

Grobur le conquérant : Troisième partie du

Cycle de Zogarl

Synopsis (pour le MJ):

Vos aventuriers ont précédemment exploré l'Antre Gobeline et essuyé l'épisode de Zogarl contre-attaque avec succès : après l'avoir débusqué de son repaire de bandit et avoir repoussé sa terrible tentative d'invasion, vos aventuriers ont célébré leur héroïque victoire avec les troupes envoyés pour la défense de Valtordu. Depuis la guerre s'enlise : les troupes de gardes n'avancent plus depuis leur campement établi sur le site de la précédente bataille, et les gobelins non plus. Quelques jours après le dernier scenario (le temps d'un petit scenario, ou pas ; l'idéal étant qu'ils soient a proximité de Valtordu au début du scénario) les aventuriers sont contactés d'urgence par un messenger de l'état-major : un étrange et gigantesque objet sous marin a été aperçu dans la rivière, qui se déplaçait vers le sud : les aventuriers sont envoyé pour en apprendre plus sur cette potentielle menace et potentiellement, la détruire ; mais cet objet n'est autre qu'un mystérieux sous-marin-zeppelin commandé par le célèbre gobelin Grobur le conquérant, chargé d'une terrible force de frappe, que les aventuriers vont devoir infiltrer et détruire...

Pour cette quête d'une durée équivalente à Zogarl contre-attaque, à savoir environ 8 heures pour le même groupe (3 à 5 aventuriers de niveaux 3 à 4), il vous faudra la carte des environs de Valtordu, ainsi que la table des rencontres aquatiques. Toutes les données concernant les combats, comme le nombre d'ennemis, peuvent être modifiés comme bon vous semble si vous sentez votre fière équipe de baltringues trop ou pas assez compétente.

Prologue:

Les aventuriers sont dans les environs de Valtordu, en train de glander/cuver à la taverne/attendre stoïquement que le devoir frappe à leur porte («léchage de botte +2») quand soudain, un jeune garde arrive en courant, et leur apprend, essoufflé, qu'ils sont convoqué immédiatement à l'état-major des gardes, au campement établi sur le site de la précédente bataille. Les aventuriers, une fois là bas (le messenger est très pressant) sont accueillis par le capitaine Doulm Olphactis, qui leur résume la situation: il y a une heure, une gigantesque forme a été aperçue dans la rivière bordant le camp et se dirigeant vers le sud. Connaissant les gobelins, le capitaine leur explique qu'il y a fort à parier que ce soit une de leurs inventions fumeuses, et qu'il faut en apprendre plus sur cette menace, et l'éliminer. Il fait appel aux aventuriers car ils représentent selon ses dires «une force d'intervention d'élite» (la vraie raison est qu'il a besoin de ses hommes pour sécuriser le camp au cas où l'engin n'était qu'une diversion): il fait appel à leur sens du devoir, et leur propose aussi un salaire «en fonction de la réussite de la mission». Pour qu'il puisse poursuivre l'engin, il leur alloue un fière esquif, qui n'est autre qu'une grosse barque (hé ho, vous moquez pas, ils ont les mêmes dans la marine de guerre suisse).

Première partie, traque et infiltration:

Une fois vos baltringues embarquées, le périple commence !

Pour savoir si vos aventuriers sont de bons navigateurs, faites passer un test d'AD/FO au rameur de l'embarcation : si le test est réussi, tout se passe bien. Sinon, les mouvements anarchiques du navire ralentissent et attirent l'attention des habitants du fleuve : tirer un rencontre sur le tableau des rencontres aquatiques (vous avez devant vous l'un des rares scénars qui l'utilisent, alors profitez en !). Après cette potentielle rencontre, le bateau subit l'assaut sournois et silencieux de plongeur gobelin appartenant au S.E.A.L (Section d'Élite Aquatique Laxiste) : Il y en a 5 qui jaillissent de l'eau pour attaquer les aventuriers. Après ces épisodes aquatiques, l'embarcation arrive en vue d'un camp de gobelin où l'engin mystérieux est amarré : c'est une gigantesque saucisse de métal qui sort à moitié enfoncée dans l'eau. Le campement en lui

même est une zone bordant le fleuve défriché ~~n'importe comment~~ à la gobeline, où un camps a était monté à l'arrache. Côté berge il y a un assemblage plus ou moins anarchique formant un quai, qui relie le sous-marin (et oui, c'est bien ça) au camps. Il y a une trentaine de gobelins dans le camps qui s'occupent de diverses tâche dont l'entretien et le chargement de caisses (au contenu inconnu) ainsi que la garde du camps (les aventuriers peuvent admirer un magnifique lance-machette monté). Lorsque les aventuriers arrivent en vu du campement, les préparatifs du départ du sous-marin goblin semblent bientôt fini : il s'apprête à repartir ! Les aventuriers comprennent (ou du moins faite le leur comprendre) qu'il est impératif de monter à bord du submersible pour le neutraliser (pas le temps de procéder à un démantelage à la pince à épiler). Il existe plusieurs moyen de le faire :

- Passage en force ! Les aventuriers dézinguent tout ce qui se trouve entre eux et le sous marin. Une dizaine de rounds après avoir été repérés, le sous-marin commence à plonger en urgence : Les aventuriers doivent immédiatement rompre le combat, et se ruer vers l'une des entrées du sous-marin qui se referment derrière le dernier aventurier rentré (admirez le script).
- La discrétion : Les aventuriers peuvent repérer un tas de caisses que les gobelins chargent dans la soute de la machine : Les aventuriers peuvent se glisser dans l'une des caisses (en évitant de se faire voir, cela va de soi), et seront chargé dans la soute par des gobelins fatigués.

Dans le camp il y a douze ouvriers qui se situent près des caisses et s'occupent de leur chargement; dix bûcherons qui sont occupés près de la foret; sept gardes qui patrouillent; un goblin en poste au lance-machette; le chef du camps et ses deux gardes dans sa tente; et enfin le chef cuistot à la marmite : lors du combat, ce sont les gardes et le chef qui interviennent, les ouvriers et les bûcherons ne se défendront que si il sont attaqués. Le chef cuistot, lui, semble particulièrement enclin au combat. Pour une meilleur visualisation du camp, référez vous à la carte.

Deuxième partie, Dans la machine :

Une fois dans le submersible nos aventuriers commencent à explorer et au bout de quelques minutes ils entendent un bruit sourd accompagné d'une forte vibration qui leurs fait momentanément perdre l'équilibre. Ce qu'il découvriront plus tard, c'est que cet événement correspond à l'envol de la machine, effectivement le « sous-marin » c'est transformé (accrochez vous bien) : La moitié supérieur du sous-marin (celle que les aventuriers n'ont pas encore explorée) abritait une gigantesque baudruche dégonflée et d'innombrables bombonnes d'hélium sous pression; après une manœuvre complexe, le sous-marin est désormais un fier zeppelin se présentant sous la forme de la moitié inférieur de l'ancien sous-marin (celle que les aventuriers explorent encore au moment où ils entendent le bruits) surmonté d'un pont où se trouve un kiosque et les bombonnes désormais vides, le tout surmonté dix mètres plus haut d'une gigantesque baudruche relié au navire par d'astucieux cordages. Si vous émettez des doutes, souvenez que sa sort du cerveau d'un ingénieur goblin.

Dans le sous-marin (Cf plan) :

- 1) C'est la soute où arrive les aventuriers discrets, il y a des caisses empilés dans le désordre le plus total.
- 2) Salles de largage. Dans ces deux salles, les parois extérieur semblent pouvoir s'ouvrir, ce qui peut sembler étrange dans un sous-marin. Dans une de ces salle, ce trouve 5 parachutistes goblin.
- 3) Cette petite salle est l'arsenal où sont entassé diverse armes gobeline (lances gobeline, armures hydraulique, épées de qualité douteuse et d'étrange roquette équipées de petites sangles).
- 4) Dans cette salle d'embarquement principale ce trouve 3 gobelins en armure hydraulique.
- 5) Le réfectoire, vide de goblin : c'est une salle remplis de table dégueulasse et de tabourets de bancals.
- 6) Les latrines. Passionnant n'est-ce pas ?
- 7) Dans ce dortoir sont entassés des hamacs et des duvets sales. Ça pue.
- 8) La cuisine où se trouve un chef cuistot vindicatif.
- 9) La salle des machine, étrangement propre, truffée d'engrenages et ornée d'une grosse chaudière. S'y trouvent 5 ingénieurs et l'échelles qui donne accès au pont.

Troisième partie, Bataille sur le pont :

Les aventuriers, après avoir exploré l'intérieur de l'engin, montent l'échelle et découvrent avec stupeur que la machine s'est transformée en zeppelin (référez vous à la description) et qu'elle vole à près de 300m de hauteur ! Les aventuriers qui découvrent cela sont littéralement stupéfiés, mais le pire est à venir !

Au loin, et bien plus bas, les aventuriers aperçoivent Valtordu, vers lequel le terrible zeppelin se dirige ! Comble de l'effroi, ils voient de très nombreux gobelins de l'autre côté du pont (cf. plan) : sur près de 40 gobelins, une dizaine ont le même attirail que les gobelins parachutistes précédemment combattus, quelques un ont des armures hydrauliques équipé d'un gros sac et la majorité de ces gobelins ont une espèce de roquette attachée dans le dos. Toute cette troupe pousse alors un cri de guerre peu convainquant (« Zrigili Brakar Grobur ! ») et tout les gobelins se jettent dans le vide pardessus le bastingage ! Les aventuriers, ne comprenant rien à rien, voient alors les gobelins en armures hydrauliques et le gobelins parachutistes déployer des parachutes, tandis que les autres active la roquette qu'ils ont dans le dos, qui leur sert d'effroyable moyen de propulsion (avec des résultats plus ou moins probant, comme peuvent en constater les héros qui voient un gobelin exploser en vol) ! Enfer et damnation, c'est une véritable invasion venu des cieux !

Avec toutes ces révélations en une poignée de minutes, vos héros doivent être totalement sous le choc ; mais les gobelins n'en restent pas là : 5 gobelins à roquettes, qui étaient encore sur le pont aperçoivent les aventuriers ahuris et les attaquent sans sommation (ils crient à tout va « Chokboyz ! »). Ils utilisent leur roquette pour se déplacer aune vitesse fulgurante d'un aventurier à l'autre, et se déplacent beaucoup (plus de détails dans la section rencontre). Ce combat hors du commun devrait remettre les idées des aventuriers en place, ils explorent le pont, et lorsqu'ils arrivent au niveau du kiosque, qu'ils tentent d'entrer ou non, le commandant du navire, le célèbre Grobur le conquérant jailli du kiosque. Ce seigneur de guerre gobelin est habillé à la manière d'un corsaire, avec des vêtements d'apparats de haute qualité, il parle parfaitement l'humain et utilise des formules ampoulées pour se glorifier, lui et son opération « Val qui rit », et pour menacer les aventuriers (typiquement : « Vous n'êtes que d'infâmes cloportes, ombres confinant à la lie,

s'infiltrant tel une misérable tumeur sur les traits éthérés de ma terrible invasion, trompette finale de l'apocalypse s'abattant sur vos existences, humains ! », ou moins compliqué si vous ne vous sentez pas inspiré »). Il se bat à la manière d'un escrimeur professionnel, et ne cesse de parler. Il est accompagné de son garde du corps, Matéo, robuste, patibulaire, portant un monocle bleu et protégeant son chef à tout prix , n'hésitant pas à prendre les coups à sa place.

A sa mort, Grobur dit avant de trépasser : « Il est déjà trop tard, Tocards ! Le système automatisé de lancement de la bombe est lancé ! Vous ne pouvez plus rien, arg kof kof, pruitsch...arg » en pointant du doigt la proue du navire, derrière la kiosque. En effet, ils entendent un compte à rebours en gobelin provenant de la proue à cet endroit, une grande sphère métallique de 2 mètres de haut, couverte d'idéogrammes indiquant le danger, est placée sur une rampe de lancement. Le « système de lancement automatisé » consiste en un gobelin rachitique enchaîné à la bombe, et qui la pousse sur la rampe en faisant le compte à rebours à la bouche. Pour arrêter la bombe, il suffit de tuer le gobelin, qui meurt au moindre coup.

Valtordu est sauvée de la menace de la bombe !

Alors que les aventuriers s'auto-congratulent, ils entendent un bruit inquiétant venant de l'arrière du bâtiment, au niveau de la salle des machines, puis un grincement....

Puis soudain, une déflagration retentissante survient, et les aventuriers perdent connaissance ...

(Pour ceux qui pensent que nous avons perdu la raison, non vos aventuriers ne sont pas morts, mais le mystère plane sur leur sort, jusqu'au scénario suivant....)

Nous conseillons entre 80 et 100 xp pour cette mission, en fonction de la réussite de vos aventuriers (en plus des xp obtenus en tuant moult peaux vertes).

Loin au dessus des nuages et du fracas des combats, une
explosion retentit.....

Qu'est-il arrivé aux aventuriers ?

Que vont ils devenir ?

Zogarl fourbit-il d'autres plans ?

Valtordu a-t-elle résisté à l'assaut des gobelins ?

Bilbo parviendra-t-il à avaler la mixture quasi solide qu'est
son gratin ?

Vous le saurez dans la prochaine partie du :

Cycle de zogarl !

Scénario écrit par l'Agent Beuk et le Docteur Wegbort, membres de la M.C.P (Massacres Carnages et Pillages)

Nous dédions ce scénario à Karl, pour avoir introduit dans notre réalité le concept de sous-marins aéroportés (n'hésitez pas à nous envoyer vos impressions sur le scénario par le mail fourni avec le scénario).