'essaye plus de cultiver quoi que ce soit dans la région).

Peu à peu, la forêt devient plus sauvage, moins lumineuse, moins amicale. Les sous-bois se font plus denses. Il y a de plus en plus de ronces. Les arbres sont plus hauts, plus serrés, et appartiennent à des espèces inconnues à la lisière.

Les mules deviennent nerveuses. Il fait une chaleur accablante. S'il y a des rôdeurs (ou mieux, des elfes) dans le groupe, expliquez-leur qu'ils n'ont jamais vu une forêt pareille. Elle a presque l'air vivante, et est incontestablement maléfique. Voici quelques incidents que vous pouvez utiliser pour pimenter leur voyage.

* S'il ne suivait pas le fleuve, le groupe se perdrait presque inmanquablement. Mais ils ne pourront peut-être pas le suivre tout le temps... A certains moments, la berge devient tellement marécageuse qu'ils sont obligés de s'enfoncer de plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres pour pouvoir continuer à pied sec. Comment rester dans la bonne direction? Bien entendu, ils peuvent aussi passer par les marais. Dans ce cas, harcelez-les avec des sangsues, des moustiques et des sables mouvants... sans oublier les alligators!

* L'expédition arrive au pied d'une falaise haute d'une dizaine de mètres. Comment grimper, et surtout comment faire grimper les mules? Il y a une chute d'eau à quelques centaines de mètres. Elle est flanquée d'une sorte d'escalier naturel, mais il est peu apparent.

* Dès le quatrième jour, les PJ les plus sensibles ont l'impression d'être surveillés en permanence. Le ou les espions ne sont pas agressifs, semble-t-il. En tout cas, ils ne font rien contre le groupe. Mais cet espionnage constant devrait leur mettre les nerfs à fleur de peau.

* Il y a étonnamment peu de gibier dans la forêt. Si les PJ comptaient sur la chasse pour se nourrir, ils vont devoir se rationner. Dans le même esprit, signalez-leur que les arbres fruitiers et les baies sont rares. De plus, leurs fruits ont un goût étrangement amer (crampes d'estomac garanties pour qui en mange). En revanche, il y a d'innombrables variétés de champignons, dont certaines sont tout à fait comestibles. Encore faut-il les différencier de leurs parents hallucinogènes ou mortels, qui sont la grande majorité.

* Les carnivores sont peu nombreux, mais ils sont très gros et très agressifs. Vous pouvez les faire attaquer les PJ par une grosse bestiole déplaisante, allez-y. Cela risque de casser l'ambiance et de les affaiblir inutilement (alors qu'ils auront déjà fort à faire dans les jours qui suivent). D'un autre côté, avoir un ou plusieurs blessés fera sans doute chuter leur moral... ce qui est une excellente chose.

* Si les PJ font du feu, ils dormiront très mal. Leurs rêves seront peuplés d'incendies, de bûcherons et de lentes asphyxies... Le lendemain et les jours suivants, les arbres se montreront franchement agressifs: de grosses branches leur tombent dessus régulièrement, alors qu'il n'y a pas un souffle de vent.

* Vers la fin du voyage, les mules paniquent. Une nuit, elles coupent leurs longes et repartent vers le sud. Si les PJ essayent de les rattraper, ils pourront suivre leurs traces pendant environ une heure... avant de trouver une mare de sang et les restes à moitié dévorés des pauvres bêtes. Quelque chose de gros et de féroce est passé par là... mais n'a laissé aucune trace. Serait-ce une créature ailée?

* Ne lésinez pas sur les bruits bizarres, les créatures étranges à peine entraperçues, les yeux phosphorescents qui les observent dans la nuit, et ainsi de suite. Rajoutez des incidents si vous vous sentez en verve.

À vous de doser tout ce qui précède en fonction des personnages. L'idée est de leur faire regretter la relative sécurité de Fort Brand et de leur faire peur, pas de les tuer. Si vous avez la main trop lourde, le groupe risque de s'installer à la lisière de la forêt et d'y camper quinze jours avant de rentrer à Fort Brand pour dire à Drowin « bon, ben on n'a rien trouvé ». Et si vous glissez sur tout ce qui précède, ce ne sera qu'une banale promenade en forêt, analogue à des centaines d'autres...

Le Campement

Au bout d'une dizaine de jours de voyage, au terme d'une escalade particulièrement éprouvante, les PJ arrivent, presque par hasard, à un énorme roc noir, à moitié couvert de végétation. Il a été partiellement dégagé et l'on peut deviner les contours, très érodés, d'un visage étrange, pas tout à fait humain (menton pointu, pommettes très hautes, yeux en amande avec un iris vertical) surmonté d'une sorte de casque. Non loin de là, il y a une petite piste, apparemment toute récente.

Elle a tout au plus une semaine, et la végétation a déjà commencé à la recouvrir. Si les PJ la suivent, ils arrivent à une petite clairière. Visiblement, l'endroit a été occupé par des humains. Il y a des sacs de couchage, des débris de nourriture, les restes d'un petit feu... mais aussi des traces de combat: branches brisées, feuilles piétinées, traces de sang et d'un liquide vert (du sang orque). En revanche, il n'y a ni cadavres, ni traces d'inhumation. Les PJ peuvent en déduire qu'Arwon et ses compagnons sont tous en vie, mais ont été capturés par... qui? La meilleure façon de le savoir est encore de suivre la piste des ravisseurs. Elle est bien visible. Curieusement, la végétation ne l'a pas encore recouverte (s'il y a un PJ ranger ou elfe, dites-lui que l'attaque doit remonter à cinq ou six jours, mais que la piste donne l'impression d'avoir été faite la veille. Cela devrait les plonger dans des abîmes de perplexité. En fait, l'attaque est le fait de créatures extérieures à la forêt, qui ont une manière bien à elles de la blesser et de l'empêcher de « guérir ».

L'ennemi

Remonter la piste prendra une bonne journée. Les PJ les plus imaginatifs auront l'impression que la forêt coopère... elle est toujours malveillante, mais les obstacles sont moins nombreux. Les ronces ont moins tendance à s'agripper à eux, et ainsi de suite. Si par hasard ils ont encore des chevaux ou des mules, les bêtes ont l'air plus calmes. Si les PJ ont évité de faire du feu et de couper du bois, les esprits des arbres les contacteront peut-être à ce moment...

Au crépuscule, ils arrivent au pied d'une petite colline. Les arbres sont beaucoup moins denses, et le sommet est complètement dépourvu de végétation. S'ils sont très prudents, ils pourront s'aventurer jusqu'à la lisière. Ils y verront un grand feu, et des tentes. Leurs occupants sont de grandes créatures à la peau verte et aux traits grossiers... des orques! Une vingtaine de grands orques, visiblement très bien armés. Il y a aussi quelques humains, qui sont manifestement prisonniers. Si les PJ décident de surveiller le campement, ils assisteront au dîner, puis au coucher des créatures. Bien entendu, elles laissent des sentinelles (cinq gardes, qui sont relayés toutes les quatre heures). À moins que les PJ ne soient complètement suicidaires, ils devraient comprendre qu'une attaque frontale est une très mauvaise idée. S'ils tentent quand même le coup, ils se rendront compte que les orques sont des guerriers entraînés, et qu'ils ne dorment que d'un oeil... Laissez-les se replier dans la forêt avec de lourdes pertes.



Les esprits des arbres

Selon toute probabilité, les PJ passeront un certain temps à discuter d'une attaque sur le camp orque. La forêt les écoute très attentivement et après quelques heures de réflexion, décide de les contacter.

Enfin, la forêt... les arbres sont un peu plus éveillés que la moyenne, mais pas suffisamment pour communiquer directement avec les humains. Les PJ vont donc se retrouver brusquement nez à nez avec un groupe de petites créatures qui viennent de se laisser tomber des frondaisons. À première vue, on dirait des petits singes au pelage vert, hauts d'une quarantaine de centimètres. Mais en y regardant de plus près... leur visage est beaucoup plus humain que celui d'un singe. En fait, il ressemble beaucoup à celui de la statue, là-bas au bord du fleuve. Ils piaillent, tirent les PJ par la manche, font mine de s'éloigner dans une direction précise, puis reviennent, et recommencent... Bref, ils veulent qu'on les suive. (Et si les PJ ne comprennent pas ou pire, refusent? Les créatures disparaîtront, et ne reviendront pas. Si les PJ attaquent, elles fuient.)

Si le groupe a l'intelligence de les accompagner, ils sont conduits à une petite vallée, à une heure de marche vers l'ouest. Les «singes» les mènent à une petite grotte où se trouve leur «ancien», étendu sur un lit de mousse. Sa fourrure est brun roux, couleur d'automne, et il est visiblement très âgé. Il est un

peu télépathe, juste assez pour se faire comprendre des PJ.

Laissez ces derniers mener la discussion. Voici une petite sélection de questions et de réponses:

« Qui êtes-vous? »

- Nous sommes les gardiens de la forêt, les serviteurs des arbres.

« Que voulez-vous? »

- Vous êtes les ennemis des Peaux-Vertes, nous aussi. Nous n'aimons pas non plus votre espèce, mais elle est plus facile à effrayer. Les Peaux-Vertes sont trop bêtes pour avoir peur. Aidez nous contre elles, et vous pourrez rentrer chez vous pour dire à vos anciens que la forêt ne veut pas de vous.

« Combien y a-t-il d'orques? »

- Beaucoup ici, et beaucoup d'autres ailleurs. Ils font du mal aux arbres (impossible d'avoir une réponse plus précise, dans la mesure où les nombres sont un concept qui leur échappe. Leur système de numérotation est quelque chose du genre «un, deux, trois, beaucoup, encore plus ».

« Comment pouvez-vous nous aider? »

- Nous connaissons la forêt, et nous pouvons éveiller les arbres.

L'attaque

Une fois que les PJ auront leur content d'informations, ils peuvent retourner surveiller le camp, en compagnie de leurs nouveaux alliés. Dans la journée, un groupe d'orques part en reconnaissance dans la forêt. Ils ne sont que quatre. Si les PJ se sentent en forme, ils peuvent parfaitement s'en occuper eux-mêmes. Sinon, ils pourront assister à « l'éveil » des arbres: les branches d'un très vieux chêne se transforment soudain en tentacules. Il attrape les orques et les déchire en petits morceaux avant de retomber dans son immobilité. Quatre de moins! Encore un jour ou deux de ce régime, et les orques commenceront à désespérer sérieusement. À ce moment-là, il sera possible de lancer une attaque, avec l'aide du peuple de la forêt (qui n'est pas très utile en combat, mais peut semer beaucoup de confusion et faire du bruit pour donner l'impression que les PJ sont l'avant-garde d'une armée innombrable).

Veillez à ce que le combat soit spectaculaire. Le sommet de la colline est couvert de gros rochers, parfois séparés par des crevasses larges d'un mètre ou plus. Sauter de l'un à l'autre en pleine nuit est un exercice périlleux... Par ailleurs, les crevasses sont une bonne cachette pour des orques un peu plus malins que la moyenne (le groupe croit avoir triomphé lorsque soudain, une patte verte sort d'une fissure et attire l'un d'eux dans l'obscurité). En définitive, les PJ devraient pouvoir en tuer une dizaine, mettre les autres en fuite et faire quelques prisonniers.

Autres approches

Si votre groupe n'est pas de taille face aux orques, d'autres conclusions sont possibles pour cet épisode.

*Infiltration sournoise. Après tout, les PJ n'ont peut-être pas envie d'une bataille rangée. Il se peut qu'ils se contentent d'attaquer les sentinelles au milieu de la nuit avant de libérer les prisonniers et de disparaître. Dans ce cas, ils peuvent compter sur l'hostilité de la forêt au cours des épisodes suivants (ils n'ont pas tué les orques et les arbres sont très

contrariés). Malgré tout, si leur plan est bien préparé, il peut réussir...

*Prisonniers! Si les PJ attaquent seuls ou se contentent de charger dans le tas à l'aveuglette, ils rejoindront Arwon et ses mercenaires dans l'enclos des prisonniers (soit dit en passant, en orque, il n'y a qu'un seul mot pour «prisonnier» et pour «déjeuner»). À vous de les faire évader. La solution la plus évidente prend la forme d'un coup de main donné par le peuple de la forêt, mais l'ingéniosité des PJ est sans limites. Laissez-les cogiter un peu, et ils vous inventeront certainement un plan d'évasion formidable.

*Contact pacifique. Qui sait, si les PJ se sentent en force, ils tenteront peut-être une approche diplomatique ? Pour peu que les orques aient déjà perdu du monde, cela peut réussir. Garrackch, leur commandant, est terrifié par toute la végétation qui l'entoure, et heureux de voir des êtres vivants (même des humains). Dans ce cas, il sera possible de négocier sur une base du style « libérez nos camarades, et nous nous arrangerons pour que vous puissiez repartir vers le nord sans encombres ».

Arwon

C'est un jeune homme qui ressemble beaucoup à son père, les moustaches en moins. Il est vif, intelligent, énergique... et à moitié mort de faim et de fatigue.

Il lui reste deux compagnons, Frand et Jronnd. Frand a une vilaine blessure à la cuisse. Il peut encore marcher, mais d'ici deux ou trois jours la plaie s'infectera... Jronnd est un costaud très taciturne. Si vous estimez que le groupe a besoin d'un peu de «muscle w pour s'en sortir, laissez-le vivre. Sinon, il sera tué par un orque au cours du combat...

Le véritable enjeu

Les éventuels prisonniers orques sont des vrais boulets, hargneux, arrogants et cherchant sans cesse à s'évader. Ils parlent un patois dérivé de la langue commune, tout à fait compréhensible avec un peu d'habitude.

Par leur intermédiaire, communiquez les informations suivantes aux PJ :

*Les montagnes Ocre grouillent d'orques et de gobelins. Récemment, toutes les tribus se sont unies sous la bannière d'un certain Gorgloch (un formorian très puissant), qui leur a promis de les emmener à la conquête des terres du sud.

* Le groupe que les PJ viennent de rencontrer n'est qu'une unité d'éclaireurs. Il y en a des douzaines d'autres dans la forêt.

* Les orques semblent très bien renseignés sur l'état des défenses des humains. Fort Brand est l'un de leurs premiers objectifs. Sans la résistance de la forêt, la ville serait déjà assiégée. (Et si les PJ ne font pas de prisonniers? Arwon a entendu les orques discuter pendant sa captivité, et peut leur transmettre les mêmes informations.)

S'ils ont un minimum de conscience civique, les PJ devraient décider de rentrer le plus vite possible à Fort Brand.

Acte 2: De Charybde en Scylla

Le retour

Pendant vingt-quatre heures, tout se passe bien. La forêt n'a plus l'air tellement hostile (même si les PJ se sont montrés insupportables, elle

concentre ses pouvoirs sur les orques). Rejoindre la rivière jusqu'à la tête sculptée n'est pas très difficile. Tout se gâte juste avant qu'ils n'y parviennent.

La plaie de Frand commence à suppurer, et il a de plus en plus de mal à marcher. Les PJ vont être obligés de s'arrêter pour lui préparer une litière. Il n'y a rien qui ressemble à des plantes médicinales aux alentours. À peine sont-ils repartis qu'ils commencent à entendre des tambours, loin vers le nord... L'armée orque commence à se regrouper. Protégées de la colère des arbres par leur nombre et par les rituels de leurs magiciens, des colonnes de plusieurs centaines de guerriers se massent à deux jours de marche vers le nord, dans une zone rocheuse pratiquement dépourvue de végétation. Si les PJ ont deux sous de bon sens, ils devraient essayer de filer vers le sud à toute vitesse. Mais s'ils préfèrent aller jouer aux espions, libre à eux! Ils n'auront pas besoin d'un examen approfondi pour se rendre compte que la menace est vraiment très sérieuse, et qu'il faut absolument prévenir Fort Brand. Bien entendu, s'ils sont maladroits, ils se feront repérer et poursuivre, mais ils devraient pouvoir s'échapper d'extrême justesse (avec, si besoin est, un petit coup de pouce de la part des arbres).

Théoriquement, depuis le rocher de la tête, ils n'ont qu'à suivre le fleuve. L'ennui, c'est que la tête a disparu. À sa place, il y a un énorme trou, avec un escalier de pierre noire qui s'enfonce dans le sol. Cela devrait perturber les PJ, sans plus. En l'état actuel des choses, il y a peu de chances pour qu'ils aient envie de s'aventurer dans des endroits bizarres. S'ils se posent quand même la question, Arwon suggère qu'ils aillent quand même y jeter un coup d'œil... (Mais honnêtement, si vous arrivez à les amener à descendre sans recourir à des artifices grossiers, du genre flèche lumineuse avec marqué « pour la suite du scénario, c'est par ici », félicitations! Dans ce cas, ils seront capturés au pied de l'escalier.)

S'ils résistent stoïquement à l'appel des souterrains et continuent leur route, ils auront une surprise désagréable au prochain bivouac. Au milieu de la nuit, la ou les sentinelles se sentiront soudain très lassées et perdront connaissance (faites lancer quelques dés, histoire de ne pas paraître trop tyrannique. Ignorez les résultats). À leur réveil, les PJ se rendent compte que leur camp a été investi par de curieuses créatures. Ce sont des humanoïdes très grands, très maigres, dont les traits ressemblent à ceux du rocher de la tête. Ils portent des armures et des épées de facture bizarre. Sans un mot, ils invitent les PJ à les suivre.

(Et si les PJ résistent? Ils seront désarmés, ligotés et entraînés de force. Ces créatures sont terriblement résistantes, et nettement supérieures en nombre.)

Bien entendu, ils retournent au rocher de la tête. L'escalier descend très profondément, et débouche sur un large couloir bordé

d'ossements. Ils marchent pendant presque une heure, avant d'arriver sur une vaste corniche. Elle domine un immense cirque rocheux, au centre duquel se dresse une petite ville. Le groupe descend un nouvel escalier, et pénètre dans la cité.

L'architecture, tout en angles et en tourelles, ne ressemble en rien à ce que connaissent les personnages.

Leurs guides les amènent dans un grand bâtiment central, qui pourrait être un temple ou un palais, et les abandonnent dans des appartements somptueux (quoique légèrement poussiéreux), au dernier étage. Ils vont y attendre une heure ou deux (en fait, juste assez longtemps pour commencer à bouillir de frustration et commencer à penser à faire des bêtises, par exemple une tentative d'évasion. Bien entendu, ils sont archi-surveillés).

La porte finit par s'ouvrir. Un petit humain en robe noire entre dans la pièce. D'une voix un peu hésitante, il souhaite la bienvenue aux personnages.



de servir la Nature (qu'ils avaient «offensée» d'une manière ou d'une autre). Après quoi, la région fut recouverte d'une immense forêt magique, et les dieux partirent à la recherche d'autres peuples à châtier.

Arach peut parler pendant des heures de la «prodigieuse expérience historique >> qu'il a mise en place. Il a littéralement ressuscité une culture disparue, et l'a étudiée de près pendant des années. Mais les PJ seront sans doute plus intéressés par des réponses simples, du genre «pourquoi nous avez-vous capturés ? » Si on lui pose directement la question, il répond, avec un sourire un peu froid:

*Voyez-vous, j'ai sympathisé avec un groupe de chauves-souris vampires, et elles viennent parfois me raconter ce qui se passe à l'extérieur. Il y a quelques jours, elles m'ont raconté une histoire assez confuse... j'ai cru comprendre qu'il y avait des créatures hostiles dans la forêt. Sur mon conseil, le Peuple (c'est le nom que se donnent mes ressuscités) a envoyé des patrouilles, avec l'ordre de faire des prisonniers. Et vous êtes là. » Les PJ vont sans doute protester, expliquer qu'il y a une erreur, parler des orques et ainsi de suite. Il réfléchit un instant, sourit, hoche la tête et dit:

*Je comprends. Vous dites sans doute la vérité. Je vais envoyer de nouvelles patrouilles. Nous nous reverrons sous peu. » Et il sort...

Séjour dans la cité des morts

Les PJ se rendront vite compte qu'ils sont relativement libres de leurs mouvements, tant qu'ils restent dans le périmètre de la cité. Toutefois, ils sont suivis partout par une demi-douzaine de guerriers momifiés, qui ont ordre de les attaquer s'ils s'approchent trop de l'escalier d'accès à l'extérieur. Bref, ils sont coincés... pour l'instant. Arach n'a aucune confiance dans les êtres humains. Il est plus qu'à moitié convaincu qu'ils mentent. Quant aux momies, elles n'ont pas beaucoup de conversation.

Les momies

La ville abrite près de trois cents de ces créatures. Les aristocrates du Peuple se faisaient enterrer avec des dizaines de serviteurs, en prévision d'une après-vie très semblable à celle-ci. Arach a pris soin de ressusciter une majorité d'individus inoffensifs: serviteurs, cultivateurs, scribes et administrateurs. Il se méfie (à juste titre) des guerriers et des nobles, mais il en a quand même ranimé une cinquantaine. Pour le citer: « Comment voulez-vous avoir une reconstitution correcte s'il manque l'élément essentiel? » Il a dû mater plusieurs tentatives de révolte de la part de

ses créatures, avant d'avoir le bon sens de leur laisser les apparences du pouvoir et de devenir leur « fidèle conseiller ». (Comment jouer les momies: presque comme si elles étaient encore en vie. Chacune se livre aux occupations qu'elle exerçait de son vivant, sans état d'âme ni émotion. Ces créatures donnent l'impression d'être très prévisibles, mais elles conservent une certaine part de libre arbitre. Les moins réussies sont à peine plus vivantes que des robots. Mais certaines sont aussi conscientes que de leur vivant, et cela en fait des adversaires redoutables.)

Voici quelques PNJ qu'il serait bon de présenter à nos aventuriers. Après tout, même dans le meilleur des cas, ils sont là pour plusieurs jours.



***O'ooxa**. Selon les critères du Peuple, elle a dû être belle, il y a dix mille ans. Aujourd'hui, elle est comme les autres, jaune et desséchée. Elle faisait partie de la suite d'un puissant noble. C'est elle qui viendra faire le ménage chez les PJ, et leur apporter à manger. Elle est lente et un peu dans le brouillard (du genre à continuer à balayer sans s'occuper des PJ, même s'ils hurlent et lui tapent dessus de toutes leurs forces). Arach la considère comme l'un de ses spécimens les moins bien réussis.

***Bahan'aal**. C'est le chef du petit groupe affecté à la surveillance des PJ. Il est grand, massif et nettement plus éveillé qu'O'ooxa. En fait, il a presque l'air vivant. Si les PJ essayent de communiquer, il semble écouter et comprendre. Mais il ne fait rien de plus.

***Vala, cultivateur**. Comme beaucoup de ses pareils, il n'a pas été momifié, mais étranglé puis préservé magiquement. Du coup, il ressemble davantage à un zombie qu'à une momie. Les PJ pourront voir des dizaines de ces créatures labourer des champs autour de la ville. Bien entendu, ils ne font rien pousser. À quoi bon? Leurs maîtres ne mangent pas (Arach cultive lui-même son potager).

***Chazdhach, scribe**. Une momie en très mauvais état, qui espionne les PJ sans grande discrétion. Intellectuellement parlant, c'est l'un des mieux conservés, suffisamment pour éprouver une certaine curiosité quant au monde extérieur. Arach lui a appris un peu de gris parler. Il ne prendra pas l'initiative du contact, mais si les PJ l'abordent, il peut s'avérer très utile.

***Saxif Na'arvan**. Un des rares nobles qu'Arach ait pris la peine de réanimer. La noblesse du Peuple se composait essentiellement de comploteurs fourbes et sornois, et ces caractéristiques ont fort bien survécu à l'embaumement. Saxif fera convoquer les PJ dans ses appartements dans la journée qui suivra leur arrivée. Il les recevra sur son trône, drapé dans une robe rouge sang. Il n'est malheureusement pas télépathe et, même s'il parle quelques mots de gris parler (que lui a appris Arach), il ne prendra pas la peine de s'en servir. Il regarde les PJ s'agiter sans manifester plus d'intérêt que s'ils étaient une troupe



La nécropole

Arach

Les PJ ont peut-être entendu parler de lui à Fort Brand. C'est cet érudit qui a disparu dans la forêt, il y a des années. Il est ravi d'avoir un peu de compagnie humaine, et ne demande pas mieux que de leur raconter son histoire.

Il a été chassé de l'université magique de la capitale (Serdilène), il y a bien longtemps, pour s'être intéressé de trop près à la nécromancie. Plutôt que de suivre la filière habituelle des nécromants (qui consiste, grosso modo, à vendre son âme au démon et à aller s'enterrer dans un vieux cimetière en attendant de se transformer en liche), Arach a décidé de se consacrer à sa seconde passion: l'étude des civilisations disparues, et en particulier celle de l'Empire de Lumière, anéantie voilà quelques centaines d'années. Il est donc parti à l'aventure dans la forêt, et a fini par trouver cette petite cité. Apparemment, c'était une sorte de nécropole royale, pleine de momies. Il a un peu tâtonné, mais après quelques mois, il a réussi à en ressusciter une, puis une autre... trente ans plus tard, il est à la tête de plusieurs centaines de ces créatures.

S'il y a un intellectuel parmi les PJ, ou s'ils posent la question, il leur racontera en deux mots l'histoire de la chute de l'Empire de Lumière, qu'il a reconstituée après des années de patientes recherches. Il semble que ces gens aient été de puissants magiciens. Mais un jour ils déplurent aux dieux, qui détruisirent leur civilisation avant de transformer les rares survivants en singes, à qui ils ordonnèrent

de chiens savants, les congédie d'un geste et commence à réfléchir à la manière de les intégrer à ses machinations. D'ici à ce qu'il ait trouvé un plan qui le satisfasse, les événements auront marché...
***Sa Majesté le roi Wurlic X.** Le chef-d'oeuvre d'Arach : un noble parfaitement réanimé, intelligent et coopératif. C'est le seul télépathe de la nécropole, et donc le seul qui puisse communiquer clairement avec les PJ. Malheureusement, il fait tout à fait confiance à Arach, son « conseiller » humain, et ne recevra pas les PJ tant que ce dernier ne lui aura pas donné son aval.



Que faire?

*Essayer de s'évader est une mauvaise idée. Leurs chances de succès sont faibles, et cela convaincra Arach qu'ils sont dans le camp des envahisseurs. Même s'ils réussissent, ils se retrouveront seuls dans une forêt infestée d'orques...

*Communiquer avec les momies est un passe-temps stérile.

*Discuter avec Arach est nettement plus intéressant. La difficulté est de mettre la main dessus. Il passe ses journées à dormir et ses nuits dans une caverne souterraine, à préparer sa « grande expérience » (dont nous reparlerons dans un petit moment). C'est un personnage complexe. Comme tous les savants fous, il a un petit problème d'ego (« et à l'université, ces imbéciles m'ont chassé en me jetant des pierres. Un jour, je reviendrai me venger »). Il considère les humains comme de la matière première, et il faudra pas mal d'efforts pour le convaincre de soigner les blessés. Si cela ne tenait qu'à lui, il les laisserait mourir pour mieux les zombifier. Le destin de Fort Brand ne l'intéresse absolument pas. Toutefois, il est possible de le manipuler en jouant sur son orgueil et sur sa curiosité intellectuelle. S'il y a un magicien dans le groupe, il recherchera sa compagnie...

Deux jours après leur arrivée, l'une des patrouilles rentre. Elle fait son rapport au roi, en présence d'Arach et des aventuriers. La présence des orques est confirmée, tout comme le fait qu'ils se dirigent vers le sud. Arach hésite encore à laisser partir les aventuriers. Après tout, rien ne lui garantit qu'une fois le péril orque écarté, ils ne reviendront pas ici avec une troupe d'inquisiteurs. De plus, ce sont des combattants, et leur présence risque d'être nécessaire si les orques se montrent agressifs. Il est

sur le point de se laisser convaincre lorsqu'un garde entre et annonce, en commun... l'arrivée d'une ambassade orque!

L'ambassade

Une demi-douzaine d'orques richement vêtus pénètrent dans le laboratoire d'Arach, suivis par une dizaine de porteurs chargés de présents (fourrures, pierres précieuses, or, etc.). Leur chef s'agenouille devant Arach et se lance dans un discours fleuri qui peut se résumer à : "ô puissant nécromant, nous t'implorons de te joindre à nous dans notre guerre contre les Peaux-Roses. Si tu nous aides, nous te comblerons de faveurs, tu auras des milliers de cadavres à animer à ta guise, et tu siègeras au conseil aux côtés de notre puissant roi Gorgloch".

Arach a l'air indécis, et annonce qu'il prendra sa décision après le repas du soir. Il interdit aux PJ et aux orques de s'entre-tuer, et se retire dans les cavernes qui s'étendent sous la cité. Combien de temps croyez-vous que les PJ vont résister à la tentation de sauter à la gorge des orques?

Leur groupe se compose d'Arrogn, Vordoch, Nrechdt, Chrotrgn, Igrocsh et Chjarmorch (les ambassadeurs) et de six porteurs-gardes (de gros gobelours) dont les noms importent peu. Ils ont été désarmés, comme les PJ. Les soldats-momies sont sans cesse présents, et interdisent toute action directe.

Que faire?

*Échanger des regards haineux ne les mènera pas loin. Si les PJ ont compris dans quelle sorte de civilisation ils sont tombés, ils peuvent essayer d'agir plus subtilement.

*Chazdhach se fera un plaisir de les conduire à l'empoisonneur officiel du palais, qui leur fournira une décoction abominable à souhait. Encore faut-il empoisonner le dîner, qui est préparé par un groupe de domestiques particulièrement mal ranimés. Si l'opération réussit, les ambassadeurs orques iront se coucher tôt, le trajet les ayant fatigués. Ils ne se réveilleront jamais...

*Plus subtilement, ils peuvent essayer de rencontrer le roi et de lui glisser à l'oreille des choses comme « Majesté, votre conseiller rencontre des ambassadeurs étrangers sans votre autorisation et détourne les présents qui vous étaient légitimement adressés ». Ce genre de perfidie marche toujours, quels que soient le monarque et la civilisation. L'ennui est que cela met Arach en péril... et que les orques ne sont pas particulièrement choqués à l'idée de négocier avec la momie d'un roi-sorcier. De son côté, Wurlic ne se rend pas compte de l'étendue de la civilisation humaine, et n'est pas contre l'idée de se joindre aux envahisseurs.

Le dîner

Il réunit Arach, les PJ et les orques dans une ambiance tendue. Orques et PJ tiennent là une dernière chance de convaincre le nécromancien. Laissez-les faire assaut d'éloquence. Les orques promettent la puissance et la gloire. Quant aux PJ, qu'ont-ils à proposer? À la fin du repas, Arach annonce sa décision. La ville restera neutre, mais les orques sont libres de circuler dans la forêt comme bon leur semble. Les orques sont déçus, mais acceptent le marché. Dans la nuit, Arach vient trouver les PJ dans leurs chambres. L'explication

risque d'être orageuse mais, dans le fond, ses arguments se tiennent. "Que je le veuille ou non, les orques tiennent la forêt. Je n'ai rien à gagner en me sacrifiant pour une humanité qui m'a rejeté, mais je comprends que vous vouliez protéger votre foyer. Je vais vous renvoyer chez vous le plus vite possible. J'ai un moyen, mais je vais avoir besoin d'un petit peu d'aide."

La grande expérience

Il les conduit aux cavernes sous la ville. Elles sont pleines de caveaux et de sarcophages, d'humains et d'animaux. Ils se rendent dans une caverne plus grande que les autres, où repose la momie d'un énorme dragon. De loin, il donne l'impression être sculpté dans une pierre verte. En fait, c'est un effet secondaire des procédés de conservation.

Arach murmure : « Seul, je n'ai jamais osé le ranimer. Avec votre aide, j'espère y parvenir. » Il a déjà préparé tout le matériel nécessaire.

Si les PJ acceptent, il leur apprend le rituel, leur prélève une pinte de sang chacun, allume les braseros et commence à chanter dans une langue bizarre.

(Et si les PJ refusent de se mêler de nécromancie? C'est parfaitement leur droit. Arach les fera reconduire dans la forêt. Le trajet par voie de terre risque d'être nettement plus long et nettement plus déplaisant.)

La cérémonie dure des heures, et les PJ en sortiront épuisés. Il ne se passe rien... Alors qu'Arach, visiblement écoeuré, se prépare à l'interrompre, la gangue de pierre verte qui entoure le dragon se fissure et éclate... Ils se retrouvent devant un dragon gros comme un autobus, à moitié pourri, avec d'immenses yeux rouges et une faim dévorante. Arach, pas fou, bat en retraite vers la sortie. Les PJ vont devoir négocier seuls. Griffeflamme (c'est son nom) est télépathe mais peu intelligent. Aux aventuriers de lui expliquer qu'il y a plus de choses à manger dehors que dans la caverne, et qu'il pourra se nourrir à volonté en échange d'un seul petit service: les déposer en ville, à quelques heures de vol.

(Comment jouer Griffeflamme : rugissez, grondez. Vous avez faim et vous êtes curieux. Où sont vos anciens maîtres? Qui sont ces petites créatures qui vous font face? Et ainsi de suite. Vantez-vous. Vous êtes le plus fort, le plus puissant, etc.)

Le Vol

Il y a largement assez de place sur le dos du dragon pour tout le groupe (y compris Arwon et ses deux mercenaires). Il ne reste plus qu'à ouvrir les immenses portes de bronze qui se trouvent au fond de la caverne, et à s'accrocher le mieux possible au cuir de Griffeflamme. Le décollage est brutal, et manque de se solder par une catastrophe. Ses ailes sont beaucoup plus fragiles qu'autrefois. Soignez la description du vol. C'est le genre d'expérience qui ne se vit qu'une fois dans une carrière d'aventurier. Il fait nuit, mais la lune est pleine. L'air est chaud. Très loin en dessous d'eux, la forêt

défile à toute vitesse. Vue d'ici, elle a presque l'air hospitalière. Au sud, droit devant eux, on distingue une ligne rouge. Vu de plus près, on dirait... un incendie! Les orques ont mis le feu à la forêt!

Les flammes se propagent à une vitesse surnaturelle, aidées par les sorciers orques. Griffeflammes fait de son mieux pour éviter de survoler les zones incendiées (l'air chaud suscite des turbulences

telles qu'il risquerait de s'écraser).

À un moment donné, ils survolent une colonne d'une trentaine d'orques.

Le dragon a l'air de penser que c'est le repas promis. Si les PJ le laissent faire, il pique droit dessus (ils ont intérêt à être bien attachés!). Le combat est sanglant, mais sans surprises. Nos aventuriers n'auront même pas à descendre, Griffeflammes se charge tout. S'ils meurent d'envie de prendre un peu d'exercice, vous pouvez toujours vous arranger pour qu'il y ait un petit combat.

Les orques comprennent que ce dragon, malgré son aspect, ne fait pas partie de leur armée, et font décoller la chasse: une dizaine de gobelins armés d'arcs ou de longues lances, montés sur des chauves-souris géantes. Individuellement, ces créatures sont ridiculement faibles. En groupe, elles peuvent faire des dégâts, et forcer le dragon à atterrir, si les PJ ne le défendent pas efficacement.

(Comment gérer les combats en trois dimensions ? En oubliant qu'ils sont en trois dimensions, justement. Les gobelins sont trop stupides pour essayer d'attaquer le ventre du dragon, et Griffeflammes n'est pas assez maniable pour se lancer dans des manœuvres acrobatiques. La seule différence avec un combat normal est qu'en cas de blessure grave, on risque de faire une chute mortelle: 10% de risques pour les PJ qui sont solidement sanglés sur une surface de plusieurs mètres carrés, et 80 % de chances pour les gobelins qui montent à cru sur des créatures de la taille d'un poney).

A l'aube, au terme d'un trajet exténuant, les PJ aperçoivent les remparts de Fort Brand. La ville dort encore, à l'exception des sentinelles qui, voyant arriver un dragon, sonnent l'alarme et entreprennent de le cribler de flèches. Les orques sont encore loin, et il vaudrait sans doute mieux se poser hors de l'enceinte. Griffeflammes les dépose puis redécolle. Il a rempli sa part du marché, et rentre «chez lui».

ACTE 3: Assiégés!

Aux armes!

L'arrivée des PJ ne passe pas inaperçue. En fait, la moitié des habitants de la ville sont à leur fenêtre, et les regardent se diriger vers le palais du comte, en compagnie de quelques gardes. Le comte Osmond les reçoit en personne. C'est un vieux militaire efficace, qui prend leurs informations très au sérieux. Il fait envoyer un groupe d'éclaireurs dans la forêt, pour estimer le temps qui reste avant l'arrivée des orques, ordonne une

mobilisation générale, fait évacuer les femmes et les enfants vers le sud... Bref, se comporte en chef de guerre compétent.

Cela dit, il y a un point du rapport des PJ qui l'inquiète. Les orques avaient l'air de bien connaître la région, et d'être certains que Fort Brand tomberait presque sans combat. Auraient-ils un espion en ville?

Et voilà les PJ promus chefs du contre-espionnage comtal...

Chasse au traître!

La tâche n'est pas si complexe qu'il y paraît. Il suffit de raisonner un peu. Pour être efficace, un traître doit être dans la place depuis un bon moment, et rester en ville pour ouvrir les portes aux assiégeants. Cela élimine d'emblée toute la population flottante d'aventuriers, ainsi que les trois quarts des civils, qui demandent à être évacués. Par ailleurs, il faut qu'il soit relativement haut placé pour disposer d'informations militairement exploitables. Enfin, il faut qu'il ait un moyen de communiquer avec l'armée orque. Tiens, justement... le palais possède un pigeonnier. Une fouille attentive permettra de découvrir, dans un coin, cinq pigeons surnuméraires, qui filent plein nord si on les lâche. Le traître a donc accès aux oiseaux (si les PJ n'y pensent pas, faites-les découvrir par un PNJ). Cela les remettra sur la piste).

Cela limite le choix à quatre des principaux conseillers du comte, qui ont tous demandé à rester en ville. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls. N'oubliez pas, dans un premier temps, de les «noyer» dans une foule de PNJ innocents, fils du comte, capitaine des gardes bourru, prêtre du temple de la Guerre qui appelle ses ouailles à résister, et ainsi de suite.

***Claudius, le prévôt.** Un gros homme grisonnant, qui a en charge la justice de la cité. En temps de guerre, il préside les tribunaux militaires. C'est un ambitieux notoire, qui rêve d'anoblissement. Il fait d'ailleurs du zèle, dans l'espoir d'être récompensé après la victoire. Innocent.

***Bors, le «connétable».** Sous ce titre pompeux se dissimule en fait le chef de la (petite) force de cavalerie de la ville. Il est jeune, distingué et criblé de dettes. Il enrage de se voir assiégé. Il préférerait de beaucoup charger sabre au clair en terrain découvert. La rumeur prétend qu'il en veut beaucoup à Osmond depuis qu'il a été éconduit par sa fille. Innocent. Il sera sans doute parmi les premiers morts.

***Nathan, l'intendant.** Un vétéran manchot et borgne. Il a guerroyé dans tout le royaume, et a déjà combattu les orques, à l'ouest. Il a même passé plusieurs années prisonnier d'une tribu de hobgobelins. Il hait passionnément ces créatures, et ne manque pas une occasion de le faire savoir. Et s'il mentait ? Et s'il avait été retourné pendant sa captivité ? En tant qu'intendant, il a toutes les clés de la forteresse, y compris celles des portes extérieures. Autant dire que c'est le suspect numéro 1. Malheureusement, il est exactement ce qu'il prétend être...

***Géta, le chroniqueur.** Un petit homme timide, qui donne l'impression d'avoir très envie d'être ailleurs. C'est l'un des rares civils à rester dans la forteresse. Il est chargé de raconter les exploits du comte et de ses chevaliers mais, comme il dit «je préférerais les raconter après. Je n'ai rien contre les témoignages de seconde main». Il faut vraiment beaucoup d'imagination pour se le représenter en traître ouvrant les portes de la ville

aux orques. Et pourtant, c'est exactement ce qu'il va faire, si les PJ lui en laissent l'occasion. Ses motivations sont tout à fait égoïstes: Gorgloch lui a promis beaucoup d'or. S'il se rend compte que les PJ fouinent dans la citadelle, il fera de son mieux pour sympathiser avec eux et les aiguiller sur de fausses pistes. Si cela ne suffit pas, il essaiera de leur arranger un ou deux «accidents», mais ce n'est pas un spécialiste. S'il se sent sur le point d'être démasqué, il tentera de fuir ou de se cacher en ville (il y a bien assez de maisons vides pour qu'il se dissimule pendant des années).

Démasquer Géta

Il existe si peu de raisons de le suspecter que les PJ risquent de se méfier de lui tout de suite. Malheureusement, il est prudent, et il n'y a presque rien qui puisse l'incriminer. Son scriptorium est plein de papiers divers, dont un plan du château? Et alors, il l'utilise pour simplifier son travail de description lorsqu'il rédige sa chronique. Il a une liste complète de tous les hommes d'armes de la forteresse? Même chose. Et ces petits morceaux de parchemin, juste de la bonne taille pour être mis à la patte d'un pigeon voyageur? Ça risque d'être plus difficile à expliquer, mais il peut toujours prétendre que le traître les a mis là pour le compromettre (une tactique qu'il ne se privera pas d'utiliser, si les PJ annoncent leur intention de fouiller les chambres).



En fait, le démasquer n'est même pas indispensable. Des PJ intelligents préféreront faire condamner toutes les portes, ou fouiller le château de fond en comble à la recherche d'un jeu de clé surnuméraire (la clé de la poterne nord, que Géta est censé ouvrir, se trouve sous l'une des pierres de la margelle du puits. Si les PJ la trouvent, ils lui arrachent son principal moyen de nuire).

Les orques arrivent

Les PJ ont quarante-huit heures pour découvrir Géta ou le neutraliser d'une manière ou d'une autre. Deux jours après leur retour, les orques sortent de la forêt. Ils sont moins nombreux qu'on ne pouvait le craindre: deux cents, guère plus (leur chef, sachant qu'il n'aurait pas à assiéger la forteresse, a envoyé juste assez d'orques pour massacrer la garnison). Bien entendu, d'autres unités sont en train d'attaquer les autres forteresses frontalières. Les PJ n'auront pas le temps de profiter du spectacle: le comte les convoque une nouvelle fois. Il est en armure, et n'a pas l'air d'humeur à bavarder longtemps. «Mes amis, merci pour tout ce que vous avez fait. Vous pouvez rester vous battre, bien sûr, mais j'ai une autre tâche pour vous. Ma fille Laura a tenu à rester jusqu'ici. Mais j'ai enfin réussi à la

convaincre de partir. J'aimerais que vous l'escortiez vers le sud. Vous passerez par les souterrains, si la sortie est encore libre. Vous avez un quart d'heure pour vous préparer.»

Laura

À leur retour, le comte est en compagnie d'une jeune fille brune en justaucorps de cuir, l'épée au côté. Elle a l'air furieuse. Quant au comte, il est au bord de l'apoplexie. Il salue les PJ, grogne quelque chose comme «occupez-vous bien d'elle... bon courage». Il mène personnellement la petite troupe jusqu'au sous-sol du donjon. Il fait pivoter l'une des torches, ce qui ouvre tout un pan de mur. Il s'éloigne sans saluer sa fille.



Le tunnel est une route droite et pavée, sans le moindre piège. Une vraie promenade de santé... s'il n'y avait pas Laura. C'est une jeune fille très têtue, qui a décidé qu'elle allait se battre aux côtés de son père et qui est furieuse d'être éloignée de l'action. Les PJ ont tout intérêt à la surveiller de très près. Sinon, à la première occasion, elle leur fausse compagnie et retourne au donjon. Elle est intelligente, cela dit. Si elle sent que les PJ regrettent de rater la bataille, elle n'hésite pas à remuer le couteau dans la plaie, puis à leur proposer d'y retourner «en nous installant en ville basse, on pourra se battre tant qu'on veut, et papa ne le saura jamais». Dans ce genre de situation, tout peut arriver. Certains PJ manquent suffisamment de galanterie pour la bâillonner, la ligoter et la charger sur leurs épaules. D'autres feraient n'importe quoi pour faire plaisir à une jolie fille, et retourneront allégrement se jeter dans la nasse qu'ils viennent de quitter. Une fois de plus, considérons que la couardise l'emporte... (Et s'ils décident de rester? Terrés dans l'une des maisons de la ville basse, ils assisteront à l'assaut. À moins que Géta ne soit encore en mesure de trahir, les orques n'arriveront jamais jusqu'à eux. En revanche, s'il ouvre la porte, la ville tombe... Les orques ne s'attarderont pas à tout piller. Ils mettent le feu et repartent. Les PJ pourront peut-être en combattre un ou deux, mais ils auront surtout du mal à échapper aux flammes.)

La fuite

Le tunnel débouche au bord d'une petite rivière. Une barque les attend non loin de là. Le courant les conduira à Reneva, une petite cité marchande. Le trajet prendra trois heures (un peu plus s'ils décident d'y aller par la route). Pour peu qu'ils fassent preuve d'un minimum de prudence, ils ne sont pas repérés par les patrouilles orques (à moins, bien entendu, que vous n'avez envie d'une petite course-poursuite). Une fois de plus, Laura est le principal problème. Si le groupe aperçoit une patrouille d'orques qui semble moins nombreuse que le groupe, elle charge.

Elle est tout à fait aveugle à de petits détails qui risquent de crever les yeux des PJ, du genre: ils sont en demi-plaques et nous avons des armures de cuir, ou s'il y a une patrouille, c'est qu'il y en a d'autres pas loin. Elle est également capable d'endormir leur vigilance jusqu'à Reneva. Une fois dans les faubourgs, elle vole un cheval et repart à Fort Brand au triple galop.

Reneva

C'est un bourg un peu plus important que Fort Brand. Une nombreuse armée stationne à l'extérieur. C'est la milice locale, appuyée par un petit corps de cavalerie. Les PJ sont arrêtés à l'entrée de la citadelle. S'ils expliquent leur affaire, on les conduit à Franir, le comte. Il écoute leur rapport, sourit en apprenant que les orques qui assiègent Fort Brand ne sont que deux cents, et décide de partir immédiatement à la tête d'une partie de ses troupes pour «culbuter ces marauds». Les PJ sont libres de se joindre à lui, ou de profiter d'un repos bien mérité. (Et Laura? Elle s'arrange pour changer de vêtements avec l'un des gardes et se mêle à l'armée. Incorrigible!)

La bataille finale

À cheval, le trajet Reneva/Fort Brand ne prend qu'une heure et demie. Les derniers kilomètres seront parcourus au grand galop...

À vous de décider de ce que trouvent les PJ à leur retour. La ville peut être en flammes, avec un dernier carré de défenseurs retranchés dans le donjon. Privés de leur traître, les orques construisent des échelles et décident de s'en remettre à la procédure classique. Idéalement, lorsque les secours arrivent, la moitié de l'armée orque est en équilibre précaire sur des échelles que les défenseurs se font un plaisir de faire basculer.



La cavalerie rentre sans difficulté dans les rangs orques, mais très vite, chaque cavalier se retrouve au milieu d'une masse compacte d'orques qui cherchent à abattre son cheval.

(Comment gérer la bataille? Très simple: ne la gérez pas. Concentrez-vous sur les actions des PJ. Comptez 1d6 adversaires par cavalier. Celui-ci a un bonus de 3 (ou équivalent) parce qu'il est en position haute, mais les orques couperont les jarrets de son cheval en 1d8 tours. Il y a intérêt à ce que le PJ ait fait le ménage à ce moment-là. Une fois redevenu fantassin, il est libre de faire ce qu'il veut, et vous êtes libre de lui opposer autant d'obstacles que vous le désirerez. Soignez les descriptions, à la fois pour l'ambiance et parce qu'une description précise suggère des actions aux PJ. Par


exemple, si vous parlez des échelles et de la petite forge de campagne qui se trouve juste à côté, l'un des PJ aura peut-être l'idée d'aller incendier les échelles. Ce qui l'amènera à croiser le fer avec deux gros orques, peut-être à se porter au secours d'un soldat blessé, et ainsi de suite. Concentrez-vous sur leur environnement immédiat. Le chaos est tel qu'ils n'y voient pas à plus de vingt mètres. De toute façon, un imprudent qui se concentre sur ce qui se trouve loin de lui risque de se faire tuer par un orque qui lui sautera dessus à l'improviste.) Si vous la trouvez, utilisez la musique du Seigneur des Anneaux, c'est un fond sonore très efficace. Il y a un coup mesquin à faire à l'un des PJ (de préférence celui qui s'en sort le mieux): l'obliger à voler au secours de Laura, qui est en mauvaise posture. Une fois débarrassée de ses agresseurs, elle s'effondre, inconsciente... et le PJ est transformé en garde-malade pendant plusieurs tours.

Conclusion et conséquences

Lorsque vous en aurez assez de lancer les dés et que les personnages seront rassasiés du combat, vous pourrez annoncer que c'est terminé. Les derniers orques se replient dans la forêt, laissant des dizaines de victimes. Du côté des humains, les pertes sont minimales (si Géta n'a pas pu trahir. Sinon, c'est une catastrophe). Et maintenant, reste un problème. La ville est sauvée pour aujourd'hui, mais il y a des milliers, voire des dizaines de milliers d'orques qui submergent la frontière. Ils ont à peine livré la première escarmouche de la Grande Guerre des Plaines des Vents Jaunes. Selon les dispositions de vos PJ, vous pouvez les envoyer à la cour, où ils essayeront de convaincre un roi apathique et décadent de mobiliser le ban et l'arrière-ban de sa noblesse, sous peine de perdre son royaume; les laisser sur place à découper en rondelles des monceaux d'orques; les laisser retourner auprès de Arach (il reste des kilomètres de souterrains à explorer, et sans doute des dizaines de dragons à éveiller); préparer une contre-attaque sur les monts du Ogres (ou pourquoi pas une alliance avec les tribus centaures qui vivent dans la toundra ils sont primitifs, mais ils seraient disposés à s'allier aux humains; tenter d'assassiner Gorgloch, le roi Formor (sans lui, les tribus orques retourneront à leurs luttes intestines. Est-il arrivé au pouvoir tout seul, ou a-t-il été aidé?), etc.

Annexe: profils des monstres et Pnj

Peuple de la forêt: Page 136, Escobar Gnome, BM Vol 1
Orques: Page 209, Troufion Orque
Garrack: Page 209, Berserker, BM Vol 1
Arh'Gerlacht (chaman): Page 210, Oeil de Gruumsh, BM Vol 1
Arwon: Voleur 1
Jrond et Frand: Guerrier 3
Arach, nécromancien: Magicien niv 14
Momic: Page 190, BM Vol 1,
Ambassadeurs orques: Page 210, Chef orque ou Oeil de Gruumsh



Gobelours: Page 140, Hommes
d'armes, BM Vol 1

Griffe flamme: Page 75, BM Vol 1

Gobelins: Page 138, tireur d'élite,
homme d'armes, BM Vol 1

Chauves-souris des ombres: Page
43, BM Vol 1

Humains de Reneva: Guerrier 1

Laura: Guerrier 2