

# Aventure solo dans les Royaumes Oubliés

## Concernant les règles de jeu

L'aventure se joue avec des règles simples; je préfère favoriser l'histoire et la narration et laisser de côté les règles complexes de D&D.

## Point de départ de l'aventure

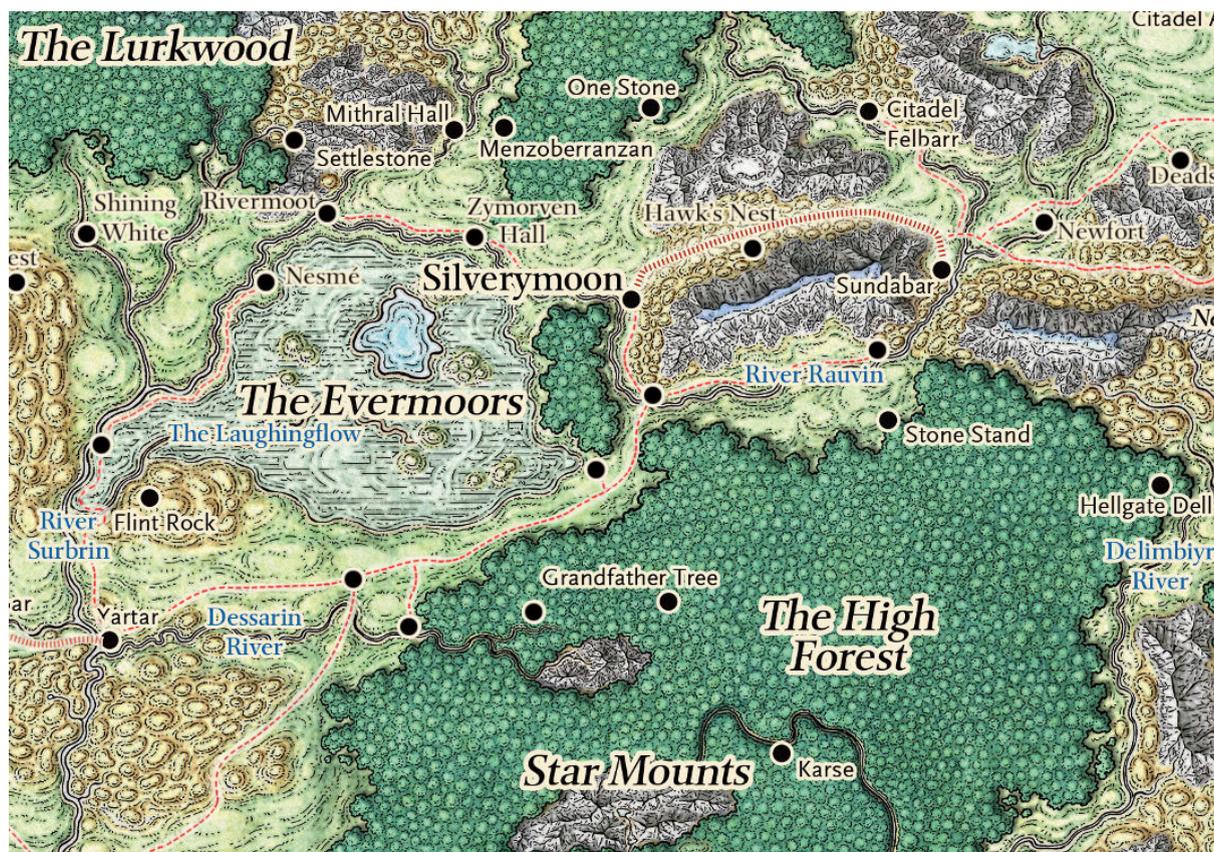
L'aventure débute au Fort Olostin, un village fortifié situé au sud de la Forêt d'Argent, en bordure des Landes Eternelles.

Plus d'infos ici : [https://le-monde-des-royaumes-oublies.fandom.com/fr/wiki/Fort\\_Olostin](https://le-monde-des-royaumes-oublies.fandom.com/fr/wiki/Fort_Olostin)

## Dispositif de jeu

Je vais tester ChatGPT pour générer les oracles et les péripéties de l'aventure.

J'utilise aussi la carte interactive des Royaumes Oubliés disponible sur le site de AideDD <https://www.aidedd.org/atlas/index.php?map=R>



## Drokthar le chasseur demi-orque

Mon personnage est un chasseur demi-orque; il se prénomme **Drokthar**, ce qui veut dire *chasseur sauvage* en langue orque. Il gagne sa vie en troquant ses prises au village d'Olostin contre un toit, de la nourriture, des vêtements ou des armes.

D'un caractère solitaire et farouche, il a peu d'amis au village, hormis Borin le forgeron et Garlan le tenancier de l'auberge du Pichet Enflammé qui lui achète la plupart de ses gibiers.

Lorsqu'il est au village, Drokthar loge dans un appartement que son ami Borin a mis à sa disposition.

Drokthar porte une large cape sombre dont les épaules ont été rehaussées de plumes de faisan noir. Tunique de laine et pantalon en toile grossière, bottes de cuir usées mais de bonne facture, harnais et ceinturon de cuir.

Drokthar chasse à l'arc long; il possède également une lance d'hast et une épée courte à large lame. Il lui arrive aussi de poser des pièges que lui a fabriqués son ami forgeron Borin.

Drokthar s'aventure régulièrement dans la Forêt d'Argent au sud d'Olostin, ainsi que dans la partie nord de la Haute Forêt, dont il connaît bien les sentiers forestiers et les sentes.

Les Elfes de la Haute Forêt ne l'apprécient guère, d'une part à cause de ses origines - c'est un demi-orque - et d'autre part parce qu'il chasse sur des bois revendiqués par les Elfes.

Mais Drokthar n'en a cure. Pour lui, les bois appartiennent à tous, et ce ne sont pas quelques elfes qui lui font peur. Cela étant, il préfère éviter les problèmes et garder ses distances avec les éclaireurs elfes.

## Fort Olostin

(source ChatGPT)

Fort Olostin, situé à la lisière de la Forêt d'Argent et des Landes Éternelles, est un village fortifié dont les habitants mènent une vie rude et isolée. Bien que peu peuplé, ce lieu stratégique attire une variété de personnages intrigants, à la fois commerçants, artisans, aventuriers et gardes.



Voici quelques idées pour peupler davantage Fort Olostin et lui donner de la vie :

## Personnages Notables de Fort Olostin

### 1. Borin, le Forgeron

- Description : Un nain robuste au visage marqué par les années passées à la forge. Ses bras sont musclés, et son regard perçant semble jauger chaque personne qu'il croise.
- Rôle : Ami proche de Drokthar, il lui fournit des armes et des pièges de qualité. Il est connu pour ses talents de forgeron et pour réparer et fabriquer toutes sortes d'équipements.
- Personnalité : Borin est grognon, mais il a un faible pour les chasseurs comme Drokthar. Il est également protecteur envers le village, en particulier contre les créatures des bois.

### 2. Garlan, le Tenancier du Pichet Enflammé

- Description : Un humain de taille moyenne avec un ventre proéminent, résultat de nombreuses années passées à goûter ses propres breuvages. Ses cheveux gris trahissent son âge, mais il reste vif et souriant.
- Rôle : Propriétaire de la seule auberge de Fort Olostin, Garlan est un point de rassemblement pour les villageois et aventuriers. Il achète la plupart des gibiers de Drokthar.
- Personnalité : Jovial et bavard, il aime écouter et raconter des histoires d'aventures et de mystères dans les alentours.

### 3. Capitaine Eriana, Commandante de la Garde

- Description : Une femme humaine d'une trentaine d'années, sévère et disciplinée. Son armure brille toujours impeccablement, et elle porte une épée longue à son côté.
- Rôle : Elle est chargée de la protection de Fort Olostin et de ses remparts. Eriana est constamment en alerte, sachant que les menaces peuvent venir aussi bien des Landes Éternelles que de la Forêt d'Argent.
- Personnalité : Féroce et déterminée, elle n'a pas beaucoup de patience pour ceux qui perturbent l'ordre. Elle a une méfiance naturelle envers Drokthar, à cause de ses origines demi-orques.

### 4. Lessa, l'Herboriste

- Description : Une demi-elfe à l'allure sereine, toujours vêtue de robes en lin aux teintes vertes et brunes, rappelant les bois environnants. Ses longs cheveux blonds sont souvent tressés.
- Rôle : Lessa connaît les secrets des plantes et herbes de la Forêt d'Argent et des Landes. Elle vend des remèdes et potions, et est également capable de soigner les blessures.
- Personnalité : Calme et douce, elle est respectée pour ses connaissances, bien que certains villageois se méfient de ses talents, pensant qu'elle

pourrait aussi avoir des pouvoirs plus mystérieux. Elle se montre gentille envers Drokthar, malgré les préjugés des autres.

#### **5. Vladik, le Marchand Ambulant**

- Description : Un homme grand et fin avec un large chapeau et des vêtements bariolés. Vladik traîne toujours derrière lui une charrette remplie d'objets divers, des vivres aux babioles exotiques.
- Rôle : Il voyage entre les villages et les villes proches, apportant des nouvelles de l'extérieur et vendant tout ce qu'il peut transporter. Vladik est la principale source d'informations sur les événements extérieurs pour les habitants de Fort Olostin.
- Personnalité : Rusé et habile négociateur, il est parfois perçu comme louche, mais personne ne peut nier qu'il rend de précieux services en apportant des biens qu'on ne trouve pas sur place.

#### **6. Orin, le Garde Forestier**

- Description : Un elfe mince, aux cheveux noirs et à la peau pâle, Orin est rarement vu sans son arc long. Son visage reste souvent inexpressif, comme s'il était ailleurs.
- Rôle : Il patrouille les environs de la Forêt d'Argent et de la Haute Forêt. Bien qu'il soit toléré dans le village, Orin a peu d'amis à cause de sa nature distante et de sa relation complexe avec les autres elfes.
- Personnalité : Orin ne fait pas confiance aux demi-orques et observe Drokthar de loin, sans intervenir directement, sauf si cela menace les forêts.

#### **7. Kara, la Prêtresse de Chauntéa**

- Description : Une humaine d'une quarantaine d'années, souvent entourée de plantes et d'animaux domestiques. Elle a un visage chaleureux et un sourire bienveillant.
- Rôle : Prêtresse de Chauntéa, déesse de la moisson, Kara s'occupe du petit temple du village et veille à la prospérité des récoltes. Elle offre également son aide spirituelle et pratique des bénédictions pour les chasseurs et fermiers.
- Personnalité : Très douce et aimée des villageois, Kara essaie de rapprocher les membres de la communauté, même les marginaux comme Drokthar, qu'elle traite avec respect malgré les murmures.

### **La vie du Village**

Le village de Fort Olostin est un endroit où les gens vivent de manière simple, mais doivent être prêts à défendre leurs foyers contre les menaces extérieures. On y trouve des fermiers, des chasseurs, et des artisans, tous unis par le besoin de survie dans cette région sauvage. Le marché en plein air, tenu chaque fin de semaine, est un lieu de

rassemblement, et les discussions se tournent souvent vers les nouvelles du monde extérieur et les créatures qui rôdent dans la forêt.

Maintenant que Fort Olostin est peuplé, nous pouvons plonger dans l'aventure. Si tu es prêt, on peut commencer par une scène d'ouverture, peut-être dans l'auberge du Pichet Enflammé, ou bien alors sur un chemin de chasse à l'orée de la Forêt d'Argent. Quelle direction te semble la plus intéressante pour lancer ton aventure avec Drokthar ?

Je suis ok pour commencer l'aventure sur un chemin de chasse à l'orée de la Forêt d'Argent

## Scène d'Ouverture : Sur le Chemin de Chasse

Le vent souffle doucement à l'orée de la Forêt d'Argent, apportant avec lui l'odeur familière de la terre humide et des feuilles. Le soleil est encore bas, ses rayons filtrent à travers la canopée, projetant des ombres mouvantes sur le sol. Les oiseaux chantent timidement, mais le calme est rapidement enveloppé par le murmure des arbres.

Drokthar, ton demi-orque chasseur, marche silencieusement, ses bottes de cuir usées foulant la mousse verte qui tapisse le sentier. Ton long arc est fermement maintenu dans ta main gauche, prêt à être dégainé à tout instant. Ton instinct te dit qu'il y a du gibier à proximité, peut-être un cerf ou un lièvre. Mais tu n'es pas seul dans cette forêt.

Alors que tu t'enfonces plus profondément sur le sentier que tu connais bien, un bruissement dans les fourrés attire ton attention. Tu t'arrêtes un instant, écoutant attentivement. Ce son, bien qu'à peine audible, n'est pas celui d'un simple animal. Il y a quelque chose de plus lourd dans ce mouvement, quelque chose qui se cache dans l'ombre des arbres.

Que fais-tu ?

1. Te rapprocher discrètement pour inspecter ce qui se cache dans les buissons.
2. T'éloigner prudemment et observer à distance.
3. Préparer une arme, juste au cas où, tout en poursuivant ta route.
4. Utiliser un piège que tu as sur toi pour tendre une embuscade.

Ton choix ?

Je vais m'approcher discrètement pour inspecter ce qui se cache dans les buissons mais je prépare néanmoins mon arc et j'encoche une flèche, prêt à tirer.

Drokthar s'abaisse légèrement, muscles tendus, alors qu'il s'approche des buissons. Chaque pas est mesuré, ses mouvements parfaitement synchronisés avec le bruissement du vent dans les arbres, rendant sa progression presque imperceptible. Ton arc est en main, une flèche déjà encochée, prête à être libérée au moindre signe de danger.

À quelques mètres des buissons, tu te faufiles derrière un tronc d'arbre imposant pour observer sans te faire voir. Les feuillages frémissent à nouveau, et cette fois, tu aperçois une forme. C'est humanoïde, mais petit, à peine plus grand qu'un enfant. La créature semble fouiller le sol, reniflant bruyamment, comme si elle cherchait quelque chose.

Alors que tu te penches un peu plus pour mieux voir, la créature sort enfin des buissons : c'est un goblin. Il est seul, mais semble particulièrement nerveux, jetant des regards furtifs autour de lui. Tu remarques qu'il tient une vieille dague en mauvais état, sans doute plus pour se rassurer que pour vraiment se défendre. Il marmonne quelque chose dans une langue gutturale que tu reconnais vaguement comme un dialecte goblin. Il semble chercher quelque chose d'important, mais tu n'es pas sûr de quoi il s'agit.

Que fais-tu ?

1. Laisser le goblin tranquille et poursuivre ta route.
2. Tenter de l'attraper et l'interroger sur ce qu'il fait ici.
3. L'abattre d'une flèche avant qu'il ne te repère.
4. Observer plus longtemps pour voir s'il est seul ou si d'autres gobelins se cachent dans les parages.

Ton choix ?

Drokthar reste sur ses gardes et observe le goblin pour vous s'il est seul ou si d'autres gobelins se cachent dans les parages. Il sait qu'ordinairement les gobelins se déplacent en groupe. Il reste donc caché et aux aguets.

Drokthar reste immobile, son corps tendu comme la corde de son arc, chaque sens en alerte. Il sait bien que les gobelins se déplacent rarement seuls, et que là où il y en a un, il y en a souvent d'autres, tapis dans l'ombre.

Le goblin continue de fouiller le sol, reniflant et marmonnant d'un ton agité. Il semble chercher avec frénésie, ignorant complètement ta présence. Mais alors que tu restes caché derrière ton arbre, tu remarques un léger mouvement dans les fourrés, un peu plus loin derrière le goblin. Ton instinct ne t'a pas trompé : deux autres gobelins apparaissent discrètement, sortant des ombres comme des spectres. L'un d'eux tient une courte lance, tandis que l'autre porte un arc rudimentaire et un carquois mal entretenu.

Ils échangent quelques mots en goblin, leur ton est bas mais pressé, comme s'ils étaient sur une mission importante. Tu comprends qu'ils sont en train de chercher quelque chose, mais de quoi s'agit-il ? Et pourquoi ici, si près de Fort Olostin ? Ces terres ne sont habituellement pas envahies par ces créatures.

Soudain, le goblin archer relève la tête, reniflant l'air. Il plisse les yeux et semble sentir quelque chose d'inhabituel. Ses mouvements deviennent brusques, et il cherche des yeux dans ta direction, comme s'il avait perçu ta présence.

Que fais-tu ?

1. Attaquer immédiatement avec ton arc, prenant l'avantage de la surprise.
2. Te replier silencieusement avant qu'ils ne te repèrent.
3. Utiliser un des pièges de Borin pour tendre une embuscade.
4. Tenter de négocier avec eux ou leur parler pour comprendre leur objectif.

Ton choix ?

**Drokthar tente sa chance: il vise le goblin qui semble l'avoir repéré et décoche une flèche.**

Drokthar, sans hésiter, ajuste sa posture, tire la corde de son arc et vise avec précision le goblin archer. Il respire lentement, concentré, puis libère la flèche qui fend l'air dans un sifflement aigu.

La flèche atteint sa cible en plein torse. Le goblin pousse un cri étranglé avant de s'effondrer, son arc tombant au sol dans un bruit mat. Le chaos éclate instantanément. Les deux autres gobelins réagissent avec des cris de panique mêlés de colère.

Le goblin à la dague se jette derrière un rocher pour se protéger, tandis que celui armé d'une lance tente de repérer d'où provient l'attaque. Ils savent maintenant qu'ils sont pris pour cible, et la tension monte. Le goblin à la lance hurle quelque chose en goblin, appelant peut-être des renforts, ou tentant de coordonner une attaque.

#### **Situation actuelle :**

- Le goblin archer est hors d'état de nuire.
- Le goblin à la dague est caché derrière un rocher.
- Le goblin à la lance se prépare à une riposte et pourrait appeler des renforts.

Que fais-tu ?

1. Continuer l'attaque et viser le goblin à la lance.
2. Changer de position pour ne pas être repéré et observer la réaction des gobelins.
3. Te replier dans la forêt pour éviter un affrontement direct.
4. Tenter une approche furtive pour prendre le goblin à la lance par surprise.

Ton choix ?

**Drokthar sait qu'il risque gros si les gobelins appellent des renforts. Il se sait capable de neutraliser les deux gobelins restant mais craint que d'autres peaux-vertes ne surgissent des**

bois, alertés par les cris de leurs congénères. Il opte donc pour un repli stratégique, changeant de position pour éviter d'être repéré.

Drokthar, bien conscient du danger croissant, décide de ne pas tenter le diable. Avec l'agilité d'un chasseur aguerri, il se glisse silencieusement à travers la végétation, changeant rapidement de position pour ne pas être repéré. Les buissons et les arbres environnants lui offrent suffisamment de couverture pour s'éloigner sans attirer l'attention des gobelins restants.

Derrière lui, il entend le gobelin à la lance continuer à crier, probablement en alerte et à la recherche de son assaillant. Mais les arbres denses et l'habileté de Drokthar à se fondre dans son environnement le rendent pratiquement invisible. Il se déplace prudemment, chaque pas calculé pour éviter de faire craquer une branche ou de faire bruisser les feuilles.

Après s'être déplacé d'une bonne cinquantaine de mètres, Drokthar s'arrête derrière un gros chêne noueux, qui lui offre une vue dégagée sur la scène. Les deux gobelins restants semblent désorientés. Le gobelin à la dague jette des coups d'œil effrayés tout autour, tandis que celui à la lance semble plus déterminé, mais incapable de localiser sa nouvelle position. Aucun autre gobelin ne semble avoir encore répondu à leurs cris.

Ils commencent à reculer, se regroupant derrière le rocher où le gobelin archer gît encore sans vie. Ils ne semblent pas prêts à abandonner leur quête, mais leur prudence les ralentit. Il est clair que, pour l'instant, aucun renfort n'est venu. Le temps presse si tu veux profiter de cette fenêtre d'opportunité.

Que fais-tu maintenant ?

1. Profiter de leur désorientation pour les abattre avec des flèches, une à la fois.
2. Tendre un piège à proximité, espérant qu'ils tombent dedans en te cherchant.
3. Continuer à les observer, pour voir si d'autres gobelins ou alliés apparaissent.
4. Essayer de les prendre par surprise en te rapprochant furtivement pour un assaut direct.

Ton choix ?

Drokthar encoche une nouvelle flèche, bien décidé à abattre un des deux gobelins survivants.

Drokthar, son souffle calme et mesuré, encocha une nouvelle flèche avec une précision habituelle. Il resta accroupi derrière le chêne, observant les deux gobelins restants. Le gobelin à la lance était le plus menaçant, debout et alerte, tandis que l'autre, à la dague, semblait plus craintif et désorganisé.

Ciblant le goblin à la lance, Drokthar leva son arc lentement, ajustant son tir pour profiter de la désorientation des créatures. Il prit une grande inspiration, visa soigneusement, et dans un geste fluide, relâcha la corde. La flèche siffla à travers les arbres et atteignit sa cible en pleine poitrine.

Le goblin poussa un cri aigu, titubant en arrière avant de s'effondrer lourdement sur le sol, sa lance roulant hors de sa portée. Le dernier goblin, celui à la dague, hurla de terreur en voyant son compagnon tomber. Il hésita quelques secondes, la peur se lisant clairement dans ses yeux jaunes.

### **Situation actuelle :**

- Le goblin à la lance est mort.
- Le dernier goblin est terrorisé, complètement désorienté et vulnérable.
- Aucun autre renfort n'est apparu, mais les cris pourraient encore attirer l'attention si tu attends trop longtemps.

Que fais-tu maintenant ?

1. L'abattre sans hésitation pour éliminer la menace.
2. Sortir de ta cachette et l'interroger pour en apprendre plus sur ce qu'ils cherchent.
3. Le laisser fuir et continuer ta route discrètement.
4. Utiliser un piège pour capturer le goblin sans le tuer.

Ton choix ?

Drokthar reste intrigué par la présence inhabituelle des gobelins; s'il pouvait capturer le dernier goblin survivant, il pourrait l'interroger. C'est avec cette idée en tête qu'il dégaine son épée courte et se jette sur son dernier adversaire.

Drokthar, animé par le désir de comprendre pourquoi ces gobelins errent si près de Fort Olostin, rengaine son arc avec rapidité, dégaine son épée courte et bondit hors de sa cachette. Ses mouvements sont fluides, ses pas rapides et silencieux. Le dernier goblin, encore sous le choc de la mort de ses compagnons, n'a pas le temps de réagir.

En quelques foulées, Drokthar est sur lui. Le goblin laisse échapper un cri de terreur, lâchant sa vieille dague dans la panique. D'un geste maîtrisé, tu l'attrapes par le col de ses haillons, le plaquant contre le sol avec une force brute. Ton épée courte est prête, la lame pressée légèrement contre la gorge du goblin qui halète, tremblant sous ta poigne.

Ses yeux jaunes roulent de peur, et il marmonne des supplications dans sa langue natale. Son corps frêle est paralysé, incapable de tenter quoi que ce soit face à un adversaire comme toi. La peur semble l'avoir complètement dominé, et tu sais qu'il est maintenant à ta merci.

Tu peux sentir sa respiration saccadée, ses membres tremblants, tandis qu'il te fixe, terrifié.

Que fais-tu ?

1. L'interroger sur leur présence ici et sur ce qu'ils cherchaient.
2. Le ligoter pour l'emmener au village de Fort Olostin et l'interroger plus tard.
3. Le relâcher après avoir obtenu des informations rapides.
4. Le tuer, jugeant qu'il n'a plus d'utilité.

Ton choix ?

Drokthar a des rudiments de langue gobeline. Il décide donc d'user de ces connaissances linguistiques pour interroger le gobelin sur la raison de leur présence dans les bois.

Drokthar, se rappelant les rudiments de la langue gobeline qu'il a appris lors de ses précédentes rencontres avec ces créatures, se penche sur son prisonnier. Il relâche légèrement la pression de sa lame contre la gorge du gobelin, juste assez pour qu'il puisse parler.

Dans un grognement guttural, il lance : « Pourquoi ici ? Que cherchez-vous ? »

Le gobelin, ses yeux grands ouverts de terreur, déglutit difficilement, réalisant qu'il a une chance de survivre s'il coopère. Il répond d'une voix tremblante, les mots s'entrechoquant dans son dialecte :

« Nous... chercher... pierres ! Pierres anciennes ! » Il fait un geste maladroit vers les arbres environnants. « Grand chef veut les pierres pour magie... pour pouvoir ! »

Drokthar sait que ces créatures ne sont pas connues pour leur compréhension de la magie complexe, mais elles peuvent être des pions dans des plans plus larges. Le gobelin continue, parlant plus vite maintenant, sous la pression :

« Nous... entendre des histoires... des pierres cachées dans forêt. Chef dit que si nous trouvons, grand pouvoir pour tribu. Mais nous... ne trouver rien encore. Seulement chercher... »

Il tremble de plus belle, espérant que ces informations suffiront à lui sauver la vie. D'après ce que Drokthar sait, cette région ne regorge pas d'artefacts magiques, mais il se souvient de rumeurs au village évoquant des ruines anciennes plus profondément dans la Forêt d'Argent.

Que fais-tu ?

1. Demander plus de détails sur leur chef et la tribu, pour savoir s'il y a une plus grande menace en jeu.
2. L'assommer et le ligoter pour l'emmener au village pour une interrogation plus poussée.
3. Le laisser partir en lui ordonnant de ne plus revenir, et de prévenir son chef que ces bois ne sont pas à eux.
4. Le tuer, jugeant qu'il pourrait toujours être une menace s'il s'enfuit.

Ton choix ?

Drokthar secoue encore un peu le goblin, espérant obtenir des informations plus précises sur leur mystérieux chef.

Drokthar resserre son emprise sur le col du goblin, le secouant avec plus de fermeté cette fois. Le goblin émet un gémissement de terreur, ses membres tremblants convulsivement sous la force de Drokthar.

D'un ton plus dur, Drokthar grogne : « Parle ! Qui est ce chef ? Où est-il ? »

Le goblin, presque prêt à fondre en larmes, finit par répondre, la peur lui déliant la langue plus rapidement : « Chef... chef Kraggar ! Kraggar est grand... fort ! Pas comme nous. Lui parle aux ombres... aux esprits ! Il a trouvé des secrets dans des vieux livres. Dit que les pierres... pierres anciennes... lui donneront plus de pouvoir. »

Kraggar. Ce nom ne dit rien à Drokthar, mais l'idée que ce chef goblin se soit approprié des secrets anciens et magiques est inquiétante. Le goblin continue, parlant avec hâte, comme s'il craignait que sa chance de s'en sortir vivante se referme d'une seconde à l'autre.

« Chef Kraggar est dans les grottes, au nord des collines des Landes Éternelles. Grande grotte, pleine d'ombres et de peaux-vertes. Lui attend qu'on lui ramène les pierres... pour magie, pour pouvoir. »

Il essaie de lever ses mains tremblantes comme pour implorer, tout en poursuivant : « Nous ne trouver encore rien... mais Kraggar se met en colère quand on revient les mains vides. Si je rentre sans pierres, je suis mort... pitié ! »

### **Situation actuelle :**

- Tu as obtenu des informations précieuses : un chef goblin, Kraggar, semble s'intéresser à des pierres magiques anciennes et pourrait préparer quelque chose de dangereux dans les grottes au nord.
- Ce goblin craint autant son chef que toi, et il n'y a pas encore de signe de renforts.

Que fais-tu maintenant ?

1. Le relâcher avec un avertissement, pour qu'il ne revienne jamais sur tes terres.
2. L'assommer et le ramener ligoté à Fort Olostin pour interrogation plus approfondie.
3. Le tuer, jugeant qu'il pourrait toujours revenir avec plus de gobelins.
4. Partir immédiatement en direction des grottes des Landes Éternelles pour en apprendre davantage sur Kraggar.

Drokthar secoue encore un peu le goblin, espérant obtenir des informations plus précises sur leur mystérieux chef.

Drokthar resserre son emprise sur le col du goblin, le secouant avec plus de fermeté cette fois. Le goblin émet un gémissement de terreur, ses membres tremblants convulsivement sous la force de Drokthar.

D'un ton plus dur, Drokthar grogne : « Parle ! Qui est ce chef ? Où est-il ? »

Le goblin, presque prêt à fondre en larmes, finit par répondre, la peur lui déliant la langue plus rapidement : « Chef... chef Kraggar ! Kraggar est grand... fort ! Pas comme nous. Lui parle aux ombres... aux esprits ! Il a trouvé des secrets dans des vieux livres. Dit que les pierres... pierres anciennes... lui donneront plus de pouvoir. »

Kraggar. Ce nom ne dit rien à Drokthar, mais l'idée que ce chef goblin se soit approprié des secrets anciens et magiques est inquiétante. Le goblin continue, parlant avec hâte, comme s'il craignait que sa chance de s'en sortir vivante se referme d'une seconde à l'autre.

« Chef Kraggar est dans les grottes, au nord des collines des Landes Éternelles. Grande grotte, pleine d'ombres et de peaux-vertes. Lui attend qu'on lui ramène les pierres... pour magie, pour pouvoir. »

Il essaie de lever ses mains tremblantes comme pour implorer, tout en poursuivant : « Nous ne trouver encore rien... mais Kraggar se met en colère quand on revient les mains vides. Si je rentre sans pierres, je suis mort... pitié ! »

### **Situation actuelle :**

- Tu as obtenu des informations précieuses : un chef goblin, Kraggar, semble s'intéresser à des pierres magiques anciennes et pourrait préparer quelque chose de dangereux dans les grottes au nord.
- Ce goblin craint autant son chef que toi, et il n'y a pas encore de signe de renforts.

Que fais-tu maintenant ?

1. Le relâcher avec un avertissement, pour qu'il ne revienne jamais sur tes terres.
2. L'assommer et le ramener ligoté à Fort Olostin pour interrogation plus approfondie.
3. Le tuer, jugeant qu'il pourrait toujours revenir avec plus de gobelins.
4. Partir immédiatement en direction des grottes des Landes Éternelles pour en apprendre davantage sur Kraggar.

Ton choix ?

Drokthar juge plus prudent de retourner à Fort Olostin pour prévenir les habitants du danger. Il sait que les habitants du village ne le croiront pas, à moins qu'il ne leur ramène le gobelin. Il décide donc de le ligoter et de l'emmener avec lui au village.

Drokthar, pragmatique et conscient du scepticisme des habitants de **Fort Olostin**, sait qu'il doit ramener des preuves tangibles de la menace qui se profile. Il dégage une corde qu'il garde toujours dans son sac pour ligoter les proies, mais qui convient parfaitement à son prisonnier. En quelques gestes rapides et habiles, il ligote le gobelin solidement, les mains derrière le dos, et noue fermement un lien autour de ses chevilles pour l'empêcher de fuir. Le gobelin gémit de peur, mais ne tente pas de se débattre, sachant que sa vie dépend de son obéissance.

Drokthar le soulève sans effort et commence à le traîner derrière lui, prenant la direction de **Fort Olostin**. La forêt est encore calme, mais il sait que les gobelins ne tarderont peut-être pas à découvrir les corps de leurs compagnons. Il avance rapidement, son arc toujours prêt, mais l'absence de bruit dans les bois semble indiquer qu'aucune autre créature ne rôde à proximité pour l'instant.

Après plusieurs heures de marche rapide, les palissades du village apparaissent enfin au loin, les remparts de bois se dressant comme une ligne de défense rassurante. Drokthar approche de la porte principale, où deux gardes montent la garde. Ils le voient arriver, traînant derrière lui un gobelin attaché, et échangent des regards surpris.

« Que se passe-t-il, Drokthar ? » demande l'un des gardes, **Torran**, un humain robuste, alors qu'il s'avance pour mieux voir. « Pourquoi amènes-tu cette créature ici ? »

Le regard de Drokthar est sombre alors qu'il répond d'une voix grave : « Ces gobelins rôdent dans la forêt, et ce n'est pas par hasard. Leur chef cherche quelque chose... quelque chose de puissant. Nous devons prévenir le village. »

Le gobelin, toujours ligoté, se tortille de peur, attirant l'attention des autres gardes qui commencent à se rassembler.

Que fais-tu maintenant ?

1. Demander à parler directement au capitaine **Eriana**, pour qu'elle prenne la menace au sérieux.
2. Amener le goblin à **Garlan**, à l'auberge du Pichet Enflammé, pour discuter en privé avec les villageois de confiance.
3. Interroger le goblin devant les gardes pour que tout le monde entende ses révélations.
4. Te rendre au temple pour voir **Kara**, la prêtresse de Chauntéa, et obtenir son conseil sur la situation.

Ton choix ?

Avant d'aller plus loin, je voudrais introduire quelques règles de jeu simples pour la résolution des actions en jeu. Pour chaque action dont l'issue est hasardeuse, je voudrais que tu donnes un niveau de difficulté, de 2 à 6, 2 étant une action simple, 6 étant une action très difficile, 3 ou 4 étant une difficulté moyenne. Le joueur lance alors un dé à six faces. Si le résultat du dé est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'action est réussie. Si le résultat du dé est inférieur, l'action échoue. Le joueur peut lancer un dé supplémentaire si le personnage possède une compétence, une aptitude, un pouvoir ou un équipement qui l'aide dans son action. Dans ce cas, le joueur lance deux dés à six faces et conserve le dé montrant le score le plus élevé. Si le dé le plus élevé est un "1", l'action échoue ET une complication arrive. Ce système de résolution peut être utilisé pour les actions hors combat et pour les combats. Exemple: Drokthar essaie de chercher des traces des gobelins, une piste à suivre. La difficulté de l'action est de 4 (les gobelins ne sont pas connus pour leur discrétion; ils ont très certainement laissé des traces de leur passage) Vu qu'il est chasseur, il peut lancer 2 dés. Le dé le plus élevé affiche un 5; c'est donc un succès. Drokthar trouve des traces évidentes du passage des gobelins. Autre exemple en combat: Drokthar bande son arc et décoche une flèche pour tuer un goblin qui se trouve à portée. Drokthar est chasseur et sait manier l'arc comme personne; le joueur lance 2 dés. La difficulté pour toucher le goblin est de 3 (cible dégagée, à portée et immobile). Le dé le plus élevé est 3. Le tir fait mouche. Le goblin se prend la flèche en plein torse.

C'est noté ! Le système est maintenant en place pour gérer les actions et les combats avec des niveaux de difficulté. Je l'utiliserai dès que tu tenteras une action hasardeuse ou un combat.

Pour l'instant, Drokthar est à l'entrée de Fort Olostin avec le goblin capturé. Que veux-tu faire ensuite ? Est-ce que tu veux parler au capitaine Eriana, à Garlan, ou interroger le goblin sur place ?

La présence des gobelins dans la forêt est un problème de sécurité pour le village. Drokthar sait que la capitaine Eriana se méfie de lui à cause de ses origines demi-orques mais il estime qu'il doit informer la capitaine en priorité.

Drokthar, bien conscient que la situation dépasse une simple rencontre avec des gobelins, décide qu'il est impératif de parler à la capitaine **Eriana**. Même si leurs relations sont tendues, en tant que responsable de la sécurité du village, elle doit être informée.

Les gardes à l'entrée, après un court moment de réflexion, acquiescent à ta demande et ouvrent la porte du fort, te laissant passer avec le goblin ligoté. Quelques villageois te regardent avec méfiance et curiosité tandis que tu marches vers la caserne où Eriana a ses quartiers.

Tu arrives devant la grande porte en bois de la caserne et tapes fermement. Quelques secondes plus tard, un soldat ouvre, te dévisageant avant de te faire signe d'entrer. **Eriana** se tient à l'intérieur, polissant méthodiquement son épée, son armure scintillante sous la lumière des torches. Elle lève les yeux en te voyant entrer, son regard se durcit en remarquant le goblin à tes côtés.

« Que veux-tu, Drokthar ? » demande-t-elle d'une voix froide mais autoritaire. « Ce goblin est-il l'un des tiens ? »

Elle t'observe avec suspicion, mais tu sens aussi une pointe d'intérêt lorsqu'elle se rend compte que la situation pourrait être plus sérieuse qu'elle ne l'imagine.

Si tu veux que cette rencontre soit décisive, il faudra que tu fasses preuve de persuasion pour la convaincre de prendre cette menace au sérieux.

La difficulté pour convaincre Eriana est de **4** (elle est méfiante, mais attentive au danger). Vu que tu connais bien les menaces dans la forêt et que tu es chasseur, tu peux lancer **2 dés** pour maximiser tes chances de succès.

Je suis prêt pour ton jet de dés !

J'ai obtenu un 6 à mon dé le plus élevé.

Avec un **6**, c'est un succès éclatant !

Drokthar plante ses yeux dans ceux d'Eriana et, d'une voix ferme, expose la situation : « Ces gobelins ne sont pas là par hasard. Leur chef, Kraggar, est à la recherche de pierres anciennes et magiques dans la forêt. S'ils réussissent, il pourrait obtenir un pouvoir

dangereux. J'ai tué deux d'entre eux et capturé celui-ci, mais il y en aura d'autres. Nous devons agir avant qu'ils ne reviennent en nombre. »

Eriana, d'abord méfiante, change progressivement d'expression. Le sérieux et la détermination de Drokthar, combinés à la preuve tangible du goblin capturé, la poussent à réfléchir. Après quelques secondes de silence, elle hoche la tête, visiblement impressionnée.

« Très bien, Drokthar, » dit-elle en rangeant son épée. « Je ne te fais pas entièrement confiance, mais si ce que tu dis est vrai, alors Fort Olostin est en danger. Nous ne pouvons pas ignorer cette menace. Je vais envoyer des éclaireurs dans la forêt pour vérifier tes dires et préparer une défense au cas où ces gobelins se montreraient plus nombreux. »

Elle se rapproche du goblin, qui tremble toujours de peur. « En attendant, nous allons l'interroger plus en profondeur. »

Eriana se tourne à nouveau vers toi : « Reste dans les parages, nous aurons peut-être besoin de ton expertise sur cette situation. »

Drokthar a réussi à alerter la capitaine, mais maintenant, d'autres décisions doivent être prises.

Que fais-tu ensuite ?

1. Rester et participer à l'interrogatoire du goblin pour en apprendre davantage.
2. Partir enquêter seul dans la forêt, à la recherche des traces laissées par d'autres gobelins.
3. Retourner à l'auberge du Pichet Enflammé pour discuter de la situation avec Garlan et Borin.
4. Préparer tes armes et pièges pour une éventuelle bataille à venir.

Drokthar n'a jamais été très à l'aise en présence de la capitaine; il préfère prendre congé. Il décide de se rendre à la forge de son ami Borin pour lui raconter sa mésaventure.

Drokthar, n'ayant jamais été très à l'aise avec l'autorité, surtout celle d'Eriana, hoche brièvement la tête pour prendre congé. Il laisse la capitaine à ses préparatifs et à l'interrogatoire, préférant retourner vers un environnement plus familier. Sa mésaventure avec les gobelins l'a troublé, et il sait qu'en parler à Borin, son vieil ami forgeron, pourrait lui apporter un certain réconfort, voire de précieux conseils.

Il traverse le village, ses pas le guidant instinctivement vers la forge. Le bruit métallique des marteaux frappant l'enclume résonne déjà dans l'air bien avant qu'il n'atteigne l'atelier de Borin. En entrant dans la forge, l'odeur familière du métal chauffé et du

charbon le submerge. Borin, les bras couverts de suie, lève la tête en entendant Drokthar approcher.

« Ah, mon vieux ! Qu'est-ce qui t'amène ici ? » grogne Borin en essuyant son front d'un revers de main. « J'vois dans ton regard que t'as quelque chose d'important à raconter. »

Drokthar s'approche, prenant une grande inspiration avant de lui raconter tout : la rencontre avec les gobelins, les pierres anciennes que leur chef Kraggar recherche, et l'alerte qu'il a donnée à la capitaine Eriana. Borin écoute attentivement, hochant la tête, ses sourcils se fronçant alors qu'il comprend la gravité de la situation.

« Des gobelins, hein ? Et ce Kraggar... Il est peut-être plus malin que les autres, s'il s'intéresse à la magie. Si c'est vrai ce que tu dis sur ces pierres, on a un vrai problème sur les bras. » Il pose son marteau et regarde Drokthar d'un air sérieux.

« Si ça tourne mal, tu vas avoir besoin de plus que tes simples pièges habituels. J'ai un ou deux joujoux que je pourrais te préparer, si tu penses retourner là-bas. Une bonne lance retravaillée, ou des pièges un peu plus sophistiqués. Tu pourrais même en poser quelques-uns autour du village, au cas où. »

Borin est toujours prêt à aider son ami, surtout lorsqu'il s'agit de défendre Fort Olostin. Il attend maintenant de savoir ce que Drokthar souhaite faire.

Que décides-tu ?

1. Accepter son offre pour renforcer ton équipement avant de retourner dans la forêt.
2. Lui demander de fabriquer des pièges pour protéger le village.
3. Lui demander conseil sur la façon de gérer une créature comme Kraggar, qui manipule la magie.
4. Prendre juste un moment de repos à la forge avant de décider de la suite.

Ton choix ?

Drokthar se dit qu'avec de nouveaux pièges, il pourrait retourner en forêt, essayer de trouver les sentiers empruntés par les gobelins et poser les nouveaux pièges sur les points de passage. Il demande donc à son ami Borin de lui fabriquer ces nouveaux pièges. Il lui promet un mois de gibier en échange. Les bons comptes font les bons amis, comme il dit.

Borin émet un rire grondant en entendant la proposition de Drokthar. « Ah, les bons comptes font les bons amis, hein ? Ça me va, Drokthar. Un mois de gibier pour des pièges, c'est un bon marché. J'te connais assez pour savoir que tu tiens toujours tes promesses. »

Il pose son marteau et se dirige vers une étagère où divers outils et morceaux de métal sont entassés. « Je vais te préparer quelque chose de spécial. Pas les simples collets habituels. Si ces gobelins reviennent, on va leur donner une belle surprise. »

Pendant qu'il travaille, Borin explique les améliorations qu'il compte apporter : des pièges plus sophistiqués, capables de capturer ou de blesser des gobelins plus efficacement. Certains seront camouflés dans le sol, d'autres fonctionneront avec des mécanismes à ressort pour projeter des pointes acérées. Il te montre aussi un piège particulier, plus massif, conçu pour ralentir une petite patrouille ennemie.

Après quelques heures passées à la forge, Borin te tend fièrement un ensemble de nouveaux pièges. « Voilà, mon ami. Ce ne sont pas des œuvres d'art, mais ça fera l'affaire pour bloquer le passage de ces foutus gobelins. Place-les bien, et tu en attraperas plus d'un, c'est certain. »

Drokthar hoche la tête, satisfait de cet échange. Ces pièges vont s'avérer précieux pour protéger le village et traquer les gobelins.

Borin te donne quelques conseils sur leur utilisation, puis il tapote Drokthar sur l'épaule. « Fais attention là-bas, mon vieux. Ces gobelins, et surtout ce Kraggar, ont l'air d'être plus dangereux que la moyenne. »

### **Nouvel équipement :**

- Un ensemble de **pièges perfectionnés** fabriqués par Borin, incluant des pièges à mâchoires camouflés, des pièges à pointes et un piège massif pour ralentir une patrouille.

Que fais-tu maintenant ?

1. Retourner immédiatement dans la forêt et poser les nouveaux pièges sur les sentiers.
2. Te rendre au marché pour acheter des provisions avant de partir.
3. Rendre une visite rapide à l'auberge du Pichet Enflammé pour discuter de la situation avec Garlan.
4. Prendre un moment pour réfléchir et établir un plan avant de retourner en forêt.

Ton choix ?

Drokthar n'est pas du genre à rester les bras croisés. Suite à sa discussion avec son ami forgeron, il se rend bien compte de l'urgence qu'il y a à stopper les incursions des gobelins si près du village. Il décide donc de retourner dans la forêt pour y poser des pièges. Mais avant cela, il veut prévenir la capitaine Eriana afin de la prévenir de son initiative. Il serait dommage qu'un des éclaireurs de la capitaine tombe dans un piège posé par Drokthar.

Drokthar, toujours pragmatique, sait qu'il ne peut pas se permettre de poser des pièges sans en avertir la capitaine **Eriana**. Il se dépêche donc de retourner à la caserne avant de repartir dans la forêt.

En arrivant, les gardes à l'entrée le reconnaissent et le laissent entrer sans poser de questions. Eriana est toujours à l'intérieur, en pleine préparation avec ses hommes, probablement pour envoyer les éclaireurs dans la forêt. Elle lève à nouveau les yeux en voyant Drokthar entrer, le regard perçant.

« Tu es revenu, Drokthar ? Qu'est-ce que tu veux cette fois ? »

Drokthar, sans perdre de temps, explique brièvement son plan. « Je retourne dans la forêt. Borin m'a préparé des pièges, et je vais les poser sur les sentiers que les gobelins empruntent probablement. Mais je tenais à te prévenir, pour éviter que tes éclaireurs ne tombent dans mes pièges par erreur. »

Eriana, d'abord silencieuse, croise les bras et incline la tête légèrement. « Je te remercie de m'avoir prévenue. Mes éclaireurs vont partir d'ici peu, mais je vais leur donner des consignes claires pour éviter les sentiers que tu auras piégés. Assure-toi que ces pièges sont bien placés et efficaces. »

Elle marque une pause, puis ajoute d'un ton plus pragmatique : « Si tu peux en capturer ou éliminer quelques-uns en chemin, ce serait un atout pour nous. Le village te doit une certaine reconnaissance, Drokthar, même si certains peinent encore à le reconnaître. »

Drokthar hoche la tête, satisfait de l'accord. Eriana n'est peut-être pas chaleureuse, mais elle sait reconnaître la valeur d'une initiative bien pensée.

Après l'avoir avertie, Drokthar quitte la caserne et se dirige rapidement vers la sortie du village, prêt à retourner dans la forêt. Les pièges de Borin en main, il sent le poids de la responsabilité sur ses épaules, mais aussi une détermination renforcée.

### **Prochaine étape :**

1. **Poser les pièges dans la forêt** : Drokthar retourne dans les sentiers qu'il connaît bien, près des zones où il a déjà rencontré les gobelins, afin de choisir les meilleurs emplacements pour ses nouveaux pièges.

Est-ce que tu veux que Drokthar se dirige vers un endroit spécifique dans la forêt, ou préfère-t-il utiliser son instinct de chasseur pour trouver les points de passage des gobelins ?

Fort de son expérience de chasseur, et guidé par son instinct de demi-orque, Drokthar s'enfonce dans la forêt à la recherche des points de passage des gobelins.

Drokthar, se fiant à ses instincts de chasseur aguerris et à sa connaissance intime de la **Forêt d'Argent**, s'enfonce silencieusement parmi les arbres. Le murmure des feuilles et les bruits de la forêt lui sont familiers, et chaque détail capte son attention. La lumière du soleil filtre à peine à travers la canopée dense, créant un jeu d'ombres et de lumières dans lequel il se déplace avec aisance.

Il avance prudemment, observant les signes de passage : branches cassées, empreintes légères dans la boue, et même quelques touffes de poils laissées par des créatures de passage. Il sait que les gobelins, bien qu'agiles, laissent des traces, surtout lorsqu'ils sont en groupe.

Après un moment, il repère des empreintes fraîches. De petites traces griffues dans le sol, dispersées mais nombreuses. Il les suit en silence, s'enfonçant plus profondément dans la forêt. Plus il avance, plus les signes de passage se multiplient. Il comprend rapidement que ce chemin est régulièrement emprunté par les gobelins.

C'est l'endroit idéal pour poser ses pièges.

Drokthar évalue le terrain. Plusieurs points stratégiques se dégagent : un rétrécissement du sentier naturel entre deux gros rochers, un amas de buissons épais qui forcerait quiconque à se faufiler entre eux, et un ruisseau peu profond que les gobelins doivent traverser.

Il sort les pièges que Borin lui a fabriqués et commence à les installer :

1. **Piège à mâchoires camouflé** entre les rochers, idéal pour attraper le premier goblin imprudent qui tenterait de passer.
2. **Pièges à pointes** dissimulés sous les feuilles et la mousse à la lisière du buisson.
3. Le **piège massif à ressorts**, qu'il place de manière à ralentir une patrouille entière au bord du ruisseau.

Une fois les pièges installés, Drokthar prend un moment pour observer son travail. Tout est en place. S'il a bien calculé, les gobelins tomberont dans ces pièges avant même de se rendre compte de ce qui se passe.

Alors qu'il finit de poser son dernier piège, il entend un bruit au loin. Le craquement d'une branche sous un pied léger. Ses sens se tendent. Quelque chose ou quelqu'un approche. Il se fige et écoute attentivement.

Que fais-tu ?

1. Te cacher immédiatement et observer qui approche.
2. Tendre une embuscade avec ton arc prêt à tirer.

3. Te replier discrètement pour éviter toute confrontation directe.
4. Tenter d'identifier la créature avec ton instinct de chasseur.

Ton choix ?

Content de son travail, Drokthar se replie discrètement.

Satisfait du travail qu'il vient d'accomplir et conscient qu'il ne doit pas risquer une confrontation inutile, Drokthar se retire discrètement de la zone piégée. Chaque pas est calculé, ses mouvements sont fluides, et il se fond dans l'ombre des arbres, évitant soigneusement tout bruit qui pourrait trahir sa position.

En s'éloignant, il perçoit toujours le craquement de branches et des murmures indistincts derrière lui, signe que quelque chose ou quelqu'un s'approche. Peut-être une patrouille de gobelins, peut-être autre chose. Quoi qu'il en soit, les pièges sont en place, et il préfère attendre à distance pour voir si ceux-ci feront leur travail.

Il continue de s'éloigner jusqu'à un point en hauteur, une petite colline couverte de fougères, qui lui offre une vue partielle sur la zone piégée. De là, il peut observer en sécurité sans être repéré.

Le silence retombe dans la forêt pendant quelques instants, puis les bruits se rapprochent. D'un coup, il aperçoit un groupe de **trois gobelins** avançant lentement sur le sentier, exactement là où il a placé ses pièges. Leurs mouvements sont maladroits, nerveux, et ils jettent de fréquents coups d'œil autour d'eux, comme s'ils sentaient que quelque chose clochait. Le goblin de tête, armé d'une petite lance, s'avance en premier... directement dans le piège à mâchoires camouflé entre les rochers.

Un claquement métallique retentit, suivi d'un cri aigu. La mâchoire du piège s'est refermée sur la jambe du goblin, le clouant au sol. Les deux autres gobelins paniquent immédiatement, reculant de quelques pas en cherchant l'origine de l'attaque.

L'un d'eux, pris de panique, se met à courir vers les buissons... droit vers le piège à pointes. Il tombe dans les pics cachés sous les feuilles, s'effondrant avec un gémissement de douleur. Le dernier goblin, figé de peur, hésite sur la marche à suivre, mais il est maintenant complètement désorienté.

Drokthar, observant la scène depuis son poste d'observation, peut sentir la satisfaction de voir son plan fonctionner parfaitement.

Que fais-tu maintenant ?

1. Sortir de ta cachette et achever le dernier goblin avant qu'il ne s'enfuie.
2. Rester caché et attendre que le dernier goblin tente de fuir dans le piège massif au bord du ruisseau.

3. Observer plus longtemps pour voir si d'autres gobelins se trouvent dans les parages.
4. Tenter de capturer le dernier goblin vivant pour obtenir plus d'informations.

Ton choix ?

Drokthar est plutôt satisfait mais préfère rester caché dans les fougères et laisser le dernier goblin se faire prendre dans le dernier piège. Et puis ces trois gobelins ne sont peut-être que les éclaireurs d'un groupe plus conséquent. Aux aguets, il observe ce qui va se passer.

Drokthar, satisfait de l'efficacité de ses pièges, reste parfaitement immobile dans sa cachette parmi les fougères, ses yeux perçant scrutant chaque mouvement du goblin restant. Il sait que la panique et la confusion finiront par le conduire vers le dernier piège. De plus, il est prudent : ces gobelins pourraient bien être les éclaireurs d'un groupe plus important.

Le dernier goblin, totalement désorienté et terrifié par les cris de ses compagnons, commence à reculer maladroitement. Ses petits yeux jaunes cherchent frénétiquement une issue, mais dans sa panique, il se tourne vers le ruisseau, exactement là où Drokthar a installé le **piège massif à ressorts**. Le goblin court à toute vitesse, espérant s'échapper, mais à peine atteint-il le bord du ruisseau que le piège se déclenche.

Un bruit sourd retentit, suivi d'un cri strident. Des pointes métalliques jaillissent du sol, frappant le goblin à la taille. Il s'effondre au sol, incapable de continuer, gémissant faiblement de douleur. Tous les gobelins ont été neutralisés sans que Drokthar n'ait à décocher une seule flèche.

Il observe un instant de plus, attentif à tout autre mouvement dans la forêt. Mais rien ne vient. Le silence retombe peu à peu, interrompu seulement par les râles des gobelins pris dans ses pièges.

Drokthar peut enfin respirer calmement. Ces trois-là semblent être seuls, du moins pour l'instant. Il pourrait maintenant sortir de sa cachette pour inspecter les gobelins et vérifier s'ils ont des informations ou des indices sur leurs objectifs.

Que fais-tu maintenant ?

1. Sortir de ta cachette et inspecter les gobelins pour en apprendre plus sur eux.
2. Revenir discrètement au village pour informer Eriana du succès de ta mission.
3. Capturer l'un des gobelins encore vivant pour l'interroger sur place.
4. Tendre une nouvelle embuscade, au cas où un autre groupe de gobelins arrive.

Ton choix ?

Les pièges ont été d'une terrible efficacité. Borin a fait de l'excellent travail. Drokthar sort des buissons, son épée à la main, et vient achever les gobelins agonisants. Pas de cruauté inutile. Il s'enfonce ensuite dans la forêt, suivant la piste des gobelins, espérant remonter jusqu'à leur tanière. Le chasseur espère aussi localiser le chef des gobelins, le mystérieux Kraggar.

Drokthar sort silencieusement des buissons, son épée courte à la main. Les gobelins, encore agonisants, ne représentent plus de menace. D'un geste précis et sans cruauté, il achève chaque créature, mettant fin à leurs souffrances. Le silence retombe sur la forêt, seulement perturbé par le murmure du vent dans les branches.

Le chasseur, satisfait du travail de ses pièges et de l'efficacité du matériel de Borin, ne perd pas de temps. Il sait que ces gobelins ne sont probablement que l'avant-garde d'un groupe plus important. Leur chef, **Kraggar**, reste une menace inconnue, et Drokthar est bien décidé à remonter leur piste jusqu'à leur tanière.

À genoux, il examine rapidement la zone autour des gobelins. Il cherche des signes indiquant d'où ils viennent. Les gobelins ne sont pas des maîtres de la discrétion, et leurs traces sont relativement faciles à suivre. Il repère des empreintes supplémentaires dans le sol meuble, venant du nord. Des traces plus anciennes, mais toujours visibles, confirment que le groupe qu'il vient de neutraliser faisait partie d'une patrouille plus importante.

Avec son instinct de chasseur, il suit les traces, ses pas légers et silencieux. La forêt s'assombrit à mesure qu'il avance, le feuillage se densifiant. Le chemin qu'il suit semble s'enfoncer plus profondément dans les terres sauvages. Il avance prudemment, guettant le moindre bruit ou mouvement suspect.

Après un certain temps, les traces mènent à une petite clairière cachée. Là, Drokthar aperçoit ce qui semble être une **entrée de grotte** dissimulée entre des rochers couverts de mousse. Quelques gobelins gardent l'entrée, armés de lances rudimentaires, mais leurs mouvements sont lents et désorganisés. Cela pourrait être l'un des repaires des gobelins de Kraggar.

Drokthar sait qu'il est proche de la tanière du chef gobelin. Son instinct lui dit qu'il pourrait tenter une approche furtive ou préparer une embuscade. Mais il doit également être conscient qu'il n'a pas encore mesuré toute l'étendue des forces en présence.

Que fais-tu maintenant ?

1. Tenter une approche furtive pour t'infiltrer dans la grotte sans te faire repérer.
2. Préparer une embuscade pour éliminer les gardes gobelins et attaquer de front.
3. Retourner à Fort Olostin pour informer la capitaine Eriana et rassembler des renforts.

4. Observer la grotte plus longtemps pour évaluer les forces ennemies avant de prendre une décision.

Ton choix ?

Drokthar connaît bien les moeurs des gobelins; ce genre de tanière peut abriter un grand nombre d'individus. Il convient donc d'être prudent. Malgré son instinct qui lui commande de foncer dans le tas, il préfère rester caché et observer la grotte afin d'évaluer les forces ennemies en présence avant de prendre une décision.

Drokthar, guidé par son expérience et sa prudence, sait que se précipiter serait une erreur. Une tanière gobeline peut abriter bien plus que ce que l'on voit à l'extérieur, et foncer tête baissée pourrait signifier tomber dans une embuscade ou être submergé par le nombre. Il reste donc dissimulé dans les ombres, à l'orée de la clairière, ses yeux scrutant chaque détail de l'entrée de la grotte.

Les gobelins à l'entrée sont mal équipés et semblent distraits, mais cela ne signifie pas que la grotte est dénuée de dangers. Drokthar observe attentivement pendant plusieurs minutes, notant leurs allées et venues. Il remarque qu'ils ne sont que **deux gobelins** en garde à l'extérieur, mais ils ne semblent pas être les seuls à fréquenter l'endroit. De temps à autre, des gobelins sortent brièvement de la grotte, murmurant quelques mots à leurs camarades avant de retourner dans les profondeurs.

Drokthar évalue rapidement la situation : il est probable que l'entrée mène à un réseau plus vaste de tunnels ou de cavernes où se cache la véritable force gobeline, ainsi que leur chef, **Kraggar**. Ces mouvements sporadiques lui laissent penser qu'un **groupe plus important** se trouve à l'intérieur. La lumière du jour, qui filtre encore légèrement dans la clairière, semble gêner les gobelins, un avantage que Drokthar pourrait exploiter s'il choisissait d'attaquer à l'aube.

Après une longue observation, tu commences à estimer que la tanière pourrait contenir au moins **une vingtaine de gobelins**, peut-être plus, si Kraggar est à l'intérieur avec ses plus fidèles lieutenants. L'entrée de la grotte est large, mais facilement défendable si les gobelins s'organisent. En plus de la garde relâchée, tu remarques que l'endroit est sombre et qu'un **feu de camp** fume à l'intérieur, révélant que les gobelins vivent dans un état de confort relatif.

Soudain, une silhouette plus imposante que les autres sort de l'ombre de la grotte. Un gobelin plus grand, vêtu de peaux épaisses et portant un bâton orné de crânes, s'avance. Il murmure quelque chose aux gardes avant de retourner dans l'obscurité. C'est peut-être un **chaman**, ou un fidèle de Kraggar, un signe que des pouvoirs magiques pourraient être à l'œuvre ici.

Drokthar sait maintenant qu'il devra être astucieux pour réussir. Il a assez d'informations pour prendre une décision réfléchie.

Que fais-tu maintenant ?

1. Attendre la nuit pour infiltrer la grotte, en utilisant la couverture de l'obscurité.
2. Retourner au village pour chercher des renforts et attaquer avec une petite troupe.
3. Préparer une embuscade à l'extérieur de la grotte, éliminant les gobelins un par un.
4. Tenter d'approcher furtivement les gardes pour les éliminer avant de te glisser à l'intérieur.

Ton choix ?

Drokthar décide de retourner au village pour avertir la capitaine de la garde et préparer une attaque à l'aube. Il sait à quoi s'en tenir: une vingtaine de gobelins, la présence d'un shaman et probablement celle de leur chef, le mystérieux Kraggar. Drokthar a suffisamment d'informations pour convaincre Eriana de l'aider. Avec une poignée d'éclaireurs, ils devraient pouvoir éradiquer la vermine gobeline.

Drokthar, après avoir recueilli toutes les informations nécessaires, sait que la prudence est de mise. Bien qu'il soit un chasseur solitaire et efficace, il comprend que la présence d'un chaman et de nombreux gobelins, sans compter le mystérieux **Kraggar**, représente une menace trop grande pour être affrontée seul. Il décide donc de retourner rapidement à **Fort Olostin** afin de mobiliser des renforts.

Sa marche à travers la forêt est rapide et silencieuse, ses pensées déjà tournées vers l'attaque à l'aube. Les sentiers familiers le ramènent rapidement aux portes du village. En arrivant à la palissade, il est accueilli par les gardes, étonnés de le revoir si tôt.

« Je dois parler à la capitaine Eriana immédiatement, » annonce Drokthar, sans prendre le temps de détailler sa mission. Les gardes, reconnaissant le sérieux de son ton, lui ouvrent le chemin sans poser de questions.

Quelques minutes plus tard, il est de retour à la caserne, où **Eriana** est en pleine discussion avec ses officiers. En te voyant entrer, elle fronce les sourcils, mais te laisse la parole.

« Je reviens de la forêt, » dit Drokthar, le souffle court mais plein de détermination. « J'ai localisé leur tanière. Il y a au moins une vingtaine de gobelins à l'intérieur, probablement plus. J'ai vu un chaman, et il y a de fortes chances que leur chef, Kraggar, y soit aussi. Nous devons agir vite. Une attaque à l'aube, quand ils seront encore affaiblis par la lumière du jour, serait notre meilleure option. Avec une poignée d'éclaireurs bien préparés, nous pouvons les éradiquer. »

Eriana reste silencieuse un moment, mais son expression se durcit. Elle sait que Drokthar n'exagère jamais les dangers, surtout lorsqu'il s'agit de la survie du village. « Une vingtaine, tu dis... et un chaman ? » Elle réfléchit rapidement, pesant les options.

Après un instant, elle se tourne vers ses officiers. « Préparez une escouade. Une dizaine d'éclaireurs suffira. Nous partirons avant l'aube. Drokthar connaît le terrain, il nous guidera. Que chacun soit prêt. »

Elle se tourne ensuite vers toi. « Tu nous as rendu un précieux service, Drokthar. Mais ne pense pas que ce sera facile. Kraggar et son chaman sont des menaces que nous n'avons pas encore mesurées pleinement. Nous devons rester prudents. »

L'escouade sera prête à l'aube. Tu as quelques heures pour te reposer, t'armer, ou planifier la prochaine étape avec Eriana.

Que fais-tu maintenant ?

1. Te reposer pour être en forme avant l'attaque.
2. Préparer ton équipement et tes armes chez Borin pour t'assurer que tout est en ordre.
3. Rester avec Eriana et ses éclaireurs pour planifier plus en détail l'attaque.
4. Te rendre à l'auberge pour informer **Garlan** et te préparer mentalement avant l'assaut.

Ton choix ?

Drokthar préfère ne pas se mêler de tactique. Il se dit qu'une bonne bière brune brassée par son ami Garlan lui fera du bien, en plus de racontant à son ami aubergiste ses aventures en forêt.

Drokthar, bien que satisfait de l'accueil réservé à ses informations par **Eriana**, sait qu'il n'est pas du genre à se plonger dans les plans tactiques et les discussions stratégiques. Laisant la capitaine et ses éclaireurs préparer l'assaut, il se dirige plutôt vers un endroit où il se sent plus à l'aise : l'auberge du **Pichet Enflammé**.

L'air frais de la nuit commence à se faire sentir, mais l'intérieur de l'auberge est toujours accueillant. Des rires, des discussions animées, et surtout l'odeur familière de bière fraîchement brassée l'accueillent dès qu'il pousse la porte. **Garlan**, son vieil ami, est derrière le comptoir, servant des chopes aux villageois attablés.

En voyant Drokthar entrer, Garlan sourit largement. « Ah, voilà mon chasseur préféré ! Tu es revenu de la forêt ? Tu as une sacrée tête, mon vieux. Qu'est-ce que je te sers ? J'imagine qu'une bonne bière brune te ferait du bien, hein ? »

Drokthar acquiesce avec un sourire rare mais sincère. Il s'installe à une table près du feu, et Garlan lui apporte rapidement une chope débordante d'une bière sombre et mousseuse. « Allez, raconte-moi donc ce qui s'est passé. Qu'est-ce que tu as trouvé là-bas ? »

Le chasseur, après une première gorgée rafraîchissante, commence à raconter ses aventures : la rencontre avec les gobelins, les pièges meurtriers de Borin, la tanière cachée et les dangers qui se cachent sous la surface, notamment la présence du mystérieux chef gobelin **Kraggar**. Garlan, toujours friand de récits épiques, l'écoute attentivement, ses yeux pétillant d'intérêt.

« Par tous les dieux... un chaman gobelin, dis-tu ? Et ce Kraggar... il faudra se méfier de ce genre de créature. » Garlan secoue la tête en servant une autre chope. « Tu as bien fait de revenir prévenir la capitaine. Ces peaux-vertes pourraient nous poser de sérieux problèmes. »

La soirée avance, et malgré l'ombre de la bataille à venir, Drokthar se sent plus léger. La bière et la chaleur de l'auberge font disparaître la tension accumulée pendant la journée.

**Après quelques heures**, Drokthar sait que l'aube approche. L'escouade sera prête, et il est temps pour lui de se préparer mentalement pour la bataille.

Que fais-tu ensuite ?

1. Retourner à la caserne pour retrouver Eriana et te préparer pour le départ.
2. Passer chez Borin pour vérifier une dernière fois ton équipement avant l'assaut.
3. Rester un peu plus longtemps à l'auberge pour échanger des conseils avec Garlan sur la magie gobeline.
4. Te retirer dans ton appartement chez Borin pour un court repos avant l'aube.

Ton choix ?

Alors que le ciel commence à s'éclaircir à l'est, Drokthar quitte l'auberge et retourne à la caserne. Il est prêt pour le combat à venir.

Le ciel à l'est commence doucement à s'éclaircir, annonçant l'approche de l'aube. Drokthar termine sa bière et se lève, remerciant **Garlan** d'un hochement de tête silencieux avant de quitter l'auberge du **Pichet Enflammé**. L'air frais du matin le réveille pleinement alors qu'il se dirige vers la caserne, son esprit concentré sur le combat à venir.

À la caserne, l'atmosphère est tendue, mais organisée. **Eriana** et ses éclaireurs sont déjà en train de se préparer. Des soldats ajustent leurs armures de cuir, vérifient leurs armes et échangent des instructions à voix basse. La lumière naissante du matin éclaire à peine

la cour, mais elle suffit pour que les visages se lisent clairement : détermination et prudence sont palpables.

En te voyant approcher, **Eriana** s'avance vers toi, son visage toujours aussi sérieux. « Tu es prêt, Drokthar ? » demande-t-elle d'un ton qui laisse comprendre qu'elle n'attend qu'une seule réponse. « Nous partirons d'ici peu. Tu nous guideras jusqu'à la tanière des gobelins. Si tout se passe comme prévu, nous attaquerons au moment où la lumière du jour les affaiblira. »

Drokthar hoche la tête, prêt à mener l'escouade à travers les sentiers qu'il connaît si bien. Il ajuste son équipement, vérifie que son arc et ses flèches sont en bon état, et s'assure que ses pièges de réserve sont bien attachés à son sac. Ses instincts de chasseur sont en alerte, et son esprit est déjà tourné vers l'attaque.

L'escouade se met en marche dans un silence discipliné. Drokthar ouvre la voie, ses pas furtifs guidant les soldats à travers la forêt encore sombre. Ils avancent rapidement, sans perdre de temps, chaque homme suivant les instructions de la capitaine et de Drokthar. Le groupe reste vigilant, prêt à faire face à toute embuscade.

Finalement, après une heure de marche, vous arrivez aux abords de la clairière. Drokthar s'arrête, levant une main pour signaler au groupe de se préparer. Là, devant eux, se trouve la **tanière des gobelins**, son entrée faiblement éclairée par le feu de camp à l'intérieur.

Les gobelins semblent encore endormis, à l'exception de quelques gardes mal réveillés. Le moment d'attaquer est parfait.

**Eriana** se tourne vers toi. « Donne le signal quand tu es prêt. »

Que fais-tu ?

1. Donner le signal à Eriana et ses hommes pour une attaque frontale surprise.
2. Tendre une embuscade en attendant que les gobelins sortent de la grotte.
3. T'infiltrer discrètement à l'intérieur avec un petit groupe pour éliminer Kraggar en premier.
4. Placer quelques pièges autour de l'entrée avant de donner le signal d'attaque.

Ton choix ?

Peux-tu me raconter la fin d'assaut de Drokthar et de ses alliés et la défaite des gobelins? Je voudrais pouvoir conclure cette aventure maintenant.

L'assaut décisif de Drokthar et de ses alliés approche. La tension dans l'air est palpable alors qu'il se tient prêt à donner le signal. Après avoir observé les gobelins, il sait que l'attaque doit

être rapide et décisive. Il se tourne vers **Eriana**, lui faisant un signe de tête. Elle lève sa main, et en un instant, l'escouade d'éclaireurs se prépare à frapper.

D'un geste fluide, Drokthar bande son arc et décoche une flèche, touchant l'un des gobelins de garde en plein cœur. Avant même que les autres ne réalisent ce qui se passe, **Eriana** et ses hommes se jettent à l'assaut, armes dégainées. L'effet de surprise est total. Les gobelins, mal préparés, sont pris de panique.

Les premiers coups sont brutaux. Les éclaireurs se frayent un chemin jusqu'à l'entrée de la grotte, repoussant les gobelins qui tentent vainement de se défendre. Eriana, à la tête de l'escouade, abat deux gobelins d'un coup de sa lame brillante, tandis que Drokthar, utilisant ses pièges avec précision, ralentit ceux qui essaient de s'enfuir.

À l'intérieur de la grotte, le chaos est total. Les gobelins se dispersent dans la confusion, criant des ordres incohérents. Mais c'est trop tard. Un groupe bien organisé d'éclaireurs les repousse méthodiquement vers l'arrière, les éliminant un à un.

Soudain, un rugissement se fait entendre au fond de la grotte. **Kraggar**, le chef goblin, fait son apparition. Vêtu de peaux et portant un bâton gravé de runes étranges, il lève ses bras vers le ciel et commence à invoquer des pouvoirs sombres. La lueur d'une magie inquiétante enveloppe son corps. Derrière lui, le chaman goblin commence à entonner un chant mystérieux, renforçant la puissance de Kraggar.

Drokthar sait que c'est maintenant ou jamais. Il n'a pas le temps d'attendre une incantation complète. Avec un cri de guerre, il se précipite vers Kraggar, son épée courte à la main. Eriana et ses éclaireurs le couvrent, repoussant les derniers gobelins. D'un geste précis, Drokthar frappe le chaman, interrompant ses incantations, avant de se tourner vers Kraggar.

Le duel est rapide mais intense. Kraggar tente de lancer une dernière attaque magique, mais Drokthar, vif comme un chasseur, l'évite avec agilité et enfonce sa lame dans le flanc du goblin. Le chef pousse un dernier hurlement avant de s'effondrer, son bâton roulant au sol.

La bataille prend fin aussi soudainement qu'elle avait commencé. Les gobelins, privés de leur chef et de leur soutien magique, sont complètement désorganisés. Eriana et ses hommes les pourchassent dans les couloirs de la grotte, achevant les survivants. Quelques gobelins tentent de fuir, mais ils sont vite rattrapés ou piégés par les dispositifs laissés par Drokthar.

La grotte retombe dans un silence pesant. L'odeur de la cendre et du sang flotte dans l'air, mais la victoire est incontestable. Kraggar est mort, et la menace goblin est éradiquée.

**Eriana**, essuyant son épée, se tourne vers Drokthar. « Belle exécution, Drokthar. Sans toi, nous n'aurions jamais pu les prendre par surprise de cette façon. Le village te doit beaucoup. »

Le chasseur hoche la tête, essuyant le sang de son épée courte. Pour lui, ce n'était qu'une autre chasse, mais cette fois, c'était pour le bien de **Fort Olostin**.

---

### **Épilogue :**

De retour au village, Drokthar est accueilli comme un héros, bien que ses instincts de solitaire l'éloignent rapidement des célébrations bruyantes. Garlan, l'aubergiste, lui offre une pinte gratuite, tandis que **Borin**, le forgeron, promet de lui forger une nouvelle lame en remerciement pour avoir protégé le village. **Eriana**, toujours distante, lui accorde néanmoins un salut respectueux, reconnaissant sa valeur dans cette victoire.

La menace de Kraggar est éliminée, et la forêt d'Argent retrouve un peu de tranquillité... du moins, jusqu'à ce que la prochaine menace se présente.

Mais pour l'instant, Drokthar profite de l'instant, une pinte à la main, satisfait du travail accompli.

**FIN**