



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



PAS DE PITIÉ POUR LES ORQUES ?

PAS DE PITIÉ POUR LES ORQUES ?



Image © Wizards of the Coast

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR THANATOS
AVEC LA PARTICIPATION DE UGO (CARTE)**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 3

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin de : l'aide de jeu Gri-gris

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour 4 à 5 PJ de niveau 3. Le combat contre Krym requiert des personnages optimisés, il est donc déconseillé de le faire jouer à des débutants. Il peut être intercalé entre deux aventures, alors que les PJ traversent une forêt ou se trouvent dans une zone montagneuse boisée.

Les PJ sont appelés à l'aide par une tribu d'orques. Leurs petits leur ont été ravis par le sbire d'un seigneur de guerre ambitieux. Les PJ aideront-ils ces orques pas si mauvais, ou garderont-ils leurs vieux réflexes d'aventuriers ?

Ce scénario utilise l'Aide de Jeu **Gri-Gris**, proposée sur le Scriptorium.



APPEL AU SECOURS

Promenons-nous dans les bois...

Les PJ marchent sur une route traversant une forêt. Le temps est clair et un beau soleil inonde le chemin de lumière. Les bois en revanche sont touffus et les PJ ont pu entendre des bruits suspects qui les ont mis sur le qui-vive. Soudain, les oiseaux se taisent, un silence lourd s'abat sur la futaie.

Quatre orques, visiblement aveuglés par le soleil, sortent doucement des taillis, leurs armes au fourreau. En aventuriers aguerris, les PJ devraient dégainer et se préparer au combat. Pourtant, les humanoïdes ne semblent pas belliqueux et ils font des signes d'apaisement en direction des PJ. Un orque borgne, s'appuyant sur le manche d'une vieille lance, s'adresse aux PJ dans un commun approximatif : *« Nous être de la tribu du Loup Sanglant. Nous avoir besoin d'aide... Vous devoir venir à notre campement. Nous ne ferons pas mal... Nous promis à chef. Chef le jure devant Gruumsh. Vous devoir aider nous à sauver petits. Nous payer bien aussi... »*

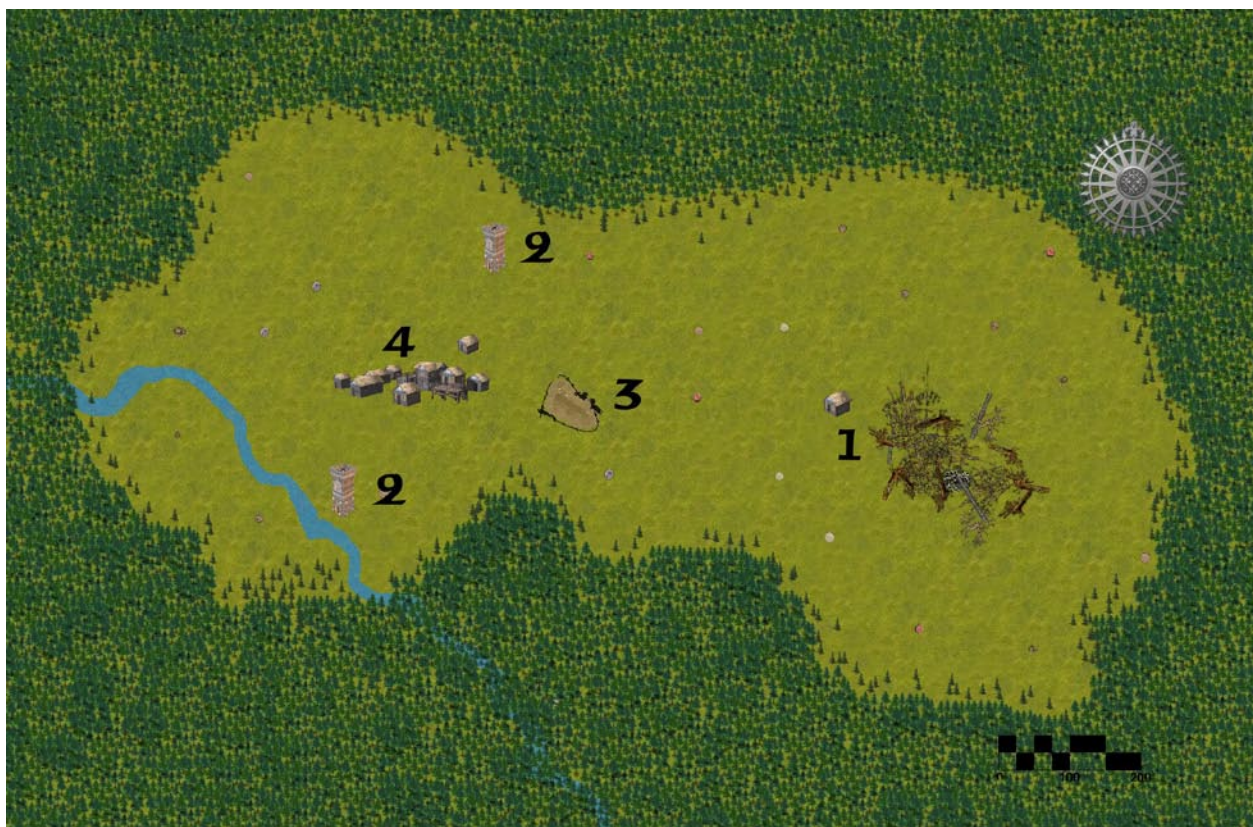
Les PJ peuvent alors rester insensibles aux paroles de l'orque et engager le combat. Ils ne devraient avoir aucun mal à défaire les quatre guerriers orques, désavantagés par la lumière du jour. S'ils se laissent emporter par leurs bas instincts d'aventuriers, ils ne gagnent aucun point d'expérience, pas même pour le combat...

Ils peuvent en revanche suivre les orques, qui les mèneront à travers la forêt jusqu'à leur campement, dans une clairière ombragée au cœur des bois...

La tribu du Loup Sanglant

Cette petite tribu d'une quarantaine de membres habite la forêt depuis des décennies. Ils n'en ont jamais été chassés du fait de l'éloignement de tout bourg civilisé et parce que ces orques ne sont pas très belliqueux. Ils n'attaquent que les intrus traversant leur territoire mais n'effectuent jamais de raids en dehors de la forêt. Ils ont même des contacts commerciaux avec un marchand humain du bourg voisin. Ce dernier vient rencontrer Ovor une fois par mois à l'orée de la forêt. Il échange le bois et les peaux des orques contre de l'alcool, du minerai pour les outils et les armes ou de l'or. Il exploite évidemment les orques, rachetant leurs marchandises à un prix très bas, ces derniers ne comprenant pas la finesse de l'art du commerce.





Vue aérienne du campement de la tribu du Loup Sanglant

CAMPEMENT DE LA TRIBU

Tas de bois issu des coupes (1) : Une cabane y est adossée, de façon à surveiller les environs et à prévenir les intrusions des bandits gobelours qui maraudent dans la région. Deux orques montent la garde le jour, s'abritant de la lumière à l'intérieur de la cabane. La nuit, ils sont six à y travailler, abattant des arbres et les transformant en planches. Dans la cabane sont accrochées trois fourrures de renard (10 po chacune), trophées de chasse des orques.

Avant-poste (2) : Une tour sommaire, au toit en peau. Trois orques s'y relaient jour et nuit, car la proximité des gobelours rend la tribu nerveuse. Deux archers guettent depuis le sommet de la tour, tandis que le dernier monte la garde au pied de l'édifice branlant, une lance à la main.

Enclos à cochons (3) : une douzaine de porcs semi sauvages sont enfermés ici. Ils servent de garde-manger en cas de mauvaise chasse.

Le hameau (4) : Onze masures faites de bric et de broc hébergent les orques. Le jour, 12 mâles, 21 femelles et leurs 10 petits dorment à l'abri du soleil. La nuit, les 8 gardes de jour se reposent. Au centre du hameau se dresse la cabane d'Ovor, le chef de la tribu. Dans un coffre, caché sous sa paillasse, le chef orque a entassé ses effets personnels : une baguette de *détection de la magie* (45 charges) et un parchemin de *ralentissement du poison* pris sur le cadavre d'un explorateur demi-elfe tué dans une embuscade, un lingot d'argent (50 po) et 500 po.

LES PETITS DISPARUS

AU CAMP

Les PJ sont accueillis par Ovor (orque, barbare n.2, CN) dès leur arrivée au campement. Sanglé dans son armure cabossée, il fait part aux PJ de la situation. Il y a trois jours, deux des meilleurs chasseurs de la tribu ont emmené six jeunes dans la forêt pour les perfectionner dans l'art de la chasse. Ils ne sont pas rentrés. On a découvert les cadavres des deux adultes et des trois loups qui les accompagnaient dans un vallon, à un mille du campement. Il n'y avait par contre aucune trace des jeunes et il n'y avait de toute façon plus de loups et de pisteurs pour suivre une piste...

À l'aube, un hobgoblin, portant une armure rouge sang, s'est présenté au campement et a demandé à voir Ovor. Il a ordonné au chef de rejoindre la tribu des Mains Arrachées, dans les montagnes, et le grand chef de guerre Gorash. Si Ovor n'obéissait pas, il ferait tuer les petits un par un, pendant leurs corps mutilés en vue du campement. Un orque a tenté de le provoquer en duel mais il s'est débarrassé de lui avec aisance, le transperçant de son épée dentelée...

Ovor demande aux PJ de retrouver les petits. Il est prêt à les payer pour cela. Il leur donnera toutes les possessions enfermées dans son coffre, plus ce qu'ils pourront trouver sur le hobgoblin. Ovor ajoutera que le ravisseur n'est sans doute pas seul, on a relevé des empreintes de gobelours autour du campement...

LE VALLON

Dans le vallon, où les cadavres des chasseurs adultes ont été retrouvés, coule un petit ruisseau qui prend sa source au cœur de la forêt. La terre y est meuble et les empreintes y restent visibles longtemps. De nombreux animaux viennent s'y désaltérer, raison pour laquelle les orques venaient y chasser. Les corps des orques ont été ensevelis sous un cairn sommaire en galets et en boue. La berge a été piétinée par les lourdes bottes des orques, effaçant toute trace intéressante. En revanche, en examinant les pentes herbeuses du vallon, on peut découvrir (test de survie de difficulté moyenne à difficile) une

piste. Des pieds nus griffus, sans doute ceux de gobelours, s'enfoncent dans la forêt, en suivant plus ou moins une sente à gibier. Un vieil orque peut aider des PJ peu compétents, en débusquant la piste et en indiquant la direction qu'ont pris les ravisseurs.

Si les PJ suivent la sente, ils tombent dans une embuscade. Deux gobelours sont cachés dans les arbres et jettent des javelines sur des intrus. Lorsqu'ils sont à court de munition (ils ont 5 javelines chacun), ils descendent de leurs perchoirs grâce à une corde camouflée et combattent à la morgenstern. Ils fuiront si leurs adversaires sont trop coriaces et nombreux, ne sacrifiant pas inutilement leurs vies.

LE REPAIRE DES GOBELOURS

La piste mène à une petite clairière. Un grand frêne a été abattu récemment. Ses feuilles et ses branches les plus maigres jonchent partout le sol. Des rondins débités sont entreposés près de sa souche, attestant d'une présence dans la région. Les gobelours ont en fait excavé un repaire sous l'imposante souche de l'arbre centenaire, s'aménageant un gourbi dans les racines. Trois gobelours sont présents dans le repaire à l'arrivée des PJ. Le guetteur donne immédiatement l'alerte et les trois humanoïdes s'équipent pour le combat. Ils tentent d'attirer les PJ dans le repaire, en leur jetant un javelot. L'obscurité qui y règne désavantagera ceux de leurs ennemis qui n'ont pas de vision nocturne et ils pourront utiliser des recoins pour tendre des embuscades.

Au fond du repaire, cinq petits orques sont entravés à un lourd rondin, retenus prisonniers par de solides cordes. Ils ont été régulièrement battus par leurs geôliers à en croire les ecchymoses qui ornent leurs visages ou leurs membres... Les gobelours ont également entassé ici leurs vivres, assez pour deux semaines, et leur trésor, 500 pièces d'or dans un coffre (la récompense octroyée par leur employeur, le chef de guerre Gorash). Sous la paillasse de Krym, recouverte d'une étoffe précieuse (d'une valeur de 20 pièces d'or), est cachée une petite cassette où sont conservées les richesses du hobgoblin, 200 po en pièces et en pierres précieuses.



KRYM LE ROUGE

Si l'un des gobelours a été laissé en vie, il peut apprendre aux PJ, en échange de sa libération, que Krym, leur chef hobgobelin, est parti plus profondément dans la forêt. Il a emmené un petit orque à une pierre dressée, qu'il dit être un autel de Magubliyet, pour le sacrifier en l'honneur du dieu guerrier. Il faut s'enfoncer dans les bois, vers le nord-est, en suivant une faille de terrain. En la longeant sur un quart de mille, on arrive à la pierre dressée. Sans indication des gobelours, la piste est très difficile à suivre, car les feuilles et la mousse amortissent les pas et n'en gardent pas longtemps la trace. Un PJ perspicace peut remarquer (test de fouille de difficulté moyennement élevée) des crânes grossièrement taillés dans l'écorce des arbres. Cependant, ceux-ci se sont estompés avec le temps et l'écorce commence déjà à repousser par-dessus. En suivant cette piste, les PJ peuvent marcher sur les pas de Krym. Le hobgobelin avait marqué son chemin dans les premiers temps de sa présence dans ces bois pour éviter de s'y perdre.

En suivant la piste des crânes, le long d'une faille de terrain, les PJ arrivent dans une futaie sombre et épaisse. Les ronciers sont légion ici et rendent les déplacements malaisés. Une grande pierre grise, haute de plus de trois mètres, se dresse au milieu des arbres. Sa surface est couverte de petits glyphes effacés, dans un dialecte goblin ancien. Une tribu puissante érigea ce monolithe à la gloire de Magubliyet en des temps reculés. Krym la redécouvrit lors de ses explorations de la zone.

Lorsque les PJ arrivent, Krym nettoie sa lame sur le vêtement de sa jeune victime. Il a éventré le petit orque et répandu ses entrailles sur la pierre, la souillant de sang. Il semble satisfait de son œuvre. Le guerrier hobgobelin est un combattant aguerri. Il ne se laisse pas encercler, s'adossant à la pierre si ses ennemis le surpassent trop en nombre. Il cherche à atteindre les lanceurs de sorts, qu'il sait les plus dangereux. Une fois ceux-ci éliminés, il s'attaque

aux combattants. Il combattrait jusqu'à la mort, sachant que ses adversaires n'auront pas de pitié...

Krym est un adversaire dangereux et mortel, mais les PJ devraient en venir à bout. Lorsque son corps touche le sol, une brume noirâtre s'élève de l'humus et enserre le cadavre. Lorsqu'elle se dissipe, la dépouille du hobgobelin a disparu. Magubliyet vient de reprendre le corps de son protégé. Le hobgobelin pourrait bien s'avérer un adversaire plus coriace que prévu et les PJ devraient le recroiser, à leur grande surprise...

Les PJ peuvent trouver deux rubis, grossièrement taillés, enchâssés dans le monolithe. Les gobelins des temps anciens les avaient placés en offrande à Magubliyet. Il est difficile de les déloger de leurs orifices, mais avec un peu de temps et une dague, les PJ devraient y arriver. Chacune des pierres précieuses vaut 150 pièces d'or, 200 si un artisan les retravaille pour les rendre régulières.



Encadré à lire aux PJ :

Devant vous se tient un hobgobelin de haute taille. Son corps puissant est sanglé dans une armure recouverte de sang séché. Des pointes et des crochets jaillissent du plastron, des épaulières et des gantelets de votre adversaire. Une puissante odeur ferreuse émane de lui, sans qu'on sache si elle vient du métal de son harnois ou du sang dont il le recouvre. Ses yeux rouges, fous, sont deux rubis flamboyants dans la pénombre du sous-bois. Il vous fixe d'un air mauvais et vous voyez ses crocs se découvrir sous son heaume. Sa lame dentelée dégoutte de sang frais, dont il s'est apparemment badigeonné. Il la pointe soudain vers vous et déclame, d'un voix rauque : « Partez d'ici, vermines humaines, si vous ne voulez pas subir le courroux de Krym le Rouge... »

TROC ET MARCHANDAGE

Les PJ sont plutôt bien accueillis à leur retour au campement des orques. Les femmes se précipitent sur les petits et les emmènent dans les cabanes pour les nourrir. Les mâles prennent le corps du petit tué par Krym. Ovor invite les PJ à rester pour la veillée funèbre. Si les PJ refusent, il en est irrité. Il leur donne leur récompense et leur demande de partir.

A la nuit tombante, les orques allument de grands flambeaux. Les torches rougeoient dans l'obscurité. La lune, pleine, est masquée par d'épais nuage. Les orques entament alors une mélodie dans leur langue gutturale. Un PJ parlant l'orque peut en comprendre le sens. Les chants des guerriers doivent guider l'âme du petit mort trop tôt vers la demeure de Luthic, l'épouse de Gruumsh, afin qu'elle ne se perde pas dans l'enfer du Nishrek. Les chœurs résonnent pendant une dizaine de minutes dans la clairière. Le corps du petit est ensuite porté sur un bûcher et il est incinéré.

Ovor vient à la rencontre des PJ et met sa hutte à leur disposition. Il propose au PJ ayant la plus grande Force un serment du sang (les deux participants s'entaillent la main et mélangent leur sang). Les PJ et la tribu du Loup Sanglant seraient ainsi liés par un pacte d'amitié et d'entraide...

Le matin, les guetteurs réveillent le campement d'un bref cri. Des humains, escortant une caravane de mules, s'approchent. Ce sont les hommes du marchand avec qui les orques font affaire. Ils viennent commercer à chaque pleine lune, restant le moins de temps possible avec les orques. La caravane se compose de vingt mulets, conduits par cinq gros bras (humain, guerrier n.1, LN). Jieron (humain, expert n.5, LM), le marchand, chevauche sur un poney. C'est un homme de taille modeste, qui s'est empâté avec l'âge mais reste vigoureux. Il laisse derrière lui une odeur capiteuse de parfum. Il vient échanger le bois et les fourrures des orques contre des lingots de minerai de fer ou des pièces d'or (il porte dans les fontes de son cheval une cassette contenant 200 pièces d'or). Les gros bras déchargent la cargaison des mules, les rassemblent puis les gardent (Jieron n'a aucune confiance en ses partenaires commerciaux). Jieron et Ovor se font alors face et le marchandage commence. Les PJ s'aperçoivent bien vite que le chef orque est berné par le commerçant.

Le marchandage est l'occasion pour un peu d'in-

terprétation. Si les PJ ne réagissent pas, l'affaire est vite conclue. Les lingots de fer sont échangés contre les peaux et le bois. Les hommes de main de Jieron chargent les produits troqués sur les mules et repartent au plus vite. Ovor fait transporter les lingots au campement (il les place sous bonne garde, dans sa hutte). Les PJ sont ensuite libres de repartir.

En revanche, s'ils révèlent la duperie du marchand, ils devront être particulièrement malins. Jieron est retors, il essaie d'abord de retourner Ovor contre les PJ (or le chef orque a une assez large confiance en le marchand). Les orques pourraient néanmoins s'énervier et attaquer les humains présents. Les gardes de Jieron sont des combattants plutôt habiles et les orques ne sont pas vraiment de taille. Les PJ sont alors impliqués dans une escarmouche qu'ils ont eux-mêmes créée. Jieron et ses hommes se replient en bon ordre, laissant aux orques le fer et les mules. Mais nul doute que le marchand ruminera sa vengeance, tant contre les PJ que contre la tribu du Loup Sanglant. Si les PJ choisissent le camp des orques, ils n'auront sans doute aucun mal à se défaire du commerçant et de ses hommes. S'ils se rangent du côté de Jieron, leurs talents martiaux devraient permettre de vaincre les orques. Ce sont donc les PJ qui font pencher la balance en cas d'affrontement.

Si les PJ ne se sont pas faits de Jieron un ennemi, ce dernier les invite à rentrer avec lui à Libremont, la ville d'où il vient...

Libremont est une petite cité de quelque 1.000 habitants, perchée sur un promontoire rocheux. C'est un avant-poste de la civilisation au pied d'une chaîne de montagnes aux contreforts couverts de conifères. Elle abrite de nombreux trappeurs, des bûcherons ou des chercheurs d'or venus faire fortune dans ces étendues encore vierges. Libremont attire également des aventuriers désireux de partir en expédition dans les contrées inexplorées. Les assauts de maraudeurs orques, gobelinoïdes ou géants sont fréquents dans la région. Les Libremontais sont donc très attentifs à leur sécurité. La cité est défendue par une double palissade et les pentes du piton rocheux, sur lequel se trouve la ville, sont couvertes de pieux. Les forces militaires de la ville, commandées par le seigneur Albin de Libremont, comptent une forte proportion de rôdeurs spécialisés dans la traque et la mise à mort d'humanoïdes hostiles...



ANNEXE

Orque de la tribu du Loup Sanglant

TACTIQUE

La moitié des mâles attaque les intrus à la lance, essayant de les maintenir le plus loin possible des archers. L'autre moitié crible de flèches les ennemis de la tribu. Les femelles et les petits se terrent dans le campement, mais les mères seront prêtes à tout pour défendre leur progéniture et elles attaqueront si on la menace trop...

ORQUE (Homme d'armes 1)

Humanoïde (orque) de taille M

Points de Vie : 1d8+1 (5 pv)

CA : 13 (+3 armure de cuir cloutée), pris au dépourvu 13

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

BBA/lutte : +1/+4

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/6 m

For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Attaque : lance (+4, corps à corps, 1d6+4), arc court (+1, distance, 1d6)

Dons : Vigilance

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Alignement : Chaotique Neutre

Ovor, chef orque

DESCRIPTION

Ovor est un orque imposant. Assez âgé, il commence à bedonner. Son poil est grisonnant. Pour un orque, il est plutôt pacifique, même si son sang s'échauffe parfois et le jette dans des colères noires. Depuis qu'il est devenu chef, à la mort de son père, la tribu n'a pas connu la guerre. Les seuls assauts auxquels eurent à faire face la tribu du Loup Sanglant furent ceux d'animaux sauvages. Les orques sont devenus des bûcherons et des chasseurs assez paisi-

bles. Ovor porte une armure grossière constituée de pièces disparates attachées par des courroies. Dans son dos est sanglée une belle hache de facture naine. Il ne s'en sert qu'en cas de danger, sa présence suffisant à calmer n'importe quel membre de sa tribu.

TACTIQUE

Ovor lance ses deux haches de jet sur les tireurs ou les jeteurs de sorts ennemis puis entre en rage et s'engouffre dans la mêlée, provoquant les adversaires les plus forts en duel... Une tactique très...orque !

OVOR (Barbare 2)

Humanoïde (orque) de taille M

Points de Vie : 2d12+4 (16 pv)

CA : 15 (+1 Dex, +4 chemise de mailles), pris au dépourvu 14

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +0

BBA/lutte : +2/+6

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 18, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Attaque : grande hache de maître (+8, corps à corps, 1d12+6), hache de lancer (+3, distance, 1d6+4)

Dons : Arme de prédilection (grande hache)

Spécial : Illettrisme, Rage de berserk (1/jour), Esquive instinctive

Compétences : Escalade +5, Intimidation +4, Perception auditive +2, Natation +2, Saut +5, Survie +1

Alignement : Chaotique Neutre

Équipement : grande hache de maître, 2 haches de lancer, chemise de mailles, potion de soins légers, gri-gri (protection des armes : +1 à la CA, 1/jour)

OVOR EN RAGE (Barbare 2)

Humanoïde (orque) de taille M

Points de Vie : 2d12+8 (20 pv)

CA : 13 (+1 Dex, +4 chemise de mailles), pris au dépourvu 12

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +2

BBA/lutte : +2/+8

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 22, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 8

Attaque : grande hache de maître (+10, corps à corps, 1d12+9), hache de lancer (+3, distance, 1d6+6)

Gobelours

GOBELOURS

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Points de Vie : 3d8+3 (16 pv)

CA : 18 (+1 Dex, +3 naturelle, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache en bois), pris au dépourvu 17

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

BBA/lutte : +2/+4

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Attaque : morgenstern (+5, corps à corps, 1d8+2), javeline (+3, distance, 1d6+2)

Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +3, Escalade +2, Perception auditive +4

Alignement : Chaotique Mauvais

un adulte qu'il accusa de l'avoir insulté. Personne aux alentours n'avait entendu le moindre mot et Krym fut banni. Le jeune guerrier se moquait de cette sanction. Il savait que Magubliyet lui avait parlé et qu'il avait châtié un faible qui ne méritait que la mort...

Il erra alors dans les montagnes, chassant pour survivre tout être qui croisait son chemin. Un soir, alors qu'il allait s'endormir dans une caverne qui lui servait de refuge, il fut surpris par un ogre. Le géant attaqua sans crier gare mais Krym réussit à éviter le coup. Il ramassa ensuite sa lame et bondit sur son assaillant. Il le frappa au ventre, le blessant grièvement, puis l'acheva sans aucune pitié. En regardant les tripes de l'ogre qui s'échappaient de son bas-ventre fendu, le guerrier hobgobelin eut envie de s'y baigner. C'est ainsi que le découvrit une patrouille d'orques, nu, une épée à la main, couvert de la tête au pied de sang et d'entrailles. Ils l'emmenèrent à leur chef, un jeune ambitieux nommé Gorash, qui venait juste de prendre la tête du clan. Impressionné par la fureur et la folie qui dansaient dans les prunelles sombres du hobgobelin, Gorash proposa à Krym de rejoindre les rangs de son armée. Surnommé *le Rouge* en souvenir de son entrée dans le camp, aspergé de sang, il se révéla un bon lieutenant.

Krym le Rouge

HISTOIRE

Krym est né dans une petite tribu hobgobeline des montagnes. Son père commandait les guerriers qui se louaient comme mercenaires aux plus offrants. Il était connu pour sa cruauté et son fanatisme. Il inculqua très jeune à son fils les préceptes de Magubliyet, surtout les plus sanglants. A mesure qu'il grandissait, il devint clair que Krym était instable mentalement. Froid et calculateur, il ne jouait que peu avec les autres jeunes. Il passait au contraire son temps à rêver de carnages et à s'entraîner aux armes. Il devint bien vite le meilleur combattant de sa génération. Son esprit troublé le poussa plusieurs fois à tuer, des esclaves le plus souvent. Des meurtres parmi la vermine gobeline qui servait la tribu n'éveillèrent pas l'attention des anciens, garants des traditions, très strictes chez les hobgobelins. La folie de Krym se révéla lorsqu'il larda de coups

Lorsque Gorash se sentit suffisamment puissant pour lancer sa horde à l'assaut des terres humaines des vallées, le chef orque fit appel à Krym pour rallier à lui les tribus mineures. Usant d'une violence et d'une cruauté sans bornes, secondé par des bandits gobelours, le hobgobelin força les tribus des montagnes à rejoindre son maître. La dernière à résister à l'appel de Gorash est la tribu du Loup Sanglant. Krym a conçu un plan particulièrement ignoble pour la contraindre à se plier aux volontés du seigneur des montagnes...

DESCRIPTION

Krym est un grand hobgobelin bien bâti. Ses yeux sombres sont perpétuellement agités d'une flamme où on lit aisément la violence et la folie. Son visage est dur et marqué, tant par les combats que par un air effrayant qui terrifie jusqu'aux orques. Il revêt une armure complète, badigeonnée d'un rouge carmin. On raconte qu'il la plonge régulièrement



dans le sang de ses ennemis pour lui donner cette teinte. Son heaume cache entièrement son visage et ne laisse apparaître que ses yeux fous. Un cimenterre dentelé pend à son flanc. Gorash l'a fait fabriquer en récompense de ses services et l'a fait enchantée par les chamanes de la tribu afin de rendre son acier mortel...

TACTIQUE

Krym consomme ses potions avant le combat, avalant la dernière, Force de Taureau, alors que les PJs le repèrent. Il les insulte et essaie de les effrayer, s'offrant un jet d'intimidation sur le PJ qui s'adresse à lui en premier, puis induit le combat.

En rage et agrandi, Krym bénéficie d'une force de 22, ainsi que d'un bonus de +4 sur les renversements. Il tentera donc de traverser le plus d'espace de joueurs pour les mettre au sol, puis profiter de leur position désavantageuse pour les larder d'attaques sournoises.

Dans l'idéal, le premier tour se décompose en action de mouvement avec renversement, puis une attaque en puissance (-3/+3) sur l'adversaire au sol, bénéficiant également de dégâts d'attaque sournoise. Le second consistera probablement en une attaque à outrance. Le troisième, s'il n'est pas trop gravement blessé, le verra entrer en situation de lutte avec un adversaire si les options de renversement sont limitées. Si ses points de vie sont bas, il tente un pas de placement avant de boire une potion de soins.

PROFIL

KRYM EN COMBAT (rage + agrandissement + huiles d'arme magique)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille G

Points de Vie : 42

CA : 19 (-1 taille, +9 armure, +2 Dex, +2 bouclier, -1 Don [Vulnérable], -2 rage)

JS : Réf +3 Vig +10 Vol +5

BBA/lutte : +3/+13

Initiative : +1

Vitesse : 6m

Espace occupé/Allonge : 3m/3m

For 22 Dex 13 Con 20 Int 8 Sag 12 Cha 10

Particularités : Vision dans le noir (18m)

Attaque : Cimenterre [+1] (+9, corps à corps, 1d8+7) crit.18-20x2

Attaque à outrance : Cimenterre [+1] (+7, corps à corps, 1d8+6) crit.18-20x2, Bouclier [+1] (+7, corps à corps, 1d8+4)

Options d'attaque : Attaque en puissance, Attaque sournoise (+1d6), Science du Renversement

Compétences de combat : Bluff +4, Intimidation +7, Psychologie +5

KRYM (Roublard 1/Barbare 1/Guerrier 2)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

PV : 1d6+1d12+2d10+15 (34)

CA : 22 (+9 armure, +2 Dex, +2 bouclier, -1 Don [Vulnérable])

JS : Réflexe +4, Vigueur +8, Volonté +3

Initiative : +2

Vitesse : 6m

Espace occupé/Allonge : 1,5m/1,5m

For 16, Dex 15, Con 16, Int 8, Sag 12, Cha 10

Particularités : Vision dans le noir (18m)

BBA/Lutte : +3 / +6

Attaque : Cimenterre de maître (+7, corps à corps, 1d6+4) crit.18-20x2

Attaque à outrance : Cimenterre de maître (+5, corps à corps, 1d6+3) crit.18-20x2, Bouclier de maître (+5, corps à corps, 1d6)

Dons : Science du Coup de Bouclier, Combat à deux armes, Attaque en puissance, Science du renversement, Volonté de fer [handicap : Vulnérable]

Compétences : Bluff 4/+4, Déplacement silencieux 4/+4, Détection 4/+5, Discrétion 4/+0, Equitation 4/+7, Intimidation 7/+7, Perception auditive 5/+6, Psychologie 4/+5

Alignement : Chaotique Mauvais

Équipement : cimenterre de maître, harnois +1 à pointes, écu de fer à pointes de maître, potion d'agrandissement, 2 huiles d'arme magique, 2 potions de soins modérés

Gros bras

TACTIQUE

Les hommes de main de Jieron sont des mercenaires, entraînés au combat. En cas d'escarmouche, ils dégainent leurs lames et leurs pavois prestement et se mettent en position défensive autour de leur employeur. Ils se replient alors en bon ordre, repous-

sant les assauts éventuels de l'ennemi. Si les attaques qu'ils subissent sont trop rudes, ils adoptent une position de combat, en flèche, et percent les rangs ennemis à la recherche des tireurs ou des lanceurs de sort. Ceci fait, ils se dégagent et se replient en bon ordre.

En cas de repli dans la forêt, ils encerclent la monture de Jieron et marchent au pas de course à ses côtés, jusqu'à ce que la troupe soit ressortie des bois.

GROS BRAS (Homme d'armes 2)

Humanoïde (humain) de taille M

Points de Vie : 2d8+4 (12 pv)

CA : 19 (+1 Dex, +4 armure d'écailles, +4 pavois), pris au dépourvu 18

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +0

BBA/lutte : +2/+4

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8

Attaque : épée longue (+3, corps à corps, 1d8+2), arbalète légère (+3, distance, 1d8)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Maniement du pavois

Compétences : Dressage +1, Equitation +2, Escalade +3, Natation -2, Saut +1

Alignement : Loyal Neutre

Équipement : épée longue, arbalète légère et 20 carreaux, armure d'écailles, pavois, 15po

Jieron

DESCRIPTION

Jieron est un homme sec, à l'air austère. Toujours habillé de couleurs sombres, en particulier des bruns, son visage est dur et froid. Il inspire une certaine répulsion, malgré son physique des plus commun. Ses cheveux poivre et sel achèvent de lui donner une image de corneille de mauvais augure...

Jieron est un grossiste de Libremont, spécialisé dans le bois et les fourrures. Il s'associait autrefois avec les trappeurs et les bûcherons Libremontais mais des concurrents plus honnêtes, ou sans doute moins avarés, lui ont débauché tous ses fournisseurs. Il traite désormais avec la tribu orque des Loups Sanglants. Il a réalisé avec cette affaire de juteux bénéfices qui l'ont remis à flot. Avidé, il voudrait amasser encore davantage, en escroquant un

peu plus ses partenaires orques ou en les faisant travailler plus. Il s'oppose alors à Ovor, très respecté par ses congénères, et n'a pas encore réussi à persuader les orques...

TACTIQUE

En cas de combat, Jieron reste en selle et dégaine son arme. Il ne s'en sert qu'en cas d'agression contre sa personne, ne tentant absolument rien pour défendre ses mercenaires. Il a toujours sur lui des potions de soins et un antidote, qu'il donne à ses hommes assez volontiers. S'il est amené à s'enfuir, il sème derrière lui sa poudre de dissimulation des traces, rendant la chasse plus difficile à ses poursuivants. Il ne boit sa potion d'invisibilité que s'il est rattrapé par ses ennemis ou acculé. Il tente alors de rejoindre Libremont à pied.

JIERON (Expert 5)

Humanoïde (humain) de taille M

Points de Vie : 5d6 (16 pv)

CA : 18 (+2 Dex, +1 don [Esquive], +5 chemise de mailles [+1]), pris au dépourvu 15

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +5

BBA/lutte : +3/+3

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 10, Dex 14, Con 10, Int 15, Sag 12, Cha 14

Attaque : masse d'arme légère de maître (+4, corps à corps, 1d6)

Dons : Esquive, Négociation, Persuasion, Talent [profession (marchand)]

Compétences : Bluff +12, Contrefaçon +5, Détection +9, Diplomatie +16, Equitation +5, Estimation +7, Intimidation +14, Perception auditive +3, Profession (marchand) +12, Psychologie +8, Renseignement +7, Survie +5

Alignement : Loyal Mauvais

Équipement : masse d'arme légère de maître, chemise de mailles [+1], poney sellé et harnaché, poudre de dissimulation des traces, potion d'invisibilité, 3 potions de soins légers, antidote, 20po dans sa bourse, 500po dans sa cassette

