

Aventures et mésaventures

Ce scénario est une suite possible de l'aventure intitulée «Le trésor des sangrelins».

Au cours de cette aventure, les PJ ont délivré un jeune halfling des griffes d'une horde de sangrelins.

Ainsi Elyot, notre jeune halfling, désire regagner son village qui se trouve à plusieurs lieues à l'ouest d'Uldorf.

Les PJ ont décidé de l'accompagner afin d'assurer sa sécurité.

C'est le premier pas qui coûte

La route qui mène au village d'Elyot est semé de dangers. A l'ouest d'Uldorf s'étend la Grande Forêt Sombre, territoire inhospitalier que se partagent les hordes de sangrelins et les ogres; une guerre oppose constamment ces deux races.

Au-delà de la Grande Forêt Sombre s'étend la plaine de Zyngaar, du nom d'un antique royaume aujourd'hui tombé dans l'oubli et dont il ne subsiste plus que des ruines ça et là.

Des troupes de pillards centaures parcourent la plaine et assaillent les voyageurs. Là encore les PJ devront se montrer prudents.

Une région de marais s'étend entre la plaine et une région de collines marquant la frontière du pays halfling.

Ce marécage est encore plus dangereux que la Sombre Forêt et la plaine de Zyngaar. L'endroit fourmille de vermines en tous genres: crapoteux, blobs, hommes serpents et autres bestioles des marais.

Une fois les marais derrière eux, les PJ en auront encore pour un ou deux jours de marche avant d'arriver au Grand Mur marquant la frontière orientale du pays des Halflings.

Bref, ce voyage est loin d'être une promenade de santé.

Comment jouer ce scénario?

Ce scénario se présente comme un ensemble de rencontres, de monstres à combattre et de lieux étranges ou insolites à visiter.

Les péripéties présentées dans les pages suivantes peuvent être jouées dans l'ordre chronologique au fur et à mesure du voyage des PJ vers l'ouest mais vous êtes libre d'en improviser d'autres, d'intervertir les scènes proposées, d'en improviser de nouvelles.

A vous de voir selon vos envies (sadiques de Meneur de Jeu) et la manière dont les joueurs conduiront leur périple à travers les bois...

Ogres & Sangrelins

Bien qu'il n'existe pas à proprement parler de route vers l'ouest, les PJ réussissent à trouver des sentiers les menant dans la direction voulue.

Elyot les prévient que la région est infestée de sangrelins et d'ogres qui se disputent le contrôle de cette zone de la forêt.

Un test de *Vigilance* Diff. 8 permet aux PJ de relever des empruntes laissées par le passage récent sur le sentier d'une horde de Sangrelins.

Plus loin, le sentier porte les traces du passage de plusieurs ogres.

Elyot estime qu'il faudra deux jours pour traverser la Forêt Sombre.

Un test de *Vigilance* Diff. 10 permet aux PJ de détecter la présence dans les sous-bois d'une horde de Sangrelins. Ils sont une demi-douzaine, féroces et armés.

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 5

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

Le reste de la journée se passe sans autre mauvaise surprise.

Alors que les dernières rayons du soleil éclairent la cime des arbres, les PJ aperçoivent des ruines un peu à l'écart du sentier.

On dirait un ancien refuge ou une auberge, à l'abandon depuis longtemps. La toiture est percée à de nombreux endroits et certains murs sont écroulés.

L'endroit semble désert.

Ces vieux murs pourraient offrir un abri pour la nuit.

Les PJ peuvent organiser comme bon leur semble leur bivouac. Un tour de garde semble une bonne idée.

Au beau milieu de la nuit, la sentinelle de faction entend le bruit caractéristique d'une troupe nombreuse se frayant un passage dans les taillis et les buissons.

Ce sont des ogres, un groupe d'une dizaine d'individus.

Les PJ ne semblent pas être leur but premier.

Si les PJ se montrent discrets, les ogres passeront à quelques mètres des ruines sans les repérer.

Si les ogres détectent la présence des PJ, ils les attaqueront sans pitié.

Ogres

Niveau: 3 (inquiétant)

Attaque: 12 Magie: 5

Défense: 12

Dégâts: 10 Points de Vie: 30

Les plaines de Zyngaar

Après les péripéties dans la Grande Forêt, les PJ arrivent aux abords des plaines de Zyngaar, des prairies s'étendant à l'infini – en fait, il faut compter une bonne semaine à pied pour traverser ces étendues herbeuses.

Zyngaar était jadis un puissant empire dont il ne reste plus ça et là que quelques ruines.

Les PJ auront sans doute l'occasion d'apercevoir les vestiges de la civilisation zyngari durant leur traversée des plaines.

Les plaines de Zyngaar sont le terrain de chasse des pillards centaures.

Ces êtres mi-hommes mi-chevaux sont sans pitié et exigent un lourd tribut aux voyageurs qui empruntent les pistes oubliées de l'empire Zyngaar.

Centaures

Niveau: 3 (inquiétant)

Attaque: 12 Magie: 0

Défense: 13 Volonté: 8

Dégâts: 6 Points de Vie: 15

Les centaures sont rapides et exigeront un payage d'une vingtaine de pièces d'or par personne.

Si les PJ refusent de payer, ce sera l'affrontement.

Si les PJ payent, les centaures les laisseront passer mais reviendront à la nuit tombée pour prendre le reste.

La logique des centaures est simple: si les PJ sont assez riches pour accepter de payer sans broncher 20 PO par personne, c'est qu'ils possèdent d'autres richesses. Pourquoi laisser passer une telle occasion...

Les centaures se déplacent par groupe d'une dizaine d'individus et se battent avec de longs javelots et des épées à lame recourbée.

Si ils font des prisonniers, ceux-ci seront vendus comme esclaves au marché aux esclaves qui se tient à chaque nouvelle lune dans les ruines de l'ancienne capitale Zyngari.

Le marché aux esclaves

Plus ou moins à mi-chemin entre la Sombre Forêt et les marais se dressent les ruines de l'ancienne capitale de l'empire Zyngaar.

A l'abri derrière les remparts effondrés se tient à chaque nouvelle lune le marché aux esclaves des clans centaures.

Un esclave humain en bonne santé peut se vendre 10 pièces d'argent zyngari mais on peut trouver d'autres races parmi les «marchandises» proposées sur le marché: orque, gobelin, ogre et parfois quelques elfes, des nains, des halfelings et même des Taurins.

Si les PJ sont capturés par les centaures, il y a de fortes chances pour qu'ils se retrouvent dans une cage du marché des esclaves de Zyngaar.

Laissez les joueurs mettre au point un plan d'évasion.

Ils peuvent dans une certaine mesure rallier certains des prisonniers qui partagent leur cellule.

Bien entendu, on leur a retiré leurs armes (à moins que l'un d'entre eux ait réussi à mettre une arme de côté).

Les centaures ne laisseront pas les PJ s'échapper si facilement. S'en suivra sans aucun doute une course-poursuite dans les ruines de Zyngaar et dans la plaine.

Si les PJ réussissent à atteindre la région de marais qui s'étend au-delà de la plaine de Zyngaar, ils seront hors d'atteinte des centaures... mais pas sauvés pour autant.

Le marais est un endroit mortel, infesté de créatures féroces, viscieuses et affamées.

Les marais

Une région marécageuse s'étend en bordure de la plaine de Zyngaar. Plus loin à l'ouest, les terres s'élèvent lentement jusqu'au Grand Mur, une fortification vestige d'un empire du passé et qui marque la frontière orientale du pays des Halflings.

Le marais est un endroit mortellement dangereux.

Des créatures affamées de viande fraîche guettent leurs proies, tapies derrière les roseaux ou dans les mares putrides masquées par des miasmes puants.

Crapoteux

Niveau: 4 (redoutable)

Attaque: 17 Magie: 0

Défense: 17 Volonté: 11

Dégâts: 10 Points de Vie: 50

Blob

Niveau: 3 (inquiétant)

Attaque: 12 Magie: 0

Défense: 12 Volonté: 11

Dégâts: 10 Points de Vie: 30

Homme-serpent

Niveau: 3 (inquiétant)

Attaque: 14 Magie: 8

Défense: 14 Volonté: 11

Dégâts: 5 Points de Vie: 30

Les Hommes-Serpents possèdent une cité au centre des marais. Jadis, les Hommes-Serpents dominaient la région; leur pouvoir s'étendait bien au-delà des marécages putrides où ils végètent maintenant.

En journée, les Hommes-Serpents se cachent dans les souterrains de leur ancienne cité.

A la nuit tombée, ils sortent et envahissent la surface.

Si les PJ campent dans les ruines, ils devront les combattre...

Le Dieu-Serpent

Depuis leur déchéance, la race des Hommes-Serpents a dégénéré, et leur culture en même temps qu'eux.

Aujourd'hui, les Hommes-Serpents vouent un culte à une sinistre divinité serpentine que nous nommerons le Dieu-Serpent.

Ce dieu est personnifié par un prêtre.

Chaque nuit, les Hommes-Serpent remontent à la surface et partent en quête de proies mais surtout d'êtres vivants à sacrifier à leur dieu.

Si les PJ sont capturés par les Hommes-Serpents, ils seront conduits devant Ssssylass, le prêtre du Dieu-Serpent. Leur sacrifice à la divinité est prévue pour la nuit suivante.

A partir de là, les PJ ont un peu moins de 24 heures pour s'évader et quitter les lieux...

La pyramide de pierres sous laquelle se trouve le temple du Dieu-Serpent renferme un fabuleux trésor, un butin amassé par les Hommes-Serpents depuis des décennies. Ce trésor se présente sous la forme d'un tas immense de pièces d'or, de pierres précieuses, de pièces d'armure, d'armes finement ouvragées, de tapisseries brodées de filaments d'or et d'argent, de vaisselle en or, de plateaux d'électrum et de gemmes. Le tout peut être évalué à près de 10,000 pièces d'or.

Les PJ peuvent tenter de s'en emparer mais il est impossible de tout emporter.

Voler le trésor des Hommes-Serpents pourra éventuellement faire l'objet d'une aventure ultérieure. Il faudra de toute façon revenir dans la cité avec plusieurs chariots pour transporter tout ça.

Le trésor est défendu par un reptile géant, symbole vivant du Dieu-Serpent.

Cette créature est extrêmement dangereuse.

Une morsure de ce monstre tue en 1d6 minutes.

Serpent géant

Niveau: 5 (terrifiant)

Attaque: 20 Magie: 10

Défense: 20 Volonté: 15

Dégâts: 20 Points de Vie: 100

Si les PJ ne sont pas capturés par les Hommes-Serpents, ou s'ils réussissent à s'échapper, ils auront peut-être une chance de franchir les marécages.

Plus à l'ouest des marais, une région de collines herbeuses s'étendent vers le couchant.

Le pays des Halflings n'est plus qu'à deux ou trois jours vers l'ouest.

Le Mur

Après deux jours de route, le groupe arrive en vue d'une fortification de pierre qui coupe la plaine du nord au sud. Ce mur, percé à de nombreux endroits, est assez rudimentaire et semble très ancien.

Elyot (rappelez-vous, l'Halfling que vous accompagnez chez lui) vous explique qu'il s'agit du Mur, un antique rempart qui marque la frontière du pays des Halflings.

Ce ne sont pas les Halflings qui ont bâti cette muraille mais ils essaient de la maintenir en état et assurent une relative surveillance de cette frontière.

Au vue des morceaux de mur manquants, on imagine que les Halflings n'ont pas réussi à préserver la muraille des dégâts du temps.

Un petit groupe d'Halflings armés s'approche du groupe.

Elyot les salue et présente le groupe des PJ.

Sous escorte, les PJ franchissent la frontière du pays des Halflings.

Derrière le rempart, la «garde» a installé un campement.

Il y a une dizaine d'Halflings.

Elyot explique aux PJ que la garde du Mur est assurée par une milice de volontaires.

Le premier village, celui d'Elyot, se trouve à trois lieues vers l'ouest, derrière les collines boisées que les PJ peuvent apercevoir dans la lumière descendante du crépuscule.

La nuit tombe. Le chef de la garde, un certain Sam, conseille aux PJ et à Elyot de passer la nuit à l'abri de la muraille et de se rendre au village le lendemain matin.

A la nuit tombée, un petit groupe d'Hommes-Serpents tentera une incursion dans le pays Halfling.

Si les PJ sont vigilants, ils auront l'occasion d'aider la garde à repousser les assaillants.

Après cet exploit, les PJ seront considérés comme amis du peuple Halfling. Ils ont repoussé une tentative d'invasion des Hommes-Serpents... ce n'est pas rien.

Epilogue

Le lendemain matin, Elyot et les PJ prennent la route du village où ils sont accueillis en héros; apparemment, un des gardes du Mur est revenu très tôt dans la matinée annoncer l'arrivée des nouveaux «amis» du peuple Halfling.

Au village, les PJ pourront se reposer, se restaurer (les Halflings sont les meilleurs cuistots du monde), soigner leurs blessures.

Que faire ensuite? Ils peuvent rentrer à Uldorf pour organiser quelque expédition pour s'emparer du trésor du Dieu-Serpent (les Halflings ne sont pas chauds pour ce genre d'aventures).

A eux de voir...