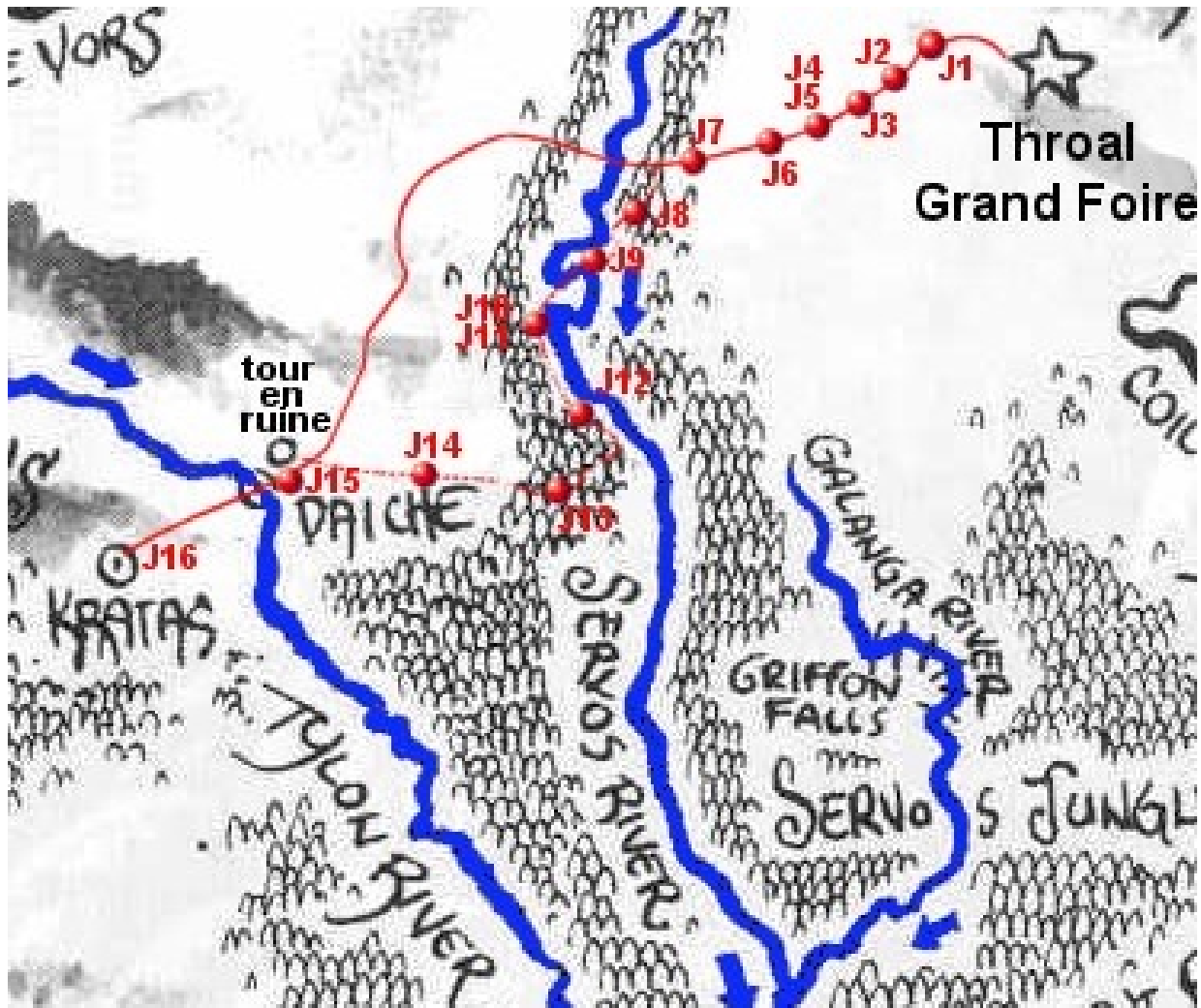


La mort est parmi nous



Cette aventure peut être transposée ailleurs et s'adapte à tout cercle, il suffit de mettre des adversaires suffisamment puissants lorsque c'est nécessaire. Il ne s'agit que d'un voyage qui sera très mouvementé.

Libre à vous de changer des noms (ou toute autre chose) pour adapter l'aventure à vos joueurs.

ATTENTION, les descriptions ne tiennent pas compte des interventions des PJ. Ils ne peuvent pas tout faire ou tout résoudre et dans ces cas là ce sont les descriptions ici présentes qui prévaudront, à moins que le MJ n'invente autre chose. :o)

INTRODUCTION

Canice est un marchand nain qui est spécialisé en objets magiques mineurs, donc sûrement connu par les PJ. Remplacer Canice par éventuellement un marchand que connaîtrait déjà les PJ.

Il a besoin que des gens aillent chercher chez l'un de ses fournisseurs plusieurs malles de potions, charmes de sang et autres baumes. Il paye correctement, prévoir soit une réduction conséquente sur un futur achat, soit un cadeau sous la forme d'un baume de quitte ou double ou toute autre forme de rétribution. Son fournisseur est à Kratas et Canice a déjà réservé sa place dans une caravane, enfin sa place, plutôt celle des PJ, pas la sienne à proprement parlé car lui il restera à Grand Foire tout ce temps là.

La caravane part dans 4 jours et il faut en général environ 15 pour y aller en chariot. Elle est très bien escortée, protégé entre autre part 32 cavaliers orks et déjà plusieurs adeptes dont le cavalier/archer qui dirige l'escorte. Beaucoup de marchands nains profitent de la situation pour se joindre ou pour envoyer des marchandises.

Au final la caravane est composée de 62 soldats dont 3 adeptes (le cavalier/archer ork, un éclaireur nain et un sorcier obsidien), 18 carrioles dont près de 12 d'entre elles sont partagées par 3 commerçants.

J1 : LE CRI DÉCHIRE LES OMBRES

Le jour du départ les choses sont étranges. L'expédition est retardée de 2 heures car un marchand n'est pas là. Tout le monde part sous les supplications et les pleurs de sa femme qui implorent tout le monde de patienter encore un peu. Son chariot restera à Grand Foire avec une femme en pleure.

A la sortie de la ville un vieux nain fou monte sur un tonneau et prophétise le malheur sur tout le monde, annonçant que des horreurs se sont déjà glissées dans la caravane, que des grêlons gros comme des œufs de poules vont les abattre, que des vents violents vont les emporter au-delà des monts du dragon, que les animaux vont tomber malades, qu'un ras de marée venant de la mer des enfers va les brûler vif, que les trolls du crépuscule vont les découper... BONG. Si personne ne le fait avant, un cavalier ork va lui sauter dessus, bouclier en avant et le cogner pour le faire taire. Une fois son gahad assouvi, il remonte et poursuit son chemin, laissant un vieux nain dans la poussière.

Le soir, peu avant d'arriver à un village, ceux qui sont en tête de la caravane voient un homme courir vers eux. Il a une flèche dans le dos qui dépasse. Il va arriver aux premières carrioles et va requérir leur aide puis devant le silence ou les réponses embarrassées qui tardent, il passe à la suivante jusqu'au moment où une douzaine de personnes vont arriver, en colère. Le fugitif va prétendre que les villageois sont devenus fous et veulent le tuer, l'accusant de choses qu'il n'a jamais faites. Il va finir lynché, éviscéré avec ses jambes écrasées à grands coups de masse. Il est traîné vers un bûcher qui l'attendait. Insistez sur le côté sauvage du lynchage, d'une part cela risque de provoquer une réaction des joueurs et d'autre part cela permet de rappeler que les tensions existent envers les étrangers.

Le type est vraiment un voleur de chevaux qui a tranché la gorge d'une jeune paysanne pour accomplir son forfait tranquillement mais il a été surpris par la mère de sa victime et en tentant de s'enfuir, il va provoquer volontairement l'incendie d'une grange et blesser plusieurs personnes. Les villageois n'auront pas pris le temps de faire un procès ou d'attendre une patrouille de Throal. Ils ont juste entassé du bois et voulu jeter le tueur dessus, mais il a réussi à s'échapper et tue deux personnes dans l'affrontement qui lui permet de s'échapper.

Libre aux personnages de dormir en dehors des murs du village, en tout état de cause la caravane va rester sur une position neutre et laisser faire. Tout au plus certains marchands ou soldats maugréer des mots au coin du feu... les jours suivants.

J2 : LES ARBRES TENDENT LEURS BRANCHES VERS LA NUIT

Au petit matin l'un des marchands, Patos (chariot 4) présente un état médical inquiétant. Sa fièvre s'aggraverait durant toute la journée et à la fin du jour suivant, il restera en permanence dans sa carriole.

La pause méridienne est écourtée à cause d'une petite pluie fine qui se transforme rapidement en une courte averse. Résultat tout le monde rentre rapidement à son chariot, en mettant en vrac les affaires sorties pour manger. Environ une dizaine de minutes après le départ, un étrange paquet va tomber du chariot 7. Un cavalier ork va descendre de sa monture et le ramasser (à moins de laisser cette initiative à un PJ) mais au moment où il de rendre le paquet, il remarque qu'il dégouline de sang !

La curiosité l'emportant, il ouvre et découvre la tête de Osibi, le marchant qui "était en retard". Le malaise se reprend rapidement dans toute la caravane. La tension monte rapidement et les suspicions vont aller bon train jusqu'à ce que Tynthe se dénonce.

Il reste très affable et explique son geste de façon calme et posé, jetant un froid dans l'assemblée. Skirous demande tout de suite s'il a des complices mais il refuse de répondre.

Tynthe est une clef de la mort qui avait un contrat sur Osibi. Il ignore pourquoi il devait le tuer et pourquoi il devait conserver la tête du mort jusqu'à Kratas. Il sait juste qui est son employeur, Patos (chariot 4). Et comme ce dernier a refusé de payer la totalité de la somme initialement prévue, il ne lui a pas administré l'antidote du poison qu'il lui a donné hier soir (raison de son état). Patos nie, naturellement et hurle que c'est une manœuvre de diversion ridicule. Il réclame immédiatement l'antidote. Bref les choses se compliquent d'autant plus que les trolls hésitent entre protéger leur patron et lui demander des comptes. Il faudra de la diplomatie pour maintenir assez de calme pour éviter le lynchage et convaincre qu'il faut livrer l'assassin à une patrouille naine qui emprunte souvent cette route. Quant à d'éventuel complice(s) ?, ces derniers restent discrets.

Si jamais Tynthe sent qu'il va être tuer malgré ses efforts pour coopérer et dire ce qu'il sait (il préfère vivre pour pouvoir en tuer plus) alors il maudira tout le monde en prophétisant la mort pour afin d'abreuver la terre jusqu'à plus soif. Il faudrait éviter cette alternative expéditive quitte à faire valoir la justice Throalique et un procès de Patos ou tout autre chose.

La caravane ayant perdu trop de temps à parler et trouver une solution qui satisfasse tout le monde, celle-ci se voit contrainte de trouver un lieu pour la nuit, loin de tout.

J3 : LA PLUIE EST LE PLUS DOUX DES SOUCIS

Après une nuit où les conversations vont bons trains et où il est facile de percevoir une dégradation nette de l'ambiance, les chariots reprennent la route, Tynthe ficelé ou mort. Vers midi un village se profile. Celui-ci refuse de garder une clef de la mort ou même un simple assassin et il n'est d'aucun secours pour Patos. Là encore les pourparlers vont retarder l'expédition et la caravane doit passer la nuit en dehors des murs du village.

Il est toutefois possible de discuter un peu et d'apprendre qu'une bande d'écorcheurs est en vadrouille dans le coin, raison pour laquelle il y a un peu plus de patrouille de Throal. C'est cet élément qui convaincra de conserver un peu plus longtemps Tynthe.

Il est aussi possible de remarquer une romance commençant entre Baijan (chariot 10) et Eulyzi (chariot 17). Les deux tourtereaux sont très discrets, ils se sont éloignés chacun leur tour et dans des directions différentes.

J4 : LES ENNUIS COMMENCENT

La pluie vient frapper aux toiles de tout le monde et c'est dans la boue que la caravane reprend son périple.

Peu de temps avant la pause méridienne un cri va déchirer l'air, presque tout de suite suivi d'un second et ainsi de suite jusqu'à emplir l'air d'un chaos assourdissant et fracassant. Des trolls écumeurs du ciel tombent du ciel et font un massacre avant que les soldats reprennent le dessus. L'attaque doit être violente et mettez assez d'écumeurs pour que même vos joueurs sentent le frisson de la peur glacée leurs veines.

Choisissez le moment le plus opportun et faites "s'affronter" les trolls protégeant Patos avec les écumeurs, jusqu'au moment où la bataille se fige et que les trolls vont parler entre eux et rire. Les trolls repartent, tous les trolls, même l'escorte de Patos, en grimpant à des cordes suspendues dans le vide. Aucun pillage ne sera fait, mais les blessés et les morts sont nombreux.

Si certains parlent trolls, ils pourront comprendre qu'ils se sont reconnus et que les trolls accompagnant Patos étaient justement en train de partir vers les pics du crépuscule via Kratas. Ils avaient profité du riche marchand pour servir de prétexte. Ils semblent qu'ils aient les renseignements cherchés et trouvaient des bonnes raisons de se réjouir. Les écumeurs ont été envoyés à leur recherche car ils étaient en retard et ils profitaient de l'occasion pour s'amuser un peu.



Bilan du raid

Aucune marchandise, rien ne sera volé par les trolls.

Les chariots 3 et 16 sont entièrement détruit, au moins un troll est tombé dedans pour chacun d'eux.

Cotés soldats il reste 26 orks et 17 de l'escorte de Tesal.

Coté marchand le bilan est plus lourd :

- ❑ Chariot 3 : Pyvos et sa famille sont morts,
- ❑ Chariot 5 : Nathoc est très gravement blessé et meurt en moins de 3 mn,
- ❑ Chariot 7 : Tynthe est blessé, Elrout doit être amputé d'une jambe,
- ❑ Chariot 8 : Tetrial est dans le coma avec une grosse hémorragie,
- ❑ Chariot 9 : Tibili a réussi à se défendre mais n'a pas pu empêcher la mort de Vladika, ce qu'il va longtemps se reprocher,
- ❑ Chariot 10 : Koshtan doit être soignée d'urgence ce qui lui permettra d'être vivante mais borgne,
- ❑ Chariot 13 : Dono retourne auprès de ses ancêtres,
- ❑ Chariot 14 : Kimicho se retrouve avec un bras cassé,
- ❑ Chariot 15 : Sardrya a échappé à la mort lorsqu'un troll l'a passé par dessus bord car son capitaine lui indiquait qu'il ne fallait pas s'encombrer pour aller plus vite, manque de bol la pauvre femme à deux jambes brisées,
- ❑ Chariot 16 : Achem est gravement blessé et ne sort de l'inconscience que 2 heures après la bataille, Kehemish est devenu un puzzle 20 pièces,
- ❑ Chariot 17 : Urts c'est retrouver embroché par l'un de ses outils il va mourir lentement, dégageant une odeur nauséabonde qui n'éloigne pas sa fille habituellement si coquette,
- ❑ Chariot 18 : Atria tient ses tripes durant deux heures avant de finir par mourir en n'ayant jamais cessé de crier de douleur.

Le temps de soigner les blessés et de faire des réparations, certains marchands vont vite retrouver leur esprit et les négociations fusent pour répartir les marchandises d'Argol. Celui qui va trouver facilement une place c'est Achem, dans le chariot 13, on se demande comment il remplace si facilement le pauvre Dono dans le chariot. :o)

L'humeur massacrant de Tesal décuple lorsqu'il surprend son fils Baijan en train de consoler tendrement Eulyzi. Il va d'abord fulminer contre son fils puis contre son escorte et contre toute personne osant vouloir calmer le jeu ou s'interposer, tout le monde en prend pour son grade, il n'est pas fin.

Les marchandises de Kehemish vont fournir un excellent repas, seul point positif de cette journée.

La nuit obscurcit les esprits et les pensées.

J5 : BUCHER FUNESTE

Les cadavres et les pièces des chariots irrécupérables vont partir en fumé. Un vent de panique traverse l'assemblée lorsqu'une immense flamme jaillit du bûcher. Les délires des uns et des autres y verront un sinistre présage et certains prétendront même que des silhouettes dansaient dans le feu. En fait, il s'agissait simplement d'un morceau de feu élémentaire que Dono avait fait inclure dans une multitude de ses émaux. Cela lui permettait de faire des regards plus vivants aux personnages de ses mosaïques.

La journée va être assez reposante, la caravane ne repartant que le lendemain. Nosos commençant à être nerveux à cause du retard que prend la caravane.

J6 : C'EST REPARTIT MON PETIT

Le lendemain soir la caravane arrive en approche d'un village mais des panneaux et des barrières vont faire arrêter la caravane au loin. Le village est victime d'une maladie contagieuse dont la presque totalité du village souffre. Après une bonne heure de discussion entre Achem et des villageois venus en haut des murailles, il va conclure que c'est une grippe qui a déjà fait 5 morts et qui oblige presque la moitié des habitants à rester aliter.

Les risques sont grands pour tout le monde car il ne faut pas oublier que même à l'heure actuelle la grippe tue. Et le nombre de personnes faibles dans la caravane est assez important.

J7 : LA SOUFFRANCE EST PLUS DOUCE QUE LA MORT

Le temps s'améliore un peu mais le terrain devient parfois boueux. Et un incident survient vers le milieu de l'après midi. Un chariot glisse et sort du chemin. Les soldats et les gens aident à le remettre sur le chemin, mais Elrout glisse et sa plaie s'ouvre. Certain vont accuser à tort Tynthe. Malheureusement le pauvre Elrout perd trop de sang et meurt dans la nuit, au milieu d'une marre de sang.

J8 : DANSE AVEC LA MORT

Skirous use de toute sa diplomatie pour retenir la caravane le temps nécessaire pour faire un bûcher à Elrout. Vers le milieu de la matinée la caravane passe dans un village, entièrement dévasté par des pillers orks. La pluie aidant, l'amalgame est fait, la caravane est prise pour un convoi d'ork et les interventions des uns ou des autres n'y changeront rien. C'est sous une pluie de boules de boue, de légumes pourris et autres insultes que la caravane doit quitter les lieux.

Dans l'après midi, un village en vue est signalé par Ulan, mais il indique aussi qu'il a eu du mal à se faufiler entre les traces des pillers orks qui sont entre eux et le village. Skirous décide d'un détour qui permettra d'éviter l'affrontement et qui devrait raccourcir le trajet d'au moins 4 jours. En même temps il prie pour que les chariots ne soient pas trop larges.

J9 : LES SENTIERS DE LA PEUR

Dans la nuit des cris au loin ne laissent rien présager de bon, la caravane se met en branle alors que les lueurs du jour ne sont même pas encore là. Ce n'est qu'au petit jour que le problème prend véritablement son ampleur. Au moins 200 écorcheurs sont aux trousses de la caravane. Étrangement seul un petit contingent va continuer de les suivre. Pour ceux qui s'en inquiète, c'est tout simplement parce que la caravane vient d'entrer sur le territoire d'une famille de gros prédateurs (à choisir par le MJ, si possible une grosse bestiole carnivore genre tigre aux dents de sabre) que ces écorcheurs craignent de façon superstitieuse. Mais ces propos ne vont pas rassurés tout le monde.

Vers le milieu du matin la caravane emprunte des sentiers à flancs de collines. Plusieurs fois tout le convoi s'arrête pour faire passer un par un les chariots sur une partie délicate. Vers le milieu de l'après midi les artisans vont passer près d'une heure à couper et raboter un chariot qui est un peu trop large pour passer entre le flanc de la colline et un gros rocher surplombant le ruisseau.

Vers la fin de l'après midi la caravane franchit la rivière Servos mais continue de la longée.

Le soir tout le monde est épuisé, la journée fut longue et difficile. Et pourtant la nuit va l'être encore plus.

Dans la nuit, une sentinelle meurt dans un cri déchirant, couvrant à peine les rugissements. Le temps de se mobiliser le cadavre a disparu et les traces DES bestioles se perdent dans la nuit.



J10 : PROMONS NOUS DANS LES BOIS

Au matin les traces de sang et de griffes montrent que le combat fut très court, un ork et une bête de somme de moins à l'effectif, deux autres animaux sont légèrement blessés. Il ne faut pas traîner. L'ensemble de la caravane s'inquiète et les regards partent dans toutes les directions, espérant ne jamais croiser celui des bestioles qui ont déjà fait une victime.

Dans la matinée un éboulement attire l'attention et permet de voir un instant seulement les silhouettes des sales bestioles. Mais pas le temps d'en profiter ou d'en tirer avantage. Brusquement le sentier se dérobe sous les roues d'un chariot, entraînant le numéro 12 et tuant sur le coup Gorny. Kabard se retrouve sous le chariot mais n'a pas le temps de se noyer, une sorte de gros serpent aquatique l'agresse, laissant le temps à Chadvik de monter sur la berge pour se trouver face à trois écorcheurs qui le tuent vite fait et tentent de s'enfuir.

L'incident montre surtout qu'il n'y a pas que les bestioles qui suivent la caravane. Après quelques prières et pleures, tout le monde travail à construire un passage précaire pour permettre aux cinq chariots suivant de passer.

J11 : CHANGE DE PARTENAIRE ET RECOMMENCE

La garde est doublée durant la nuit ce qui permet de signaler à temps l'attaque des écorcheurs orks et de les accueillir comme il se doit. Les pertes sont lourdes parmi les écorcheurs mais ils continuent leurs offensives en trois assauts successifs. Au troisième il est évident qu'ils viennent de recevoir un renfort massif. En fait, ce sont les troupes qui contournaient la vallée pour prendre en tenaille qui viennent d'arriver. Ce sont près de 60 orks (diminués des pertes précédentes) qui fondent sur la caravane, mais dans un désordre total.

Faites un décompte des soldats et des marchands avec une ou deux pertes par round, lorsque vous arrivez aux effectifs restants, déclenchait la panique.

Dans les bruits de la bataille un cri se reprend comme une traînée de poudre et en levant la tête il est possible de voir nettement un vaisseau aérien fantôme, le Messenger de l'Aube. Les écorcheurs fuient dans tous les sens alors que le vaisseau semble s'approcher du sol. Si vous voulez ajouter à l'ambiance, faites faire un petit jet de karma pur, ceux qui feront O1 auront l'impression que des fantômes les regardent directement dans les yeux et ils feront des cauchemars pendant un an et un jour, ou alors ils sont emportés dans le ciel pour grossir l'équipage.

Au petit matin l'horreur de la bataille atteint son paroxysme lorsqu'il faut s'occuper des cadavres et des blessés.

Pertes de la caravane

Coté matériel, cette fois les dégâts sont ridicules, à peine un chariot qui commence à brûler mais qui peut rapidement être éteint. Par contre, coté perte en vie, le bilan est lourd.

- ❑ 9 cavaliers orks, il en reste donc 16.
- ❑ Ulan Bator est gravement à la jambe et au ventre.
- ❑ Ektarbin est dans le coma pour au moins deux jours.
- ❑ 12 humains et nains ne laissant plus que 5 personnes pour escorter Tesal.
- ❑ Chariot 2 : La femme et un fils d'Ycene sont morts, lui-même étant gravement blessé.
- ❑ Chariot 4 : Patos est mort égorgé, mais ce n'est pas un écorcheur qui fait ce travail propre, mais qui aura envie d'enquêter ?
- ❑ Chariot 8 : Agam est gravement blessé à un bras et Tetrial est décapité par un écorcheur qui va danser avec la tête au bout de son épée, laissant les défenseurs le temps d'en profiter.
- ❑ Chariot 9 : Tibili trouve la mort dans une attaque suicide, sauf s'il a déjà réussi à mettre fin à ses jours.
- ❑ Chariot 10 : Les écorcheurs vont se concentrer sur ce chariot durant le deuxième assaut, réussissant à tuer Koshtan. Sans sa femme qui arrivait à le calmer, il va devenir encore plus exécrable.
- ❑ Chariot 11 : Ingout est gravement blessé lors du premier assaut et meurt au troisième.
- ❑ Chariot 14 : Diminith est encombré par un bras invalide pour plusieurs jours.
- ❑ Argol, chariot 16 avant qu'il en change, agonise durant de longues minutes, cloué à une roue de chariot par quatre lances.
- ❑ Chariot 17 : Zolfrien se retrouve avec un pied écrasé et de très nombreuses héquimozes.
- ❑ Chariot 18 : Mailla se fait tuer par 4 orks qui vont s'acharner sur eux, elle aurait pu les provoquer en les insultants, elle était pas de taille.

Ca fait un total de 30 morts pour la caravane. Coté écorcheur le bilan est d'au moins 48 morts, sans compter la participation des PJ. Débrouillez-vous pour que certains orks puissent fuir, au moins 3 ou 4.

Eulyzi va consoler à son tour son amoureux, Baijan, provoquant une colère monstre de Tesal qui ne pourra être calmer que sur l'intervention des PJ.

Ce n'est pas fini

Il va falloir environ 3 heures pour rassembler dans la clairière assez de bois pour faire un bûcher. L'ambiance est lourde. Mais un archer ork vient mettre un peu d'ambiance en snipant. Il va tirer trois flèches.

Plus tard dans la journée il tirera plusieurs fois une flèche unique. Il désire se venger, mais agit étrangement pour un ork. Cela va en inquiéter plus d'un (ils pensent qu'il est corrompu). Soupçons que certains risquent de confirmer en faisant remarquer qu'il est très difficile de trouver l'ork.

J12 : ET ON RECOMMENCE

La caravane repart aux premières lueurs de l'aube, avec le sniper toujours aux fesses qui tire de temps à autre une flèche. Cela va être le seul élément qui va déranger, mais il est de taille. Débrouillez-vous pour ajouter au stress par exemple en déterminant aléatoirement qui prend la flèche. Faites des blessures graves, évitez les morts, il y en a déjà assez, mais si vous y tenez, libre à vous d'en faire un ou deux en plus, surtout parmi les orks Tonnants.

Tesal prend une flèche dans les parties charnues de son anatomie postérieure, il éclate alors dans une colère noire, insultant de façon très humiliante les survivants de son escorte. Plusieurs d'entre eux vont vraiment hésiter à le tuer. Skirous va tenter de le calmer en défendant l'escorte mais il va simplement focaliser la colère sur lui. Au bout de 5 minutes où il se fait copieusement et odieusement insulté, il réplique verbalement, remettant à sa place. Un lourd silence suit puis tout reprend son rythme en s'installant pour la nuit.

J13 : LA NUIT, TOUS LES LOUPS SONT GRIS

Au petit matin, la caravane est réveillée par un cri au loin (l'archer ork qui vient de se faire tuer par une GROSSE bestiole solitaire). Une demi-heure plus tard, une charge d'animaux près se fait entendre juste avant qu'elle ne traverse le campement. Trois bêtes de somme sont tuées et deux autres ont disparues, sûrement encore en train de courir avec le troupeau affolé. Rapidement la caravane repart. Et c'est avec soulagement que le relief commence à changer, tout comme la végétation.

La GROSSE bestiole attaque à la sortie de la vallée encaissée, Skirous est gravement blessé.

J14 : SORTONS DU BOIS

La caravane prend plein ouest et sort du bois vers le milieu de l'après midi, elle tombe par hasard sur une troupe de nains de Throal qui rentre. Ils informent que Daiché n'est pas loin mais lorsqu'ils apprennent la présence d'une clef de la mort ils deviennent très soupçonneux. Ils vont faire une fouille systématique de TOUS les chariots. Ils découvrent alors que trois des tonneaux de Baliou (chariot 13) sont remplis... de sang !

Ne cherchez pas à savoir comment il se fait que le sang n'a pas coagulé ou à quoi il va servir, vous aimeriez pas le savoir, tout comme son origine. En un éclair Baliou démontre qu'il est un adversaire très redoutable et avant de mourir, il tue un nain par attaque, son poison étant très mortel. Si les PJ s'en mêlent, il attaquera chaque fois la cible la plus faible qu'il a à sa portée, sans distinction, mais avant-tout les soldats nains qui lui font face. Il n'aura pas le temps de faire beaucoup de ravage (sans l'intervention des PJ il meurt en 5 rounds, tuant 5 nains) mais s'il n'était pas arrêté par les nains, il tuerait tout le monde, Tynthe compris.

Tynthe restera calme durant ce temps là et toujours aussi coopératif. Il suivra les nains jusqu'à Throal.

Le reste de la journée est tranquille, il semble que la région soit plus peuplée que la vallée, des routes de villages à proximité se trouvent tout le long du chemin. Et même la caravane en traverse un mais sous la pression de Nossos, la caravane continue. La nuit va se passer sur le bord de la route, dans une petite clairière avec une marre dont les grenouilles ne vont pas arrêter de coasser toute la nuit, portant sur les nerfs de plus d'une sentinelle qui va passer son temps à tenter de trouver le plus de batracien possible.

J15 : FIN DU CALVAIRE ?

La route reprend au petit matin, laissant nombre de cadavres de grenouille derrière. Vers le milieu de l'après midi, un t'skrang totalement fou va attaquer l'arrière de la caravane en jetant des pierres de fronde. Il faudra le neutraliser pour l'empêcher de faire trop de dégâts. Il n'utilisera que des pierres, des branches, etc. Interpréter le comme un sauvage fou furieux qui vient venger ses enfants. Inutile de vouloir le raisonner, il est vraiment fou et ne parle qu'un dialecte t'skrang très peu répandu. Une fois cet incident résolu, il faudra rattraper la caravane qui aura continué sa route.

La nuit venue, Daiché est en vue. La caravane arrive alors que les portes sont fermées depuis plus de deux heures. Les gardes vont refuser d'ouvrir avant le matin, répondant aux consignes et prétextant que la proximité des écorcheurs orks rend trop dangereux leurs présences. Ils demandent donc de camper hors de portée de leurs arcs. Sinon ils tireront pour « indiquer la dite portée » et risquer de tuer une personne ne les émeus pas.



J16 : PROMENADE DE SANTÉ

Après une nuit sans problème, il est possible d'entrée dans la ville et de franchir la rivière Tylon. Mais certain ne poursuive pas la rouet, ils vont préférer s'arrêter là :

- ❑ Chariot 6 : Cenie et sa famille vont rester ici, espérant trouver du calme,
- ❑ Chariots 10 et 17 : Baijan et Eulyzi vont discrètement se glisser hors des chariots et laisser la caravane partir,
- ❑ Chariot 14 : Diminith et Kimicho vont rester soigner leur blessures,
- ❑ Chariot 15 : Achem va trouver un lieu de convalescence pour Sardrya.

La route vers Kratas est alors toute ouverte, avec ces bandits de grands chemins qui vont tenter de profiter de l'occasion de sauter sur une caravane qui semble en piteux état. Ils vont attaquer la caravane vers midi, mais ils sont pas nombreux, mal organisé et surtout le sorcier obsidien Ektarbin, se réveille à ce moment là.

A l'approche de Kratas un épais brouillard dissimule la ville et petit à petit seul le chemin reste visible. Comme des automates la caravane avance. Devant un sombre et imposante masse apparaît est grandie, enfin Kratas, il était temps on entend les gardes dire que les portes vont fermer. Alors que le soleil donne des allures spectrales à la porte de la ville, les premiers signes de vie apparaissent sous la forme de mendiants et d'ouvriers en guenilles puis de soldats. Après avoir payer la taxe, les chariots s'engouffrent, enfin arriver. Lorsque le troisième chariot passe (le numéros 5 en fait), Cled le repousse violemment et l'enfant s'empale, laissant le nain interdit devant l'horreur du spectacle. Un murmure parcourt alors la foule présente et un passage très large se fait autour de la caravane. « La mort accompagne la caravane », il est préférable de ne pas s'en approcher.

Cela va surtout poser des problèmes pour ceux qui avait espérer faire des affaires car personne ne va vouloir leur acheter quoique ce soit (vendre oui, acheter non). Les gardes et tout autres malfrats vont les craindre par superstition et les éviter le plus possible. Pour ce qui est du marchand que les PJ doivent voir, il va vite leur confier le gros coffre, prendre la cassette du paiement, vérifier le contenu et demander aux PJ de partir TRES vite.

HOME SWEET HOME

Le retour va se passer sans problème notable. Libre à vous de leur donner des détails concernant les troupes naines qui viennent de disperser les écorcheurs, de l'état de santé du village grippé, etc. Suivant la manière qu'ils se sont comportés, leur accueil à Grand foire sera différent, notamment les autorités demanderont sûrement des nouvelles de cet étrange type, Tynthe qui devais arriver avec une patrouille. Libre à vous de faire une suite ou de classer cette affaire pour ressortir ce méchant du chapeau lorsque vous le souhaiterez.

DESCRIPTION DE LA CARAVANE

Libre à vous de modifier cette liste (comme le reste d'ailleurs ;o)) afin d'y mettre des PNJ de votre cru ou pour y mettre des PNJ déjà connus par vos joueurs. Pour les puissances des PNJ adapter les à vos joueurs et à l'histoire.

L'escorte est composée de :

Skirous, ork de 28 ans, adepte cavalier archer (donc minimum cavalier 5) il est à la tête de 30 cavaliers orks qui lui obéissent sans sourciller. C'est Skirous qui dirige la caravane, c'est l'un des lieutenants de Frappe de Titan barbe grise et il commande son petit détachement « des Tonnants ». Il aspire lui aussi à ce que les orks soient reconnus comme des donneurs de noms comme les autres. Et le racisme flagrant ne mettra pas son gahad à rude épreuve, contrairement à une agression vis à vis d'un enfant.

Ulan Bator, éclaireur nain travaillant souvent avec Skirous dont il se considère être un ami.

Ektarbin, sorcier obsidien qui participe en tant qu'escorte pour se faire payer plutôt que d'avoir à payer car il va chercher des ingrédients nécessaires à ses recherches magiques.

23 humains et nains au service de Tesal (chariot 10)

6 trolls solidement équipés escortent Patos (chariot 4). Voir J4 pour plus de précisions.

Les chariots

1. Nossos, marchand nain, celui qui a monté l'expédition. Chariot rempli de tissus.
2. Ycene, cousin du précédent, deux chariots rempli de tonneau de poudre de minéraux pour teinture, alchimie, forge, poterie, etc. C'est son épouse et ses deux fils qui l'accompagnent.
3. Pyvos est un ork qui revient chez lui à Kratas, en ramenant des meubles et du bois pour de la maroquinerie. Le chariot qu'il conduit est celui d'Ycene pour qui il a déjà beaucoup travaillé.
4. Patos a le chariot le plus lourd. En effet il transporte des lames de couteaux, d'épée courte, de sabre nain, bref plus d'une tonne et cinq cents kilos de métaux. Il va les vendre à des artisans de Kratas qui mettront des manches et des fourreaux avant de les exporter plus au sud.
5. Cled un nain qui transporte deux presses à fromage qu'il doit monter sur pace, il est accompagné par un apprenti, Nathoc.
6. Cenie est un ork accompagné de sa famille et avec ses outils d'essarteur (sorte de bûcheron)
7. Tynthe va vendre des colifichets, Apchek est une cordelière itinérante et Elrout est un potier.
8. Agam désire vendre des fruits secs, Tetrial emporte des céréales et Narie emmène des poteries.
9. Schielman transporte des objets très différents qui vont de la vaisselle à des instruments de mesure, Tibili emporte deux tonneaux de vin et 5 cruches de vins fins et Vladika un tonnelier convaincu par Tibili qu'il fera des affaires à Kratas.
10. Tesal un nain jaloux qui veut vendre des statuettes, Koshtan sa femme qui pense faire plus d'argent en vendant de la viande séchée et Baijan leur fils qui est certain de faire fortune avec des pierres semi-précieuses et de la verroterie.
11. Revan un fabricant de chaise emportant ses outils et ses meubles, Bardino un voyageur profitant de la caravane et Ingout qui vend pleins d'articles de coutures comme du fil, des boutons, des aiguilles, etc.
12. Chadvik un verrier qui amène une commande, Gorny emporte des peaux tannées et teintées et Kabard emporte des fourrures, de là à dire que la verroterie est protégée par des fourrures, il n'y a qu'un pas que certaines langues vont franchir, histoire de mettre de l'ambiance.
13. Ventra est une prostituée qui pense faire fortune là-bas, Baliou embarque huit tonneaux de bière naine et Dono emporte des carreaux et des pierres afin de réaliser des fresques en mosaïque.
14. Diminith transporte des tas de petits instruments métalliques (couteaux, stylets, scalpels, pinces, marteaux, burins, etc.), Kessie est un sellier emportant ses marchandises vers de nouveaux horizons et Kimicho charrie des ballots contenant des feuillages différents afin de fabriquer des tisanes, des potions, etc.
15. Dortie emporte dans ses bagages des boîtes remplies de plumes, stylets, parchemins, etc., Sardrya emporte des dizaines de boîtes, coffres et autres malles... vides et Darios possède un grand nombre de vêtements nains.
16. Argol vendra ses sandales et bottes, Achem est un médecin nain qui semble fortement intéressé par Ventra et Kehemish est pressé d'aller vendre ses pots de pâtés de viande et ses confitures.
17. Urts est un nain plombier emportant des tuyaux et des outils avec lui, Zofrien son frère qui l'aide dans son aventure et Eulyzi sa fille qui pense plus à la bagatelle et l'Amour.
18. Mailla emmène avec elle des parfums T'skrang, Atria emporte des petits animaux en cage et Shkine, un bourrelier (produit de cuir), a une grande quantité d'articles très différents ainsi que des cuirs de couleurs et d'origines différentes.

DESCRIPTION DES PNJ HORS CARAVANE

Les villageois du premier soir sont des paysans tout ce qu'il y a de classique. Ils sont simplement en colère et nombreux (et proche de Grand Foire). La difficulté de l'opposition qu'ils représentent tient de l'interaction sociale et non de combat.

Un gros détachement d'orks de Warks du crâne qui va poursuivre la caravane mais seuls les téméraires vont s'engager dans cette vallée « maudite ». Le fait qu'ils identifient les Tonnants risque de les motiver à s'acharner et de tenter de les détruire, eux et leurs alliés, quittent à y laisser la vie.

Des gros carnassiers, style tigre à dents de sabre. Au moins une famille complète mais le nombre doit être proportionnel à la puissance des PJ, les PNJ ne seront d'aucun secours face à ce danger, trop risquer par rapport aux écorcheurs qui sont aux trousses.

Le messager de l'aube, le navire légendaire de Throal qui a disparu depuis longtemps.

Un sniper ork qui veut sa vengeance.

EVENEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Voici une liste d'évènements qu'il est possible de mettre à n'importe quel moment pour pimenter le quotidien si vos joueurs s'ennuis :

- ❑ Un serpent venimeux se glisse dans un chariot.
- ❑ Beaucoup de gens tombe malade. Les accusations sont dirigées contre Tynthe. En fait, il s'agit d'une intoxication alimentaire.

- ❑ Un essieu se brise.
- ❑ Bagarre entre marchands, l'un a vendu des marchandises avariée à l'autre. L'escroc traite l'autre d'incompétent qui a acheté sans regarder ce qu'il a acheté.
- ❑ Conflit, mots entre Urts (ou Zofrien si le premier est déjà mort) et Tesal qui ne veut pas que son fils fricote avec une traînée.
- ❑ Cris et halètements très indiscrets révélant les activités professionnelles de Ventra avec des soldats et surtout avec Achem. Plus fréquent à partir du cinquième jour. Achem est déchiré de voir son amour coupler avec d'autres mais cela l'excite en même temps.
- ❑ Un marchand traite les écorcheurs de sale race dégénérée indigne d'exister. Qui a regardé d'où venait le coup qui l'a tué ? En tout cas d'autres vont être assez stupide pour faire la remarque tout haut et subir les regards noirs de beaucoup de monde, libre à vous de choisir les idiots de service.
- ❑ Bagarre entre un ork de l'escorte et un humain/nain escortant Tesal. Skirous va frapper dur sur tous les belligérants, histoire de rappeler qui est le chef.
- ❑ Une roue se détache.
- ❑ Un animal se casse une patte.
- ❑ Un arbre tombe et bloque le chemin ou blesse des gens en tombant.
- ❑ Une femme cri à la vue de grosses araignées ou d'insectes rampants.
- ❑ Une bagarre éclate entre un marchand et un soldat ork car l'animal de ce dernier a lâchée une bouse sur les bottes hors de prix du commerçant.
- ❑ Tentative de suicide de Tibili qui culpabilise pour la mort de son ami.

RÉCOMPENSE

Pour ce qui est points de légendes et toute autre récompense, je vous laisse juge ;o)

ILLUSTRATIONS

Les illustrations qui ne proviennent pas d'EarthDawn lui même sont issues de Tai Dor, d'excellentes BD éditées par Vents d'Ouest. Je vous conseil vivement de les lire (et d'essayer de trouver d'où viennent les extraits ici présents ;o)).

Si vous trouvez des fautes d'orthographe ou de grammaires et que vous avez le courage de corriger, envoyez-les-moi, ainsi que ce que vous en pensez ou que vous pensez qui doit être rectifié :

scorpinou@yahoo.fr