

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



L'AVENTURE DE LA GROTTES AUX GOBELINS

Cette aventure débute au moment où les PJ quittent Sombreval pour les terres du nord et le village de HauteColline.

Le but de cette quête est double. Ils doivent mettre un terme aux raids de pillage des gobelins d'une part.

D'autre part, ils sont à la recherche du nain Gruntok, ancien propriétaire de l'auberge du Dragon Pourpre. Ils espèrent en apprendre plus sur la mystérieuse table légendaire sur laquelle des générations d'aventuriers avait gravé la carte des Marches de l'Ouest.

HAUTECOLLINE

Le village de HauteColline est situé au nord de Sombreval, à une bonne demie journée de marche en suivant la route.

C'est un petit hameau d'une vingtaine de maisons agglutinées les unes contre les autres et ceint d'un muret de pierre servant de fortifications contre les attaques occasionnelles des gobelins qui, d'après la rumeur, sont très actifs au-delà de la frontière nord.

En arpentant la route vers le village, les PJ aperçoivent plusieurs petites fermes isolées.

Ils aperçoivent également des paysans qui travaillent dans leurs champs.

A l'approche des PJ, ils laissent tomber leurs outils et s'enfuient vers le village.

Un petit comité d'accueil attend les PJ à l'entrée du village (sans doute prévenu par les paysans aperçus juste avant).

Gerber, le chef du village (un vieil homme barbu et voûté marchant en s'aidant d'une canne) s'enquiert de leurs intentions.

Il met les PJ en garde contre les gobelins qui ont fait de récentes incursions autour du village.

Plusieurs fermes du nord ont été incendiées. Naron, le sergent du poste de garde nord, et ses soldats n'ont rien fait.

Les paysans sont désarmés face à cette menace et ne peuvent que fuir (ou mourir).

Si les PJ demandent à voir Gruntok, le chef du village leur indiquera une ferme fortifiée sur la route du nord.

Les paysans sont disposés à héberger les PJ dans leur village le temps qu'ils débarrassent la région des gobelins. Gerber met à la disposition du groupe une petite grange où les PJ pourront passer la nuit et déposer leur matériel.

Gruntok se montre d'abord très méfiant vis-à-vis des PJ, surtout s'il y a des elfes parmi eux. Si les PJ lui parlent du Gros Caspar et de la Table Légendaire, son regard s'illuminera et partira d'un grand éclat de rire.

Il laissera les PJ entrer dans sa «place forte».

Il expliquera aux PJ que les gobelins font depuis quelques mois des incursions répétées dans la région.

Face à l'inaction des gardes du poste nord, ils s'enhardissent de jour en jour au point qu'ils ont attaqué et incendié plusieurs fermes.

Gruntok soupçonne que les gobelins viennent d'au-delà de la rivière Oustre.

Le pont du nord est surveillé par la garde.

Ils doivent donc emprunter quelque gué.

On dit qu'il y a des grottes dans la forêt au nord; les gobelins y ont certainement établi leur repaire.

Gruntok a déjà envoyé un message au sergent du poste de garde, un certain Naron, lui faisant part de ses soupçons concernant les gobelins et un possible repaire dans la forêt. Hélas, Naron ne dispose pas d'assez hommes pour se lancer dans une expédition.

Lui et ses hommes se contentent pour l'heure de surveiller le pont et de patrouiller le long de la rivière.

Il y a eu quelques escarmouches avec les gobelins d'après ce que Gruntok a appris d'un paysan et Naron aurait été blessé, et plusieurs gardes tués. Bref, les PJ tombent à point nommé...



GRUNTOK, NAIN NIV. 8

Dans sa jeunesse, Gruntok était un aventurier. Il faisait partie d'un groupe comme celui des PJ, qui arpentaient les Marches de l'Ouest en quête de gloire et de fortune.

Après une vie mouvementée, il s'est retiré à SombreVal et a fondé l'auberge du Dragon Pourpre, qu'il a tenu pendant de nombreuses années.

Il y a dix ans, las de la vie citadine, il a revendu son affaire à Caspar et s'est installé près de HauteColline. Il a remis en état une vieille ferme et est devenu paysan.

De vastes champs de houblon entourent sa petite ferme fortifiée. En effet, la spécialité de Gruntok, c'est le brassage de la bière.

La ferme fortifiée de Gruntok se trouve à une lieue au nord du village. Le corps de logis a été entourée d'une haute palissade de bois renforcée de murets de pierre, ce qui en fait une petite place forte; cela explique sans doute pourquoi elle n'a pas encore subi d'attaque de la part des gobelins, contrairement aux autres fermes alentours.

De plus Gruntok manie encore fort bien le marteau de guerre et l'arbalète lourde.

Alignement: Neutre

Classe d'Armure: 7

Points de Vie: 60

Attaque(s): 1x

Dégâts: 1d6

XP: 500

Trésors: 5d6 po

Équipement:

tunique de cuir clouté, marteau de guerre, arbalète lourde

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LE POSTE DE GARDE NORD

Le pont sur la rivière Oustre est gardé par un poste de garde des soldats de SombreVal.

Le fortin de bois et de pierre fait partie intégrante du pont de pierre qui enjambe les flots.

La partie centrale du pont est en fait un pont-levis que les gardes peuvent relever en cas de danger. Une fois le pont-levis relevé, il est impossible de franchir la rivière, hormis à la nage.

L'endroit est tenu par une petite garnison d'une dizaine d'hommes sous le commandement de **Naron**.

Alors que les PJ's approchent de l'édifice, ils remarquent des traces d'une récente attaque: flèches plantées dans la partie en bois du pont, traces de feu. Les gobelins ont tenté de mettre le feu à la toiture, en vain.

Deux gardes les interpellent.

Si les PJ's se présentent comme étant envoyés par le **seigneur Alaric**, l'un des gardes les conduira auprès de **Naron**.

Le fortin est assez vaste. Sur deux étages, les PJ's découvrent un grenier, une forge, un dortoir pour les gardes, un réfectoire, une armurerie et enfin un salle de garde où on les présente au sergent responsable, **Naron**.

L'homme a la quarantaine, les épaules larges et le visage dur. C'est un combattant professionnel à n'en pas douter.

Pour l'heure, il se tient debout devant une carte de la région; son épaule droite est bandée et son bras maintenu par une écharpe. Sa tête porte également des bandages où on devine des tâches brunâtres de sang séché.

Visiblement, l'homme fait un effort pour se tenir debout.

Si son corps porte les séquelles d'un récent combat, son regard reste vif et il accueille les PJ's avec une certaine froideur.

On peut aisément imaginer qu'en tant que guerrier et responsable du poste de garde, il voit comme un désaveu le fait que son seigneur ait envoyé des mercenaires pour faire ce que lui et ses hommes semblent incapables de faire : exterminer la vermine goblin.

Si les PJ's sont un rien perspicace et font preuve de psychologie, ils réussiront à persuader **Naron** de les aider.

Ce n'est pas un mauvais bougre mais il a sa fierté.

Il se montrera alors plus collaborant envers les PJ's en leur fournissant des vivres et de l'équipement.

D'après **Naron**, les gobelins se terrent dans des grottes quelque part dans la forêt au nord ouest.

Ils ont tenté à maintes reprises de s'emparer du fortin mais lui et ses hommes ont réussi à les repousser.

Lors de la dernière attaque qui a été d'une rare violence, **Naron** a été blessé et un de ses hommes a été tué.

Les gobelins semblent menés par un ogre immense, tout en armure et en muscles, un monstre terrifiant que rien ne semble pouvoir abattre.

Naron pense que les gobelins ont emprunté un gué un peu plus à l'ouest sur la rivière; ils ont déjà attaqué plusieurs fermes, incendiant les granges et les étables.

Seule la ferme de **Gruntok** a été épargnée.

Il faut dire que le vieux nain manie encore fort bien l'arbalète lourde.



LA TABLE LÉGENDAIRE

Gruntok connaît cette légende et il a vu la Table Légendaire qui se trouvait jadis dans l'auberge du Dragon Pourpre à SombreVal.

Elle était composée d'un épais panneau de chêne sur lequel des aventuriers avaient gravé une carte, chaque groupe apportant une indication supplémentaire sur les régions mal connues des Marches de l'Ouest.

Hélas, cette fabuleuse table a disparu et nul ne sait ce qu'il est advenu d'elle.

On dit que des fragments de cette carte subsistent encore ça et là mais elle n'était déjà plus à SombreVal quand Gruntok est venu s'y installer il y a longtemps.

On dit qu'un morceau de cette table serait détenu par l'**Ordre des Paladins de Valmordar**, un citadelle au sud ouest, au-delà des royaumes nains.



L'ORDRE DES PALADINS DE VALMORDAR

L'Ordre des Paladins de Valmordar est un ordre de chevalerie très ancien qui trouve ses racines à la fondation des Royaumes.

Les chevaliers de cet ordre (hommes et femmes) ont combattu aux côtés des premiers rois des hommes contre les races impies menées par le Prince des Ténèbres, le sorcier Malendorf; c'était il y a plus de dix siècles. A cette époque, l'Empire s'étendait jusqu'aux rivages de l'océan de l'ouest.

Aujourd'hui, l'Ordre des Paladins assure la surveillance du Mur (qui forme la frontière ouest du Pays Vert) et de la Citadelle de Valmordar (au sud ouest de SombreVal par delà les montagnes des Ossements du Dragon) qui surplombe les étendues de la Plaine Mort, théâtre de la légendaire bataille de la Lance Brisée qui vit la défaite des armées noires du seigneur Morgon.

Les Paladins sont également au service des temples de la Sainte Lumière.

Ils protègent les faibles et brandissent l'épée pour punir le méchant et mettre en déroute les Forces du Mal où qu'elles soient.

Ils apportent la Lumière et la Justice du Très Haut là où règnent l'injustice et la tyrannie.

Les Marches de l'Ouest

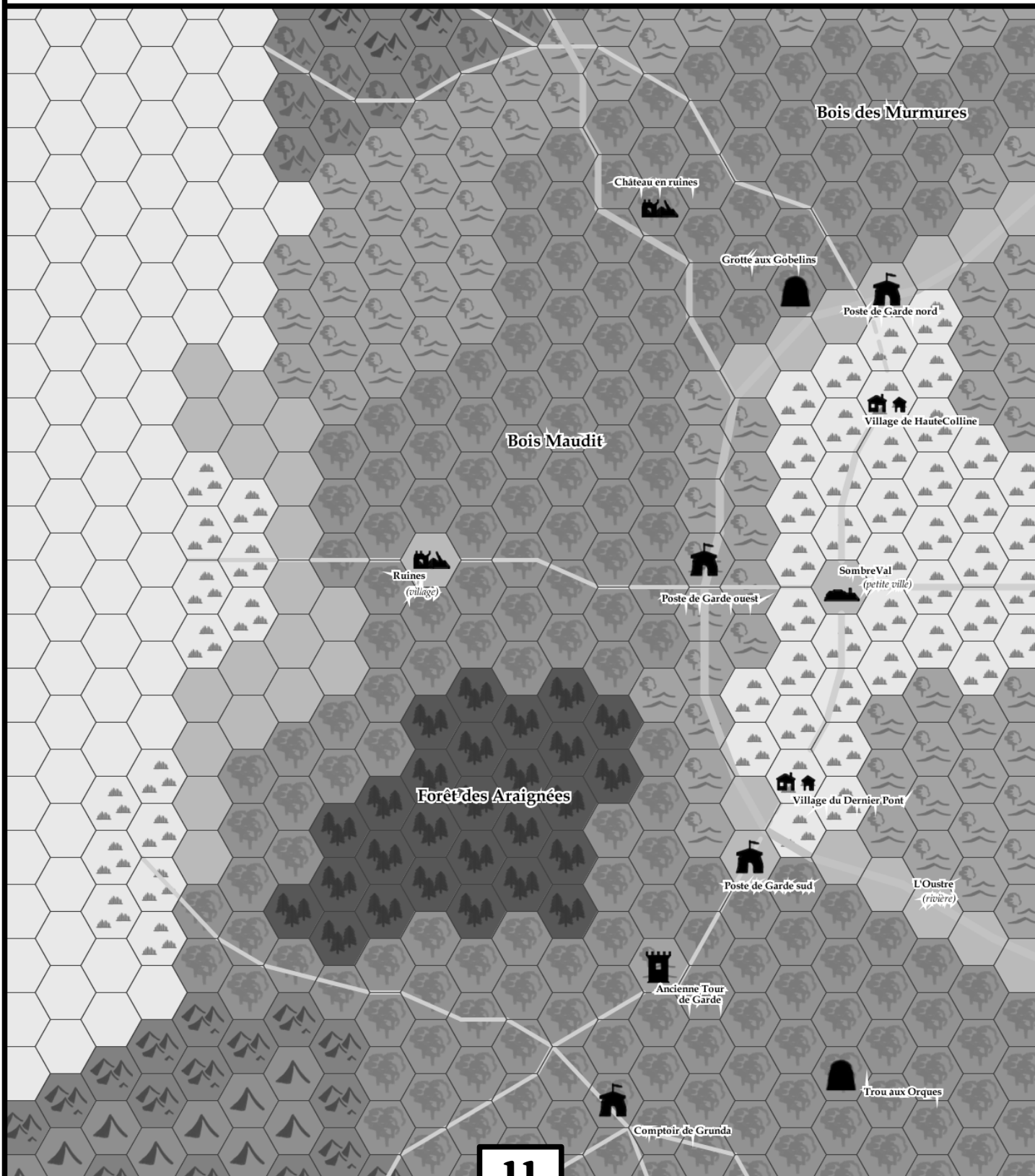
Campagne pour Labyrinthe Lord



CARTE DES MARCHES DE L'OUEST

Voici une carte de la région de SombreVal et de ses environs.

Contrairement à la carte des joueurs, figurent sur celle-ci les emplacements de certains lieux que les PJ seront amenés à découvrir au cours de leurs aventures. Cette carte est donc réservée exclusivement à l'usage du Maître de Jeu.



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LA CHASSE AUX GOBELINS

Les PJs sont libres de s'organiser comme ils veulent pour mener cette chasse aux gobelins.

Ils sont invités à tenir compte des informations et des avertissements des différents PNJs qu'ils ont déjà rencontrés depuis leur départ de SombreVal.

LE PASSAGE À GUÉ

En descendant la rivière vers l'ouest, les PJs découvriront un passe à gué à deux lieues du fortin de garde.

Il y a des traces d'un récent passage d'une petite troupe de gobelins (une quinzaine de créatures d'après les traces).

La troupe se dirige vraisemblablement vers l'est et la ferme du nain Gruntok.

Si les PJ suivent la piste fraîche, ils rattraperont les maraudeurs gobelins au moment où ceux-ci attaquent la ferme fortifiée de Gruntok (possibilité de prendre les gobelins par surprise).

LE BOIS DES MURMURES

Au-delà de la rivière Oustre s'étend le Bois des Murmures.

C'est une forêt sauvage et mal connue, un sous-bois épais où la progression est ardue; il n'y a que quelques sentiers tracés par le gibier et d'autres créatures sauvages, et les gobelins bien entendu.

Il est possible que les PJs tombent nez-à-nez sur une patrouille de 2d4 gobelins. En cas de rencontre, lancez 1d6. Un résultat de 1 ou 2 indique que les PJs sont surpris. Les gobelins obtiendront l'initiative lors de leur première attaque.

Les gobelins ne transportent que peu de choses sur eux.

Le gros de leur butin se trouve dans leur repaire.

Les PJs pourront néanmoins récupérer quelque trésor sur les corps des créatures : 1d8 (50%) po, 2d8+4 (60%) gemmes et 1d12 (40%) bijoux divers.

Les gobelins venaient vraisemblablement du nord est, direction des grottes mentionnées par Naron (ou Gruntok).

LA GROTTES AUX GOBELINS

Les gobelins ont établi leurs quartiers dans un réseau de grottes au fond du Bois des Murmures, à une lieue de la rivière Oustre.

Ils ont posté plusieurs sentinelles aux alentours et l'entrée de la caverne est gardée par deux gobelins.

Leur chef est un ogre de grande taille, une montagne de muscles armée d'une épaisse massue.

Aux PJs d'établir un plan d'attaque pour exterminer la vermine goblin.

En plus des deux gardes et des quelques sentinelles dissimulées dans les bois alentours, il y a une petite vingtaine de créatures dans les grottes, en plus du chef ogre.

1) L'entrée des grottes

L'entrée des grottes est gardée par deux gobelins, en plus des trois sentinelles postées dans les fourrés alentours.

Si les PJs sont suffisamment discrets, ils pourront peut-être prendre les gobelins par surprise.

Si les PJs réussissent à se débarrasser des gardes, ils pourront pénétrer dans les grottes.

Si le combat tire trop en longueur, deux autres gobelins (qui étaient au poste de garde, point 3 sur la carte) viendront voir ce qui se passe et prêteront main forte à leurs congénères.



LES GOBELINS

Les gobelins sont des êtres malfaisants, de petite taille, aux yeux ternes (prenant une teinte rougeâtre dans l'obscurité) et à la peau allant du vert-jaune à l'orange profond selon les espèces. Généralement, les membres d'une même tribu ont des caractéristiques physiques semblables.

Ce sont des êtres sournois qui vivent la plupart du temps dans des cavernes et des réseaux de tunnels souterrains; ils n'aiment guère la lumière du jour et supportent mal le plein soleil (-1 au jet d'Attaque).

Par contre, la nuit, ils sont tout à fait à l'aise et bénéficient d'une infravision très développée.

Le goblin porte des habits de cuir au couleur terne (vert-brun) renforcé par des éléments de métal glanés ça et là et souvent mal ajustés.

Les armes du goblin sont l'épée courte, la lance et l'arc (les flèches sont empennées de noir et très reconnaissables).

Les gobelins utilisent parfois des loups comme monture.

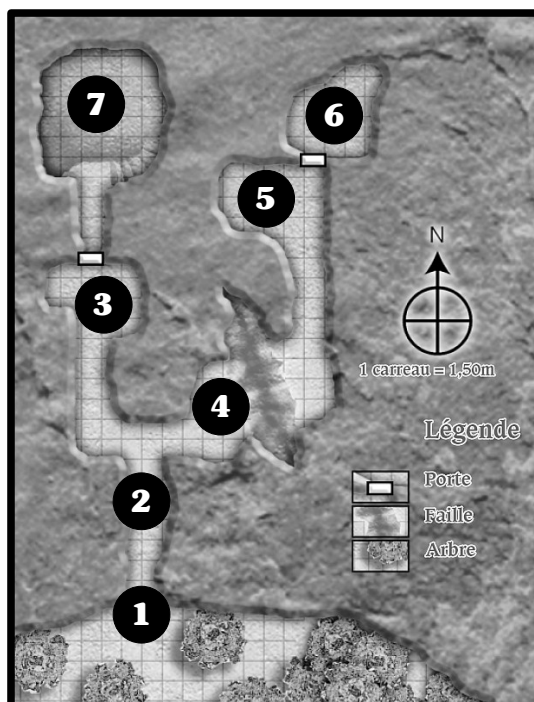
Un groupe de gobelins sera généralement mené par un goblin plus gros ou une créature goblinoise plus puissante, comme un ogre, un orque ou un hobgoblin.

Les gobelins détestent les nains et les elfes.

Caractéristiques techniques:

DV 1-1; CA 6; Att. 1D6; JdS: 0H; XP 10

Trésors : 1d8 (50%) po, 2d8+4 (60%) gemmes et 1d12 (40%) bijoux divers.



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



2) Le tunnel

Le tunnel s'enfonce dans les profondeurs de la colline.

Apparemment, ce n'est pas une galerie naturelle. Les parois et le sol sont plus lisses que dans une caverne naturelle. Une torche éclaire chichement l'extrémité du passage (le tunnel fait environ 10 pas de longueur).

A cet endroit, le tunnel se scinde en deux passages, l'un à gauche, l'autre à droite. On ne distingue pas grand chose ni à droite ni à gauche.

L'écho de couinements (pas de doute sur l'origine goblin de ces bruits) se fait entendre venant de la gauche.

On perçoit le murmure d'une eau courante dans le passage de droite.

Si les PJs traînent trop longtemps dans le tunnel, ils risquent d'être surpris par des gobelins venant soit du poste de garde (3), soit de l'ancre (5).

3) Le poste de garde

Le passage débouche dans une chambre souterraine dont le mur opposé s'orne d'une épaisse porte en bois.

L'endroit est éclairé par deux torches accrochées aux parois de part et d'autre.

Au centre de la salle, une table et plusieurs tabourets, et sur les tabourets des gobelins (6) occupés à jouer aux osselets.

Si les PJs se montrent discrets, ils auront une chance de surprendre les gobelins.

Si les PJs réussissent à se débarrasser des gobelins, ils pourront examiner la porte.

C'est une porte de bois massive, renforcée de pièces de fer, assez rudimentaire.

Elle est fermée mais ne porte pas de serrure.

Lorsque les PJ tentent de l'ouvrir, ils se rendent compte à quel point elle est lourde.

Le bas de la porte frotte sur le sol rugueux de la caverne, émettant un grattamento sonore, peu discret.

4) La crevasse

Le passage débouche sur une large caverne coupée en deux par une crevasse.

Au fond du gouffre, on devine un ruisseau souterrain.

Un tunnel s'ouvre dans la paroi opposée.

L'unique moyen de franchir la crevasse est un pont-levis rudimentaire que les gobelins ont bien entendu relevé.

Pour passer de l'autre côté, les PJs peuvent tenter de sauter par dessus le trou, ou descendre dans le gouffre et escalader la paroi opposée, ou encore ...

Une fois de l'autre côté, il suffira de débloquer la passerelle et de descendre pont-levis.

Il est possible, voire probable, que des gobelins entrent dans la caverne par le tunnel opposé.

5) L'ancre des gobelins

Cet espace malodorant ne peut être que l'ancre des gobelins. Il y a des pailles alignées du côté gauche de la caverne et un râtelier d'armes du côté droit.

Plusieurs gobelins (4) semblent dormir tandis que trois autres sont occupés à se partager le butin de leur dernière rapine.

Il y a une porte de bois dans la paroi du fond.

Si les PJs se montrent suffisamment silencieux, ils pourront peut-être surprendre les gobelins. Les gobelins endormis n'agiront qu'au bout de deux rounds de combat.



RÈGLES DE COMBAT

1) Chaque joueur déclare les actions et le déplacement éventuel de son personnage.

2) Chaque joueur détermine son initiative en lançant 1d6, modifié par son ajustement en Dextérité. Le Maître de Jeu fait de même pour les monstres.

3) Les mouvements des personnages sont actés.

4) Les attaques à distance sont résolues. N'oubliez pas les ajustements dus à la Dextérité, la couverture éventuelle des cibles et la portée des armes.

5) Les jeteurs de sorts peuvent lancer leurs sortilèges (magicien) et rituels (prêtre). Les jets de sauvegarde éventuels sont faits.

6) Le combat rapproché peut commencer. Attaques et dommages sont résolus, modifiés par les ajustements de Force et les bonus magiques des différents intervenants.

7) Chaque protagoniste suit les étapes 3 à 6 par ordre décroissant d'initiative.

8) Lorsque chaque intervenant a agi, le tour de combat suivant peut commencer en reprenant à l'étape 1.



OPTIONS DE COMBAT

Charge : un personnage peut décider de charger l'ennemi. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 à son jet d'Attaque; par contre, sa Classe d'Armure est augmentée de 2 points (il est plus facile à toucher).

Défense totale : un personnage peut décider de se concentrer sur sa défense, au détriment de ses attaques. Il bénéficie d'un bonus de 2 points à sa Classe d'Armure, mais ne peut attaquer pendant ce tour.

Battre en retraite : un personnage peut battre en retraite tout en continuant à combattre pour autant qu'il dispose de l'espace nécessaire pour la dite retraite.

Fuir : si un personnage en combat rapproché prend la fuite, il s'expose aux attaques de son adversaire qui bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'Attaque.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



RÈGLES DE COMBAT (SUITE)

Pour déterminer si un jet d'Attaque est réussi, utilisez le tableau croisé (classe et niveau du personnage/Classe d'Armure du monstre) page 60 du livre de règles de Labyrinth Lord. Si le résultat, modifié par l'ajustement de Force (combat en mêlée) ou de Dextérité (combat à distance) du personnage, au d20 est supérieur ou égal au score indiqué, l'Attaque est une réussite. Vous pouvez alors déterminer les dommages suivant l'arme utilisée.

Le second table page 60 permet de faire de même avec les Attaques menées par les monstres, à la différence près que la classe et le niveau sont remplacés ici par le Dé de Vie (DV) du monstre.

6) La réserve

La porte de bois donne sur une petite chambre servant vraisemblablement de réserve aux gobelins.

Il y a des sacs de grains, quelques tonneaux, de la viande séchée et des caisses de fruits (dont la plupart sont avariés).

Il y a aussi un coffre de bois contenant 2d10 po et six fioles contenant un liquide de couleur; deux fioles contiennent un liquide rougeâtre; deux autres un liquide vert et les deux restant un liquide bleu.

7) L'ancre de l'ogre

Derrière la porte, un tunnel qui semble débouche sur une autre chambre éclairée par la lueur d'une torche.

Un grognement rauque et une masse énorme bloque soudain le passage.

Deux yeux rouges et haineux fixent les PJs.

L'ogre est énorme. Sa masse occupe tout l'espace du couloir.

Dans un mugissement à vous glacer le sang, le monstre s'avance vers les PJs, une lourde massue cloutée à la main.

L'ogre porte une armure de cuir primitive faite de morceaux de cuir et de plaques de fer.

Il est gêné par l'étroitesse du couloir aussi sa massue frotte-t-elle sur les parois du passage tandis qu'il tente d'écraser les intrus.

Pillage final

Dans le fond de l'ancre de l'ogre, les PJs trouveront des réserves de nourriture (sans grand intérêt) et un coffre contenant 5d10 po, 1d4 gemmes, une épée longue (qui a l'air d'être d'origine elfique) et deux dagues à la poignée finement ciselée.

L'épée longue est une épée +1 (1d10) de fabrication elfique.

Les dagues sont des lames en argent+ 1 (1d4) spécialement conçues pour le combat contre les lycanthropes (elles causent alors 2 points de dommages supplémentaires et des vilaines brûlures).

Ici encore les PJs ne peuvent par eux-mêmes identifier les armes comme des objets magiques; tout au plus peuvent-ils deviner qu'il s'agit d'armes spéciales.

Ils pourront les faire examiner par un expert à SombreVal (ou ailleurs).



POTIONS

Le liquide vert est une potion de soins (+1d6).

Le liquide bleu est un antidote contre les poisons.

Le liquide rouge est une potion de Force donnant un bonus de +1 au combat à celui qui l'ingère, pendant 5 rounds.

Bien entendu, les PJ n'en savent rien.

Ils devront soit goûter les potions, soit les faire identifier par un magicien expérimenté.



L'OGRE

Les ogres sont des créatures humanoïdes de trois mètres de haut à la peau brunâtre.

Ils sont vêtus de manière très rudimentaire (peau de bête à peine tannée).

Les ogres affectionnent les habitats sauvages et souterrains.

Extrêmement violent, l'ogre manie des armes primitives comme la massue.

Caractéristiques techniques:

DV 4+1; CA 5; Att. 1d10; JdS: G4; XP 215

L'ogre portait au doigt un curieux anneau de métal foncé.

Il s'agit d'un anneau de Force conférant à son porteur un bonus de +1 aux dommages.



LA CHASSE AUX GOBELINS : QUÊTE RÉUSSIE

Le nettoyage de la grotte aux gobelins rapportera aux PJs un bonus de 250 XP chacun, en plus des XP gagnés lors des combats individuels et des trésors amassés.

Naron, le chef du poste nord, sera bien obligé de reconnaître la valeur (et la bravoure) des PJs.

Un messenger est immédiatement envoyé à SombreVal pour prévenir le **seigneur Alaric** de la victoire des PJs.

Gruntok offre l'hospitalité aux PJs, le temps qu'ils se reposent et soignent leurs blessures.

Les villageois de HauteColline organisent une fête en l'honneur des PJs.

La région est pacifiée, du moins pour un temps.