

A L'AVENTURE COMPAGNONS !

Scénario pour Adamante, les Contrées Perdues

Ce scénario fait suite à l'aventure du livret de règles «Convoi pour la peur».

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Dans leurs précédentes aventures, les PJ ont escortés un convoi de ravitaillement de la cité du Solham jusqu'à l'auberge du Fier Chevalier Baltus, un relai fortifié situé à une semaine de route de la cité, à la limite des Contrées Perdues.

Au cours de leur périple, les PJ ont affronté mains dangers et on découvert une sinistre conspiration ourdie par l'infâme Ordocas pour nuire à son rival Pélinorius, actuellement maître de la Guilde des Marchands de Solham.

Ordocas fournit des armes aux tribus gobelins et orques de la région et les poussent à attaquer les convois. Hélas, les PJ n'en ont pas encore la preuve. Ce sont juste des soupçons. Il leur faudra trouver des preuves tangibles s'ils désirent accuser publiquement le traître Ordocas.

Pour l'heure, les PJ goûtent à un repos mérité à l'auberge du Fier Chevalier Baltus.

Deux jours plus tôt, ils ont repoussé une attaque d'importance et mis en fuite une groupe de maraudeurs orques.

UNE INVITATION A L'AVENTURE

Le propriétaire de l'auberge, un certain Andor Millefleurs, jadis mercenaire des cités, leur a indiqué l'existence d'une tour en ruines à une dizaine de lieues à l'ouest. Il pense que cet endroit pourrait bien être le repaire des orques dans la région.

«Ce ne serait certes pas une mauvaise chose si quelques nobles et courageux guerriers débarrassaient ce lieu de la vermine qui l'infeste», affirme-t-il haut et fort tout en considérant d'un oeil torve les PJ atablés autour d'un plantureux petit déjeuner.

«Si j'étais plus jeune et plus robuste et que je n'avais pas cette auberge à tenir, je m'en occuperais volontiers moins même», conclue-t-il en coupant de grosses miches de pain et en les distribuant à ses invités.

Une telle affirmation ne peut pas laisser les PJ de marbre. Le nettoyage de cette tour est un boulot pour eux, à n'en pas douter. Si les PJ refusent la proposition à peine voilée d'Andor, ils ne pourront plus jamais se regarder dans une glace.

Si dans le groupe il y a un nain (race au caractère impétueux et notoirement irréfléchi), celui-ci ne pourra faire qu'une chose: terminer ce déjeuner le plus rapidement possible, enfiler une cotte de mailles, se coiffer d'un solide casque, empoigner sa hache ou son marteau de guerre et partir vers l'ouest à la chasse à l'orque.

D'un point de vue plus pragmatique, Andor est disposé à fournir aux PJ l'eau et les vivres nécessaires à leur expédition. Il compte qu'il leur faudra une bonne journée pour arriver en vue de la vieille tour.

Une fois équipés et armés, les PJ font leurs adieux à Andor et prennent la route vers l'ouest.

UN PEU PLUS A L'OUEST

La route de l'ouest est censée rejoindre la cité naine de Morgalock en traversant la forêt d'est en ouest. Elle passe tout près de la cité elfique de Laerith. Pourtant, après quelques heures, la route devient de plus en plus mauvaise. Il n'y a plus nulle trace de l'ancien pavement ou de quelque borne.

Par endroit, la végétation a envahi les abords de la voie, la transformant en un étroit sentier.

Alors que le soleil est haut dans le ciel (il est proche de midi), les PJ doivent se rendre à l'évidence: la route de l'ouest n'existe plus. Elle a disparu, avalée par la forêt.

A priori, les PJ sont à mi-chemin. La vieille tour se trouve quelque part dans la forêt à cinq lieues à l'ouest de leur position.

Si la progression des PJ a été assez aisée jusqu'ici – puisqu'ils suivent l'ancienne route – la suite de leur périple risque de les entraîner dans des sentiers à peine tracés et des sous-bois touffus et difficilement franchissables.

Un sentier se dessine sur la gauche, gravissant un léger relief et aboutissant vraisemblablement sur quelque plateau rocheux.

De là, il est sans doute possible d'avoir une meilleure vue sur les environs.

A droite, le forêt est dense et sombre. Le sol descend doucement.

Les PJ savent qu'il y a une rivière dans cette direction.

Tout droit, la forêt s'est refermée sur l'ancienne route. La voie est à peine praticable et des ronces rendent toute progression difficile voire impossible par endroit.

LE SENTIER SINUEUX

Le sentier se tortille sur le flanc des collines boisées pour aboutir sur un plateau rocheux où la végétation est nettement moins dense.

Ici, il n'y a que quelques arbustes, des bouleaux et de l'herbe haute.

Il y a uneasure en ruines au milieu du plateau.

Si les PJ se montrent discrets et prudents, ils repèreront les orques qui y ont établi un campement.

Dans le cas contraire, ils seront repérés par une sentinelle et les orques leur tomberont dessus par surprise dès qu'ils déboucheront sur le plateau rocheux.

Orques (10)

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0)
Int 8 (-1), Sag 8 (-1), Cha 10 (+0)
Init: +0; PdV 10; CA 14 (armure de cuir)
Hache +2 (1d8+1), Lance +1 (1d6+1)
Arc +0 (1d6)



Le campement des orques est sans doute un relai, un point de passage pour les raids qu'ils font sur les territoires contrôlés par les cités plus à l'est.

Dans les affaires des orques, les PJ trouveront des vivres pour quelques jours (encore faut-il apprécier la nourriture des orques) et un petit butin (une vingtaine de pièces d'or).

Un autre sentier quitte laasure en ruines et va vers l'ouest.

Ce sentier est fort emprunté. Sans doute mène-t-il à la vieille tour (qui semble bien être le repaire des peaux-vertes dans le secteur).

LES MARAIS

A droite de la route, la forêt est dense et sombre.

Le sol descend lentement vers le fond de la vallée.

Le sol devient spongieux. Les grands arbres font place à une végétation de marécage: des saules, des champs de roseaux, des herbes hautes.

L'endroit sent le champignon moisi.

Un voile de brume persiste ici malgré l'heure avancée de la journée, filtrant les rayons du soleil et baignant ce lieu d'une lumière crépusculaire.

Le sentier que les PJ pensaient avoir suivi n'existe plus. Il n'y a plus que des mares de boue et des monticules couverts d'herbes hautes et de roseaux.

S'engager plus avant dans le marais est très risqué.

Si les PJ persistent dans cette direction, faites jeter 1d6 à chaque joueur. Un résultat de 1 et le PJ pose le pied dans une fondrière et s'enfonce jusqu'à la taille. Sans l'aide des autres membres du groupe, le PJ sera avalé par le marais en 1d4 tours.

Pour s'extraire de ce mauvais pas, la malheureuse victime aura besoin de l'aide de ces compagnons d'aventure.

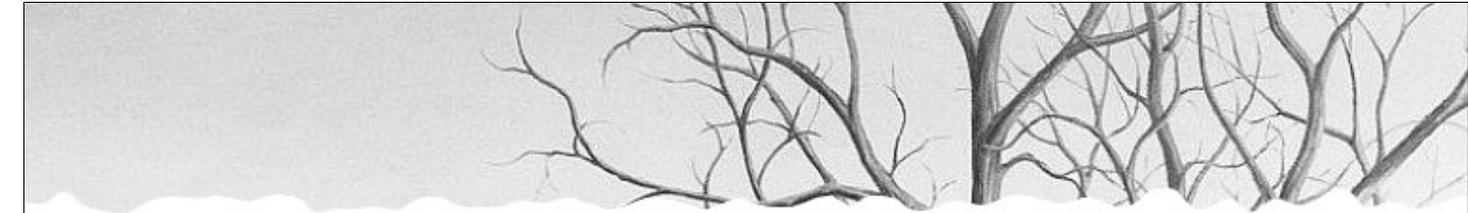
Un peu plus loin, les PJ sont soudain assaillis par deux gigantesques trolls des marais.

Ceux-ci ne se nourrissent habituellement pas d'un gibier de cette qualité, aussi sont-ils bien décidés à s'emparer des PJ et à en faire leur repas.

Troll (2)

For 20 (+5), Dex 10 (+0), Con 24 (+7)
Int 8 (-1), Sag 5 (-3), Cha 10 (+0)
Init: +0; PdV 40
CA 17 (peau épaisse, cuir et plaques de métal)
Gourdin +6 (1d10+5)

Si les PJ ne brûlent pas le corps des trolls, ceux-ci régèneront au bout de 1d3 tours. Et un troll mort qui revient à la vie, ce n'est pas de bonne humeur.



Vraisemblablement, le marais n'est pas la bonne voie pour accéder au repaire des orques.

Si des orques se sont aventurés dans ces marécages, ils sont morts noyés dans la boue ou dévorés par les trolls.

Le mieux semble donc de rebrousser chemin jusqu'à la route et de tenter une autre direction.

LA ROUTE DE L'OUEST

La route est envahie par la végétation.

Le pavement d'origine a presque disparu sous les ronces et les herbes drues.

Au bout d'une lieue, les PJ ont perdu leur chemin.

Ils voudraient rebrousser chemin mais la forêt semble s'être refermée sur eux.

Cette voie ne semble pas être la bonne hélas.

Soudain, les PJ perçoivent du mouvement tout autour d'eux mais sans réussir à distinguer avec précision ce qui «bouge».

Puis ils sont assaillis par les ronces.

La forêt est vivante et les ronces s'enroulent autour de leurs chevilles et de leurs bras, lacérant leurs habits et leur infligeant de multiples blessures, certes superficielles mais assez douloureuses.

Les PJ n'ont d'autre choix que de défendre chèrement leur peau tandis que la végétation semble se rapprocher, les enfermer telles des proies prises au piège.

Ronces vivantes

Init: +2; PdV 50; CA 12.

Epines +3 (1d3), Etranglement +1 (1d6), Lacérer +1 (1d4).

Si les PJ réussissent à se tailler un passage dans la végétation, ils aboutiront à un sentier descendant d'un plateau rocheux au nord et allant vers l'ouest.

Ce sentier semble avoir été emprunté récemment dans les deux sens.

Un regard aiguisé (entendez un rôdeur) reconnaîtra les traces de passage d'un groupe d'orques.

Ce sentier conduit sans aucun doute à la vieille tour en ruines mentionnée par Andor Millefleurs.

Les PJ sont sur le bon chemin finalement.

LE CAMPMENT DES ORQUES

Le sentier descend dans un petit vallon couvert de forêts et de taillis.

Sur le versant droit de ce vallon se dresse une tour en ruines, plantée là, montant la garde depuis des siècles sur la route qui empruntait jadis le fond de la vallée, route aujourd'hui oubliée, avalée par la végétation et les années d'oubli.

De loin, alors que le soleil descend derrière le dessus de la vallée, les PJ aperçoivent des feux.

A n'en pas douter, il s'agit là du campement des orques.

Si les PJ se montrent prudents et discrets, ils pourront s'approcher du campement des orques sans se faire repérer; une attaque surprise est alors envisageable.

Les orques ne pensent pas qu'on viendra les attaquer si loin dans les terres sauvages, aussi ont-ils négliger la surveillance de leur campement.

Il n'y a que deux sentinelles sur le sentier menant à la tour et ils se disputent bruyamment à propos du partage du butin de leur dernier raid.

Les PJ pourront sans trop de difficulté les approcher et les neutraliser.

Sentinelles orques (2)

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0)

Int 8 (-1), Sag 8 (-1), Cha 10 (+0)

Init: +0; PdV 10; CA 14 (armure de cuir)

Hache +2 (1d8+1), Lance +1 (1d6+1)

Arc +0 (1d6)

Une fois les sentinelles hors d'état de nuire, les PJ pourront s'approcher du campement et établir un plan d'action.

Il n'y a qu'une quinzaine d'orques et plusieurs dorment déjà.

Leur chef, un orque plus grand et couvert de cicatrices, vient de mettre en perce un tonneau de bière naine volé au cours d'un raid.

Les autres orques terminent de manger un gibier à la broche et attendent de pouvoir se saouler eux aussi.

Aux PJ d'établir un plan d'action.

Orques (14)

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0)
Int 8 (-1), Sag 8 (-1), Cha 10 (+0)
Init: +0; PdV 10; CA 14 (armure de cuir)
Hache +2 (1d8+1), Lance +1 (1d6+1)
Arc +0 (1d6)

Chef orque

For 14 (+2), Dex 12 (+1), Con 15 (+2)
Int 10 (0), Sag 10 (0), Cha 14 (+2)
Init: +1; PdV 20; CA 15 (armure de cuir)
Hache +3 (1d10)

Si les PJ bénéficient de l'effet de surprise, ils pourront porter deux attaques successives avant que les orques ne réagissent. Ce faisant, ils auront une chance d'en éliminer plusieurs avant le début du combat au corps à corps.

Les orques sont assez lâches. Si leur chef est terrassé, il y a 50% de chance que le reste du groupe prenne la fuite.

Une fois les orques en fuite ou tués, les PJ seront libres de fouiller leur campement et d'emporter le butin. Il y a là des pièces d'armes, des armes mais aussi plusieurs sacs remplis de pièces d'or (200 po), des vivres et pas mal de marchandises volés lors des raids sur les convois des cités libres.

Chose étonnante, ce groupe d'orques portaient des armes d'assez bonne facture.

Généralement les orques sont armés de haches rudimentaires et de lames émoussées.

Encore une preuve que les orques qui infestent la forêt ont été armés par quelqu'un qui voulait semer le trouble dans la région et nuire au commerce.

Les PJ ne peuvent s'empêcher de penser à Ordocas, le rival de l'actuel maître de la Guilde du Commerce de Solham, le noble Pélinorius.

La nuit est tombée.

Il serait hasardeux de retourner vers l'auberge de nuit d'autant que les PJ seraient obligés de camper dans la forêt.

Derrière eux, les ruines de la vieille tour offre un bivouac possible.

LA VIEILLE TOUR

De cette tour de guet, il ne reste plus que quatre murs montant à quatre ou cinq mètres.

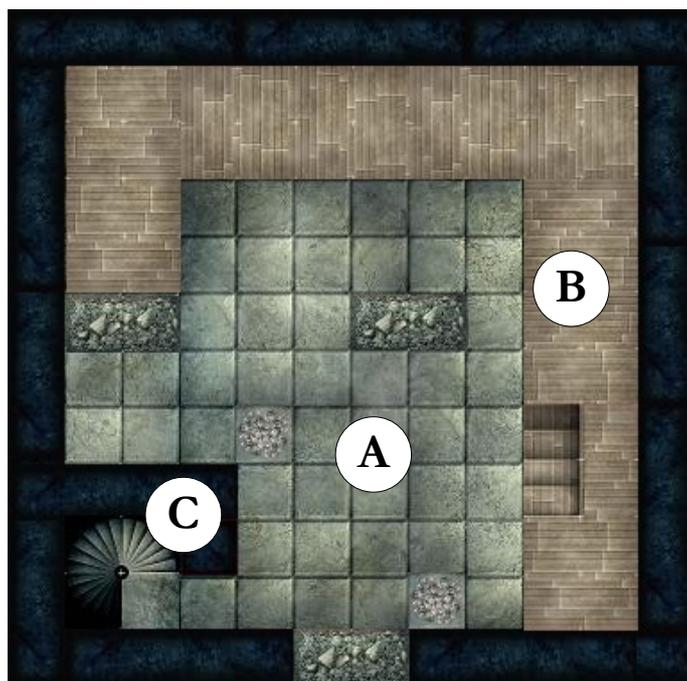
Le haut de la tour n'existe plus mais ce qui reste des murs offrent un abri suffisant pour se garantir du vent froid de la nuit.

Il y a plusieurs ouvertures, restes de la porte et des meurtrières qui perçaient les flancs de la tour.

Les PJ pourraient se poser la question de savoir pourquoi les orques campaient à l'extérieur de la tour. Les orques sont des êtres primitifs qui se méfient des constructions humaines. Ils préfèrent de loin leurs huttes de peau.

A moins qu'un sinistre secret, la présence dans les sous-sols de la tour d'êtres vils et malfaisants ne les aient tenu à l'écart de la vieille bâtisse.

Si les PJ décident d'explorer la vieille tour et ses souterrains, en voici les plans complets.



A) De cette antique tour de guet, il ne reste plus que le rez de chaussée et une petite partie du premier étage.

Il y a des éboulis et des pierres un peu partout. L'endroit est presque à ciel ouvert mais les murs épais protègent encore du vent froid.

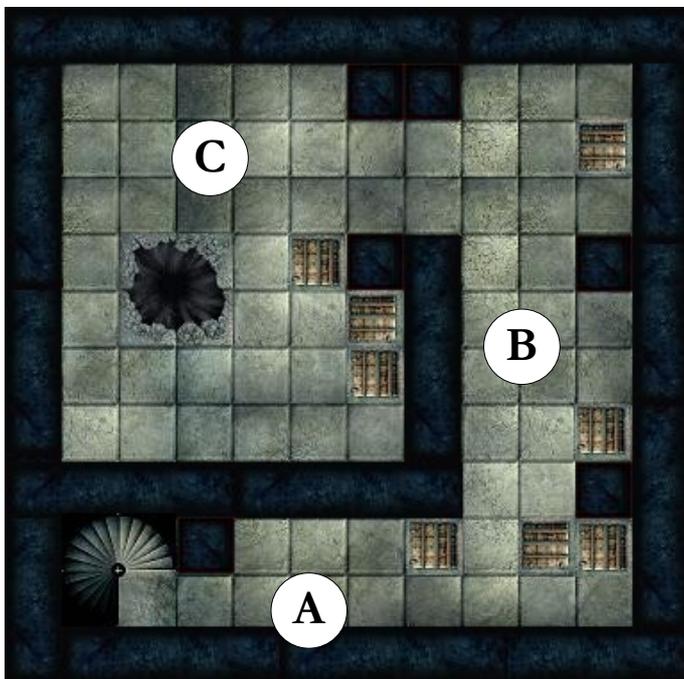
B) Un escalier de bois grimpe vers ce qui reste du premier étage: un plancher vermoulu faisant presque le tour de l'édifice.

Se déplacer sur ce sol de bois pourri est assez dangereux. A chaque pas, l'imprudent peut passer à travers du plancher et faire une douloureuse chute (1d3 points de dommages).

C) Un escalier en colimaçon descend vers les ténèbres des souterrains oubliées de la vieille tour.

Une violente odeur de pourriture monte d'en bas.

Si les PJ empruntent cet escalier, ils aboutissent dans les caves de la tour.



A) L'escalier donne sur un couloir encombré de caisses vermoulues et de débris.

Les murs sont recouverts de poussière humide et de mousse. Cette endroit sent le moisi et les années d'abandon.

Il y a d'étranges filaments blanchâtres et collants un peu partout. On dirait des toiles d'araignée.

B) Un autre couloir encombré de vieilles choses.

Dans un coin obscur, huit yeux avides observent les proies potentielles qui se sont très imprudemment aventurées sur son territoire.

L'araignée géante déplie ses huit longues pattes et s'avance silencieusement vers ses proies.

Araignée géante

For 11 (+0), Dex 15 (+2), Con 14 (+2),

Int 14 (+2), Sag 13 (+1), Cha 14 (+2)

Init: +6; PdV 30; CA 13 (chitine)

Morsure +5 (1d6+venin), toile +4 (immobilise la proie pendant 1d4 rounds)

Le venin de l'araignée cause 1d3 points de dommages par round. Il cause ensuite une paralysie qui peut déboucher sur la mort si la victime n'est pas soignée dans les trois jours.

C) Cette salle semble être le repaire de l'araignée géante. Il y a des toiles un peu partout ainsi que des cadavres emmaillotés dans des filaments blancs.

Il y a aussi des restes: os, pièces d'armure, armes rouillées, boucliers.

En fouillant bien, les PJ trouveront une épée de bonne facture (+2), une dague effilée (+1), quelques pièces d'or (20) et une potion de couleur bleue (un antidote contre le venin d'araignée; le flacon contient 5 doses).

Le sol de la salle est percée d'un trou large de 4 mètres au moins. C'est sans doute par là que l'araignée a pénétré dans les caves de la tour.

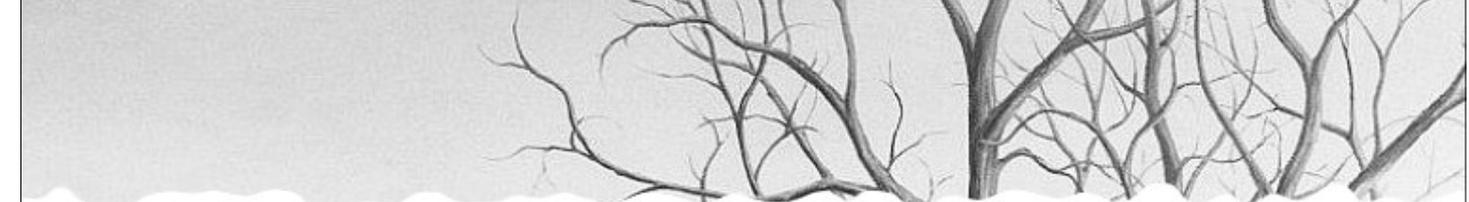
On peut donc supposer qu'il existe un réseau de tunnels sous la tour et que ce réseau remonte à la surface quelque part (l'araignée géante vient de la surface et a fait de ce «trou» son repaire).

En examinant le trou, les PJ aperçoivent effectivement le fond d'un tunnel qui s'enfonce dans les ténèbres. L'odeur par ici est assez forte et n'est pas dûe uniquement aux cadavres pourrissants qui jonchent le sol de l'ancre de l'araignée.

Il y a quelque chose de pas normal dans les profondeurs qui s'étendent sous la vieille tour.

Les PJ peuvent continuer leur exploration ou rebrousser chemin et retourner à l'Auberge du Fier Chevalier Baltus.

A eux de décider.



SOUS LA TERRE

Le tunnel qui s'enfonce sous la vieille tour n'a pas été creusé par l'araignée géante (les araignées ne creusent pas de tunnel). Il a seulement été emprunté par elle mais cet ouvrage est l'oeuvre d'une autre créature, inconnue des PJ, pour l'instant.

Après un bon moment à progresser dans ce tunnel humide et sombre, les PJ débouchent dans une cavité plus grande, une espèce de caverne, sauf que l'endroit n'est pas naturel; il a été creusé par une créature souterraine, généralement pacifique sauf si on envahit son territoire, ce qui semble être le cas.

Une forme visqueuse se déplace lentement vers le groupe des PJ. La couleur brun sombre de la créature la rend difficile à détecter dans cet environnement obscur.

La limace fousseuse rampe lentement mais sûrement vers les intrus.

Ce genre de créature est certes assez lent mais très résistant. Son corps mou peut absorber un grand nombre de coups et se régénère en cas de blessures.

Limace fousseuse

For 15 (+2), Dex 6 (-2), Con 18 (+4),

Int 4 (-3), Sag 10 (+0), Cha 0 (-4)

Init: -2; PdV 50; CA 12 (corps mou)

Bave corrosive (1d4), écrasement (1d8)

Le bave corrosive de la limace fousseuse peut endommager les armes. Sur un échec critique, l'arme est abîmée et perd 25% de sa capacité de dommages. L'arme pourra être réparée par un forgeron expérimenté.

La caverne de la limace fousseuse ne contient rien d'intéressant pour les PJ.

Sa bave corrosive a recouvert les restes de ses proies, transformant les corps et le matériel (armes, équipement, etc.) en une soupe gluante et malodorante.

L'odeur écoeurante vient de cette caverne où les restes organiques alimentent une soupe infecte qui remplit le fond de la fosse souterraine.

Plus loin, un tunnel continue vers l'ouest (si les PJ n'ont pas perdu le sens de l'orientation) et amorce une légère remontée vers la surface.

Après plusieurs heures de progression difficile dans un tunnel aux parois parfois glissantes, les PJ aperçoivent devant eux une lumière: la surface.

Quelques instants plus tard, ils débouchent dans une caverne dont l'entrée est éclairée par le soleil.

Le tunnel débouche sur une petite vallée abritée.

D'après la position du soleil, le soleil vient de se lever.

Les PJ estiment que ce vallon abrité se trouve à deux lieues de la vieille tour.

LES CHASSEURS

En contrebas, les PJ avisent les restes d'une chaussée pavée et les ruines d'un bâtiment rectangulaire aux murs assez épais.

Il peut s'agir des restes d'un relais ou un poste de surveillance du temps d'avant la Grande Guerre.

La fumée d'un feu s'en échappe.

L'endroit est occupé.

En s'approchant (avec prudence), les PJ aperçoivent un groupe de quatre hommes en train de replier leur bivouac; sans doute ont-ils passé la nuit dans ce lieu et se préparent-ils à reprendre leur périple.

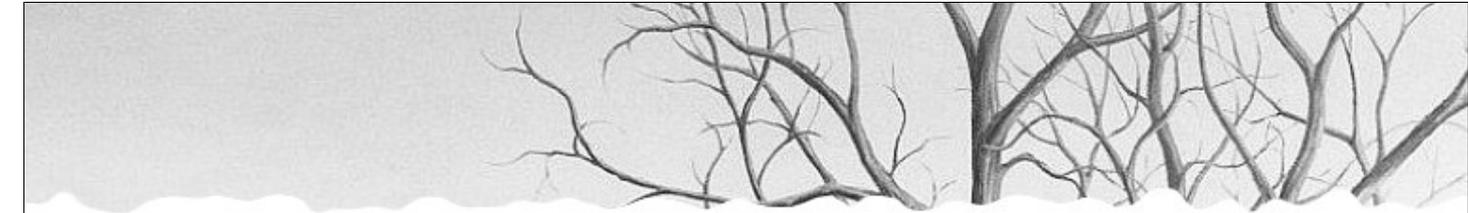
A en juger par leurs habits, ce sont des chasseurs, ces mercenaires spécialisés engagés pour explorer et pacifier les régions sauvages; les PJ en ont déjà rencontrés.

Les quatre hommes ne semblent pas avoir d'intentions belliqueuses. Ils accueillent néanmoins les PJ avec méfiance, ce qui est sans doute compréhensible au vu des circonstances.

Une fois que les PJ ont mentionné Andor Millefleurs, l'atmosphère se détend un peu.

Les quatre chasseurs se présentent: l'elfe Loflin, l'humain Kaldor et les deux nains Rimli et Gloïm.

Ils viennent de l'ancien fort de Valsombre, à une dizaine de lieues vers l'ouest et tentent de rejoindre l'Auberge pour s'y ravitailler.



Si les PJ le désirent, ils peuvent escorter les chasseurs jusqu'à l'Auberge.

Chemin faisant, les chasseurs expliquent aux PJ que les habitants de Valsombre ont d'énormes difficultés d'approvisionnement depuis quelques temps suite à une augmentation surprenante des raids orques sur les convois.

Valsombre a également subi plusieurs attaques. Les orques se montrent plus déterminés et mieux armés, comme s'ils avaient derrière eux un meneur qui les poussaient à agir.

Si les PJ font part aux quatre chasseurs de leurs soupçons concernant Ordocas, ils ne se montreront guère surpris. Les deux nains Rimli et Gloïm connaissent Ordocas de réputation. Il est tout à fait capable d'avoir armer les orques pour servir ses ambitions et mettre Pélinorius, l'actuel maître de la Guilde des Marchands dans une situation délicate.

Le chef de Valsombre, le valeureux Mordak a donc envoyé les quatre chasseurs vers l'ouest pour aller chercher des fournitures et des vivres à l'Auberge d'Andor Millefleurs.

C'est un long et dangereux périple, et les PJ ne seraient pas de trop pour les aider dans cette quête.

AVENTURE A SUIVRE...

Plusieurs suites à ce scénario sont possibles.

Les PJ peuvent prêter main forte aux quatre chasseurs dans leur quête. Dans ce cas, ils devront les accompagner à l'Auberge du Fier Chevalier Baltus et négocier un bon prix pour des vivres et les fournitures demandés par les habitants de Valsombre. Ensuite, il leur faudra escorter les quatre chasseurs jusqu'au fort de Valsombre, à une douzaine de lieues de l'Auberge en allant vers l'est. Ce fort est sans doute le poste humain fortifié le plus avancé dans les contrées sauvages.

Ils peuvent aussi retourner à Solham et tenter de démasquer le complot d'Ordocas à l'encontre de Pélinorius, le maître de la Guilde des Marchands.

A eux de décider de la suite à donner à cette aventure.

DISTRIBUTION DES XP

Si les PJ sortent vivants de cette aventure, ils gagneront chacun 500 XP.

Les bonnes initiatives (comme une idée ou un plan audacieux) peuvent être récompensés par 250 XP.

Chaque orque abattu rapporte 30 XP, leur chef 60.

Le troll des marais vaut 200 XP.

150 XP pour les ronces vivantes.

Réussir à sortir vivant des marais ou sauver un compagnon d'armes tombé dans une fondrière rapporte 100 XP.

Vaincre l'araignée géante rapporte 150 XP.

La limace fousseuse rapporte 200 XP.

Chaque talent particulier utilisé avec succès rapporte 25 XP.

Vous pouvez aussi récompenser l'interprétation des joueurs par quelques XP supplémentaires.

FICHES DES CHASSEURS

Ci-dessous, la description technique des quatre chasseurs.

Loflin, rôdeur elfe

For 13 (+1), Dex 16 (+3), Con 11 (+0)

Int 14 (+2), Sag 18 (+4), Cha 12 (+1)

Init: +3; PdV 25; CA 16 (armure de cuir)

Arc +5 (1d6), Epée courte +3 (1d6+1)

Pistage +6, Survie +8, Chasse +5

Kaldor, guerrier humain

For 15 (+2), Dex 15 (+2), Con 16 (+3)

Int 13 (+1), Sag 12 (+1), Cha 15 (+2)

Init: +2; PdV 35; CA 16 (armure de cuir cloutée)

Epée bâtarde +5 (1d8+2)

Endurance, Maniement de l'épée

Rimli et Gloïm, guerriers nains

For 18 (+5), Dex 13 (+1), Con 18 (+5)

Int 10 (+0), Sag 13 (+1), Cha 12 (+1)

Init: +1; PdV 40; CA 17 (cotte de maille)

Hache ou marteau de guerre +8 (1d10+5)

Arbalète +3 (1d6)

Forgeron +4, Ingénierie +4, Commerce +5,

Mineur +4