

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



PROLOGUE

« Il y a de cela bien des années, des aventuriers avaient tenté leur chance dans les Marches de l'Ouest, cette vaste région sauvage et inexplorée qui s'étend aux limites occidentales du monde connu. Ils s'étaient assis à l'auberge de SombreVal, autour d'une table, pour comparer leurs notes.

En essayant de dessiner une carte de la région sauvage, ils avaient gravé quelques indications imprécises dans le bois de leur table; une croix ici indiquant l'emplacement d'une tour en ruines, une ligne là pour marquer le cours d'une petite rivière... Petit à petit, d'autres aventuriers ajoutèrent des indications supplémentaires, en corrigeant d'autres.

Bientôt la carte des Marches de l'Ouest finit par prendre toute la surface de la table, montrant des forêts, des collines, des marais, des montagnes, des lacs et des rivières, des grottes, des ruines, des cités oubliées, des zones dangereuses à éviter, le tracé de lointains rivages, etc.

Où est cette table à présent? Disparue... »

VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE

Ce soir, un petit groupe d'aventuriers (les PJ bien entendu) s'est installé autour d'un de ces vieilles et épaisses tables en chêne, dans la grande salle de l'auberge du Dragon Pourpre, à SombreVal.

Caspar dit «le Gros», le tenancier de l'établissement, termine son récit tout en disposant devant chacun des convives un chope de bière (ou une autre boisson au choix) et une assiette de lard, haricots et patates (le plat du jour).

« On dit que cette fameuse table était ici, dans cette salle... mais je n'ai jamais vu une telle table depuis que je tiens cette auberge.

Faut dire que je ne suis arrivé ici qu'il y a une petite dizaine d'années. J'ai racheté cette auberge à un vieux nain à la face barbu et couverte de cicatrices. Il paraît que c'était un aventurier dans son jeune temps. Il a peut-être même tracé des choses sur cette fameuse table, si elle a jamais existé... »

« Allez, mangez tant que c'est chaud. »

Sur ces mots, l'homme s'en retourne aux cuisines.

Quelques instants plus tard, il revient à la table des aventuriers, l'air de s'être rappelé quelque chose.

« Le vieux nain s'appelait **Gruntok**, ou un truc comme ça.

Il a dit qu'il allait se retirer des affaires, prendre sa retraite, s'acheter une petite ferme quelque part dans la région, à **HauteColline** il me semble. Si vous allez de ce côté là, vous le trouverez peut-être... mais prenez garde, mes amis, on dit que des gobelins rôdent au nord. J'ai entendu dire qu'ils s'aventuraient souvent de ce côté-ci de l'Oustre pour attaquer les fermes isolées et les voyageurs... »

HauteColline est un petit village situé à une demie journée de marche de SombreVal, en suivant la route du nord.

Plus loin, la **rivière Oustre** et le poste de garde marquent la frontière nord de la petite région de SombreVal.

Au-delà de cette limite s'étendent les territoires inexplorés et mal connus des Marches de l'Ouest.

Le Gros Caspar a mentionné la présence de gobelins à la frontière nord, près de HauteColline.

Si les PJ tendent l'oreille, ils en apprendront peut-être un peu plus sur ce qui se passe dans la région de SombreVal.

Au bar, deux nains discutent ferme autour d'une bière.

« T'as entendu? Paraît qu'il y a des gobelins au nord... » dit le premier.

« Chacun ses problèmes mon vieux ! » répond le second.

« On peut pas dire qu'on soit gâté de notre côté. Les routes du sud jusqu'au comptoir de Grunda ne sont plus très sûres non plus. », ajoute-t-il entre deux gorgées. « On m'a dit qu'il y avait des orques dans les bois... et ils se montrent plus hardis de jour en jour... Mon cousin en a tué deux près de la **Vieille Tour de Garde**. », renchérit l'autre.

« Que veux-tu. On est bien obligé de faire le ménage soi-même. On ne peut pas compter sur la maigre Garde du seigneur Alaric pour ça... », conclut le premier nain.

Là dessus, un client qui fumait la pipe près de l'âtre interpèle les deux compères: « Eh vous deux... ne vous avisez pas de dire du mal de messire Alaric. Notre bon seigneur fait ce qu'il peut avec ce qu'il a. Il est vrai que les effectifs de la Garde se sont pas mal réduits ces dernières années... », grogne-t-il en machouillant l'embout de sa pipe.

L'individu porte un ample manteau sombre dissimulant une tunique de cuir.

A son ceinturon, on devine un dague et une épée courte.

Son visage, mal rasé, est buriné et porte les marques du temps.

L'homme au manteau sombre se prénomme **Dagmar**.

Il est le chef de la **Garde** du seigneur **Alaric**.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



QUÊTES POSSIBLES

Plusieurs quêtes possibles s'offrent aux PJ.

Ils peuvent prendre la route du nord et de **HauteColline** pour trouver le **nain Gruntok** et en apprendre plus sur la fameuse table-carte mentionnée par la légende.

Du même coup, ils se retrouveront impliqués dans l'affaire des raids gobelins sur les fermes de la région.

Ils peuvent aussi offrir un verre aux nains et en apprendront peut-être un peu plus sur ce qui se passe au sud, notamment la présence d'orques dans les bois et les embuscades sur la route reliant la région de SombreVal et le **comptoir nain de Grunda**. Les nains sont prêts à payer un bon prix ceux qui pourront les débarrasser des orques qui assaillent sans cesse les chariots qui cheminent sur les routes reliant les montagnes au comptoir de Grunda et à SombreVal.

Ils peuvent également aborder **Dagmar**; ils en apprendront plus sur les difficultés que rencontre actuellement **la Garde** et son manque chronique d'effectifs. Ici encore, Dagmar est prêt à engager des mercenaires pour aller patrouiller le long de l'Oustre. Il y a des gobelins au nord, des orques au sud et on parle de choses malveillantes tapies dans les forêts de l'ouest.

Aux PJ de décider quelle quête accomplir en premier lieu.

Le **village de HauteColline** se trouve à une bonne demie journée de marche en suivant la route du nord.

Le **Dernier Pont**, dernier village au sud avant la frontière se trouve également à une demie journée de marche, au sud.

Le **poste de garde ouest** se trouve près du pont qui enjambe la rivière Oustre à l'ouest, à une petite demie journée de marche.

Pour mener à bien l'une ou l'autre de ces quêtes, les PJ doivent s'équiper, si ce n'est déjà fait.

Tant qu'ils se trouvent à l'ouest de l'Oustre, ils sont encore en territoire connu.

Mais au-delà de la frontière formée par la rivière, hormis peut-être l'aide des nains du comptoir de Grunda au sud, ils ne pourront compter que sur eux-mêmes.

Dagmar leur a bien expliqué que les effectifs réduits de la Garde ne lui permettaient pas d'assurer plus que la surveillance des points de passage que sont les ponts au nord, à l'ouest et au sud.

Il est donc possible que les PJ fassent de mauvaises rencontres, même s'ils se trouvent encore dans les terres de **SombreVal**.

QUELQUES MOTS AVANT D'ALLER PLUS LOIN...

Dans le texte d'introduction ci-dessus, et dans les autres textes relatifs à la campagne «Les Marches de l'Ouest», les noms des figurants (Personnages Non Joueurs ou PNJs) et des lieux apparaissent **en gras**.

Tous ces endroits et ces personnages seront décrits plus en détails au fur et à mesure de la campagne.

Cette brève introduction propose une première approche des Marches de l'Ouest, un monde d'exploration.

Les Personnages Joueur (PJs) sont des aventuriers.

Arrivés depuis peu à SombreVal, ils vont explorer les régions alentours, découvrant d'antiques donjons et affronter maints dangers.

SombreVal et surtout l'auberge du Dragon Pourpre seront leur point de départ mais aussi leur point de chute après chaque aventure, un havre de relative paix où ils pourront se reposer, se soigner et faire le compte de leur butin (vendre certains objets, identifier des artefacts magiques, acheter des potions de soins, des armes, etc.)

Au fur et à mesure de leurs aventures, les PJs retraceront la carte des Marches de l'Ouest dont parle la légende. Ils deviendront des héros et feront partie eux aussi de la légende.

