

## Le fortin goblin



*Si, c'est moi qui l'ai fait. En quoi ça vous gêne ?*

Par Clém., qui s'appelle aussi Linkclem ou Kemaru, mais on s'en fout forcément.

## Scénario pour le JDR Naheulbeuk.

Notes :

Ce scénario est prévu pour aller dans la continuité du scénario « Guildes ennemies et alliées », ne pas avoir fait ce dernier empêche de jouer correctement à ce scénario. Lien :

[Ici](#)

Merci. Pour toute question ou commentaire, envoyer un mail à cette adresse :  
Nuit5@yahoo.fr

**DONJON DE  
NAHEULBEUK**

C'est une mission d'escorte, puis d'assassinat puis de défense dans une tour.

### **Synopsis (MJ uniquement, bas les pattes les joueurs !).**

Les maitres des terres flambées, qui sont hors de la carte, ont décidés de s'allier et de conquérir la terre de Fangh. Mais un obstacle leur en empêche : un jeune chevalier de l'un d'eux a décidé de résister, parce-qu'il a un grand cœur, et surtout parce-qu'il aime beaucoup le boudin de Valtordu. Il résiste avec ses compagnons, une bande de goblin (?). Il a engagé des mercenaires, mais il souhaite avoir une petite bande de soldats d'élite, et veut recruter des aventuriers pour vaincre l'ennemi, en les envoyant au ~~sueide~~ combat derrière les lignes ennemies, ces sacrés ~~tarés~~ aventuriers.

### **Mission :**

Les aventuriers peuvent commencer la mission de plusieurs façons :

- Ils sont à Valtordu et lisent une affiche : Car Lerebelle offre une forte somme aux aventuriers voulant bien l'aider, et décident que c'est bien comme mission.
- Ils ne sont pas bien nombreux et un PNJ les interpelle et leur propose la mission. Puis il la fait avec eux.
- Ils tombent sur des gobelins qui les amènent face à Lerebelle.

En tous cas, des gobelins viennent les chercher, et leur proposent d'escorter leur convoi. Le paiement est de 150 po par chariot encore intact et de 15 par goblin en vie (les ninjas gobelins ne sont pas comptés).

Si les joueurs acceptent, les gobelins les emmènent dans une grotte, où se trouve le convoi.

### **Convoi – description :**

Le convoi est composé de 5 chariots, 2 pour les passagers et 3 pour divers objets. Le plus gros est protégé par des gnomes et gobelins ninjas surentraînés, mais les PJs ne le savent pas, ils sont cachés sous les draps épais qui protègent le centre. Ledit centre est un compartiment qui est en hauteur, dans lequel il y a 10 coffres emboîtés, avec au milieu un petit coffret, mais les PJs ne le savent pas non-plus. Sinon il y a des chevaux. Au fond de la grotte se trouvent les restes d'un chariot et des sortes de tombes fraîches et improvisées. Dès que les aventuriers sont entrés, les gobelins vont s'y recueillir. Ils disent que ce sont les tombes de leurs compagnons, morts durant le voyage d'hier. Là, soit les PJs sont nases et ils laissent faire, soit ils posent des questions.

Au niveau du personnel, 6 gobelins armés, 2 archers gobelins et leur sargent, Glurul. Sinon il y a 5 cochers demi-elfes.

### **Description des membres du convoi :**

Les gobelins d'armes sont armés de courts sabres et sont équipés d'une légère armure de laine.

Les archers gobelins sont armés d'arcs et de petites dagues, et ont un surcot en cuir.

Glurul est armé d'une épée courte et d'un bouclier. Il monte un cheval nain. Il a une côte de mailles. Il dirige les gobelins et peut les commander.

Les ninjas gnomes et gobelins sont habillés de noirs et ont des armes de jet, comme des kunais et autres shurikens.

Les cochers sont peureux, mais peuvent se battre (à mains nues). Ils dirigent les chariots.

Les PJs peuvent louer ou acheter des chevaux, ils coûtent 350 po, et se louent 75 po / 2 jours. Ils ont les caracs de : Cheval rapide et robuste.

### Départ :

Les aventuriers doivent partir à 7h00, et sinon ils doivent courir et c'est galère, (CHA-1). Bon, les gobelins leurs disent de partir soit dans un chariot (4 aventuriers max) soit sur une monture, ou à pied mais ils doivent faire une épreuve de force par jour à pied, et si ils ne réussissent pas ils perdent le convoi, et ciao bambino, perdu en terres sauvages (dans ce cas, ils peuvent, si vous êtes un gentil MJ, réintégrer l'aventure au bout d'un certain temps, dans un village par exemple.). Le voyage dure 7 jours en tout, donc une semaine et c'est un temps consacré à la protection. Ce délai peut être allongé suivant l'intelligence des aventuriers.

Chaque jour sauf le 1° et le 2°, une épreuve d'intelligence par aventurier, et l'effet dépend du nombre d'épreuves ratées.

Aucune épreuve ratée : la compagnie n'a pas de problème.

1/4 de l'équipe échoue : détour de 20 km ou/et attaque d'un monstre fort

1/3 : chemin bloqué détour de 40 km ou/et attaque de trois monstres forts

1/2 : des chevaucheurs de sangliers orcs attaque les aventuriers et sont 1D6 – détour de 50 km et affrontement.

Toute l'équipe échoue : Les aventuriers et le convoi sont attaqués par 1D4-1 (1 minimum) troll(s) géant(s) des collines berserk(s) et fait un détour de 60 km.

Mis à part cela, les journées se déroulent normalement comme ceci :

### 1° jour :

Le convoi prend la route avec les aventuriers, et au bout d'environ 40 km tombe sur un rocher au milieu de la route. Ils peuvent soit essayer de dégager le rocher, soit tenter de passer par la caverne de Garrile célèbre pour les faits que personne ne puisse la marquer sur une carte mais que tout le monde la connaisse, étant un endroit très dangereux. Faire un détour ferait perdre 60 km, et c'est urgent de terminer rapidement ce voyage.

Soit les aventuriers tentent de dégager le caillou, et celui/celle/ceux qui tente(nt) se luxent les épaules, AT et PRD -2, CHA-1 et AD-4.

Soit ils décident de passer par la grotte, ce qui arrive dans tous les cas. La grotte est à 10 km, et elle est derrière un petit bosquet. Le temps de le traverser, et la nuit est tombée. Ils décident de camper ici. Si les aventuriers ne suivent pas les conseils de Glurul et ne mettent pas les chariots en cercle défensif, ou ne font pas de tour de garde, ils ne voient pas arriver et tuer deux gobelins une panthère de feu du chaos ( une mutation assez dangereuse ) qui met le feu à un chariot. S'ils mettent les chariots en cercle, il ne se passe rien. S'ils instaurent les tours de garde, le monstre attaque le veilleur.

### 2° jour :

Le lendemain, quoi qu'il en soit, ils rentent dans la grotte. C'est un endroit sombre mais on y voit grâce à la lave sur les côtés du faible sentier. La route est peu sûre, et des gerbes de feu surgissent par endroits. La roche est noire et brillante. Le convoi peut y rencontrer des monstres de feu.

Alors qu'ils sont au milieu de la grotte, une troupe de mercenaires d'une race de feu est là. Ils attaquent les aventuriers car ils sont mandatés par les maitres des terres flambées. Ils sont des autochtones des terres flambées et sont venus là parce-qu'ils étaient mal à l'aise au froid. Les aventuriers et les gobelins vont fondre sur l'ennemi (les sentant faibles) quand un éclat de roche sort du sol. Une créature sort du trou et attaque les mercenaires, qui se font massacrer. Tandis que les survivants s'enfuient, le VER DE LAVE attaque le convoi. Les gobelins s'enfuient et les aventuriers se retrouvent seuls face à cette créature.

VER DE LAVE :

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
10	10	70	4	1D+2	10	45	Peut aussi cracher du feu : 3D + PR-1 (+2D si armure de métal à + de 3PR.

Une fois que le ver est mort, le groupe continue dans le couloir. Au moment de sortir, les survivants du groupe des mercenaires les attaquent, et il sont 6. Une fois ceux-ci vaincus, le convoi monte le camp.

### 3<sup>e</sup> jour

Le convoi reprend la route et s'arrête a une intersection du chemin. Là ils doivent tous passer une épreuve d'adresse car il y a beaucoup de cailloux sur le chemin. Si l'une manque, une roue casse et il y a 3 roues de secours. Si il manque une roue au chariot et que l'on ne peut pas le remplacer, il doit être abandonné.

Plus tard ils arrivent à un hameau, et ils s'arrêtent à l'auberge. Alors qu'ils boivent, un homme musclé interpelle le plus fort du groupe (si force égale, duel au dé) et lui propose un combat a mains nues. Quand il a perdu la totalité de son EV, il est KO (pas mort) et les critiques mortels font 5D6 dégâts. A chaque victoire de sa part (il lui faut une heure pour se rétablir en cas de défaite) il gagne 100 po du groupe et défie un autre PJ.

### LUTTEUR COSTAUD

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
12	10	35	0	FO sur 2 FO : 14	12	- -	Mains nues – au bout de 3 attaques ratées, il fait son coup spécial +3 ATT pour le faire - 3D+3

A chaque victoire des PJs, ils gagnent 100 po, le combat se déroule en dégâts comme ceci : FO divisé par 2 = Dégâts.

Quand ils ont gagnés trois fois, le lutteur leur propose de leur vendre des informations :

Gratuit à – de 10 po : Embuscade, demain.

Entre 10 et 100 po : Embuscade d'orcs mercenaires , demain

Entre 100 et 500 po : Il y a une embuscade d'orcs mercenaires , demain matin.

Entre 500 po et 1000 po : Il y a une embuscade d'orcs mercenaires , demain 9h30 au croisement 3.

À partir de 1000 po : Il y a une embuscade qui vous est destinée demain à 9h30 au croisement n°3 après le village, une troupe de 10 orcs mercenaires et leur chef, Tiranonai.

#### 4<sup>e</sup> jour

Alors que le convoi part de bonne heure, il traversent 2 croisements avant d'arriver à un hameau. Un homme mystérieux leur offre un cadran solaire qui leur indique qu'il est 8h40.

Ils repartent alors et le plus intelligent remarque au 3<sup>e</sup> croisement qu'il est 9h29.  
Les PJs ont alors un déclic s'ils ont donné au moins 500 po au lutteur d'hier. Voir A  
Si ils ont donnés moins, voir B

A :

Les chariots passent dans un passage étroit, entouré de ronces et d'arbres. Les joueurs sont sur leur gardes, et l'ennemi rate son attaque surprise. 6 hommes en armure de cuir complète avec un signe en forme de serpent rouge sur le bouclier et Deai sur la tunique attaquent le convoi. Les PJs sont aidés par les gobelins et continuent une fois les ennemis vaincus.

B :

Les chariots passent dans un passage étroit, entouré de ronces et d'arbres. Les joueurs ne sont pas sur leur gardes, et l'ennemi réussit son attaque surprise. 6 hommes en armure de cuir complète avec un signe en forme de serpent rouge sur le bouclier et Deai sur la tunique attaquent le convoi. Les PJs ne sont pas aidés par les gobelins choqués et continuent une fois les ennemis vaincus.  
Les ennemis attaquent les premiers et les PJs ont un malus de 2 en PRD et en PR.

La nuit, ils dorment à la belle étoile et si ils ne font pas de tours de gardes, une guêpe mutante du chaos tue un goblin. Si ils ont faits les tours de gardes elle attaque mais ils la voient. Il faut une épreuve d'adresse réussie pour lui enlever 5 EV, elle en a 10. Au bout de 4 tours de combat elle tue le goblin si elle n'est pas morte.

#### 5<sup>e</sup> jour

Un loup se dresse sur un rocher et hurle, réveillant le convoi. Alors que tout le monde est à peine levé, une horde d'orcs sur sangliers foncent, avec leur chef Wafaïsalbét monté sur un loup. Les aventuriers doivent réussir à guider les chariots jusqu'au prochain village.

Le combat dure 20 assauts. Si les joueurs capturent le chef, ils peuvent l'emmener au poste et recevoir une prime de 300 po.

Une fois au village, un homme étrange dans une cape immense, semblant être une marionnette et posséder un masque les interpelle, et leur donne l'adresse d'une auberge. Le groupe arrive à l'auberge vers midi, et mangent en laissant la note sur le compte des gobelins. Ils sortent de la taverne quand l'homme les interpelle à nouveau, et dit : venez à 1 h au pommier.

Les personnages flânent dans les rues pendant une demi heure et une flèche se fiche devant eux...

Sur la flèche, un message :

*C'est l'heure du rendez vous, vite. Ce message s'enflammera dans 10 secondes.*

Les PJs y vont, et si ils n'ont pas jeté ce message il brûle et le porteur prend AD -2 et 8 Dégâts.

Devant l'arbre, l'étrange individu arrive et leur dit : À genoux !

Là, si les PJs n'obéissent pas ils se prennent un coup de sa main avec des griffes empoisonnées 1D+6 et récupération annulée ( dans tous les cas, même sorts et potions) pour 3 jours.

Alors qu'ils s'agenouillent, un petit homme à l'allure et le visage d'un enfant s'approche en flottant sur une sorte de nuage. Il a cependant les 2 tiers du visage brûlés et noirs. Il tend la main et fait un mouvement de bras, ce qui fait bouger le premier, qui se range à côté de lui. Soudain, un homme d'au moins 1 m 90 avec toujours la cape énorme s'avance. Le petit parle et dit :

- Je me nomme Linrh. Vous cherchez toujours à protéger ces gobelins ? Je vous conseille d'arrêter.

Il parle avec une voix grave, et en contradiction avec son corps juvénile. Le grand dit avec une voix moqueuse et un air calme :

- Eh bien, ils ont l'air idiots, et pas très forts.

Le groupe se fâche et provoque le géant.

Il fronce ses yeux jaunes, sans iris ni pupille et dit :

- J'ai horreur des avortons prétentieux. Suivez nos conseils ou soyez détruits ! Vous allez être massacrés par quelqu'un que vous connaissez, si vous ne nous écoutez pas.

Le groupe l'insulte et les PJs sortent leurs armes. Il commence à trembler de colère.

- Je crois que vous allez être broyés. Contre vous, même sans armes, je gagne en trois secondes !

Les aventuriers chargent et l'homme fait bouger quelque chose dans sa cape. Les PJs s'arrêtent net, et observent l'homme faire sortir des bras petits et grands de sa cape. Ils restent figés en observant un bras énorme, parcouru de veine bleue. Soudain, le petit souffle et dit

- Ne les tue pas comme la dernière fois
- Pfft, d'accord, chef.
- Pour être sûr, c'est moi qui vais les massacrer.

Le lendemain, les aventuriers se réveillent en sueur avec des bandages dans des lits. Leur seul souvenir est une lumière bleue, après la dernière parole du nabot.

Le convoi doit vite repartir, et les PJs ont la moitié de leur EV total.

Tout le monde doit avancer à toute allure, et les aventuriers reçoivent la visite de 18 monstres en tout, dont 10 hommes de Deai. Les autres sont au choix ( ne les envoyez pas en même temps).

Le soir ils arrivent à un imposant fort de pierre et de bois.

Un jeune homme les interpelle et leur dit :

- Glurul, vous êtes en retard.

Il observe les PJs et dit :

- Et tu reviens avec des gars blessés, alors que l'ennemi est à 3 jours de marche.

Il dit :

- Je suis Armand de Lerebelle, et je vous ai engagés.

Soudain, un elfe très jeune s'approche et dit :

- Salut.
- Kotyf ! S'écrient les PJs. On ne s'était pas vus depuis l'affaire Ker-kenlos !
- Oh ! Vous vous connaissez ! C'est bien ! S'exclame l'employeur. Vous pouvez aller vous reposer.

## Partie 2.

Le lendemain, l'employeur les réveille tôt. Ils ont retrouvés la totalité de leur EV.

Il les emmène au chariot, dit une phrase étrange et les ninjas sortent du chariot sans bruit. Il prend un objet à l'intérieur et le déballe de 10 coffrets avant de prendre un petit truc et le tend aux PJs. Il semble être un sabre miniature. Il grandit soudain dans la main d'Armand. Les aventuriers sont stupéfaits quand il déclare :

- C'est une épée venant d'un endroit à l'ouest de la terre de Fangh, très loin. Elle possède des propriétés magiques très puissantes. Il la rétrécit puis la met dans sa poche.

Il sort un autre objet semblant être une dague et dit a nouveau :

- Je vais vous confier des exemplaires de cette pièce. J'en ai d'autres. Posez vos armes et prenez en une chacun.

Là ils obéissent et prennent :

DAGUE ADGENIENNE RARE

1D+8, AD+4 AT-1 PRD-3 CHA+1

Ils ne peuvent emmener que des armes de jet ou des bâtons à part cette dague.

Puis leur employeur leur explique qu'ils vont devoir effectuer une mission d'assassinat.

2 heures plus tard à 3 h du matin le groupe part.

Ils arrivent alors à un camp et entrent.

Ils doivent traverser 9 salles pour arriver dans la chambre de la cible, un des seigneurs des terres flambées...

Entrée :

Description globale : Salle moyenne avec des murs de bois et deux portes.

Description détaillée : Sur la porte face aux aventuriers est marqué « salle de la résistance ».

Les aventuriers doivent passer dans la salle suivante.

Salle 1 (de la résistance)

Description globale : une petite salle de bois assez sombre. Le parquet est soigneusement huilé.

Description détaillée : les murs et le plafond sont recouverts de points noirs.

Si un membre du groupe a une bonne vue, il peut tenter une épreuve d'intelligence. Sinon le groupe fait ce qu'il veut, jusqu'à ce qu'il avance. Une fois qu'ils sont entrés dans la zone du milieu, à moins que l'un ait réussi une épreuve d'INT tout en ayant une bonne vue, le groupe entre et marche sur une dalle de bois d'ébène (c'est noir pour les ignorants). Sinon il passe à la prochaine salle.

Si la dalle est effleurée, une image d'un homme apparaît devant eux, et ils doivent réussir 5 épreuves de FO jusqu'à ce qu'un d'entre eux les réussisse toutes d'affilée. Pour chaque épreuve ratée l'intéressé perd 3 EV. Une fois que c'est réussi, ils peuvent passer à la salle 2.

Salle 2 (du savoir)

Description globale : salle ressemblant à la 1° mais en plus grand.

Description détaillée : la porte du fond est recouverte de lettres.

Si un aventurier sait lire, il faudra regarder l'écriteau et répondre à l'énigme. C'est :

*Par un œil tu ne le vois pas, par 10 comme par 100, mais œil vif au ciel t'aideras.* Réponse : Mirage.  
Salle 3 (du courage)

Description globale : salle emplie d'eau qui ne mouille pas et flotte.

Description détaillée : un mage peut détecter une force aura maléfique.

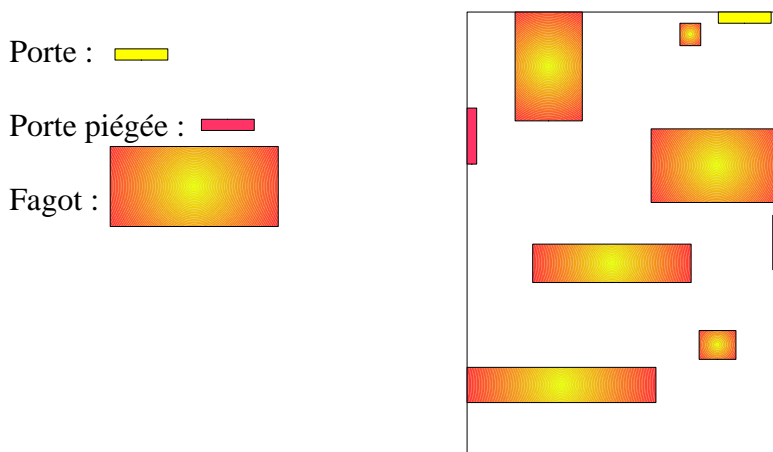
Alors qu'ils entrent, les PJs voient leur pires peurs matérialisées devant eux. Ils doivent réussir une épreuve de courage avec malus +5 sinon ils ne passent pas. Ça continue tant qu'il n'y en a pas un qui a réussi ou que 5 épreuves aient ratées. Si c'est le cas ils s'enfuient en courant et doivent recommencer les salles du début. Si ils réussissent le cauchemar disparaît et ils avancent à la salle suivante.

Salle 4 (de la force).

Description globale : Grande salle de bois avec un plafond couvert de trous. Des fagots de bois très hauts sont disposés ça et là. Il y a 3 portes.

Description détaillée : Ces trous semblent profonds et certains émettent une lueur rouge. Les fagots sont faits de bois sec enduit d'huile avec de la paille. Les trous rouges sont situés au dessus des fagots.

A peine les PJs entrés, les trous s'illuminent. Un joueur perspicace (INT+ de 12) peut remarquer le fait que le plafond descend. Soudain des pics sortent des trous sauf les rougeoyants, d'où sortent des flammes qui allument les fagots. Les aventuriers ont un temps limité pour traverser la salle sinon le plafond parsemé de pics les écrase. Si ils s'approchent d'une des mauvaises portes, elle explose : 2D+4 dégâts dans un rayon de 2 m. Pour réussir à tourner dans un virage, épreuve AD. En cas d'échec 1D+2 BL (brûlure).



Salle 5 (de la vitesse).

Description globale : Une salle très longue, les murs sont couverts de traits. Il y a une porte au sud et une autre au nord. Celle du nord est fermée à clef.

Description détaillée : Des pentacles semblent être placés sur les murs. Le sol est mouillé.

À peine entrés, les aventuriers avancent. C'est alors que les pentacles s'illuminent et le sol gèle. Les PJs doivent traverser une véritable patinoire en évitant des aiguilles qui tombent du plafond. Pour réussir, chacun doit réussir 2 épreuves AD et 1 épreuve FO. Ils vont ensuite à la salle 6



Salle 6 (de la patience).

Description globale : Une salle vide et triste.

Description détaillée : Rien à dire, juste un écriteau « attendez on vous ouvrira ».

Quand ils entrent les personnages lisent (si personne ne sait lire, donnez au plus bête une minute de méga lucidité contre une hypoglycémie énorme) l'écriteau. Ils doivent tous réussir une épreuve d'intelligence sinon ils en ont marre et s'en vont pour tout recommencer. Si ils réussissent la porte s'ouvre.

Salle 7 (du charisme)

Description globale : Une salle avec un coffre au fond.

Description détaillée : le coffre est vivant.

Dans cette salle, rien de bien compliqué il faut juste séduire le coffre (CHA malus 3).

Dans le coffre il y a une clef et 10 pa. Quand les aventuriers partent, le coffre crie des trucs comme « mon amour », « Ne me laisse pas chéri » et le sol tremble et le plafond tombe sur le coffre, mais en fait c'était exprès il reste un autre plafond. Ils courent, et se perdent pour ouvrir avec la clef une porte fermée. Il s'arrêtent pour souffler dans une salle en deux partie et se rendent compte qu'ils sont attaqués.

Salle 8 (la défense).

Description globale : une salle basse de plafond et séparée en deux parties.

Description détaillée : une salle banale dégageant une odeur de brûlé.

Dès que les PJs sont entrés une bande de brigands les attaque. Pour traverser la première partie de la salle. Dans la deuxième partie il y a un homme seul avec un pendentif en forme d'éclair au cou et une cape semblable à celle que portaient les deux hurluberlus du village qui les avaient envoyés au tapis. Dès qu'ils sont entrés, il se lève péniblement du tapis sur lequel il était assis en tailleur et dit :

- Vous pensez pouvoir passer... Eh bien quelle prétention ! Vous croyez vous forts pour avoir expédiés cette bande d'incapable en enfer. Dire que vous allez les rejoindre... Vous ne passerez pas, foi de Satlan !

Il avance tout doucement. En oscillant le bras, il sort une épée longue, et se jette sur les aventuriers.

SATLAN.

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
16	1	45	1	2D+1	15	35	Peut utiliser un sort spécial pour 12 EA - EA 36 - 3D+2

Une fois l'adversaire vaincu, les PJs vont à la salle suivante.

Salle 9

Pas besoin de description, ils montent l'escalier.

1. Interrupteur : Enclenche un piège (ici vague d'acide).
2. Lanceur de dard : touche les 1D4 personnes à l'avant, 1D+6 dégâts.
3. Trappe : une trappe recouverte de branchages recouverts eux même de pierre. Détectable sur épreuve d'INT. Chute de 3 m 1D+3 dégâts.
4. Trappe + pics même description que la trappe mais dégâts 2D+6 (pics aiguisés chute 4 m).
5. Oubliette qui s'ouvre quand **on** marche dessus et on tombe dedans de l'acide, 2D+2 PR -2
6. Fumée empoisonnée : a l'effet d'un poison (tirer au D20), pour y échapper jet de FO (malus + 4)

Une fois le labyrinthe traversé, ils se retrouvent devant l'homme masqué, prêts à en découdre. Un combat difficile s'engage alors entre une bande de ~~glands~~ <sup>grands</sup> courageux aventuriers et un ~~mégalo~~ <sup>mégalo</sup> seigneur du mal.

ATUUNCLOP, SEIGNEUR DES TERRES FLAMBEES, REGION BANANE.

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
17	0	90	4	1D+8	16	100	Utilise des sorts de niveau 1 à 9 spécialisé feu, armé d'une épée DURANDIL enchantée mais qui ne peut pas parer.

Une fois l'ennemi mort, les PJs s'enfuient.

## Partie 3

De retour de la mission, Lerebelle les félicite et leur prend les dagues. Ils reprennent leurs armes quand une clameur retentit soudain. Une armée marche sur le fort, et il va falloir le défendre !

- Damned ! Ça ne se passe pas comme prévu !
- Blood and guts !
- Désolé mais il va falloir nous aider à défendre le fortin !

Là, plus le choix, les PJs sont obligés d'aider les gobelins, Kotyf, Lerebelle et les mercenaires.

1.

Le combat se déroule sur la muraille. Bien entendu, il faut une arme de jet pour défendre, ceux qui en ont ps lancent des pierres sur les ennemis (1D+1).

Les armées d'orcs, d'habitants des terres flambées, d'anciens membres de les guildes de Deai et de Ker-kenlos, et des mercenaires, le tout commandé par les deux seigneurs des terres flambées restants, attaquent comme des bourrins (on a jamais dit qu'ils ne l'étaient pas, non ?). Ils écrasent les troupes de Lerebelle postées à l'extérieur. Les seigneurs des terres flambées montent des wyverns.

Les aventuriers vont devoir défendre le fort, et les gobelins apeurés. Là il faut que les PJs tuent 10 ennemis CHACUN. Des échelles sont dressées, trois ennemis sur les échelles, pour les faire tomber deux épreuves d'adresse et une de force à la suite, au bout de 2 tours les occupants de l'échelle montent. Une fois les 10 ennemis tués, il leur faut descendre dans la cour intérieure et repousser à nouveau l'ennemi qui a cassé la porte.

2.

Cette fois ils doivent survivre pendant 12 tours, sachant qu'ils ont un bonus de AT+1 et PRD+1 car ils connaissent le terrain, et PR+1 grâce aux barrières érigées par les gobelins. Une fois ceci fait, ils montent sur le donjon, pendant que les survivants de chez Lerebelle repoussent une horde sauvage d'abrutis sanguinaires et simples d'esprit. Kotyf leur dit de monter le plus haut possible sur la tour.

3.

Alors que les ~~lâches~~ PJs atteignent le sommet, deux wyverns atterrissent sur le haut de la tour. Les deux seigneurs des terres flambées sautent à terre, et prennent le ricanement habituel des méchants sadiques.

- Ha ha ha !
- On dirait que l'on tient les assassins de Atuunclop !
- Moi aussi, j'ai une dette envers eux !

Le dernier à avoir parlé retire alors son casque, dévoilant un visage familier aux aventuriers :

- Kascheus !
- Comme on se retrouve ! <rire de méchant>

S'avance alors l'autre ~~fox~~ méchant :

- Laisse les moi, j'aimai bien jouer aux cartes avec Atuunclop, alors je vais les massacrer !
- Laisse moi les torturer après.

<double rire de méchant>

Et la eh binh le combat commence :

ZEPADFEU, seigneur des terres flambées région crêpe.

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
9	14	90	6	2D+2	16	100	Se bat avec une épée à 2 mains dans une seule main (-;-) et un bouclier, bourrin FO 19

Après la victoire des PJs (si ils meurent tant pis pour eux), Kascheus dit doucement :

- Je vais vous tuer.
- Ah ouais ?
- Ouais ! Et cette fois, cet elfe ne vous aidera pas !

Et là, dérision, Kotyf apparaît plein de sang et dit tenez des potions, je peux rien faire de plus je suis dans un sale état.

3 potions par aventuriers ils en ont bien besoin (2 si MJ sadique).

KASCHEUS, nouveau seigneur des terres flambées région omelette norvégienne

AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe - XP	Notes
10	12	130	7	2D+6	16	120	Armé d'une épée à deux mains, bourrin FO 16, prodiges de Kornettoh niv.1 à 9

Quand Kascheus a 10 EV ou moins, le combat s'arrête

Kascheus tombe alors au sol, et dit :

- Comment ai-je pu être vaincu par une bande de guignols ?
- La bande de guignols t'emm

CENSURE

Soudain, les 2 types du village apparaissent sur un pentacle, et le petit sur le truc qui le fait léviter dit :

- Oui, tu as raison, Kascheus, tu es ridicule.
- Comment as tu pu faire partie de la confrérie des étoiles ? Tu nous fait honte !
- Seule ta mort pourra effacer ce déshonneur !

Le petit fait alors apparaître une lance bleue et perce de pare en pare Kascheus, qui s'écroule.

Ils se tournent alors vers les PJs, et disent :

- Nous nous reverrons.

Sur les cadavres, on peut trouver : (épée 1M DURANDIL (2), (Claymore de Wallace (2), plastron de métal léger (2), potion de soin léger (4) et 2D100 +50 po)

Un peu plus tard, les survivants fêtent la victoire de Lerebelle, et les PJs sont portés en triomphe.

On les acclame et Lerebelle leur donne le paiement promis :

1. 15 po par goblin encore en vie à la fin de la partie 1 et 150 par chariot intact.
2. 250 po par aventurier pour la réussite de la partie 2
3. 750 po par aventurier pour la réussite de la mission 2

Les PJs reçoivent entre 150 et 450 XP chacun ils l'ont sûrement mérité.

FIN

## **Remerciements :**

Je remercie John Lang «POC», créateur du donjon de Naheulbeuk, de la Terre de Fangh, du jeu de rôle associé et d'autres choses encore... sans lesquelles je n'aurais pas pu au moins écrire ce scénario.

Merci également aux créateurs de toutes les choses qui m'ont inspirées, à ceux qui ont participé à l'amélioration et la continuation du jeu de rôle et qui donc aident Mr. POC, et ceux qui voudront bien tester ou jouer les scénarios que j'écris !

**MERCI !**