



LA FUITE VERS L'ESPOIR



Scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 1

DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION



LA FUITE VERS L'ESPOIR

SCENARIO D&D POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Ce scénario joué dans de nombreuses conventions est destiné à des personnages de niveau 1 est une version modifiée du scénario du même nom pour Midnight, les éléments modifiés sont la géographie du monde (Royaumes oubliés) désormais situés sous la Mare aux Dragons. Le MD devra bien assimiler les divers éléments du cadre de l'aventure pour réagir au mieux face à l'imagination parfois sans bornes des joueurs !

INTRODUCTION

An 99 du Dernier Âge. Nous sommes dans les plaines du Géant, à mi-chemin entre les montagnes Aux Troles et le fleuve, dans une zone peu habitée, si ce n'est par quelques villages humains et quelques tribus nomades halfelines. Le Zhentarim recherche activement deux espions appartenant à la résistance, envoyés en mission par la Reine Sorcière Aradil. Pour Ruthark le puissant, un orque légat installé dans les plaines, les choses sont simples : tous les prisonniers capturés dans les plaines du Géant doivent nécessairement subir un interrogatoire. Il est hors de question que les espions et les précieuses informations qu'ils transportent lui échappent !

Quand la partie commence, les PJs ont été capturés par des orques et des légats au cours des nombreux raids qui ont eu lieu dans la région. Les personnages elfes, arcanistes ou nains n'ont pas été tués immédiatement, car Ruthark veut absolument les interroger, pour être sûr qu'ils ne sont pas les fameux espions.

Privés de leurs possessions et de leur liberté, les PJs vont devoir choisir : fuir ou mourir.

1 - BIENVENU PRISONNIERS !

Tous les PJs se trouvent au même endroit, au milieu du camp de Ruthark le puissant, dans une des grandes cages de fer et de bois installées à la hâte pour les prisonniers en provenance des plaines. Le camp est situé en contrebas d'une colline peu élevée, au Nord-est. À un 1 km au nord du camp, il y a une forêt, où les orques vont chercher le bois pour leurs brasiers et pour la construction d'une palissade. Au sud, après 3 km de marche, le terrain devient cahoteux et sec. Il n'y a aucun village à moins de 18 km à la ronde. Au milieu du camp, se trouvent 5 grandes cages, toutes susceptibles de contenir une vingtaine de captifs. Elles ont été installées rapidement, pour accueillir les nombreux prisonniers venant des plaines. Les orques ont d'abord enfoncé profondément dans le sol de gros troncs de bois d'une hauteur de 2 m (solidité 5, résistance 80). Puis, ils ont fermé le haut de la cage avec des planches de bois (solidité 5, résistance 65), qu'ils ont fixées avec de grands clous de fer. Ces clous, longs de 15 cm, peuvent d'ailleurs servir d'arme (1d3/20/x2), à condition que les PJs parviennent à les retirer du bois (jet de For DD 18). Les orques ont ensuite recouvert les cages de plaques de fer transversales (solidité 10, résistance 60), fixées par des clous, et couvertes de pointes acérées (1d4 points de dégâts, surface intérieure et extérieur de la cage). La porte d'entrée des cages est entièrement en fer, et elle est verrouillée par une lourde chaîne de métal et un cadenas (Crochetage DD 25). Les clés qui ouvrent les cadenas sont en la possession de Mulgruth, l'un des meilleurs orques de Ruthark. Les cages ont différentes tailles, ; celle où sont enfermés les PJs mesure 5 m de large sur 6 m de long et peut contenir une petite trentaine de prisonniers, bien entassés, sur un sol glaiseux couvert de paille.

La pluie et les déjections humaines se sont mélangées à la paille pour former un engrais boueux et nauséabond, qui véhicule les maladies (bouille-crâne, jet de Vigueur DD 12 tous les jours, -1d4 Int, ou croupissure, jet de Vigueur DD 15 tous les jours, -1d4 For, sans effet secondaire, cf GdM page 294).

Chaque jour, les orques jettent plusieurs seaux d'eau croupie dans la cage. C'est la seule occasion pour les prisonniers de boire un peu, à même le sol souillé. Une fois par jour, les orques ouvrent la porte de la cage

et lancent des restes de viande de leurs repas. Et quand on sait qu'ils apprécient particulièrement la viande halfeline... Cinq orques, portant des armures d'écaillés et de cimenterres à deux mains (!), surveillent en permanence les captifs. Ils sont postés aux 4 coins des cages, et le 5ème devant la porte d'entrée. Dès que des prisonniers essaient de manipuler la porte, la serrure, ou qu'ils tentent de creuser le sol, les gardes ont pour mission de frapper à l'aide de grands bâtons de bois, à travers les barreaux.

Ces orques se relaient toutes les douze heures. Ils parlent plusieurs langages (Eshpurtien, orque, noir parlé, langue du commerce, nain archaïque, nordique), car ils ont aussi pour mission d'espionner les prisonniers. Un seul orque sait parler le haut-elfe, et il est donc possible de parler cette langue sans que les autres ne comprennent, dès lors que celui-là se trouve à bonne distance.

S'il y a trop d'agitation dans la cage, les gardiens lancent des seaux d'eau pour calmer tout le monde. Si ça ne suffit pas, ils battent les prisonniers à coups de bâton. Et si rien n'y fait ou si les captifs se montrent vindicatifs, les gardiens appellent les légats, d'un cri large et puissant. Ces derniers accourent tous les 2d4 rounds, par groupes de 1d3. Autour de la cage, on considère qu'il y a 1d6+4 orques en permanence, situés dans un rayon de 10 m, que le MD placera au hasard (1d8, 1=nord, 3=est, 5=sud, 6=sud-ouest...). Dès lors que l'alarme est donnée, 2d6 orques arrivent tous les rounds, en deux groupes, en provenance d'un lieu à déterminer au hasard (cf plus haut). Il y a un troll dans le camp, et il n'arrivera dans la zone de combat que si le grabuge dure plus de 14 rounds.

2 - QU'EST CE QUI SE PASSE ICI ?!

Suspect habituel

En raison du nombre de captifs déplacés ces derniers temps sur ordre de Ruthark, les orques manquent cruellement d'hommes et de matériel. De fait, les prisonniers en cage ne sont pas enchaînés et le nombre d'orques qui travaillent dans le camp est « minime » : 55 ouvriers se chargent de la palissade, des tentes, et de l'entretien du matériel, et deux groupes de 30 gardes se relaient toutes les 12 heures, à la mi-journée.

Les PJs se trouvent dans la même cage. Ils sont tous arrivés pendant la nuit, les uns après les autres, après avoir été privés de leur équipement. En réussissant un test de Détection (DD 16) avant que la partie ne commence, un PJs peut repérer la tente dans laquelle les équipements ont été rassemblés.

À la lumière de l'aube, moment idéal pour débiter la partie, les PJs prennent réellement conscience de la situation. Le camp, encore en construction, est un camp de torture et d'extermination. La situation est des plus désespérées, et c'est là tout l'enjeu du scénario : peut-on survivre à pareil piège ?

N'hésitez pas à mettre les PJs devant la réalité du camp. Sortir paraît suicidaire. Pendant que le soleil se lève, de nombreux orques rentrent dans les tentes, tandis que d'autres quittent le camp en direction des plaines. On entend des hurlements, pas forcément ceux des orques, et des cliquetis d'armes. Des brasiers brûlent en permanence. Deux tentes se distinguent des autres habitations : la tente de Ruthark, et celle de Malenas, le légat, son ambitieux second. Au loin, on aperçoit un troll, en train d'aider des orques et des oruks à transporter des troncs d'arbres fraîchement arrachés à la forêt, pendant que résonnent au dessus du brouhaha et des beuglements incessants les coups de hache des bûcherons.

Le casting

Dans la cage, les PJs se trouvent avec 16 autres captifs :

- **Eirinn**, elfe (m), Gue10. Cet elfe aux cheveux noirs est émacié, silencieux, et ne laisse transparaître aucune émotion. Ses mouvements sont lents et pleins de grâce, et son visage est calme et observateur. Il porte une large blessure à la jambe, qu'il a soignée avec les moyens du bord.



Vu le contexte, Eirinn sait qu'il doit faire très attention. Il ne prendra la parole que si un PJs lui a fait bonne impression (en défendant les halfelins par exemple). Là, il évoquera la présence d'un de ses amis encore en vie à proximité du camp... Il ne révélera jamais qu'il est un envoyé d'Aradil. C'est à la fin du scénario que les PJs sauront vraiment qu'ils ont aidé l'un des fameux espions à échapper à Ruthark.

- **Lenuel**, elfe (f). Cette jeune et petite elfe a la peau sombre et tannée du peuple de la mer. Ses yeux en amandes sont très clairs, dissimulés sous une épaisse tignasse, sombre et tombante. Elle a tout perdu, et ses haillons lui ont été « offerts » par les orques. Sa peau est marquée par de nombreuses traces de morsures. C'est un soldat orque, Murgund, qui est à l'origine de ces traces. Le vil orque est tombé « amoureux » de la jeune Miransil, et depuis, il ne pense plus qu'à elle. De tels sentiments sont interdits, et cela le ronge peu à peu. Il dissimule son amour derrière un comportement bestial qui lui permet de garder la face.



En guise de caresses, ce sont des morsures auxquelles a eu droit la Miransil. Murgund n'aura de cesse de veiller sur son amour, prêt à toutes les folies pour l'approcher et préserver sa vie. Ce comportement pourra causer sa perte, et être une aide précieuse pour les PJs (qui pourront subtiliser son arme, par exemple). Lenuel, elle, éprouve une répugnance sans bornes pour son bourreau malsain. Personne ne sait pourquoi elle a été capturée, et son état psychologique empêche toute communication. La plupart du temps, elle est prostrée dans un coin, pleurant à chaudes larmes, en silence et sans un spasme. Si elle tente de fuir, elle court droit devant elle, sans réfléchir, vers une mort certaine.

- **Gumel** (f), **Guerel** (f) et **Guemer** (m), halfelins. Gumel est la mère de Guerel et de Guemer. Guerel est une jeune adolescente, et Guemer un enfant... étrange.

Le gamin se tient droit comme un i, face à l'ouest, le regard vide, fixant l'horizon. Il ne parle pas, immobile créature ayant perdu la raison. Les 3 halfelins ont survécu au massacre de leur tribu, qui a eu lieu il y a quelques jours à peine. Ruthark a torturé et tué le héros de leur tribu, le cavalier wogren Ninan. Gumel se souvient encore précisément du halfelin agonisant sur une dalle en pierre ensanglantée, le ventre ouvert. Gumel apprendra aux PJs la vraie raison de leur présence ici : Ruthrak recherche des espions de la reine sorcière et veut faire parler les résistants des plaines. Si on lui demande ce qu'a le petit Guemer, elle répond qu'il est en communion avec son wogren blessé. De son côté, Guerel, la jeune adolescente, a été soudoyée par Ruthark. Celui-ci lui a promis de la laisser partir en compagnie de sa mère et de son frère si elle parvient à découvrir un espion de la reine sorcière. Si c'est le cas, elle doit faire un signe aux gardiens orques qui enverront immédiatement quelqu'un chercher Ruthark. Le légat orque ne libérera pas Guerel. Elle risque donc de se faire lyncher, devant sa mère en pleurs et son frère toujours impassible.

- **Les cinq Eshpurtiens**, (m). Dans la cage, il y a cinq Eshpurtiens (de la ville d'Espure) peu loquaces et très méfiants. Les pauvres sont couverts de marques de fer rouge, de lacérations, et certains ont des membres cassés ou brûlés.

Leurs souffrances sont grandes, et ils n'ont aucune envie de se mêler aux autres. Ils agiront comme des animaux pour ce qui est du partage des ressources dans la cage.

- **Durnir**, nain (m). La peau burinée de ce nain est couverte de tatouages retraçant sa généalogie. Il a été capturé au pied des Montagnes aux Troles, où il était parti à la recherche de son ami Groundir, qui avait fui les montagnes. Dans la tente de l'orque légat, trône la tête, décapitée, de Groundir, un nain roux portant une boucle d'oreille en cuivre de la forme d'un ours. Durnir est un bon nain, dur au mal, mais pas très doué. Il fera son possible pour protéger les fées plus que les humains, et il se révélera



être un allié appréciable. S'il apprend la mort de son compagnon, il donnera sa vie pour aider les fées à s'en sortir.

- **Eoner**, Nain (m). Ce petit Nain au corps sec et musculeux, a le crâne rasé et une épaisse barbe jaunie. Après quelques temps, il prétendra être l'un des espions de la Reine Sorcière, dans le but de démasquer les vrais espions. Eoner est en fait un soldat du légat Malenas, qui est parvenu à se faire capturer sans que Ruthark ne se doute de rien. Sa mission est de découvrir l'identité des espions d'Aradil, et de recueillir des informations de la bouche des résistants. Eoner ne révélera pas sa véritable identité, car les orques ne le croiront pas, et il fera en sorte de ne pas éveiller l'attention de ses geôliers.

- **Les 4 cadavres**. Les quatre derniers prisonniers, deux Cormyriens, un gnome et un jeune Eshpurtien, sont morts récemment, dans la nuit. Ils ont été violemment maltraités et sont morts de leurs blessures (lacérations, membres brisés, brûlures).

Jusqu'à l'apparition de l'aube

Les PJs ne savent pas forcément qui est Ruthark ni ce qu'il recherche. Les premières heures de l'aube sont l'occasion de se rencontrer et de discuter de cela avec les autres prisonniers de la cage. Évidemment, les orques sont vigilants et écoutent avec attention ces échanges. Ils feront appeler Ruthark s'ils pensent avoir découvert un des deux espions.

Dès que les premières discussions des PJs commencent, interrompez les par la visite de Malenas et de ses acolytes. Malenas est accompagné d'un astirax, un chat noir presque obèse, qui ronronne au creux de ses bras, de Guildas, son disciple légat, et de son escorte personnelle, composée de 5 orques ensanglantés. Ils incarnent physiquement la menace que représentent les légats, leur prétention, et leur puissance qui impose le respect.

Normalement, l'astirax ne devrait s'intéresser qu'aux arcanistes présents, puisque les captifs ont été privé de tout ce qu'ils possédaient. Après cette petite visite d'intimidation, le magnifique ciel matinal laisse la place à une brume descendant de la forêt, puis à une pluie fine mais tenace qui tombe dès le milieu de l'après-midi.

3 - MAINTENANT ACTION !

Tous les événements ont lieu au cours de la journée. Si au lendemain de celle-ci les PJs ne sont pas parvenus à sortir de la cage, on peut estimer qu'ils n'auront plus aucune chance de sortir.

Les morts en action

Les quatre cadavres présents dans la cage, vont devenir des zombies morts-vivants. Les PJs ont droit à un jet de Détection (DD 16) pour ne pas être surpris. Les 4 Affamés cherchent à se nourrir de chair fraîche et à tuer tous les prisonniers, pour le plus grand plaisir des orques. Ruthark a imaginé ce plan pour que les espions d'Aradil se trahissent en usant de leur force. Les gardiens seront donc attentifs (et cracheront sur les prisonniers). Eirinn ne se mêlera pas au combat, sauf si des fées sont en danger et qu'il est le seul à pouvoir les aider, auquel cas il agira le plus discrètement possible.

Âmes torturées

Au moment où les PJs commencent à penser à une hypothétique fuite, faites intervenir Ruthark. Il choisit 3 captifs pour les torturer, le mieux étant qu'au moins 2 victimes soient des PJs (et pourquoi pas les 3).

Le procédé pour faire sortir un prisonnier est toujours le même : Ruthark arrive, accompagné de son fidèle orque Mulgruth, d'une escorte de 20 orques, de trois légats, dont Malenas, et de 6 orques sans arme. Ces derniers portent un lourd harnois dont les bords tranchants ont été limés pour qu'ils ne servent pas d'armes. Les 6 orques sont très forts physiquement, et leur visage est impassible.

Leur mission est simple : une fois que Mulgruth a enlevé le cadenas de la porte, ils retirent la chaîne qui la bloque puis entrent dans la cage et s'emparent des prisonniers.

Leur armure leur permet d'être immunisés contre les dégâts des pointes qui saillissent à l'intérieur de la cage (cf 1 - Bienvenu prisonniers).

Une fois les 3 victimes enchaînées (Crochetage DD 20), elles sont emmenées par l'escorte, Ruthark en tête, vers sa grande tente, située à 40 mètres de là. La tente du légat orque est gardée par deux orques, postés à l'entrée. Elle abrite les effets personnels de Ruthark et, surtout, les deux tables de torture qu'il a fait venir.

On trouve également des outils divers, des brasiers au dessus desquels bouillent des liquides étranges (plomb, huile), des petits instruments de torture, des lames rougies de sang, et divers trophées appartenant à l'orque. Parmi ces derniers, la tête du compagnon nain de Durnir, Groundir, des ossements fraîchement nettoyés, et un grand symbole de Gruumsh. La pièce est éclairée par les 3 brasiers et 2 petites torches à mi-hauteur. La toile de tente est haute (2,80 m), mais inflammable. Ruthark n'est pas bavard ; voici ce qu'il dit aux victimes avant de commencer à les torturer. « Voilà de quoi faire réfléchir les renégats à l'ordre du dieu sombre ! J'espère que vos souffrances parviendront aux oreilles des espions d'Aradil et qu'ils se dénonceront d'eux-mêmes ». Voici un petit condensé des tortures possibles. Lancez 1d6 et consultez les descriptions suivantes.

- 1-2 : scarifications qui évoquent des symboles maléfiques d'Izrador en noir parler (un souvenir qui peut poser des problèmes à ceux qui le portent). Perte de 1d4 PdV.
- 3 : aiguilles plantées dans le corps et qui font hurler de douleur (Jet de Volonté DD 20, cris de douleur), perte de 2 PdV.
- 4 : plomb fondu versé sur le torse. Perte de 1d4 PdV, douleur maximale (DD 20).
- 5 : poucettes. Mécanisme broyant les os et les cartilages des mains. Pénalité de -2 à tous les jets d'attaque et à tous les test relatifs à la Dex. Perte de 1d2 PdV par utilisation.
- 6 : amputation (à n'utiliser que contre les PJs qui font la forte tête et qui n'ont pas compris la terrible réalité du monde). Lame chauffée à blanc, cautérisation de la blessure, perte de 10 PdV (pas de saignements). Pénalité de -4 à toutes les actions du PJs jusqu'aux premiers soins.

Après cette terrible séquence, les PJs sont ramenés dans leur cage. Ils risquent fort de ne pas avoir envie d'attendre que Ruthark revienne, ce qu'il fera deux heures plus tard. Il est grand temps de partir !

Le retour de Rhiann !

Alors que la pluie tombe toujours, Rhiann, le compagnon d'Eirinn arrive à proximité du campement. Il n'a pas l'intention de laisser son ami mourir alors qu'ils sont en mission pour la Reine Sorcière. Son plan est simple. Il s'approche le plus rapidement possible par la forêt jusqu'à ce qu'il se trouve à une soixantaine de mètres du camp. À cette distance, il sait que les chiens percevront sa présence et se lanceront à ses trousses, ce qui devrait retenir l'attention de quelques légats. Là, il lance un sort de message à Eirinn, pour l'avertir :

- « il va lancer deux boules de feu sur le campement ! »

En fonction de ce qu'ont fait les PJs dans la cage, Eirinn leur parlera de l'attaque imminente. Au bout de quelques minutes, une première boule de feu éclate à proximité de la tente de Ruthark. Un instant plus tard, une seconde boule de feu vient exploser près de la cage, de manière à libérer une voie d'accès pour Eirinn (et les PJs) vers l'ouest.



En ce qui concerne les orques soldats, tous ceux qui se situaient dans la zone d'effet du sort sont morts. Les autres arrivent sur place comme indiqué dans le cas d'une alerte donnée (cf 1 - Bienvenu prisonniers). La moitié des légats sont partis sur la piste de Rhiann et ne sont plus au camp. Les orques sont surpris pendant deux rounds après la seconde explosion.

4 - CECI EST LA FIN, MON AMI

Avec le feu qui se propage dans le camp, les orques ont fort à faire. Dès que les PJs atteignent la forêt, l'aventure s'achève et ils sont saufs. En revanche, toute fuite dans une autre direction se révélera plus délicate (à la discrétion du MD).

Si, en cours de partie, Eoner découvre l'identité d'Eirinn et qu'il parvient à le faire savoir à Malenas, la situation va sacrément se compliquer. Le légat ordonnera à son escorte de tuer tous les prisonniers et d'enchaîner l'elfe Carinsil (Noblesse elfique, note de Syrinity), ce qui constitue par ailleurs une dernière opportunité pour les PJs de sortir du camp. Ensuite, Malenas cherchera à prendre la place de Ruthark (mais ceci est une autre histoire).

Si les PJs prennent le temps de visiter la tente où leur équipement a été rassemblé, ils trouveront toutes leurs affaires au bout de 2 rounds. Chaque visiteur lance 1d6. Si l'un d'entre eux fait un 6, il découvre un objet particulier parmi les suivants : une magnifique épée +2 (!), un silex gravé (fétiche majeur, +2 à la CA), un petit coffre en terre renfermant une racine d'herbe chungri (à mâcher, +4 en Force pendant 1d4 mn pour une pénalité de -2 à la Dex).

En plus des points d'expérience pour les divers combats, les PJs reçoivent des bonus en fonction de leur comportement durant la partie :

- 150 points si les PJs ont aidé Eirinn à s'en sortir vivant.
- 50 points si les PJs se sont servis de Murgund pour récupérer un objet utile à leur fuite.
- 25 points par fée ayant réussi à s'échapper avec eux.
- 50 pour avoir démasqué Eoner.
- 100 pour avoir trouvé un objet magique dans la tente de l'équipement.
- 50 pour avoir récupéré son équipement.

5 - PNJS POUR RIEN

Ruthark le puissant. Orque (m), Lég6/Gue2. FP 8. pv 38.

Mulgruth. Orque (m), éclaireur, Rou1/Gue1. FP 2 ; humanoïde de Taille M ; DV 1d6 +2d8 ; pv 12 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 ; Att hachette (+4 corps à corps, 1d6 +2) ou arbalète légère (+4 à distance, 1d8) ; AS attaque sournoise +1d6 ; Part orques, recherche des pièges ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +2 ; For 14, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 8 ; compétences. Escalade+ 6, Dressage +2, Discrétion +6, Intimidation +7, Saut +2, Connaissance (plaine du géant) -1, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +6, Fouille +4, Escamotage +4, Détection +6, Maîtrise des cordes +4, Survie +6 ; dons. Esquive, Pistage ; langages. Nain archaïque, Haut-elfe, langage du commerce et orque. Possessions. Armure de cuir graisseuse et souillée, jambières, bottes de fortune faite de tissu épais et de lanières de cuir, petit bouclier de bois, petit sac avec attaches pour fixer deux hachettes, arbalète.

Eirinn. Elfe, Gue10. FP 10 ; pv 65 ; Init +3 ; CA 14 ; BBA +10 ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; compétences. Déplacement silencieux +5, Discrétion +10 ; dons. Arme de prédilection (arc long, épée longue), Combat aveugle, Esquive, Expertise du combat, Spécialisation martiale (arc long), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide. Équipement (dans la tente). Arc long composite, cape d'elfe, épée longue de maître.



Malenas. Eshpurtien (m), Lég 6. FP 6. Pv 30.

Rhiann. Elfe, Arc12/Avatar de la Reine Sorcière 1. FP 13. Sorts : boule de feu (portée 70 m ; 6 mètres de rayon ; JS Réf ½ dégâts ; dégâts 10d6), message.

Eoner. Humain (m), Gue 2. pv 22 ; Init +1 ; CA 12 ; BBA +2 ; JS Réf +1, Vig +9, Vol +2 ; For 16, Dex 12, Con 14 ; Int 12 ; Sag 14 ; Cha 10 ; dons. Attaque en puissance, Esquive, Vigueur surhumaine.

Les orques soldats (recrues).

Orques (m), Gue1. FP 1 ; pv 7 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 ; Att Ciméterre à 2 mains (+5 corps à corps, 1d12+4), épée longue (+5 corps à corps, 1d8+4) ou javelot (+2 à distance, 1d6+4) ; Part orques ; AL CM ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +0 ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; compétences. Escalade +0, Intimidation +3, Saut +0, Survie +2, Connaissance (marches du nord) +1 ; dons. Attaque en puissance ; langages. Nain archaïque et orque.

Possessions. Vêtements épais et cuir à peine tanné (couleurs naturelles), lourdes bottes cloutées, armure d'écailles, petit bouclier en bois, ceinturon en cuir, ciméterre à 2 mains , gros couteau, 2 javelots, bâton* (1d6 de dégâts).

* Seuls les cinq sbires autour de la cage ont des ciméterre à 2 mains.

Les orques ensanglantés (les gardes de Ruthark).

Orques, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : ciméterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : ciméterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol –2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais



Les orques ont généralement les cheveux noirs. Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent déplaisantes (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé). Leur équipement est sale et mal entretenu. Un orque mâle fait plus de 1,80 mètre de haut et pèse dans les 105 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites. Leur langue varie légèrement d'une tribu à l'autre, tout en restant compréhensible pour quiconque parle l'orque. Certains parlent également le goblin ou le géant.

La plupart des orques rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil indiqués ci-dessus concerne des PNJ de niveau 1.

Possessions. Vêtements épais et cuir à peine tanné (couleurs naturelles), lourdes bottes cloutées, cuirasse, écu en acier, ceinturon en cuir, cimenterre à 2 mains, gros couteau, 1 javelots.

Les zombies (4). Humains (m). FP 1. pv 12 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 13 ; Att coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part morts-vivants ; AL CM ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +2.

Zombi homme du peuple humain

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 2d12+3 (16 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases ; ne peut pas courir)

Classe d'armure : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf —, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences : —

Dons : Robustesse

Environnement : quelconque

Organisation sociale : quelconque

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais



Les légats : Eshpurtien (m), Lég2. FP 2 ; pv 13 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 ; Att masse d'armes (+1 corps à corps, 1d8) ou arbalète légère (+2 à distance, 1d8) ; AS intimidation des morts-vivants ; AL LM ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +7 ; sorts (4/2+1).

Frayeur, fièvre, blessure ; équipement. Clibanion, écu en bois, masses d'armes, arbalète légère, carreaux (10).

Lenuel. elfe (f). pv 6.

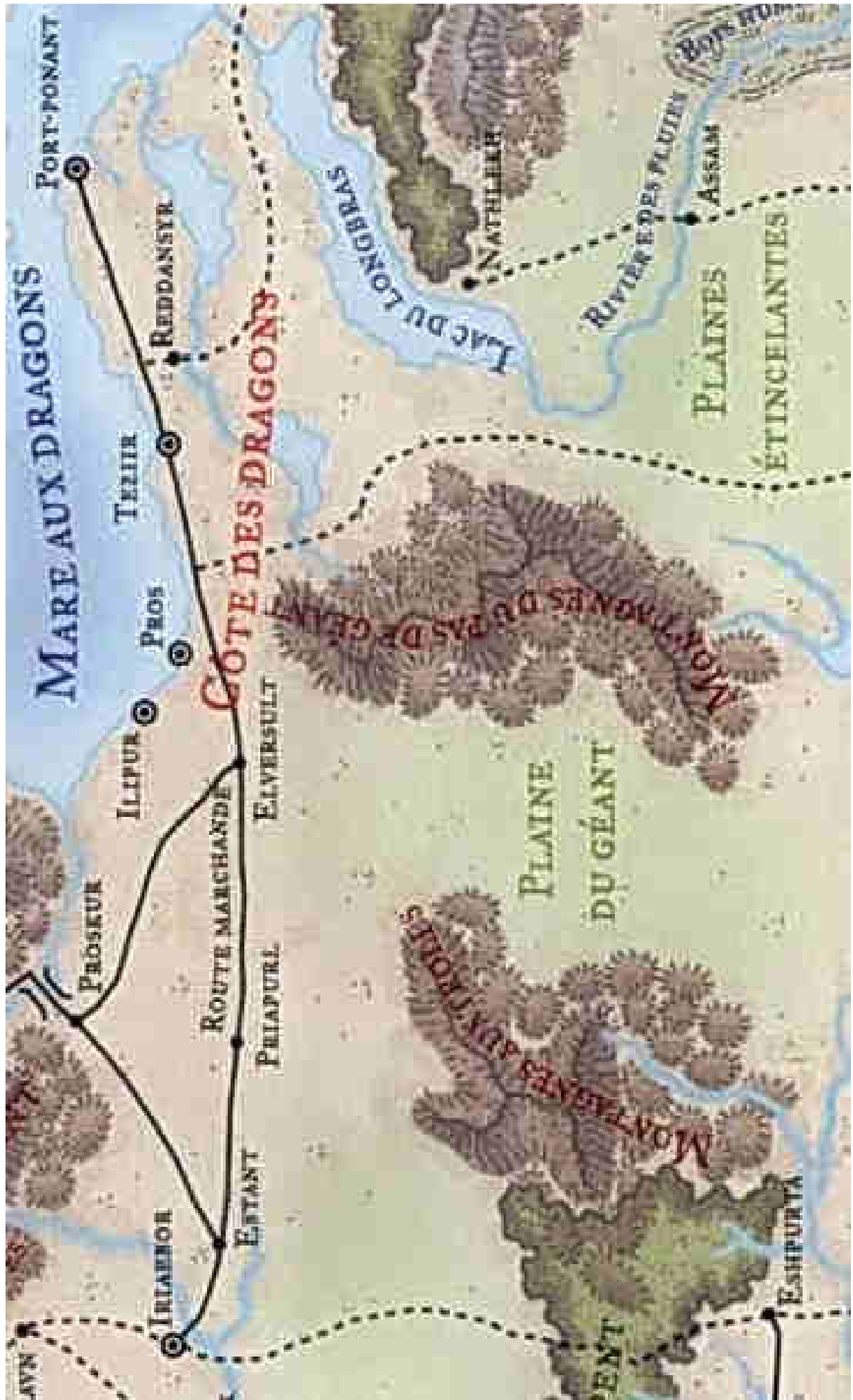
Ecrit par : Damien Coltice

(Pour Black Box édition n°1)

Illustration de couverture : Orc Raid par James Zhang

Corrections, modifications & page de couverture : Synchrony

DnD 2016



Le camp orc

