

Zogarl contre-attaque : Deuxième partie du

Cycle de Zogarl

Synopsis (pour le MJ):

Vos aventuriers ont précédemment exploré l'Antre gobeline où se terrait le terrible seigneur Zogarl et ont déjoué ses embuscades sur la route sud de Valtordu. Mais celui ci s'est enfui dans sa forêt à bord d'un zeppelin, et on n'entends plus parler de lui depuis quelques jours. Vos aventuriers peuvent faire un scénario entre ces deux parties, l'important étant qu'ils reviennent à Valtordu.

Alors qu'ils ~~glanent~~ jouissent d'un repos mérité, ils sont alerté en ce début de matiné par des bruits de panique dans le village : Zogarl à lancé un corps expéditionnaire d'invasion contre le village. Vos aventuriers doivent donc repousser l'attaque au cotés des gardes, et une fois cela fait il seront expédié par le vieil Archiblad à la recherche du nouveau capitaine des gardes (l'ancien est mort dans la bataille et les autres sont ~~des brèles~~ incapables d'assumer cette fonction); ainsi qu'à la recherche du reste de l'armée de Zogarl. Les héros doivent mener ou du moins participer au sauvetage du village.

Pour cette quête d'environ 8 heures pour 3 à 5 aventuriers de niveau 2 à 4, il vous faudra la carte des environs de Valtordu, la table des rencontres en forêt et le plan de Glargh.

Première partie, l'attaque du village :

Les aventuriers sont à la taverne de Valtordu (peu importe laquelle) au matin et ils sont réveillés par des bruits alarmants : le tocsin du village sonne avec frénésie, les gens courent de cacher dans leurs habitations, et les gardes se mobilisent avec tout le professionnalisme d'une milice d'un village paumé. Lorsqu'ils sortent de l'auberge, un garde leur explique qu'un certain nombre de gobelins attaquent la

bourgade et les somme de venir aider les gardes puisqu'ils sont armés.

Les héros sont donc menés dans l'agitation à l'ouest du village, où une petite clairière surplombée d'une colline est le théâtre d'un intense combat entre une trentaine de gobelins et des gardes deux fois moins nombreux.

Au sommet de la colline se trouvent deux tambours de guerres qui semblent vivifier les assaillants gobelins. Les aventuriers, sur un petit jet d'intelligence, comprennent que c'est la cible à abattre pour briser l'assaut. Pour atteindre le tambour les aventuriers peuvent contourner le front ou bien appliquer la méthodes du barbare, consistant a traverser les lignes ennemis à grand renforts d'épées à deux mains. Au sommet de la colline, proches de 4 joueurs de tambours et des deux tambours (qui sont assez massifs : il faut donc deux gobelins par tambour) se trouve un gobelin puissant donnant des ordres aux autres (ou du moins essayant dans le vacarme du combat). Une fois ces gobelins éliminés, l'armée gobeline perd en vigueur puis l'assaut se brise: c'est la victoire pour les gardes !

Mais une victoire chère payée : de nombreux gardes sont mort ou blessé ; et surtout, le capitaine de la garde de Valtordu (seul du village à avoir des notions de stratégie) a perdu la vie. De plus, les prisonniers gobelins faits par les gardes affirment qu'il ne s'agissait qu'un prémices à une invasion plus grande ! Diable, la situation est catastrophique ! Le seigneur décide d'employer les grands moyen : il fait convoquer les aventuriers pour les remercier du travail accompli et leur donne deux mission (contre récompense, bien sûr) :

-Aller à Glargh pour demander des renforts et un nouveau capitaine, et ce à l'aide du téléporteur mis en place par un grands mage itinérant il y a fort longtemps. Il n'y cependant assez d'énergie que pour une téléportation : les héros reviendront avec les troupes. Détail amusant, ledit mage (nommé Aphartur) avait installé un téléporteur à charge unique dans une bonne part de l'ouest de Fangh, mais les habitants ont souvent gaspillé cette charge pour « voir si ça marchais »,

-Pister les fuyards gobelins pour en apprendre plus sur l'armée gobeline , sa taille, sa composition, sa

localisation.

Ces missions peuvent être effectuées dans l'ordre que vous voulez (cela n'aura aucune incidence sur le déroulement de l'intrigue), ou si vous êtes un MJ très vaillant (ou suicidaire), vous pouvez effectuer les deux missions en même temps en séparant le groupe en deux. Si vous choisissez cette dernière option, faite attention à ce que les joueurs d'un groupe ne soit pas complètement abandonnés pendant que vous vous occupez de l'autre groupe (ils peuvent discuter entre eux de leurs origines, du temps, faire un peu de rôleplay, etc...). J'ai choisi cet option et je m'en suis assez bien sorti.

Deuxième partie A), l'enquête à Glargh :

Les aventuriers qui vont à Glargh sont donc téléportés directement dans le palais de Glargh avec la missive écrite par le seigneur de valtordu, qui demande des renforts. A leur arrivée, une femme richement vêtue les aborde : elle se présente comme Sélénia Althuri, conseillère du conseil des moines Labinhouze, et leur demande quel est le motif de leur venue au palais (elle est d'autant plus intriguée que les aventuriers sont venu par le téléporteur). Une fois entretenue au sujet de l'invasion, elle prend la missive pour la présenter au conseil et leur demande d'attendre à l'auberge voisine du palais. C'est une auberge de très haut standing qui pratique des prix ahurissants et où les aventuriers sont en général assez mal vus : profitez de ce moments pour faire vivre à vos joueurs une situation comique. Après plusieurs heures d'attente, Sélénia revient et leur annonce que le conseil a débloqué des troupes et a nommé un nouveau capitaine. Il s'agit d'un certains Hector Althuri, que les aventuriers doivent aller chercher. Les plus perspicace (exit les barbares donc) comprennent qu'il s'agit du fils de Sélénia. Celui-ci se trouve dans une taverne à proximité du palais et essaye visiblement de se cacher de sa mère : il est chétif et a l'air de tout sauf d'un guerrier ou d'un meneur d'homme. Si les aventuriers prennent le temps de lui parler, ils apprennent qu'Hector ne souhaite pas d'une carrière militaire mais veut devenir brasseur. Avec un peu de réflexion les aventuriers commencent à penser qu'il y a baleineau sous gravillon : c'est à ce moment que Sélénia débarque dans la taverne et emmène manu

militari Hector se préparer. Les aventuriers peuvent alors interroger les habitués de la taverne, ceux-ci leur diront que la rumeur veut que se soit Sélénia qui a toujours tracé pour son fils une grande carrière militaire qu'il ne désire pas, et lorsque les aventuriers leurs disent que c'est le conseil qui l'a nommé capitaine, les badauds rétorquent que c'est tout bonnement impossible (à moins que les moines brasseurs se soient mis à consommer tout leur production). Tout les indices semblent indiquer que Sélénia a menti aux aventuriers, et que Hector n'est pas le capitaine désigné par le conseil. Ils peuvent la dénoncer au conseil, ou bien régler cela à l'amiable directement avec Sélénia. Sa ruse découverte, elle avoue, semble regretter son acte et donne le nom du vrais capitaine désigné : Doulm Olphactis. Elle peut même aller jusqu'à donner un peu d'argent aux aventuriers pour les remercier de ne pas l'avoir dénoncée. Doulm est cependant introuvable, les gardes leur indiquent qu'il était dernièrement en mission au square des chouettes clouées ; les aventuriers peuvent s'y rendre et rencontrent un garde qui s'avère être le coéquipier de Doulm. Il leur explique que Doulm a infiltré une bande de voleur qui disparaît au square à chaque fois que la garde tente de les arrêter. Au centre du square, la plupart des arbres sont tapissés de chouettes clouées (c'est une tradition locale, n'essayez pas de comprendre ; d'ailleurs les elfes doivent tenter un test de courage sous peine de fondre en larme). Les aventuriers attentifs (instinct du trésor ou test d'intelligence) pourront remarquer sur un arbre qu'une chouette est clouée à l'envers. S'ils la remettent à l'endroit, un mécanisme s'active, et une trappe s'ouvre dans le tronc, et dévoile une échelle qui descend sur plusieurs mètres. En bas un combat fait rage : un garde de forte stature et aux cheveux blonds combat 2 voleurs, trois morts gisants déjà à ses pieds : il s'agit de Doulm Olphactis ! Il parvient à se débarrasser des deux derniers malandrins assez rapidement. Il se présente alors aux aventuriers et leur demande ce qu'ils fichent ici. Il saute de joie lorsque les héros lui annoncent sa promotion (son sourire se fige un peu quand il apprend qu'il est muté à Valtordu, mais il est content quand même). Il leur dit de l'attendre à la sortie ouest de la ville avec le reste du corps expéditionnaire.

Tout le convoi (composé d'une cinquantaine de gardes à cheval et d'une charrette pour les aventuriers) se retrouve donc rassemblé à la sortie ouest de la ville, prêt à partir. Un mage de l'université de magie de

Glargh ensorcelle la troupe à l'aide d'un puissant sort de célérité qui lui permet de rallier Valtordu au plus vite (c'est à dire en moins d'une journée). Ils arrivent à Valtordu acclamés par la foule.

Deuxième partie B), Traque en forêt :

Les aventuriers doivent explorer le forêt pour trouver d'où vient la force gobeline, et où elle est installée. Un test de pistage ou d'intelligence permet de trouver la trace des peaux vertes qui remontent la rivière en direction des profondeurs de la forêt de l'Ouïen. Vous pouvez leur balancer un ou deux monstres issue de la table de rencontre en forêt, après quoi ils débouchent sur une clairière où la rivière rejoint un plus grand fleuve à son amont (celui ci se coupe en deux à cet endroit, la rivière découle de ce fleuve) et où le dit fleuve est enjambé par un pont de pierre. C'est dans cette clairière que les gobelins se sont installés, et d'autres troupes venues de l'ouest arrivent au camp. Les aventuriers remarquent que certains gobelins portent des espèces de grandes armures intégrales en bois cerclé de fer aux articulations et avec une espèce de tonneau dans le dos : des armures hydrauliques. Cette invention gobeline agit comme une espèce d'exo-squelette rendant les gobelins plus forts et plus résistants. Mais comme toute, les inventions gobelines, la fiabilité n'est pas au rendez-vous, contrairement au risque d'accident : les aventuriers peuvent voir l'un des gobelins en armure mourir broyé par l'armure, qui a eu l'impolitesse d'effectuer une rotation du buste à 180°. Les aventuriers en savent désormais assez pour faire un rapport au seigneur (les gobelins sont bien trop nombreux pour qu'une attaque puisse être tentée par les aventuriers), et rentrent donc à Valtordu. Sur le chemin du retour, ils entendent des bruits : il y a des gobelins sur la route ! Si les aventuriers choisissent de rester discret (sur un test d'adresse) ils peuvent voir les gobelins (ou les entendre s'ils parlent la langue des monstres) gesticuler et peuvent comprendre qu'ils parlent d'un grand objet à destination militaire et d'un monstre. Sinon les aventuriers peuvent juste les tuer et/ou interroger les éventuels survivants. Il y a donc trois gobelins (plus si vous jugez vos aventuriers trop puissants) et un gobelin en armure hydraulique. Les gobelins en armure hydraulique doivent jeter un D6 avant chaque attaque : sur 1 ou 2, l'armure à un dysfonctionnement et le gobelin subit 2D de dégâts (qui prennent en compte l'armure) ; sur 4 à 6 l'armure

fonctionne correctement. Ils rentrent ensuite à Valtordu et font leur rapport au seigneur.

Partie 3 : A la Guerre !!!

Le seigneur, disposant dorénavant de troupes et d'informations sur l'armée gobeline, décide de lancer l'assaut sur le camps goblin le lendemain à la première heure de manière à surprendre les renforts gobelins et à établir ensuite des positions défensives sur la rivière et sur le pont. Il verse aux aventuriers de quoi se préparer à la bataille : 75 Po par aventuriers. Le lendemain, l'armée d'environ 60 gardes par vers l'ouest. La bataille commence donc entre cette armée et une centaine de gobelins !

Mais comment gérer ~~un tel fouioir~~ tant de PNJ ? Il suffit de ne pas le faire !

C'est à dire que les aventuriers se retrouvent au milieu de la mêlée et combattent des gobelins : ne lancez les dés que pour vos aventuriers et les gobelins qu'ils affrontent, et contentez vous de décrire vaguement l'avancé des combats entre les gardes et les autres gobelins.

Dans le premier temps de la bataille, les aventuriers affrontent :

- pour chaque aventurier de niveau 1 : 2 gobelins de base et un goblin puissant
- Pour chaque aventurier de niveau 2 : 3 gobelins de base et un en armure hydraulique
- Pour chaque aventurier de niveau 3 : 3 gobelins de base et 2 en armure hydraulique

Le contenu est bien entendu modulable selon vos désirs si vous estimez qu'il y a trop ou pas assez d'ennemis (vous pouvez aussi les faire venir par vague) .

Après ce combat acharné, l'armée gobeline semble en mauvaise posture et les gardes croient avoir remporté la bataille, quand peu à peu émerge de l'autre coté de la rivière une silhouette disgracieuse. Un énorme engin de siège en bois, ressemblant a un char géant renforcé à l'aide de plaque de bois et de métal, garnis de meurtrières d'où jaillissent des arc et des vombisseurs lance-flammes. L'engin avance extrêmement lentement et se dirige vers le pont. Un garde ~~stupide~~ héroïque se jette à l'assaut de l'engin et fini perforé de flèche avant d'être rôti. Les aventuriers peuvent comprendre que se ruer à l'assaut de l'engin ne mène à rien

d'autre qu'une mort certaine. Le seul moyen de détruire l'engin est d'y mettre feu, de foutre un piège sur son chemin (sur le pont par exemple), etc...(ne vous inquiétez pas, les aventuriers trouvent toujours à des plans stupides pour ce genre de situation). Une fois que le char commence à brûler, des gobelins paniqué en sortent en hurlant et sont interceptés par les gardes, mais alors l'ogre et le troll géant qui faisaient avancer le char depuis l'intérieur sortent et se jettent sur les aventuriers. Selon le niveau d'usure de vos aventurier, des gardes peuvent venir les aider pour ce combat. Après avoir défait l'un des deux monstres, Burtz, le chef de l'armée de gobelins se jette sur les aventuriers après avoir massacré un garde, en hurlant «Maudits aventuriers, vous allez me payer cet affront !!»

Après cet ultime combat, les aventuriers peuvent constater de la victoire des gardes, qui commencent à installer le camp et à fêter la victoire !

Le seigneur vient les acclamer et leur verse 300 PO chacun (plus ou moins c'est vous qui voyez), et les invite à une grande fête pour cette première victoire contre le perfide Zogarl !

Mais la guerre n'es pas fini, Zogarl se dresse toujours, menaçant, contre les villages de l'ouest...

Je propose entre 70 et 90 xp pour cette quête, a savoir qu'il y a déjà eu pas mal d'xp garce aux bastons.

Loin dans la forêt, à l'ouest, une ombre encapuchonné fourbi encore et
toujours de sombres et sinistres plans....

Qu'est devenu le terrifiant Zogarl ?

Que compte-t il faire à présent ?

De quelle force dispose-t il encore ?

Veut il se débarrasser définitivement de ces saletés d'aventuriers ?

Y aura-t il assez de crème chez l'épicier pour que Bilbo puisse enfin cuisiner un
gratin dauphinois ?

Vous le saurez dans la suite du

Cycle de Zogarl

Par l'agent beuk

et le docteur Wegbort, co-rédacteur qui constate une diminution du capital faute d'orthographe de 2,15 %
sur une base trimestrielle indexée sur la médiane des phrases.