

Le trésor des Sangrelins

Ce scénario pour Tranchons & Traquons est assez simple et s'adresse à des Aventuriers débutants.

Synopsis

Les Aventuriers font route vers le nord quand ils tombent sur les restes d'un convoi nain se dirigeant vraisemblablement vers le nord, Uldorf et les mines des Monts Brumeux.

Parmi les restes des chariots et les cadavres des nains, ils trouvent un survivant: le nain, mortellement blessé, a le temps de leur raconter l'embuscade des Sangrelins et le vol d'un «trésor».

Il rend l'âme avant d'avoir pu en dire plus.

La piste des pillards Sangrelins s'enfonce vers l'ouest, dans la forêt...

Sur la route du nord

Les Aventuriers font route vers la cité d'Uldorf dans les Marches Nordiques; jadis avant poste du Grand Empire, Uldorf est devenu avec les années une cité frontalière prospère et un des seuls endroits civilisés au milieu de régions sauvages et inhospitalières.

Les forêts au sud d'Uldorf (là où se trouvent actuellement le groupe d'Aventuriers) sont infestées de Sangrelins. Il convient donc de se montrer prudent.

Plus loin au nord de la cité s'élèvent les Monts Brumeux. C'est dans les contreforts de ces montagnes que les nains ont creusé des mines; une route commerciale vers le sud s'est créée, passant par Uldorf et traversant les forêts, suivant le route du sud vers les provinces de l'Empire.

Demandez aux Aventuriers quelques tests de *Vigilance*, histoire de faire monter le stress. Des meutes de Sangrelins rôdent dans les bois. Une attaque est toujours possible.

Les Aventuriers font route depuis une bonne semaine et sont encore à trois jours de marche d'Uldorf quand ils aperçoivent de la fumée qui monte de derrière les arbres, vraisemblablement au-delà du prochain coude de la route.

De là où ils sont, les PJ ne peuvent voir ce qui se cache derrière le prochain coude de la route.

Un test de *Vigilance* (Diff. Moyen 8) ne leur apprend pas grand chose. Ils ne voient rien et n'entendent que le chant de quelques oiseaux et le vent dans les arbres. Peut-être serait-il prudent d'envoyer un éclaireur?

Au-delà du coude de la route, les Aventuriers découvrent les restes d'un convoi: plusieurs chariots dont certains sont renversés sur le bord du chemin et/ou calcinés, des cadavres de poneys et des membres du convoi. Ce sont des nains.

Un test de *Vigilance* indiquera aux PJ qu'il n'y a plus de danger. L'embuscade semble dater de plusieurs heures.

Quelques tests de *Vigilance* et de *Etre au parfum* permettent aux PJ de se faire une idée de ce qui s'est passé ici.

Il semble que ce convoi de nains faisait route vers Uldorf, et sans doute les mines des Monts Brumeux, quand une meute de Sangrelins leur est tombée dessus.

Ordinairement, les nains savent se défendre contre les Sangrelins mais on dirait que cette fois, les anciens esclaves des mines naines ont eu le dessus.

En plus des chariots renversés et incendiés, les poneys de bât ont été massacrés.

Tous les nains sont morts hormis un guerrier mortellement blessé que les PJ ont trouvé près d'un chariot renversé sur le bas-côté.

Un test de *Médecine* Diff. 10 permet de le ranimer pendant quelques instants. Il semble beaucoup souffrir et ses blessures sont laides à voir.

Il a déjà perdu pas mal de sang et sa voix est très faible: «... saletés de Sangrelins... que la Malpeste les emporte...notre trésor... volé...» puis il rend l'âme dans un ultime soupir.

Les PJ avaient donc vu juste: les Sangrelins ont assailli les nains, massacré tout le monde et emporté le trésor.

La piste des Sangrelins

Un test de *Vigilance* Diff. 8 permet aux PJ de repérer un début de piste. Les Sangrelins sont repartis vers l'ouest. Leurs traces montrent qu'ils étaient lourdement chargés. Par endroits, on distingue les traces de choses pesantes qu'on a traîné sur plusieurs mètres. Il y a des buissons écrasés et des branches cassées. La piste est facile à suivre.

La piste des Sangrelins s'enfonce dans la forêt, loin vers l'ouest. Les monstres n'essaient même pas de dissimuler leur passage. La piste est aisée à suivre: les empreintes sont fraîches et le passage des Sangrelins a carrément tracé un nouveau sentier dans la forêt.

Après deux heures à suivre la piste des Sangrelins, les PJ arrivent en vue d'une tour, ou plutôt de ruines se dressant dans une large clairière au milieu de la forêt.

Un test de *Vigilance* Diff. 5 permet aux PJ de repérer les quatre sentinelles Sangrelins qui montent la garde devant le portail vermoulu de la tour en ruines. Pour pénétrer dans la tour, il faudra mettre les quatre Sangrelins hors d'état de nuire.

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 5

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

Si le combat s'éternise (à la discrétion du MJ), deux autres sangrelins surgiront de la tour et viendront aider les sentinelles.

Les sangrelins ont vraisemblablement emporté le «trésor» à l'intérieur de la tour.

Il va donc falloir explorer l'endroit.

Le repaire souterrain

Le portail donne dans un hall d'où part un escalier en colimaçon donnant accès aux étages et aux caves de la tour.

Les niveaux supérieurs de l'édifice n'existent plus; les poutres et les planchers ont pourri depuis longtemps et il ne reste plus que quelques moignons de bois ça et là.

L'escalier vers les caves s'enfonce dans les ténèbres.

Sous la tour, il y a un réseau de souterrains qui s'étend bien au-delà des simples caves.

Il y a deux niveaux de caves où les PJ rencontreront des sangrelins.

Dans le fond de la seconde cave, un tunnel part vers le nord. Des traces de passage indiquent que les sangrelins ont emprunté le tunnel récemment.

Le tunnel chemine vers le nord pendant un temps indéterminé pour déboucher sur un ensemble de cryptes que les sangrelins ont transformées pour en faire leur repaire.

Là, les PJ devront livrer bataille et vaincre le groupe de six sangrelins et leur chef (un sangrelin un peu plus velu et massif que les autres) pour enfin **s'emparer du trésor**.

Une crypte a été murée par les sangrelins.

Derrière l'épaisse porte barricadée, quatre goules attendent que des curieux (les PJ en l'occurrence) les libèrent de leur prison.

Sitôt libres, les goules attaqueront leurs sauveurs.

Un passage mène à la surface. Les PJ se trouvent dans un cimetière abandonné à une lieue au nord de la tour.

Les pages suivantes détaillent l'intérieur de la tour, des caves, des souterrains et des cryptes occupés par les sangrelins.

Plan de la clairière et du rez-de-chaussée de la tour en ruines occupée par les Sangrelins.

A) Campement des sangrelins.

B) Portail de la tour.

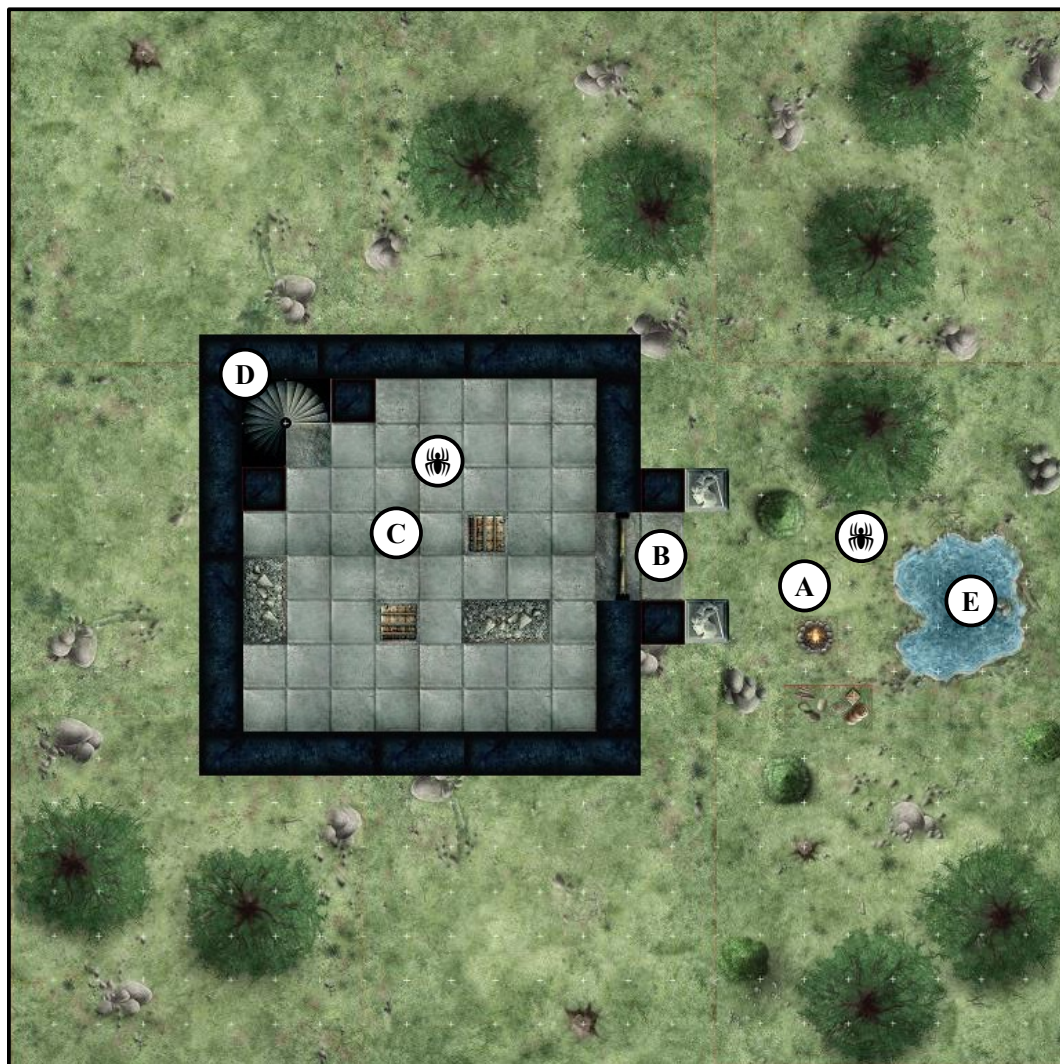
C) Hall principal d'où part un escalier en colimaçon menant vers les caves et vers les étages de la tour. Cette pièce est gardée par deux sangrelins.

D) Escalier en colimaçon.

E) Point d'eau



Monstre



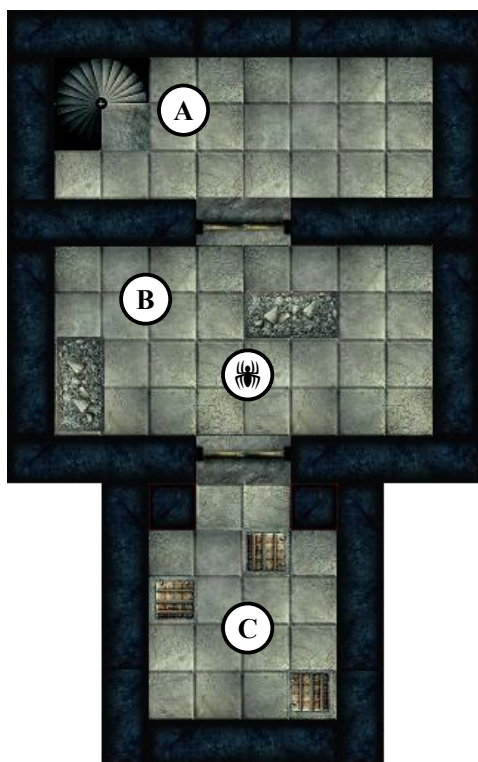
Les caves de la tour: 1e niveau

L'escalier en colimaçon mène au premier niveau des caves de la tour, puis continue sa descente vers le second niveau souterrain.

A) Cette salle est encombré d'un bric-à-brac, butin des rapines des sangrelins dans la région.

Un test de Vigilance Diff. 8 permet aux PJ de trouver une épée de bonne facture, un petit bouclier et une cotte de mailles, ainsi que quelques pièces d'or (1d6+2).

Une porte donne sur une pièce adjacente. On entend des grognements derrière la porte close.



B) Cette pièce sert de dortoirs aux sangrelins. Lorsque les PJ entrent, ils tombent sur trois sangrelins en train de se chamailler autour d'une partie d'osselets. Si les PJ ont bien préparé leur coup, ils bénéficient de l'effet de surprise (et donc de l'initiative pour le premier assaut).

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 5

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

Au terme du combat, si les PJ fouillent les sangrelins, ils trouveront 2d6 pièces d'or frappées aux armes d'un clan nain et une dague forgée elle aussi par les nains.

Les PJ semblent donc bien sur la bonne piste.

Ces pièces et cette dague sont une partie du butin de l'attaque du convoi des nains.

C) Un petit réduit fermé par une porte verrouillée contient des caisses de viande séchée et des conserves, encore le fruit de quelque pillage des sangrelins.

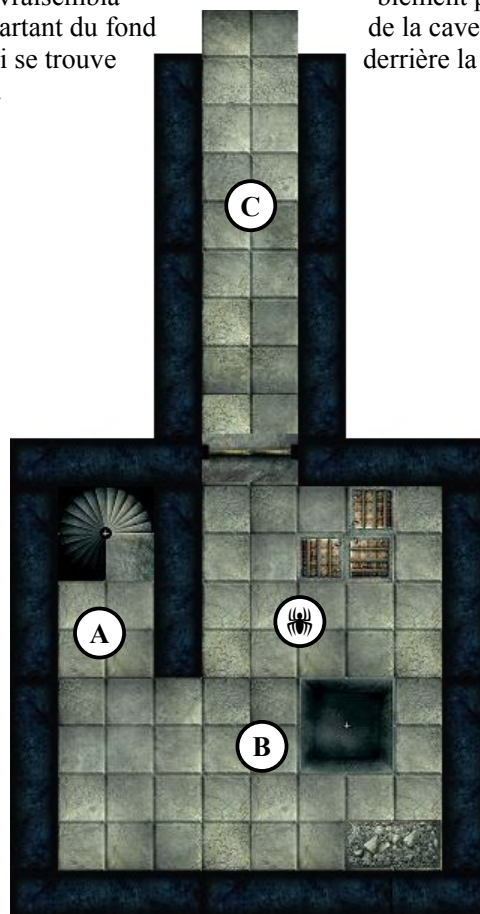
Les caves de la tour: 2e niveau

L'escalier aboutit dans le fond d'une cave humide d'où proviennent des grognements cruels et des plaintes.

A) L'escalier se termine ici.

B) La cave, plus grande que celles du premier niveau, comporte une espèce de fosse autour de laquelle quatre sangrelins sont regroupés. De la fosse, des plaintes s'élèvent.

Dans la fosse, un prisonnier: un halfling nommé Elyot. Il est faible et porte les marques de mauvais traitement. Une fois libéré, il raconte aux PJ qu'il est prisonnier des sangrelins depuis une bonne semaine. Ses geôliers l'ont battu et à peine nourri, aussi a-t-il grand faim. Concernant un éventuel trésor, de sa fosse, il n'a rien vu mais il a entendu un grand tapage lorsqu'une bande de sangrelins a transporté des choses encombrantes et lourdes, vraisemblablement par le tunnel partant du fond (celui qui se trouve au nord).



C) Le couloir nord s'enfonce dans les ténèbres. Il s'avance sous la terre sur environ une lieue. Ca et là, des racines des arbres indiquent aux PJ qu'ils sont toujours sous la terre. Au bout du tunnel, une lourde porte en bois renforcée avec des pièces de métal rivetées.

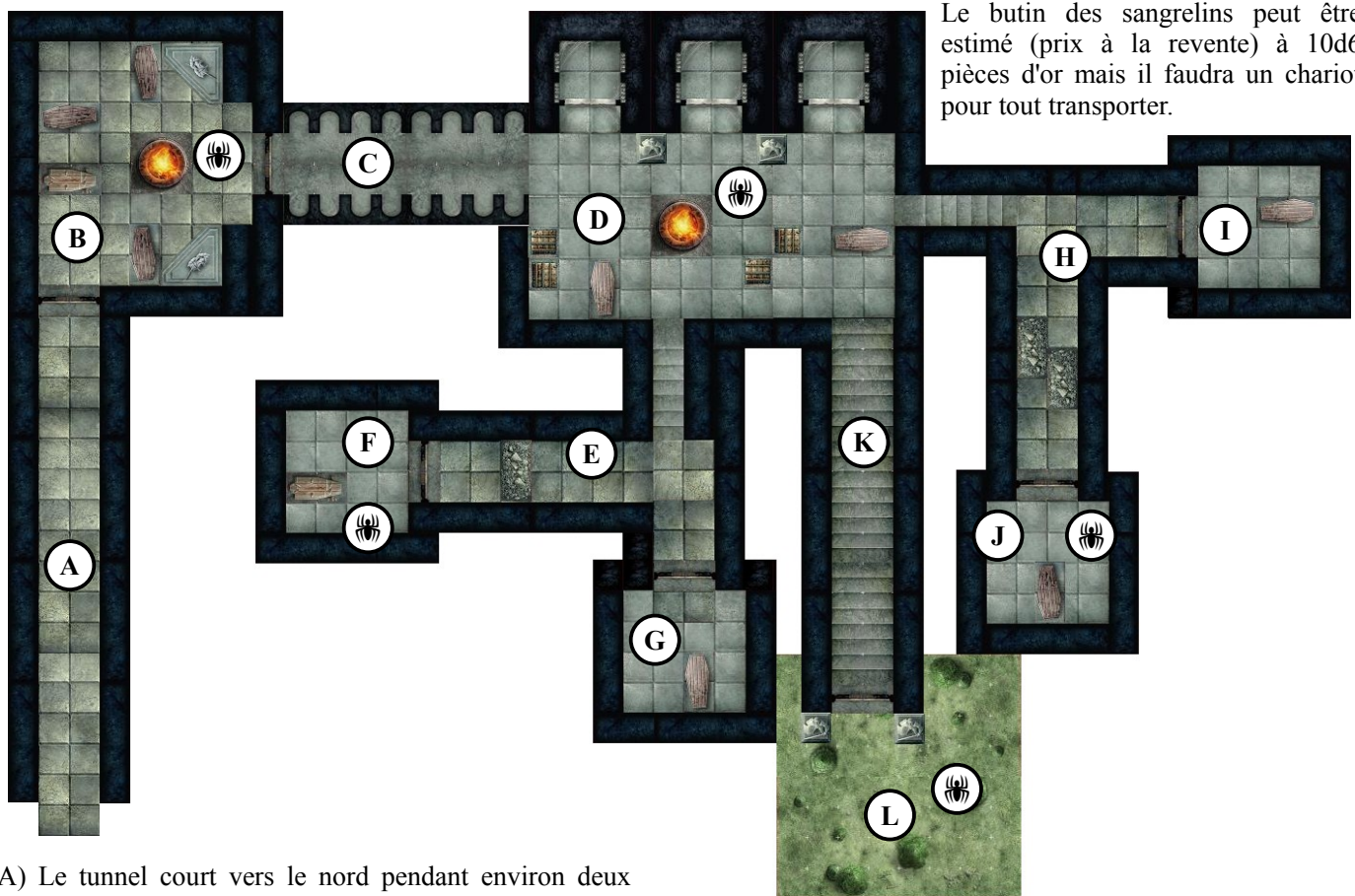
Les cryptes aux sangrelins

Derrière la lourde porte, un ensemble d'anciennes cryptes que les sangrelins ont investies et aménagées pour en faire leur repaire.

C) Une porte donne sur un passage constitué d'alcôves contenant des ossements. Au bout du couloir, les PJ aperçoivent la lueur d'un flambeau et perçoivent des grognements et une voix rocailleuse et impérative: encore des sangrelins.

D) Cette salle contient des caisses, des tonneaux, des sacs (du butin) mais aussi six sangrelins et leur chef, un monstre énorme brandissant une lourde massue. Après un combat sans merci, les PJ mettent enfin la main sur le «trésor» des nains: une demie douzaine de tonneaux remplis de bière du sud, un véritable nectar.

Le butin des sangrelins peut être estimé (prix à la revente) à 10d6 pièces d'or mais il faudra un chariot pour tout transporter.



A) Le tunnel court vers le nord pendant environ deux lieues. Au bout de ce couloir, une porte fermée de l'intérieur. En tendant l'oreille, on entend des grognements: il y a des sangrelins derrière cette porte.

B) Les sangrelins ont investi d'anciennes cryptes et les ont aménagées pour en faire leur repaire. La salle contient encore quelques cercueils que les monstres ont poussé pour s'en servir comme bancs. Il y a quatre sangrelins qui montent la garde dans cette salle.

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)
Attaque: 11 Magie: 0
Défense: 11 Volonté: 5
Dégâts: 5 Points de Vie: 10

Chef des sangrelins

Niveau: 2 (menace)
Attaque: 12 Magie: 0
Défense: 12 Volonté: 7
Dégâts: 6 Points de Vie: 13

E) Ce couloir semble avoir été muré, peut-être par les sangrelins. Les PJ peuvent tenter de dégager le passage.

F) Cette salle est fermée par une lourde porte qu'il va falloir crocheter.

La crypte contient un cercueil vermoulu et une goule affamée, enfermée là par les sangrelins lorsqu'ils ont pris possession des cryptes.

Le monstre attaque les PJ dès leur entrée dans la salle.

Goule

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 10

Dégâts: 5 Points de Vie: 15

Dons: contagion

Le repaire de la goule contient 2d6 pièces d'or.

G) Cette crypte ne contient qu'un cercueil et un vieux squelette inoffensif.

H) Un couloir vers l'est donne sur la porte close d'une crypte.

Un autre couloir, au sud, a été condamné.

Il est possible de le dégager.

I) Une crypte contenant les restes d'un guerrier. Il porte encore sa cotte de maille et une épée de belle facture.

J) Si le passage menant à cette crypte a été condamné et la porte verrouillée, c'est pour empêcher les deux goutes qui s'y trouvent de sortir.

Les monstres attaquent les PJ avec une rare férocité; elles sont affamées.

Leur repaire contient 2d6 pièces d'or et deux dagues.

K) Un large escalier monte vers la surface.

Au bout de cet escalier, une porte.

L) L'escalier débouche à la surface, dans un antique cimetière aujourd'hui à l'abandon.

Deux sangrelins montent la garde à l'entrée du repaire.

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 5

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

Epilogue

Les PJ ont exterminé les sangrelins, vengé la mort des nains et récupéré leur «trésor».

Pour transporter les tonneaux de bière et les quelques caisses récupérées dans le repaire des monstres, il leur faudra un chariot. Ils devraient pouvoir s'en procurer un dans la ville d'Uldorf, au nord.

Aller chercher un chariot à Uldorf et revenir chercher le butin peuvent constituer une suite à cet aventure.

En chemin, les PJ peuvent tomber sur d'autres sangrelins ou des bandits.

Au terme de cette aventure, chaque PJ devrait gagner au minimum 5 XP.

Libre à vous d'octroyer des XP supplémentaires suivant les actions, les idées des joueurs et leur interprétation.

A suivre...

Si les PJ montent à Uldorf pour aller y chercher un chariot, ils risquent fort de rencontrer des nains de la compagnie des malheureux massacrés sur la route.

A eux de voir quelle attitude adopter vis-à-vis des nains.

Ceux-ci sont inquiets pour leurs compagnons et ne manqueront pas d'envoyer une patrouille au sud.

Ils trouveront les restes du convoi et suivront la piste des sangrelins jusqu'à leur repaire.

Si les PJ n'ont pas évacué le «trésor» d'ici là, ils perdront tout ce qu'ils ont gagné dans l'aventure.

D'autre part, si les PJ décident de ne pas mettre les nains au courant de l'embuscade, ils apparaîtront pour les nains comme les complices des sangrelins, ou guère mieux.

Les PJ peuvent garder le «trésor» pour eux et tenter d'écouler le butin via le marché noir d'Uldorf.

Une telle manœuvre n'est pas sans risques. Les nains risquent d'être avisés que des marchandises d'origine suspecte, peut-être le fruit de quelque rapine, est disponible sur le marché noir. De là à remonter la piste jusqu'aux PJ, il n'y a pas grande chose.

Si les PJ mettent les nains au courant et leur raconter la vérité, ceux-ci se montreront d'abord méfiant mais se montreront tout de même reconnaissants: les PJ recevront chacun 1d6+3 pièces d'or de récompense.

L'halfling Elyot voudrait retourner dans son village qui se trouve à l'ouest d'Uldorf. Il a tout perdu. Les PJ peuvent lui venir en aide en lui prêtant du matériel et en lui achetant des vivres. Ils peuvent aussi faire le voyage jusqu'au village avec lui.

Là encore, il y a matière à aventure. A vous de voir.

