

FORT ROANOKE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 7



Scénario original : Tristan Lhomme

Adaptation : blueace

Version du 08/05/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



FORT ROANOKE

CONTEXTE

Fort Roanoke, situé à une quinzaine de kilomètres en amont de Port Liberté, en plein cœur de la vallée Sauvage, compte aux alentours de 400 âmes, essentiellement des familles de trappeurs. Toutes les habitations de la partie basse du fort sont en bois et entourées par une grande palissade de quatre mètres de haut. Une maison fortifiée, petit fort à l'intérieur du fort et unique construction en pierre de Roanoke, a été bâtie au sommet d'une butte qui surplombe les bâtisses. C'est là que vit le chef de la communauté, un certain Jack Brand, un vieux rôdeur moustachu qui vient de passer la cinquantaine. C'est lui qui a dirigé la défense de la communauté au plus fort du conflit avec les druides, permettant à Roanoke d'éviter la destruction, et lui encore qui a négocié au nom des colons de la vallée Sauvage les accords avec la druide Brulla, accords qui ont permis de mettre fin à une guerre qui durait déjà depuis 14 mois.

La forêt s'étend partout autour du fort sur des dizaines de lieues, et bien au-delà des montagnes du Pays des Géants au nord. Personne ne sait exactement ce qu'il y a après la source de la Liberté, mais toutes sortes de rumeurs circulent, dans lesquelles il est question d'immenses plateaux gelés parcourus par des monstres géants. Ce qui est sûr, c'est que la forêt entre Port Liberté et le Pays des Géants est dangereuse. De temps en temps, des groupes entiers de bûcherons ou de trappeurs disparaissent, purement et simplement.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « La nuit de l'Empereur-Démon ».

LES PROVINCES DE LAELITH

Les provinces de Laelith, qui servent de contexte géographique à cette aventure, sont décrites en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Une place comme fort Roanoke est une bénédiction pour un personnage. C'est un endroit animé où les gens ne se montrent pas trop curieux, et une bonne base arrière pour des expéditions dans l'inconnu afin de se faire un nom ou devenir riche. Bref, rien d'étonnant à ce que les personnages s'y trouvent, à la recherche d'un nouveau contrat par exemple. Or justement, un crieur annonce au cours de sa tournée que maître Drewin est désireux d'engager un groupe de mercenaires pour un travail important et bien payé. Inutile de dire que les candidats vont se bousculer.

DREWIN

L'homme vit dans une grande maison en bois dans la partie ouest du fort. Le grand hall du rez-de-chaussée, habituellement consacré aux affaires, est presque vide, à l'exception d'une dizaine d'aventuriers intéressés par l'annonce. Drewin prend le temps de les recevoir individuellement. Jusqu'ici, aucun n'a fait l'affaire. Le tour des personnages finit par arriver. Drewin est un vieux monsieur corpulent, avec de grosses moustaches. Il a l'air très fatigué. Il accueille courtoisement le groupe, leur fait servir à boire, et leur explique ce qu'il attend d'eux :

« Mon fils Arwon est parti dans la forêt il y a un environ trois semaines, avec un petit groupe de trois mercenaires. Ils étaient censés remonter la Liberté à la recherche du site d'une ancienne cité, où mon fils pensait trouver un certain nombre d'antiquités, et devaient revenir en fin de semaine dernière au plus tard. Mais je suis toujours sans nouvelle, et je commence à réellement m'inquiéter. Si cela vous agrée, j'aimerais que vous partiez rapidement. Pour ce qui est de la question financière, je vous propose 100 pièces d'or. S'il vous plaît, évitez de marchander, je viens de passer la matinée à ça, et cela ne m'amuse plus. Êtes-vous intéressés ou non ? »

Les personnages devraient, en toute logique, répondre oui, et demander pourquoi les autres candidats ne convenaient pas. Drewin répondra succinctement qu'ils demandaient trop cher.

Une fois l'affaire conclue, Drewin se fera un plaisir de leur fournir des mules, du matériel de camping, et une carte sommaire de la portion de montagne où ils sont censés se rendre. Sur le papier, cela semble simple : il suffit de remonter la rivière jusqu'à sa source, puis de continuer dans la montagne jusqu'à un rocher sculpté qui ressemble à un visage.

RENSEIGNEMENTS

Avant d'accepter, il y a de fortes chances que les personnages demandent un petit moment pour se renseigner sur leur destination. Après tout, s'il y a eu une ville dans la forêt, elle doit bien être mentionnée quelques part. Fort Roanoke a sa part de vieillards qui se chauffent au soleil en ressassant les anecdotes de leur jeune temps et un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 permet d'apprendre qu'il y a très, très longtemps, avant le Châtiment, la région était fertile et peuplée de créatures qui étaient, peut-être, humaines. Puis il y a eu la punition divine, le Châtiment, qui a soulevé la terre, et tout a disparu. En quelques siècles, la forêt a englouti les ruines. Les humains se sont réinstallés dans la région il y a moins de 100 ans. Les gens tiennent cette histoire d'un érudit venu de Laelith il y a « *oh, ben au moins trente ans. Ce gars est parti dans la forêt, et il n'est jamais revenu. S'appelait Rak, Rach, ou quelque chose comme ça* ». Un jet d'Intelligence (Histoire) DD 20 permettra à un sage du groupe de se rappeler qu'on parle dans les livres d'un « Empire de Lumière » qui aurait précédé l'actuelle civilisation humaine du royaume.

L'EXPÉDITION

La première journée se passe sans incident mais ne mène les personnages qu'au pied des montagnes, l'allure étant fortement réduite par la quasi-inexistence de chemins ou de pistes au nord du fort. Peu à peu, la forêt est devenue réellement sauvage, moins lumineuse, moins amicale. Il y a de plus en plus des ronces. Les arbres en fin de journée sont plus hauts, plus serrés, et appartiennent à des espèces inconnues pour la plupart. Les mules sont devenues nerveuses. Il commence maintenant à faire froid. S'il y a des rôdeurs ou des elfes dans le groupe, expliquez-leur qu'ils n'ont jamais vu une forêt pareille. Elle semble réellement vivante, et hostile.

Le deuxième jour, en début d'après-midi, l'expédition arrive au pied d'une falaise haute d'une dizaine de mètres. Comment grimper, et surtout comment faire grimper les mules ? Il y a une chute d'eau à quelques centaines de mètres. Elle est flanquée d'une sorte d'escalier naturel, mais il est peu apparent (jet de Sagesse (Perception) DD 15). À partir de là, le groupe pénètre vraiment dans une zone inexplorée. Toute la journée ils ont grimpé en altitude. Il y a étonnamment peu de gibier dans la forêt qui recouvre la montagne, et les arbres fruitiers et les baies sont rares. Si les personnages comptaient sur la chasse ou la cueillette pour se nourrir, ils vont devoir se rationner. En revanche, il y a d'innombrables variétés de champignons, dont certaines sont tout à fait comestibles. Encore faut-il les différencier de leurs parents hallucinogènes ou mortels, qui sont la grande majorité.

Dès le troisième jour, les personnages peuvent avoir l'impression d'être surveillés en permanence. Le ou les espions ne semblent toutefois pas être agressifs, en tout cas, ils ne font rien contre le groupe. Mais cet espionnage constant devrait mettre les nerfs du groupe à fleur de peau (jet de Sagesse (Perception) DD 12 pour ressentir cette impression).



Le quatrième jour, la forêt se montre franchement agressive : de grosses branches tombent régulièrement des arbres sur les personnages, alors qu'il n'y a pas un souffle de vent. La nuit, les mules paniquent, coupent leurs longes et repartent vers le sud. Si les personnages essaient de les rattraper, ils pourront suivre leurs traces pendant environ une heure... avant de trouver une mare de sang et les restes à moitié dévorés des pauvres bêtes. Quelque chose de gros et de féroce est passé par-là, mais n'a laissé aucune trace.

Ne lésinez pas sur les bruits bizarres, les créatures étranges à peine entraperçues, les yeux phosphorescents qui les observent dans la nuit, et ainsi de suite pour leur faire peur.

LA STATUE

Au matin du sixième jour de voyage, au terme d'une escalade particulièrement éprouvante, les personnages arrivent à un

énorme roc noir à moitié couvert de végétation. Il a été partiellement dégagé et l'on peut deviner les contours, très érodés, d'un visage étrange, pas tout à fait humain, surmonté d'une sorte de casque (jet d'Intelligence (Histoire) DD 20 pour lui trouver une ressemblance avec les habitants de Mulhorande).

Non loin de là, un peu en contrebas, il y a une petite clairière. Visiblement, l'endroit a été occupé. Il y a des sacs de couchage, des débris de nourriture, les restes d'un petit feu, mais aussi des traces de combat : branches brisées, feuilles piétinées et des traces de sang séché depuis plusieurs jours. En revanche, il n'y a ni cadavres, ni traces d'inhumation. Les personnages peuvent en déduire qu'Arwon et ses compagnons ont été capturés, mais par qui ? La meilleure façon de le savoir est encore de suivre la piste des ravisseurs ; elle est bien visible. Curieusement, la végétation ne l'a pas encore recouverte.

Un jet de Sagesse (Survie) DD 14 réussi permet d'estimer que les traces remontent à cinq ou six jours... alors que la piste donne l'impression d'avoir été faite la veille !

LA TRAQUE

Suivre la piste au nord prendra tout le reste de la journée. Les personnages les plus imaginatifs auront l'impression que, contrairement aux jours précédents, maintenant la forêt coopère. La piste est plus nette, les branches ne tombent plus, les ronces ont moins tendance à s'agripper à eux, et ainsi de suite. Si par hasard ils ont encore des chevaux ou des mules, les bêtes ont l'air plus calmes.

Au crépuscule, le groupe arrive au sommet d'un petit à-pic d'une vingtaine de mètres. Les arbres sont beaucoup moins denses aux alentours, et la température encore un peu plus froide. En contrebas, un grand feu et des tentes. Leurs occupants sont de grandes créatures à la peau verte ou grise et aux traits grossiers : des orques ! 22 **orques**, visiblement très bien armés. Il y a aussi deux humains qui sont manifestement prisonniers. Si les personnages décident de surveiller le campement, ils assisteront au souper, puis au coucher des créatures. Bien entendu, elles laissent des sentinelles (4 gardes, qui sont relayés toutes les 4 heures). Une attaque frontale a toutefois de fortes chances de mal se passer, car les orques sont sur le qui-vive et ne dorment que d'un œil. Mais si le groupe en décide ainsi...

CONTACT

Selon toute probabilité, les personnages passeront un certain temps à discuter d'une attaque contre le camp orque. Mais la « forêt » les écoute, très attentivement, et après un temps de réflexion, décide de les contacter. Le groupe va donc se retrouver brusquement nez à nez avec un groupe de 9 petites créatures qui se laissent tomber des arbres. À première vue, on dirait de petits singes au pelage vert (**babouin**), hauts d'une cinquantaine de centimètres. Ils piaillent (pas trop fort tout de même, pour ne pas attirer l'attention des orques), tirent les personnages par la manche, font mine de s'éloigner dans une direction précise, puis reviennent, et recommencent... Bref, ils veulent qu'on les suive. Si les personnages les attaquent, ils fuient.

Si le groupe a l'intelligence de les accompagner, ils sont conduits dans la vallée, à une heure de marche vers l'ouest. Là, les singes verts les mènent à une petite grotte où se trouve leur « ancien », étendu sur un lit de mousse. Sa fourrure est gris blanche, et il est visiblement très âgé. Il est un peu télépathe, juste assez pour se faire comprendre :

« Nous sommes les gardiens du plateau, au service des druides de Brulla. Vous êtes ennemis des Peaux-Vertes ? Nous aussi. Nous n'aimons pas non plus votre espèce, mais elle est plus facile à effrayer, alors que les Peaux-Vertes, eux, sont trop bêtes pour avoir peur. Aidez-nous et vous pourrez rentrer chez vous pour dire à vos anciens qu'ici la forêt ne veut pas de vous ».

Si les personnages demandent plus d'informations au sujet des orques :

« Il y en a beaucoup ici, et beaucoup d'autres ailleurs. Ils font du mal aux arbres. Mais nous connaissons la forêt, et nous pouvons éveiller les arbres. Attendons toutefois le lever du jour, les orques sont plus habiles que nous de nuit ».

L'ATTAQUE

Une fois que le groupe aura fini de poser ses questions, tout le monde retournera au camp. À l'aube, un groupe de 4 orques part en reconnaissance dans la forêt. Cela fait une cible facile ; 4 de moins ; il en reste encore 18 ! Encore un jour ou deux à ce rythme, et les orques commenceront à désespérer sérieusement. À ce moment-là, il sera possible de lancer une attaque. Veillez à ce que le combat soit spectaculaire. Nous sommes en montagne, il y a plein de gros rochers, parfois séparés par des crevasses larges d'un mètre ou plus. Sauter de l'un à l'autre est un exercice périlleux.

En cas de problèmes pour les personnages, vous pouvez faire intervenir les singes verts. Ceux-ci sont capables de lancer des sorts de druides niveau 1 et 2 (ce sont en fait ces derniers qui les leur transmettent), mais ils sont en revanche totalement inefficaces au combat au corps à corps, et peureux en plus. Ils n'attaqueront donc jamais les orques de front.

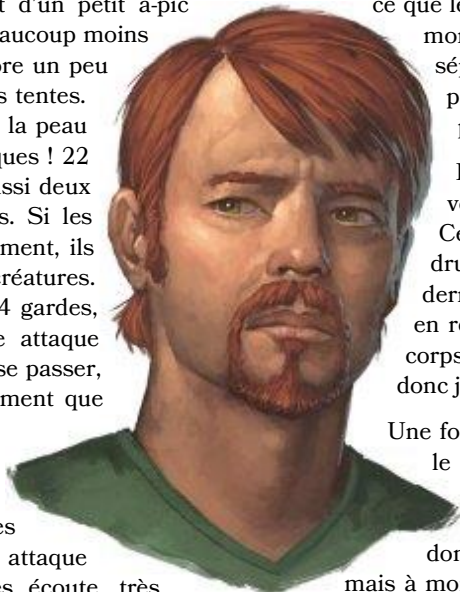
Une fois les orques défaits, prisonniers, ou en fuite, le groupe pourra libérer les captifs. Arwon (**éclaireur**) est un jeune homme qui ressemble beaucoup à son père, il sera donc facile à identifier. Il est vif et intelligent, mais à moitié mort de faim et de fatigue. Il ne lui reste qu'un seul mercenaire, Frand, qui a une jambe en moins. À cause d'une mauvaise blessure, ses compagnons ont dû la lui couper il y a deux jours. Les deux autres mercenaires ont été tués la veille par les orques pour « rébellion ».

Une fouille des orques permet de récupérer en moyenne 8 po sur chacun d'eux.

Interroger les prisonniers orques délivrera quelques informations aux personnages. Sinon, Arwon, qui parle l'orque, les a entendu discuter pendant sa captivité, et pourra apporter les mêmes renseignements :

- au nord, entre Bois d'Épines et Bois d'Hiver, les montagnes grouillent d'orques et de gobelins. Récemment, toutes les tribus se sont unies sous la bannière d'un certain Gorgloch, qui leur a promis de les emmener à la conquête des terres du sud.

- le groupe qu'ils viennent de rencontrer n'est qu'une unité d'éclaireurs. Il y en a des douzaines d'autres aux alentours.



- les orques semblent très bien renseignés sur l'état des défenses de fort Roanoke, qui est l'un de leurs premiers objectifs. Ils disent même qu'à leur arrivée les portes seront ouvertes.

S'ils ont un minimum de « conscience civique », les personnages devraient rentrer le plus vite possible au fort.

PENDANT CE TEMPS...

L'armée orque commence à se regrouper. Protégées de la colère des arbres par leur nombre et par les rituels de leurs chamans, des colonnes de plusieurs centaines de guerriers se massent à deux jours de marche vers le nord, de l'autre côté de la montagne du Pays des Géants, dans une zone pratiquement dépourvue de végétation, entre Bois d'Épines et Bois d'Hiver.

LE RETOUR

La première journée se passe bien, la forêt ne gêne plus le groupe. Elle se concentre sur les orques. Rejoindre la tête sculptée n'est donc pas très difficile. En chemin les personnages commencent à entendre des tambours, loin vers le nord. Si les personnages ont deux sous de bon sens, ils devraient essayer de filer vers le sud à toute vitesse. Mais s'ils préfèrent aller jouer aux espions, libre à eux ! Ils n'auront pas besoin d'un examen approfondi pour se rendre compte que la menace est vraiment très sérieuse, et qu'il faut absolument prévenir fort Roanoke.

Lorsqu'ils arrivent au rocher de la tête... la tête a disparu. À sa place, il y a un énorme trou, avec un escalier de pierre noire qui s'enfonce dans le sol. Qu'ils s'organisent pour aller jeter un coup d'œil au sous-sol, ou qu'ils poursuivent leur chemin vers Roanoke (sous les protestations d'Arwon qui, n'ayant toujours pas trouvé sa cité ancienne, ne laissera pas cette piste si facilement), une mauvaise surprise les attend, dans quelques minutes ou au prochain bivouac.

30 curieuses créatures (**gardes momifiés**, voir encadré ci-dessous) vont tenter de les capturer. Ils vont les encercler et leur faire comprendre de lâcher leurs armes. Ce sont des humanoïdes très maigres, dont les traits ressemblent à ceux du rocher de la tête. Ils portent des lances de facture bizarre. Sans un mot, ils invitent alors les personnages à les suivre, après les avoir désarmés. Bien entendu, ils s'engouffrent sous le rocher de la tête.

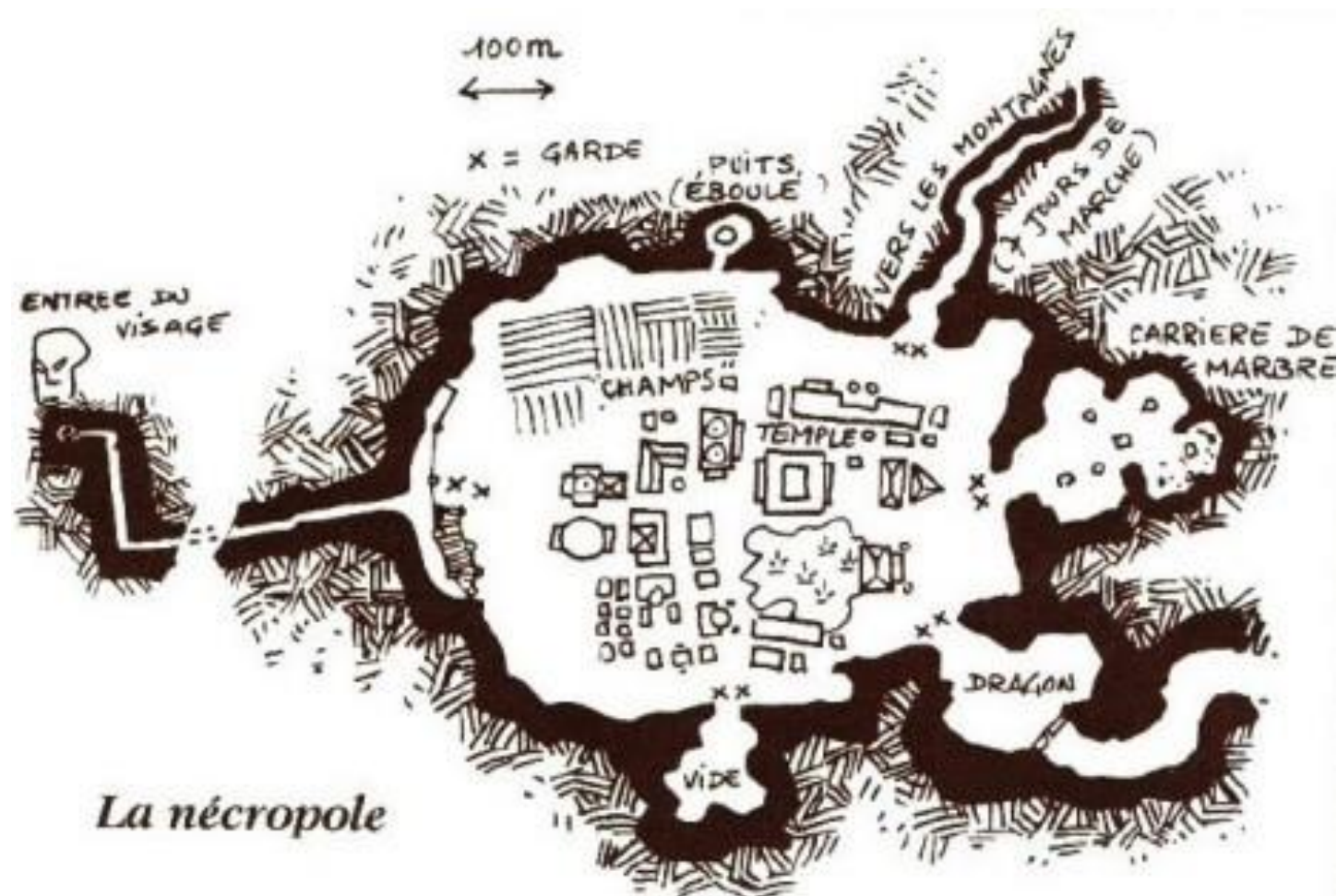
En cas de problème, Arach n'est pas loin et n'hésitera pas à lancer des sorts de *sommeil* (60 (15d8) pv avec un emplacement de sort niveau 6, 52 (13d8) pv avec des emplacements de sorts niveau 5, 44 (11d8) pv avec des emplacements de sorts de niveau 4) pour parvenir à ses fins.

LA CITÉ DES MORTS

L'escalier descend très profondément, et débouche sur un large couloir bordé d'ossements. Ils marchent pendant presque une heure, avant d'arriver sur une vaste corniche qui domine un immense cirque rocheux, au centre duquel se dresse une petite ville. Le groupe descend alors un nouvel escalier et pénètre dans la cité. L'architecture, tout en angles, ne ressemble en rien à ce que connaissent les personnages. Les gardes les amèneront dans un grand bâtiment central, qui pourrait être un temple ou un palais, et les abandonnent dans des appartements somptueux, quoique légèrement poussiéreux, au dernier étage. Ils vont y attendre une heure ou deux.

ARACH

La porte finit par s'ouvrir. Un humain en robe noire avec une grosse moustache, qui doit avoir passé la cinquantaine, entre dans la pièce. D'une voix un peu hésitante, il souhaite la bienvenue aux personnages. Ceux-ci ont peut-être entendu parler de lui à fort Roanoke. C'est **Arach**, cet érudit qui a disparu dans la forêt il y a plusieurs décennies.



Arach est un personnage complexe. Comme tous les savants fous, il a un petit problème d'ego accentué par son limogeage des Pics des Mages (voir ci-dessous). Il considère maintenant les humains comme de la matière première et, s'il laissait parler ses instincts profonds, il « zombifierait » les personnages car le destin de fort Roanoke ne l'intéresse pas. Toutefois, après autant d'années sans vraie compagnie, il est content de pouvoir enfin raconter son histoire à quelqu'un, surtout s'il y a un magicien dans le groupe.

Chassé des Pics des Mages de Laelith il y a bien longtemps pour s'être intéressé de trop près à la nécromancie, Arach a alors décidé de se consacrer à sa seconde passion, l'étude des vieilles civilisations, et en particulier l'une des plus anciennes, celle de Mulhorande, plutôt que de rejoindre la tour de l'échec. Suivant les indications d'un vieux parchemin, il est parti à l'aventure dans la forêt et a fini par trouver cette petite cité. Apparemment, c'était une sorte de nécropole royale, pleine de momies. Il a un peu tâtonné au début, mais après quelques mois, il a réussi à en ressusciter une, puis une autre. 30 ans plus tard, il est à la tête de plusieurs centaines de ces créatures.

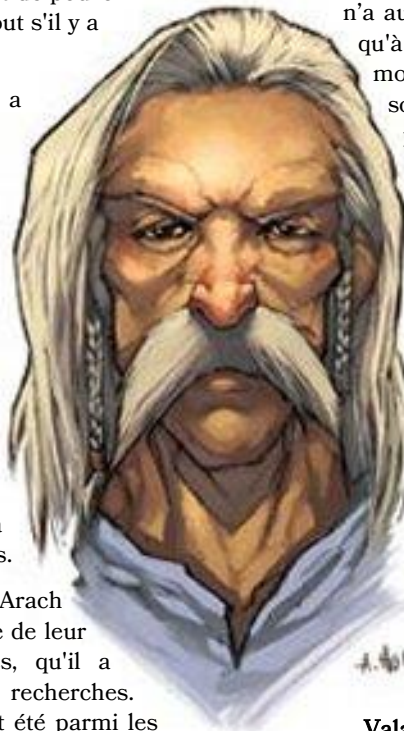
Si les personnages se montrent curieux, Arach racontera en deux mots l'histoire de la chute de leur civilisation dans la région des Deux lacs, qu'il a reconstituée après des années de patientes recherches. Venus de Mulhorande, il semble qu'ils aient été parmi les premiers humains à s'installer dans la région qui n'était alors habitée que par les hulvaliniens, il y a plus de 1000 ans de cela. Puis vint le jour du Châtiment et tous les membres de ce peuple qui vivait au bord du lac furent détruits. Seule cette nécropole bâtie bien plus haut dans la montagne a survécu. Arach peut ainsi parler pendant des heures de la prodigieuse expérience historique qu'il a mise en place ; il a littéralement ressuscité une culture disparue et l'a étudiée de près pendant des années. En fait, un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 15 permet de se rendre compte qu'il est possible de le manipuler en jouant sur son orgueil et sur sa curiosité intellectuelle.

Mais pour le moment les personnages seront sans doute plus intéressés par des questions simples du genre « pourquoi nous avez-vous capturés ? ». Si on lui pose directement la question, il répond, avec un sourire un peu froid :

« Voyez-vous, j'ai sympathisé avec un groupe de chauves-souris vampires, et elles viennent parfois me raconter ce qui se passe à l'extérieur. Il y a quelques jours, elles m'ont raconté une histoire assez confuse. J'ai cru comprendre qu'il y avait des créatures hostiles dans la forêt. Sur mon conseil, le Peuple (c'est le nom que se donnent ses ressuscités) a envoyé des patrouilles, avec l'ordre de faire des prisonniers. Et vous êtes là ».

Les personnages vont alors sans doute protester, expliquer qu'il y a erreur, parler des orques et ainsi de suite. Il réfléchira un instant, sourira en hochant la tête, puis dira avant de sortir :

« Je comprends. Vous dites sans doute la vérité, je vais envoyer de nouvelles patrouilles. Nous nous reverrons sous peu ».



LA NÉCROPOLE

Les personnages se rendront vite compte qu'ils sont relativement libres de leurs mouvements, tant qu'ils restent dans le périmètre de la cité. Toutefois, ils sont suivis partout par une douzaine de guerriers momifiés, qui ont ordre de les attaquer s'ils s'approchent trop de l'escalier d'accès à l'extérieur. Arach n'a aucune confiance dans les êtres humains. Il est plus qu'à moitié convaincu qu'ils mentent. Quant aux momifiés, ils n'ont pas beaucoup de conversation. Peu sont ceux qui parlent (un peu plus de 10 %, principalement les scribes et les nobles).

O'ooxa, esclave. Selon les critères du Peuple, elle a dû être belle, il y a dix mille ans. Aujourd'hui, elle est comme les autres, jaune et desséchée. Elle faisait partie de la suite d'un puissant noble. C'est elle qui viendra faire le ménage chez les personnages et leur apporter à manger. Elle est lente et un peu dans le brouillard. Arach la considère comme « l'un de ses spécimens les moins bien réussis ». Il y a environ 75 esclaves.

Bahan'aal, guerrier. C'est le chef du petit groupe affecté à la surveillance des personnages. Il est grand, massif et nettement plus éveillé qu'O'ooxa. En fait, il a presque l'air vivant. Si les personnages essaient de communiquer, il semble écouter et comprendre. Mais il ne fait rien de plus. Il y a environ 125 guerriers momifiés.

Vala, cultivateur. Comme beaucoup de ses pareils, il n'a pas été momifié, mais étranglé puis préservé magiquement. Les personnages pourront voir des dizaines de ces créatures labourer les champs autour de la ville. Bien entendu, ils ne font rien pousser. À quoi bon ? Personne ne mange ici (Arach cultive lui-même son potager). Il y a environ 50 cultivateurs.

Chazdhach, scribe. Un momifié en très mauvais état qui espionne les personnages sans grande discrétion. Intellectuellement parlant, c'est l'un des mieux conservés, suffisamment pour éprouver une certaine curiosité quant au monde extérieur. Il parle un peu le commun (que lui a appris Arach) mais ne prendra pas l'initiative du contact. Il peut s'avérer très utile. Il y a environ 30 scribes ou intellectuels comme lui.

LES MOMIFIÉS

La ville abrite près de trois cents de ces créatures. Les aristocrates du Peuple se faisaient enterrer avec des dizaines de serviteurs, en prévision d'une après-vie très semblable à celle-ci.

Arach a pris soin de ressusciter en priorité une majorité d'individus inoffensifs, serviteurs, cultivateurs, scribes et administrateurs. Il se méfie, à juste titre, des guerriers et des nobles mais, pour le citer : « Comment voulez-vous avoir une reconstitution correcte s'il manque l'élément essentiel ? ». Il a dû mater plusieurs tentatives de révolte de la part de ses créatures, avant d'avoir le bon sens de leur laisser les apparences du pouvoir et de devenir leur « fidèle conseiller ». Chaque momifié se livre aux occupations qu'elle exerçait de son vivant, sans état d'âme ni émotion. Ces créatures donnent l'impression d'être très prévisibles, mais elles conservent une certaine part de libre arbitre. Certaines sont aussi conscientes que de leur vivant, et cela en fait des adversaires redoutables.

On parle de momifiés à cause de leur mode de conservation, mais techniquement leurs stats sont basées sur celles des zombis.

Saxif Na'arvan, noble. Un des rares nobles qu'Arach a réanimé. La noblesse du Peuple se composait essentiellement de comploteurs fourbes et sounois, et ces caractéristiques ont fort bien survécu à l'embaumement. Saxif fera convoquer les personnages dans ses appartements dans la journée qui suivra leur arrivée. Il les recevra sur son trône, drapé dans une robe rouge sang. Il parle quelques mots de commun (que lui a appris Arach), mais ne prendra pas la peine de s'en servir. Il regarde les personnages s'agiter sans manifester plus d'intérêt que s'ils étaient une troupe de chiens savants, puis les congédie d'un geste et commence à réfléchir à la manière de les intégrer à ses machinations. Il y a environ 10 nobles.

Sa Majesté le roi Wurlic. Le chef-d'œuvre d'Arach : un noble parfaitement réanimé, intelligent et coopératif. C'est le seul télépathe de la nécropole, et donc le seul qui puisse communiquer parfaitement avec les personnages. Malheureusement, il porte une confiance aveugle à Arach, son conseiller humain, et ne recevra pas les personnages tant que ce dernier ne lui aura pas donné son aval.



Alors que faire ? Essayer de s'évader est une mauvaise idée. Leurs chances de succès sont faibles, et cela convaincra Arach qu'ils sont dans le camp des envahisseurs. Communiquer avec les momifiés est un passe-temps stérile. Discuter avec Arach est nettement plus intéressant, mais la difficulté est de mettre la main dessus. Il passe ses journées à dormir et ses nuits dans une caverne à préparer sa « *grande expérience* ».

Le Peuple ne manie pas d'argent, Arach est complètement désintéressé des choses matérielles et les trésors qui ont été entreposés ici avec les momies sont d'une autre époque et ne valent plus rien maintenant. Pas de quoi réjouir un roubard...

L'AMBASSADE ORQUE

Le jour suivant, une des patrouilles rentre. Elle fait son rapport à Arach en présence des personnages. La présence des orques est confirmée, tout comme le fait qu'ils se dirigent vers le sud. Arach hésite encore à laisser partir les personnages. Après tout, rien ne lui garantit qu'une fois le péril orque écarté, ils ne reviendront pas ici avec une troupe d'inquisiteurs. De plus, ce sont des aventuriers, et leur présence risque d'être nécessaire si les orques se montrent agressifs. Il est sur le point de se laisser convaincre lorsqu'un garde entre et annonce l'arrivée d'une ambassade orque !

Un **orque chef de guerre** richement vêtu se présente alors devant Arach, suivis de 6 guerriers **orques** chargés de quatre coffres remplis de présents. Ils ont été désarmés, comme les personnages. Le chef de la délégation, qui se nomme Igrocsh, s'agenouille devant Arach et se lance dans un discours fleuri qui peut se résumer à :

« Ô puissant nécromant, nous t'implorons de te joindre à nous dans notre guerre contre les Peaux-Roses. Si tu nous aides, nous te comblons de faveurs, tu auras des milliers de cadavres à animer à ta guise, et tu siègeras au conseil aux côtés de notre puissant roi Gorgloch ».

Arach a l'air indécis, et annonce qu'il prendra sa décision après le repas du soir. Il interdit aux personnages et aux orques de s'entre-tuer, et se retire. Les gardes momifiés sont sans cesse présents et interdisent toute action directe.

Et maintenant, que faire ? Échanger des regards haineux ne les mènera pas loin. Si les personnages ont compris dans quelle sorte de civilisation ils sont tombés, ils peuvent essayer d'agir plus subtilement. Chazdhach se fera un plaisir de les conduire à l'empoisonneur officiel du palais, qui leur fournira une décoction abominable à souhait. Encore faut-il empoisonner le dîner, qui est préparé par un groupe de domestiques particulièrement mal ranimés. Si l'opération réussit, les ambassadeurs orques iront se coucher tôt, le trajet les ayant fatigués. Ils ne se réveilleront jamais... Plus subtilement, ils peuvent essayer de rencontrer le roi et lui glisser à l'oreille des choses comme « Majesté, votre conseiller rencontre des ambassadeurs étrangers sans votre autorisation et détourne les présents qui vous étaient légitimement adressés ». L'ennui est que cela met Arach en péril, et que les orques ne sont pas particulièrement choqués à l'idée de négocier avec la momie d'un roi-sorcier.

LE DÎNER

Il réunit Arach, les personnages et les orques, dans une ambiance tendue. Tous tiennent là une dernière chance de convaincre le nécromancien.

Les orques promettent la puissance et la gloire ; que peuvent proposer les personnages ? À la fin du repas, Arach annonce sa décision : la ville restera neutre, les orques sont libres de circuler dans la forêt comme bon leur semble. Les orques sont déçus, mais acceptent le marché et se retirent en laissant leurs présents : 800 pc, 6000 pa, 1800 po, 90 pp et 8 pierres précieuses de 100 po. Arach n'en a que faire.

Dans la nuit, Arach vient trouver les personnages dans leurs chambres. L'explication risque d'être orageuse mais, dans le fond, ses arguments se tiennent :

« Que je le veuille ou non, les orques tiennent la forêt. Je n'ai rien à gagner en me sacrifiant pour une humanité qui m'a rejeté, mais je comprends que vous vouliez protéger votre foyer. Je vais vous renvoyer chez vous le plus vite possible. J'ai un moyen, mais je vais avoir besoin d'un petit peu d'aide ».

Arach les conduit alors aux cavernes qui s'avèrent pleines de caveaux et de sarcophages. Le nécromant a encore du travail. Dans la plus grande, au sud-est, repose la momie d'un énorme dragon.

« Seul, je n'ai jamais osé le ranimer. Avec votre aide, j'espère y parvenir ».

Arach a déjà préparé tout le matériel nécessaire. Si les personnages acceptent, il leur apprend le rituel, leur prélève une pinte de sang chacun, allume les braseros et commence à chanter dans une langue bizarre. La cérémonie dure plus d'une heure, les personnages en sortiront épuisés, mais il ne se passe rien. Alors qu'Arach, visiblement écœuré, se prépare à l'interrompre, les vieux tissus qui entourent le dragon volent en éclats et tous se retrouvent devant un grand dragon d'airain à moitié décharné et déshydraté avec une faim et une soif immense. Arach, pas fou, bat en retraite vers la sortie. Les personnages vont devoir négocier seuls.

À eux donc d'expliquer à Griffeflamme (**dragon d'airain jeune** avec seulement 55 pv et sans son Souffle de sommeil car il est

encore loin d'être au mieux de sa forme après le rituel), c'est son nom, qu'il y a plus de choses à manger dehors que dans la caverne et qu'il pourra se nourrir à volonté en échange d'un seul petit service : les déposer en ville, à quelques heures de vol.

Griffeflammes étant maintenant un mort-vivant, les sorts de soins magiques sont malheureusement sans effet sur lui.

LE VOL

En se serrant bien, il y a assez de place sur le dos du dragon pour six personnes. Il ne reste plus qu'à ouvrir les immenses portes de bronze qui se trouvent au fond de la caverne et à s'accrocher le mieux possible au cuir de Griffeflammes. Le décollage est brutal ; les ailes du dragon sont bien plus fragiles qu'autrefois. Il fait nuit, mais la lune est pleine. L'air est frais. Loin en dessous d'eux la forêt défile à toute vitesse. Vue d'ici, elle a presque l'air hospitalière. Au sud, droit devant eux, on distingue une ligne rouge. Vu de plus près, on dirait... un incendie ! Les orques ont mis le feu à la forêt ! Les flammes se propagent à une vitesse surnaturelle, aidées par les chamans orques. Griffeflammes fait de son mieux pour éviter de survoler les zones incendiées (l'air chaud suscite des turbulences telles qu'il risquerait de s'écraser).

À un moment donné, le dragon survole une colonne d'une trentaine d'orques. Si les personnages le laissent faire, il pique droit dessus. Ils ont intérêt à être bien attachés : jet de Force (Athlétisme) DD 8 et en cas d'échec jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas tomber. Le souffle de feu du dragon est impressionnant mais pas illimité : il lui faudra faire 5 ou 6 sur un d6 au début du prochain combat pour pouvoir de nouveau souffler du feu.

Car en effet, rapidement les orques font décoller la chasse pour contrer le dragon : une dizaine de **gobelins** armés d'arbalètes montés sur des **chauves-souris géantes**. Individuellement, ces créatures sont ridiculement faibles, mais en groupe elles peuvent faire des dégâts et forcer le dragon à atterrir si les personnages ne le défendent pas.

COMBAT AÉRIEN

Pour simplifier, gérez les combats aériens comme un combat normal. Les gobelins sont trop stupides pour essayer d'attaquer le ventre du dragon, et Griffeflammes n'est plus assez agile pour se lancer dans des manœuvres acrobatiques. La seule différence est qu'en cas de blessure, on risque de faire une chute mortelle.

À l'aube, au terme d'un trajet exténuant, les personnages aperçoivent la palissade de fort Roanoke. Le village dort encore, à l'exception des sentinelles qui, voyant arriver un dragon, sonnent l'alarme et entreprennent de le cribler de flèches. Les orques sont encore loin ; il vaut sans doute mieux se poser hors de l'enceinte. Griffeflammes les dépose puis redécolle. Il a rempli sa part du marché, et rentre « chez lui ». Impossible de le convaincre de rester.

RETOUR À FORT ROANOKE

L'arrivée des personnages ne passe pas inaperçue. En fait, la moitié des habitants sont à leur fenêtre et les regardent se diriger vers la maison de Brand en compagnie de quelques gardes. Le rôdeur les reçoit en personne. Jack Brand est un homme efficace, qui prend leurs informations très au sérieux. Il fait envoyer un groupe d'éclaireurs dans la forêt, pour estimer le temps qui reste avant l'arrivée des orques, ordonne une mobilisation générale, fait évacuer les femmes, les enfants et les vieillards vers le sud, soit les 4/5ème de la population du fort. Bref, il se comporte en chef de guerre compétent.



Cela dit, il y a un point du rapport des personnages qui l'inquiète. Les orques avaient l'air de bien connaître la région, et d'être certains que fort Roanoke tomberait presque sans combat. Auraient-ils un espion dans la place ? Et voilà les personnages promus chefs du contre-espionnage.

La tâche n'est pas si complexe qu'il y paraît. Il suffit de raisonner un peu (jet d'Intelligence (Investigation) DD 15). Pour être efficace, un traître doit être dans la place depuis un bon moment, et rester au fort pour ouvrir les portes aux assiégeants. Cela élimine d'emblée toute la population flottante d'aventuriers, ainsi que les trois quarts des civils, qui demandent à être évacués. Par ailleurs, il faut qu'il soit relativement haut placé pour disposer d'informations militairement exploitables. Enfin, il faut qu'il ait un moyen de communiquer avec l'armée orque. Tiens, justement, le palais possède un pigeonnier. Une fouille attentive (jet de Sagesse (Perception) DD 15) permettra de découvrir, dans un coin, cinq pigeons qui filent plein nord si on les lâche.

Le traître a donc accès aux oiseaux, ce qui limite le choix à quatre des principaux conseillers de Jack Brand, qui ont tous demandé à rester au fort, comme environ 70 autres hommes (n'hésitez pas dans un premier temps à les noyer dans une foule d'innocents, que ce soit le fils de Jack Brand, le capitaine des gardes bourru, un clerc de Heaume qui appelle ses ouailles à résister, et ainsi de suite).

Claudius, le prévôt. Un gros homme grisonnant qui a en charge la justice du fort. C'est un ambitieux notoire qui rêve d'anoblissement. Il fait d'ailleurs du zèle, dans l'espoir d'être récompensé après la victoire.

Bors, le « connétable ». Sous ce titre pompeux se dissimule en fait le chef de la petite milice de la ville. Il est jeune, distingué et criblé de dettes. Il enrage de se voir assiégé. Il préférerait de beaucoup charger sabre au clair en terrain découvert. La rumeur prétend qu'il en veut beaucoup à Brand depuis qu'il a été éconduit par sa fille. Il sera sans doute parmi les premiers morts.

Nathan, l'intendant. Un vétéran manchot et borgne. Il a guerroyé dans tout le royaume et a déjà combattu les orques. Il a même passé plusieurs années comme prisonnier d'une tribu d'orques. Il hait passionnément ces créatures et ne manque pas une occasion de le faire savoir. Et s'il mentait ? En tant qu'intendant, il a toutes les clés du fort, y compris celles des portes extérieures.

Guéta, le chroniqueur. Un petit homme timide, qui donne l'impression d'avoir très envie d'être ailleurs. C'est l'un des rares civils à rester dans la forteresse. Il est chargé de raconter les exploits de Brand et de ses chasseurs.

DÉMASQUER L'ESPION

Il faut vraiment beaucoup d'imagination pour se représenter Guéta (**espion**) en traître ouvrant les portes de la ville aux orques. Et pourtant, c'est exactement ce qu'il va faire si les personnages lui en laissent l'occasion. Ses motivations sont tout à fait égoïstes : Gorgloch lui a promis beaucoup d'or. S'il se rend compte que les personnages fouinent dans la maison fortifiée, il fera de son mieux pour sympathiser avec eux et les aiguiller sur de fausses pistes. Si cela ne suffit pas, il essayera de leur arranger un ou deux « accidents », mais ce n'est pas un spécialiste. S'il se sent sur le point d'être démasqué, il tentera de fuir ou de se cacher en ville.

Il existe si peu de raisons de le suspecter que les personnages risquent de se méfier de lui tout de suite. Malheureusement, il est prudent, et il n'y a presque rien qui puisse l'incriminer. Son scriptorium est plein de papiers divers, dont un plan du fort. Et alors ? Il l'utilise pour simplifier son travail de description lorsqu'il rédige sa chronique. Il a une liste complète de tous les hommes d'armes de la forteresse ? Même chose. Et ces petits morceaux de parchemins juste de la bonne taille pour être mis à la patte d'un pigeon voyageur ? Ça risque d'être plus difficile à expliquer, mais il peut toujours prétendre que le traître les a mis là pour le compromettre. Et les 180 pièces d'or dans une bourse mal faite, une grosse somme pour un chroniqueur ? Les économies de toute une vie selon lui. En fait, le démasquer n'est pas indispensable.

Des personnages intelligents feront condamner toutes les portes, ou les surveilleront de près nuit et jours afin de voir qui s'en approche.

Les personnages ont 48 heures pour découvrir Guéta ou le neutraliser d'une manière ou d'une autre. Deux jours après leur retour, les orques sortent de la forêt. Ils sont moins nombreux qu'on ne pouvait le craindre : 300, guère plus. En effet leur chef, sachant qu'il n'aurait pas à assiéger le fort, a envoyé juste assez d'orques pour massacrer les hommes en armes. Les autres se réservent pour attaquer Port Liberté.

LAURA

Les personnages n'auront toutefois pas le temps de profiter du spectacle : Brand les convoque une nouvelle fois. Il est en armure et n'a pas l'air d'humeur à bavarder longtemps :

« Mes amis, merci pour tout ce que vous avez fait. Vous pouvez rester vous battre, bien sûr, mais j'ai une autre tâche pour vous. Ma fille Laura a tenu à rester jusqu'ici. Mais j'ai enfin réussi à la convaincre de partir.

J'aimerais que vous l'escortiez vers le sud. Vous passerez par les souterrains, si la sortie est encore libre. Vous avez un quart d'heure pour vous préparer ».

À leur retour, le rôdeur est en compagnie d'une jeune fille brune en justaucorps de cuir qui porte un arc dans le dos. Laura (**éclaireuse**) a l'air furieuse. Quant à son père, il est au bord de l'apoplexie. Il salue les personnages, grogne quelque chose comme « *occupez-vous bien d'elle... bon courage* », puis mène personnellement la petite troupe jusqu'au sous-sol de la maison. Il fait pivoter l'une des torches, ce qui ouvre tout un pan de mur, et s'éloigne sans saluer sa fille. Le tunnel est une route droite et pavée, sans le moindre piège. Une vraie promenade de santé... s'il n'y avait pas Laura. C'est une jeune fille très têtue, qui a décidé qu'elle allait se battre aux côtés de son père et qui est furieuse d'être éloignée de l'action. Les personnages ont tout intérêt à la surveiller de très près sinon, à la première occasion, elle leur fausse compagnie et retourne au donjon.

Elle est intelligente, cela dit. Si elle sent que les personnages regrettent de rater la bataille, elle n'hésite pas à remuer le couteau dans la plaie et leur proposer d'y retourner :

« En nous installant près de la porte, on pourra se battre tant qu'on veut, et papa ne le saura jamais ».

Dans ce genre de situation, tout peut arriver. Certains personnages la bâillonneront et la chargeront sur leurs épaules, d'autres voudront faire plaisir à une jolie fille et retourneront allégrement se jeter dans la nasse qu'ils viennent de quitter.

À moins que Guéta ne soit encore en mesure de trahir, les orques n'arriveront jamais jusqu'à eux. En revanche, s'il ouvre la porte, la ville tombe. Les orques ne s'attarderont pas à piller, puis ils mettront le feu et repartiront.

LA FUITE

Le tunnel débouche au sud-est du fort. Pour peu qu'ils fassent preuve d'un minimum de prudence, ils ne sont pas repérés par les patrouilles orques. Le trajet jusqu'à Port Liberté prendra 3 heures en barque, ou 6 heures à pied. Mais une fois de plus, Laura est le principal problème. Si elle aperçoit une patrouille d'**orques** qui semble moins nombreuse que le groupe, elle attaque. Elle est tout à fait aveugle à de petits détails qui risquent de crever les yeux des personnages, du genre qu'ils sont en demi-plaques et elle en armure de cuir. Elle est également capable d'endormir toute vigilance jusqu'à Port Liberté. Là, dès qu'elle en a l'occasion, elle vole un cheval et repart à fort Roanoke au triple galop.

Port Liberté est un bourg plus important que fort Roanoke. Les personnages sont arrêtés à l'entrée. S'ils expliquent leur affaire, on les conduit à Franir, le bourgmestre. Celui-ci écoute leur rapport, sourit en apprenant que les orques qui assiègent fort Roanoke ne sont que 300, et décide de partir immédiatement à la tête de ses troupes, une centaine d'hommes, pour culbuter ces maraudeurs. Les personnages sont libres de se joindre à lui, ou de profiter d'un repos bien mérité. Laura, elle, s'arrange pour changer de vêtements avec l'un des gardes et se mêle à l'armée de secours. Incorrigible !



LA BATAILLE FINALE

À leur arrivée au fort, le fort est en flammes, avec un dernier carré de défenseurs retranchés dans la maison fortifiée.

Si Guéta ne leur a pas ouvert les portes, les orques construisent des échelles et décident de s'en remettre à la procédure classique. Lorsque les secours arrivent, la moitié de l'armée orque est en équilibre précaire sur des échelles que les défenseurs se font un plaisir de faire basculer. Les hommes de Franir rentrent dans les rangs orques et très vite chacun se retrouve au milieu d'une masse compacte d'orques.

GÉRER UN COMBAT DE MASSES

Concentrez-vous simplement sur les actions des personnages. Comptez 2d4 adversaires par personnage, par vague de un ou deux, et concentrez-vous sur leur environnement immédiat. Le chaos est tel qu'ils n'y voient pas à plus de vingt mètres.

Vous pouvez aussi obliger un personnage à voler au secours de Laura qui pourrait être en mauvaise posture. Une fois débarrassée de ses agresseurs, elle s'effondre, inconsciente... et son sauveur est alors transformé en garde-malade pendant plusieurs tours.

CONCLUSION

Au bout d'un moment, les derniers orques se replient dans la forêt, laissant plus d'une centaine de victimes. Du côté des humains, les pertes sont minimales si Guéta n'a pas pu trahir. Sinon, c'est une catastrophe. Reconnaisants, tous les habitants de la vallée sauvage, de Port Liberté à Fort Roanoke, se cotisent alors et offrent aux personnages 850 pièces d'or en guise de remerciement. À eux d'accepter ou de refuser.

Mais si le fort a bien été sauvé aujourd'hui, il n'en reste pas moins que des centaines, voire des milliers d'orques sont rassemblés à la frontière nord du royaume. Tout ce qui vient de se passer n'est que la première bataille de la Grande guerre du Nord. On peut alors imaginer que par la suite les personnages vont se rendre à Laelith et demander au Roi-Dieu de mobiliser ses troupes, ce qu'il fera, mais les autorités de la cité sainte ne dédommageront pas le groupe pour autant.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 3100 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont démasqué Guéta et que les portes n'ont pas été ouvertes aux orques, 1000 PX par personnage. Si Arwon sort indemne de l'aventure, ajoutez 200 PX par personnage. Si Laura sort indemne de l'aventure, ajoutez 300 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)