



## Balade au clair de lune

Pour sortir de Masterblock en toute quiétude, le Baron fera conduire de nuit, le petit groupe par son conseiller Jil Luth et le capitaine de la garde Nez-de-fer dans l'immense caverne, creusée sous la citadelle. Après avoir franchis un dédale de labyrinthe et empruntés plusieurs escaliers, ils seront amenés jusqu'à l'entrée d'un tunnel tout juste assez large pour un homme. Parmi tous les conseils donnés par leurs guides, le conseiller du Baron leur expliquera que ce boyau conduit à l'air libre. Comme il n'a pas été utilisé depuis pas mal de temps, il ne saura pas dire, si la sortie se trouve avant ou après les barrages dressés par Reineerg. En fait, le tunnel débouche au centre d'un vieil arbre creux et il y aura une chance sur dix de tomber sur une patrouille d'Orques braillards ou de gobelins. Les derniers piquets de siège sont à plus de cent mètres du vieil arbre et normalement les aventuriers seront prêts à affronter leur dure mission à l'abris des regards. Ils pourront si ils le souhaitent emprunter la toute nouvelle route établis par les hordes de Gros-Boeuf. Dans ce cas il est fort probable que nos héros aient 40% de chance de tomber sur une patrouille fraîche, venant grossir le siège de la ville. Cette escouade sera composée d'une dizaine d'Orque avec trois archers, leur chef et le reste de la troupe armé d'épées ou bien alors de Gobelins. Après une journée de marche, les aventuriers auront 80% de chance de rencontrer un messenger Orque, qui fait la navette à pied entre la forteresse de Reineerg et le siège de la citadelle. Une fois intercepté le coureur livrera quelques indications, sur les événements en cours. La route s'enfoncera dans la forêt et il y aura également 40 % de chance (ou de malchance) de croiser les terribles Gnomes Noirâtres. Pour les aventuriers un peu aguerris, le mot d'ordre sera : "Fuyons !". En effet, leur nombre sera variable mais toujours sur 1d100+20. Heureusement les Gnomes Noirâtres, seront forts bruyants et ne passeront pas inaperçus contrairement à d'autres monstres plus furtifs et malicieux. Ces puissants groupes seront formés d'écorcheurs, munis d'hallebardes acérées, de frondes, d'épées crantées et d'arcs. À partir de 45 individus, un mage c'est à dire un sorcier appartenant à cette race, utilisera deux sorts maximum. Si le groupe dépasse la centaine alors viendra se greffer un Ogre terrifiant en quête de quelques rapines ou de chair humaine. Vers le milieu de la seconde journée le vent de l'Est se lèvera et une pluie fine tombera sur nos voyageurs. Derrière un voile opaque, apparaîtront les fameuses collines et tout autour la fameuse Forêt des Orpailleurs domaine des terribles Gnomes Noirâtres. Poursuivre par la route, sera la meilleure solution car cette masse végétale les ralentira énormément. À moins que nos héros n'aiment la difficulté, ils se rendront très vite compte, des dangers du lieu. Un ancien sentier, utilisé avant la création de la route par les hordes de Gros Bœuf, longe la route principale. Bien que moins fréquenté, ce chemin n'en recèle pas moins quelques dangers, surtout si les aventuriers sont tentés de le quitter pour s'enfoncer de quelques mètres sous les frondaisons afin de retourner la dépouille d'un pauvre vagabond ou bien attirés par les restes d'un chariot abandonné : ce seront probablement des mises en scène disposées là pour les attirer dans un piège. Aux abords du sentier, les aventuriers passeront près d'un vieux temple abandonné, adossé aux premiers contreforts des collines que la forêt semble digérer. Cette grosse battisse abrite le tombeau de Saint Medehor. Les marcheurs ressentiront à son approche, que le site est un lieu protégé du mal. Prières et offrandes à l'autel, permettront de régénérer les points de vie. Le contact avec les reliques donneront un bonus aux joueurs (à la discrétion du MD). Le plan du bâtiment est reporté en page 18. Les habitants des sous-bois, auront placé quantité de pièges divers, pour capturer n'importe quelle créature. Des fosses, placées à proximité d'un passage ou bien les terribles pieux acérés surgissant du sol, sous l'effet d'une pression, seront autant de pièges à éviter de la part de nos héros. En forêt, il y aura 15 % de chance par jour, de tomber sur une mécanique de ce genre ; les pièges seront laissés à l'imagination du meneur de jeu : projection de fléchettes, fosse remplie de fourmis, etc. 8

