

## EPISODE 1 : La Taverne De Nuln

### PJs :

Attablé autour d'une table rectangulaire dans la Taverne De Nuln, vous discutez de vos dernières aventures tout en vous restaurant. Dans le brouhaha de la taverne s'élèvent des chants joyeusement interprétés par des marins rentrés dans leur foyer cet après-midi, des rires de femmes, et des injures d'ivrognes qui ne savent plus quoi dire . Grock, le tavernier, vous apporte votre dîner avec, comme à son habitude, un grand sourire qui lui illumine le visage. Il de taille moyenne et plutôt bedonnant. Ses yeux, d'un noir profond et sa moustache bien fournie, lui donnent l'apparence d'une personne toujours prête à rire. Il dépose vos assiettes et s'assoie à vos cotés.

- Mes amis ! Dit-il d'une voix forte. Ce repas divins vous remettra sur pied en moins de deux ! Chacun d'entre vous sera fort comme quatre hommes et vous en aurez besoin !

Il se relève et glisse un papier sur la table tout en riant de plus belle en tapant sur les fesses de sa femme, Alicia, en train de servir d'autres clients.

### MJ :

Le papier que Grock a déposé sur la table des PJs est en fait un message laissé par un soldat du nom de Flint Jonahtan arrivé avec les marins dans l'après-midi. Sur le message est inscrit :

*« Rendez-vous au pied de l'Orme Sacré sur la Reiks Platz demain à l'aube. Je vous connais »*  
F.J

Si les PJs interrogent Grock celui-ci décrira vaguement Flint (cf Section Personnages) mais ne pourra donner son nom ou tout autre renseignement. Il est juste un messager dans cette affaire.

Les PJs devront honorer le rendez-vous sinon l'aventure est terminée.

## EPISODE 2 : L'Orme Sacrée

### PJs :

Le soleil commence à peine à ce lever lorsque vous arrivez sur la Reiks Platz. La brume matinale se lève peu à peu et vous distinguez une silhouette noire près de l'Orme Sacrée.

### MJ :

La silhouette que les PJs parviennent à distinguer est Flint Jonahtan. Si les PJs tentent de l'attaquer celui-ci parviendra à prendre la fuite dans les rues étroites de Nuln. Dans ce cas reprenez le scénario du début et changez le message ; Flint essaiera de reprendre contact. Si

vos PJs recommencent la même opération, déchirez leurs feuilles personnages et allez chercher d'autres joueurs :)

Lorsque les personnages arrivent au niveau de Flint, celui-ci ce présentera (cf Section Personnages) et leur expliquera ce qu'il attend d'eux, c'est-à-dire :

- Partir à l'Est, le long de la rivière Aver. Rapporter des informations sur le poste avancé d'une armée de Gobelins situé à une cinquantaine de kilomètres telles que les forces en présence, les armes, les différentes entrées possibles etc..
- Sécuriser la route qui permet d'arriver au camp
- Les PJS ont 5 jours pour rapporter les informations sinon la mission aura échouée et aucune récompense ne leur sera attribué.

Flint ne précisera pas le pourquoi de cette mission. Il dira que cette dernière doit être tenue secrète et qu'il ne peut pas leurs en dire plus.

### **EPISODE 3 : En route !**

#### **MJ : (cf plan de La Route De L'Est)**

Les PJs doivent partir de suite si ils veulent être dans les temps. Ils peuvent aller faire des achats mais ils devront partir avant midi.

La route de l'Est qui longe la rivière Aver et bordée d'une forêt touffue très peu fréquentée (faire un seul test de rencontre pour la première journée). La forêt est un lieu propice pour la chasse. Si les Pjs désirent chasser, ils n'auront pas de difficulté pour localiser un gibier (faire les tests adéquats).

Pendant la nuit, si les Pjs ne font pas de tour de garde ils se feront attaquer par une bande de 4 Orques.

Le lendemain les Pjs seront pris dans un épais brouillard qui ne se dissipera pas de toute la journée. La matinée se passera sans encombre. Durant l'après-midi faire un test pour savoir si les Pjs entendent des voix (+10% si acuité auditive ou sixième sens et +20 car les Orques se disputent). Si ils entendent les voix faite un jet d'**Int** pour savoir si l'un des joueurs parvient à localiser la source de ces voix. Ce sont des voix graves et rustres (on peut en compter 6) qui viennent du nord. Les 6 Orques sont assis autour d'un feu en train de se disputer une fois de plus. Deux d'entre eux aiguisent leurs lames tandis que les 4 autres les ont déposées à leur coté. Si les PJs font du bruit en parlant de ce qu'ils vont faire, faite un jet secret pour savoir si les Orques les entendent mais avec un malus de 20% (ils se disputent). La lumière du feu ne peut être vu à plus de 15 mètres (brouillard). N'oublions pas que le but des PJs est de ramener des informations concernant la route ; cependant ils devraient attaquer ces Orques, ils ne sont pas nombreux ils doivent aussi sécuriser la route. Les joueurs devront monter un petit camps pour la nuit, manger, etc...

### **EPISODE 4 : Dernier jour avant le retour**

#### **MJ : (cf plan Le Camp Gobelin)**

Le brouillard c'est enfin levé. Le chemin est maintenant relativement étroit ; ses côtés sont toujours bordés d'un épaisse forêt. Faire un test de rencontre pour la matinée. En milieu d'après-midi, les Pjs arriveront à quelques kilomètres du camp fortifié Gobelin. Les Gobelins sont environs 150. **Le but des Pjs n'est pas de les attaquer !** Ils devront se camoufler et faire

un plan détaillé du camp, essayer de repérer les armes, le nombre d'homme, etc.. Faite en sorte qu'il remarque la colline tout près du camp ; ils pourront voir le camp d'en haut et ainsi, rassembler plus d'informations. Lorsque le plan sera réalisé, les joueurs devront de nouveau monter un camp pour la nuit.

### **Notes :**

Avant d'arriver au camp vous pouvez faire en sorte que les PJs aient vu un espion Gobelin qui essaye de prendre la fuite (celui-ci n'y parviendra pas évidemment). Si les Pjs n'arrivent pas à le rattraper, faites tomber le goblin ; dans sa course désespérée il s'entraîne dans un ravin par exemple. Les PJs pourront alors l'interroger (il parle un langage commun) et apprendre par exemple la présence d'arbres aménagés en tour de guet près des portes du camp etc... Cependant le goblin ne parlera que sous la torture (faire les tests adéquats).

## **EPISODE 5 : Un retour précipité**

### **PJs :**

Après avoir récupéré un maximum d'informations concernant le camp Gobelin vous partez en direction de Nuln en pensant que vous ne pourrez dormir cette nuit. En effet, il ne vous reste plus que deux jours pour rapporter les nouvelles à Flint.

### **MJ :**

La première journée de route se passera sans encombre (faire un test de rencontre). Durant la nuit les PJs devront profiter de l'obscurité pour avancer plus rapidement. Le lendemain à l'aube, les PJs trouveront 3 chevaux accrochés à un arbre. Ces chevaux appartiennent à 3 Orques venus relever le poste de garde normalement détruit par les PJs (faite un jet pour savoir si les PJs se rappellent de l'endroit). Les 3 Orques sont occupés à essayer de trouver une piste. Ils sont sur leur garde et font très peu de bruit. Si les PJs veulent voler les chevaux pour rentrer plus vite faites les tests adéquats. Le meilleur raisonnement serait de trouver à qui appartiennent ces chevaux et de tuer leurs propriétaires pour qu'ils rapportent pas les nouvelles à leur camp et enfin prendre les chevaux pour rentrer.

Ensuite ils ne rencontreront plus aucun problème jusqu'à Nuln (faire un seul test de rencontre).

## **EPISODE 6 : Retour à Nuln (Reiks Platz)**

### **PJS :**

Vous arrivez enfin sur la Reiks Platz de Nuln, la nuit commence à tomber mais vous apercevez Flint près de l'Orme Sacrée.

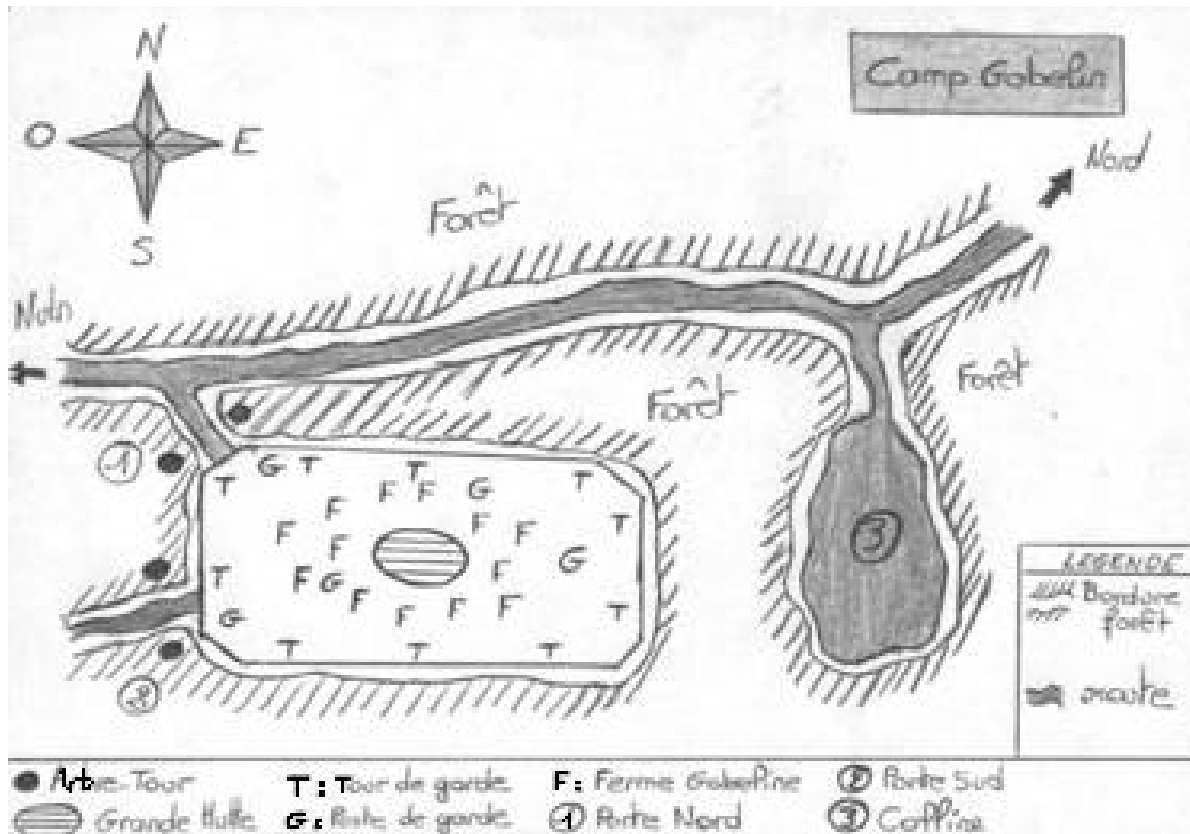
### **MJ :**

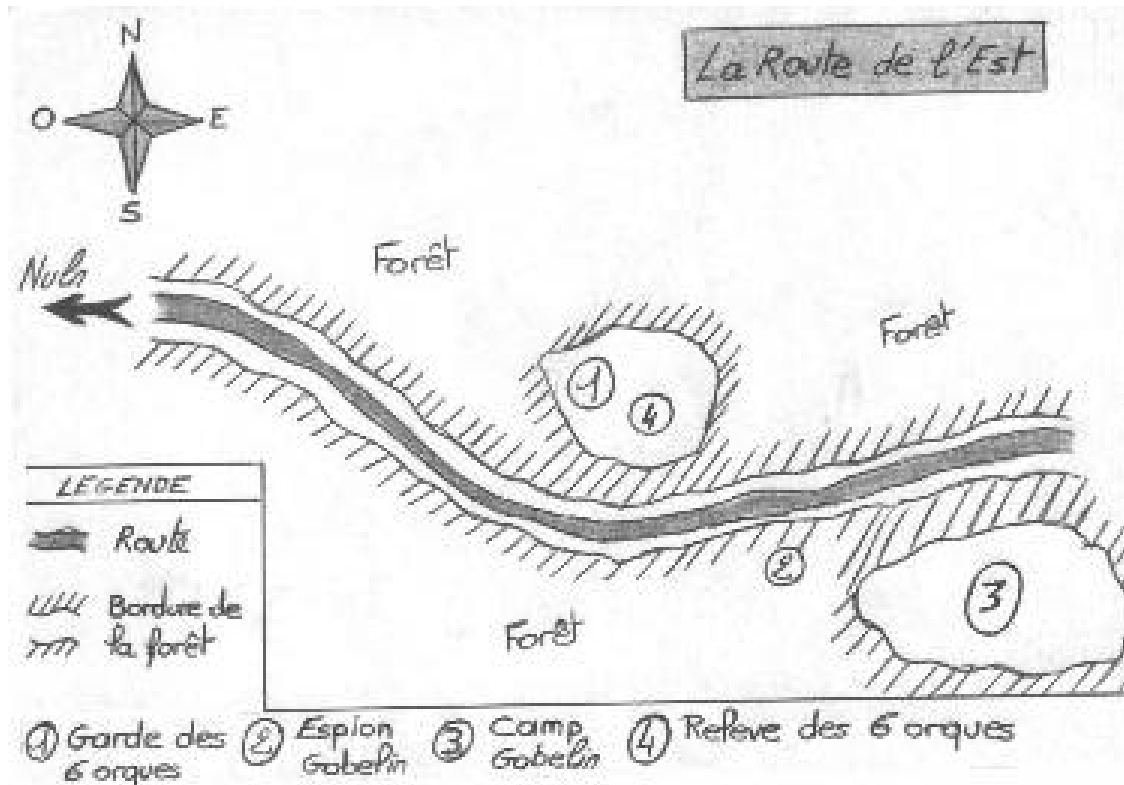
Les PJs doivent faire leur rapport à haute en donnant tous les renseignements...(Pts d'EXP pour le rôle playing). Flint Jonahtan leur répondra comme bon vous semble en fonction de l'interprétation des PJs.

Chacun d'eux recevra 100 CO pour la mission

**Points D'expérience :**

- 10 pour avoir penser à faire un tour de garde durant les nuits.
- 20 pour avoir détruit la garde des 6 Orques.
- 10 pour avoir fait parler l'espion Gobelin (facultatif)
- -20 pour avoir tué l'espion Gobelin sans obtenir d'informations
- 50 à 80 pour le contenu du rapport sur le camp Gobelin
- 30 pour avoir détruit la relève Orques et prit les chevaux
- 50 pour le rôle playing





## EXPLICATION DU PLAN CAMP GOBELIN

I – (1) et (2) Les portes sont surveillées par 5 Gobelins

II – Arbre-tour : dans chaque arbre, 2 archers Gobelins

III – G : Chaque poste de garde contient environ 10 Gobelins (bâtiment assez grand)

IV – T : Dans chaque tour 4 archers Gobelins

V – La grande hutte contient environ 50 Gobelins

### Description parfaite :

- Environ 158 Gobelins
- Barricade en bois taillé en pointe sur le dessus tout autour du camp
- 10 tours équipées chacune de 4 archers tout autour du camp
- Gros bâtiment au centre, sans doute place forte
- 5 postes de garde
- 2 portes, au nord-ouest et au sud-ouest

Si les Pjs Disent tout cela à Flint considérez le rapport comme complet.

## Section Personnages

### **Grock**

**Sexe :** masculin

Joueur professionnel humain

*Vocation : filou*

**Alignement :** neutre

**Taille :** 1m70

**Age :** 35

**Points de destin :** 0

**Langues :** Occidental

**Points de magie :** 0

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	37	29	32	15	29

**Compétences :**

Chance

Escamotage

Jeu

**Finances :** 11 Couronnes d'or

**Dotations :**

Arme simple

Couteau

Jeu de cartes (y compris des As de rechange)

Paire de dés

Paire de dés pipés (qui font toujours 6)

Veste en cuir

### **Alicia**

**Sexe :** féminin

Prédicateur humain

**Vocation :** lettré

**Alignement :** bon

**Taille :** 1m67

**Age :** 32

**Points de destin :** 0

**Langues :** Occidental

**Points de magie :** 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	35	38	29	30	39

**Compétences :**

Baratin

Divination

Eloquence

Langue hermétique - Magikane

Sens de la Magie

**Finances :** 9 Couronnes d'or

**Dotations :**

Couteau

Equipeement de divination (osselets, tamis, dés, etc.)

**Flint Jonahatan****Sexe :** masculin

Soldat humain

**Vocation :** guerrier**Alignement :** bon**Taille :** 1m74**Age :** 31**Points de destin :** 0**Langues :** Occidental**Points de magie :** 0

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	32	32	4	2	6	33	1	30	27	35	32	29	38

**Compétences :**

Bagarre

Coups puissants

Désarmement

Esquive

Langage secret - jargon des batailles

Soins des animaux

**Finances :** 11 Couronnes d'or**Dotations :**

Arbalète avec munitions, Arme simple, Bouclier, Briquet,

Casque, Chemise de mailles, Chope d'étain, Couteau, Couverts, Couverture

**Gobelin :** épée simple, bouclier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

**Règles Spéciales :** vision nocturne 10 mètres ; haine envers les Nains ; peur des Elfes si ils ne sont pas supérieur en nombre.**Orques :** Fléau d'armes, épée simple, cote de maille

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	15	29	29	18

**Règles spéciales :** Vision nocturne 10 mètres