

a fin de l'aventure en sous-bois

Après ce petit séjour au pays des Gnomes Noirâtre, nos aventuriers laisseront derrière eux, les attractions de la forêt, pour aborder un terrain plus dégagé.

Si nos joueurs ont emprunté la route, ils pourront apercevoir sur le côté, la tente de peau servant de relais. Ici, toute les six heures passe un Orque messenger, porteur de nouvelles diverses. Soit il arrivera du siège, soit de la Forteresse de Reineg. Il y a 5 Orques en permanence, sous cet abri et tout le confort qu'aspire à posséder ces créatures : tonnelet de vin aigre et viande plus ou moins faisandée d'origine douteuse. Sur une table, quelques vieux parchemins amenés par des messagers et à même le sol quelques paillasses sur lesquelles se reposent les gardes. Au niveau du relais l'ancien sentier rejoint la nouvelle route à la lisière de la forêt. Une verte prairie laissera peu à peu la place à un paysage clairsemé, lourd et boueux et en fin de journée, les premières brumes des marais envelopperont les voyageurs, qui devront se méfier des trous d'eaux. Quelques arbres rabougris, saules et aulne ainsi que de hautes-herbes, joncs et roseaux poussent en ces lieux.

En suivant la route vers l'Est, le terrain apparaîtra impraticable à certains endroits et les risques de s'enliser dans un trous d'eau rempli de matières végétales en décomposition, seront nombreux... Vous pouvez lancer le d20 tous les trois tours : si les dés indiquent un chiffre entre 1 et 5, rien de désagréable ne se passera. À partir de 6, le joueur tombera dans un trou d'eau. Il faudra s'organiser pour tendre une perche, convenir de lancer une corde ou autre afin de le libérer ; malgré tout, sac et armes peuvent alourdir les personnes et disparaître à jamais dans les marais. Si le 13 sort, l'aventurier malheureux pourra complètement s'enliser, et disparaître corps et bien.

L'une des tanières des Hommes-Lézard se trouve à 300 mètres de la route tracée par Gros-Bœuf. Sur une butte percée d'une large caverne, vivent 7 mâles armés d'épée crantée et de masses d'armes et 9 femelles, qui pourront se défendre en mordant, ou en utilisant des armes de fortune. Les petits ne se battent pas. Lors d'un enlissement les joueurs, par leurs bruits, attireront l'attention des monstres. Cachés par les vapeurs fétides des marais, les Hommes-Lézard tendront une embuscade et attaqueront par surprise. Les huttes des sauriens ne recèlent rien de bien intéressant, si ce n'est une bourse ou deux, quelques ossements et des lambeaux de vêtement. Par contre, le cadavre d'un orque messenger, révélera la présence d'un parchemin relatant quelques nouvelles du siège de Masterblock, mais surtout le mot de passe, un hululement de chouette, pour franchir l'enceinte de la petite forteresse ennemie. Une dernière note relatera le départ de 100 nouveaux guerriers pour la ville, dans une semaine. Ce message sera, bien entendu, écrit dans les langages Orque et Gobelin.

Au cours de leur balade, les aventuriers auront à faire face avec l'un des Criards des marécages. Ces champignons géants se déplacent lentement et se mettent à crier comme un damné à l'approche d'une créature trop humanoïde. Les cris alerteront bien entendus, les Hommes-Lézard habitués à ce piège.

Les aventuriers devront se résigner à emprunter la route, et après une journée de marche, ils ne tarderont pas à quitter les brumes des marais et sentiront un terrain plus ferme et rocailleux sous leurs pieds. Quelques arbres rabougris ainsi que des buissons d'épineux, ajouteront au charme à la progression et le terrain deviendra plus accentué. Les marcheurs pourront choisir de continuer par la route vers l'Est ou à travers les collines. Dans tous les cas, ils rencontreront la Rivière Sans Nom, qui alimente les marais. Sur la route, un pont gardé, franchit la rivière au lit tumultueux. Le MD ne laissera pas passer les joueurs sans difficulté, car la rivière reste un obstacle important. Seul le pont de pierre et de bois semble un passage raisonnable pour la poursuite de l'aventure. De chaque côté du puissant cours d'eau, le pont est défendus par deux tentes en peaux tannées. Les deux premières du côté Ouest servent à abriter 8 Gobelins et celles si tuées de l'autre côté, compte le même nombre d'Orques.

Au total 16 humanoïdes, composés de 4 archers et le restant armés d'épées et de boucliers de bois ronds, défendront le passage. Des deux berges, un chef commandera son groupe. Curieusement, l'animosité qui règne entre les deux races permettra peut-être aux aventuriers qui auront choisi la force, d'attaquer un poste sans que l'autre n'intervienne. La seconde solution qui consiste à pratiquer le hors-piste conduira nos marcheurs à l'une des deux petites passerelles de bois vermoulues, au Nord ou au Sud ; les collines forment un cirque naturel abrupt et ramèneront les marcheurs vers la rivière. Le petit fleuve descend des collines et alimente les marais pour replonger ensuite dans les profondeurs de la Forêt des Orpailleurs. Son cours suit un axe Est-ouest et sa largeur varie entre 15 et 20 mètres. Le courant est assez fort pour emporter un homme normal, mais des embarcations peuvent voir le jour à l'initiative des personnages. Le pont qui l'enjambe, mesure 30 mètres et permet aux monstres de Reineg des allers et venus entre sa forteresse des collines et le siège. De puissantes piles taillées dans la roche, soutiennent une architecture robuste surmontée d'un passage en bois. Attention aux trappes sur le plancher pouvant être actionnées depuis l'une ou l'autre des rives : risque de bain forcé pour les distraits...