

Personnages/Characters

Milessia: Ranger 1^{er} (Orcs / Archer)

She is an half elf coming from the border of the Ugdrü Forest. She is good with two weapons and much better with a bow. She aspires to become an arcane archer later.

Talish al'alq: Paladin 1^{er}

At this stage of his life, Talish is a male human Paladin not dedicated to any power (only goodness). At second level, he will be touched by the grace of Azor'alq and will become Priest. His background says that he has been found on/in the pinnacles by the adventurous Armenfrast. (Sorry, I have not translated the full personal background)

Elhazar: Magicien 1^{er} (Enchanter ≠ Divination / Nécromancie):Sorts: Sleep / Magic Missile
He is a human wizard (Specialist: Enchanter) who studied at the Zashassar of Ekbir.

Wulrhad: Barbare des Rovers (Chien de Guerre)

He is a human barbarian from the Rovers of the Barends (what is left of them), more specifically he is (will be) a warhound.

Garon; Druide 1^{er}

He is a human druid of the Old Faith (probably Beory) originating from Southern Tehn (more specifically the Phostwood)

Des cinq personnages du groupe, quatre ont été créés lors de la préparation du module. Le Maître de jeu a fortement influencé certains choix afin d'améliorer l'équilibre du groupe et la jouabilité du module.

Tous les personnages ont été créés en utilisant les règles de Living Greyhawk. Deux joueurs étaient des débutants (Garon et Wulrhad), un joueur était "dégrossi" (Milessia) et deux joueurs étaient expérimentés (Talish et Elhazar)

Le Maître de Jeu et Talish, sont Guild Members, Elhazar envisage de le devenir, les autres joueurs sont indécis.

Background

Talish, Milessia et Elhazar viennent du lointain Ekbir. Ce long voyage, en compagnie d'Armenfrast l'Ancien, jusqu'à Wintershiven, capitale de la Théocratie de Pale, revêt un caractère quasi initiatique. Tandis, que le sage est particulièrement occupé par des recherches sur le culte Pholtique, qui peuvent durer plusieurs semaines, les trois jeunes Ekbirans entendent parler d'une rumeur de tombe d'un ancien roi située dans le marais connu sous le nom de Troll Fen. L'ennui, la curiosité et l'absence de maturité suffisent pour que nos aventuriers décident d'aller examiner les faits de plus près.

Wulrhad est venu à Tristor pour rencontrer Shelba, qui est une réfugiée de la même tribu que Wulrhad et qui s'y est installée; en tant qu'Herbaliste, il y a près de 5 ans.

Garon est un druide de l'Ancienne Foi, qui a été envoyé à Tristor pour s'informer de l'absence de Sheaves Thunderash lors du récent rassemblement annuel des Frères de la Forêt Brillante (Phostwood).

Eu égard à l'état de leurs finances, les aventuriers se déplacent à pied. Il y a quatre jours de marche entre Wintershiven et Tristor, en longeant le cours de la rivière Yol

Fournir un background cohérent pour des personnages Ekbirans est plutôt malaisé. En effet, la Théocratie est particulièrement éloignée d'Ekbir. La distance à parcourir est de près de 120 hex (où l'hex = 30 miles, soit 6 000 kms), à travers Tusmit, Ket, Veluna, Furyondy, le Nyr Dyv et le Comté d'Urnst. Avec des conditions favorables et de la chance (et heureusement, les territoires à parcourir sont les plus civilisés du Flanaess), le parcours peut prendre de quatre à six mois.

Aventure

Château Arndulant

Ce château n'est pas ancien, car la théocratie de Pâle n'a conquis la rive occidentale de la rivière Yol que trois ans auparavant (LGG P. 82). Cette garnison frontalière ne dispose pas de ressources suffisantes pour envoyer des troupes dans l'arrière pays pour enquêter sur un problème, somme toute mineur, comparé à la présence de trolls et des hordes d'Iuz de l'autre côté.

Garond et Wulrhad se sont réunis aux autres personnages, au niveau de Château Arndulant. Le seigneur du Château a écouté leurs diverses motivations (avec amusement celle relative au roi enterré), puis les a présenté les uns aux autres, avant de les mettre en garde, au sujet de maraudeurs orcs et de massacres d'animaux. Il a entendu qu'un détachement de Chevaliers Templiers a été envoyé il y a près d'un mois pour chasser des orcs des contreforts des collines des Rakers (à 2/3 jours de cheval vers l'est), et il pense que ces maraudeurs sont des fuyards.

Après avoir fait vérifier leur moralité (Detect Evil) - ou tout du moins leur absence de mauvaise moralité - il leur accorde à chacun un sauf-conduit temporaire..

Premier jour

Spell list

Garon: Cure / Cure

Elhazar: Sleep / Sleep / Magic Missile

A peine le Owlbear (et la jeune fille) entr'aperçus, Wulrhad s'élançe en poussant des grognements de chien, suivi (plus lentement) par Talish. En entendant ces cris, le monstre se retourne vers les nouveaux assaillants. La course de Wulrhad est doublée par deux flèches, un missile magique et une pierre de fronde. Une flèche effleure le vieil homme, tandis que les autres missiles font mouche.

Le owlbear perd la moitié de ses points de vie, avant que le barbare ne porte son coup... et rate sa cible. Le owlbear riposte en frappant son assaillant avec ses griffes puis réussit à l'enserrer dans ses pattes.

Alors que le Barbare utilise toute l'énergie de sa rage pour retenir l'étreinte du Owlbear, Talish porte un coup avec son épée, et une nouvelle flèche touche le monstre, qui titube mais ne s'écroule toujours pas.

Finalement, l'étreinte du Owlbear se referme sur le Barbare, qui suffoque, juste avant que Garond ne lui assène un ultime coup de baton.

Deux sorts de soin lancés par le druide et une apposition de mains seront nécessaires pour remettre Wulrhad en état.

Malgré son affaiblissement, le Owlbear est un adversaire formidable. Les PC n'ont pas démerité, mais un personnage a bien failli ne pas survivre à cette rencontre. La charge du Barbare n'était peut-être optimum, alors que les archers auraient pu traiter préalablement une partie du problème, mais il n'est pas certain que les deux paysans auraient pu survivre.

La nuit

L'attaque de nuit, a été un grand échec pour les orcs. La prévoyance du groupe a été payante, plus particulièrement l'investissement dans un hibou "familier".

Le hibou a repéré les orcs alors qu'il s'approchaient de la maison et a alerté son maître.

Alors qu'ils s'appêtent à pénétrer dans la maison, ils sont accueillis par un sort de sommeil qui fait s'écrouler 2 orcs, plus le leader. Le dernier orc affolé s'enfuit mais son élan est arrêté par deux flèches du Ranger dans le dos.

La porte s'ouvre alors, et le Barbare et le Paladin trouvent trois orcs assoupis. Dans un élan incontrôlé Wulhrad décapite le premier orc à portée (le leader). Tandis que Talish fait passer le deuxième de l'état ensommeillé à l'état inconscient (assommé), le troisième ne tarde pas à se retrouver également assommé par le Druide.

Le Ranger et le Barbare essaient vainement de poursuivre l'Orc, tandis que les autres membres du groupe veillent les deux captifs.

Durant l'interrogatoire l'un des Orcs décède sans donner d'information sur leurs effectifs et l'emplacement de leur camp. Ils semblent infiniment craindre un chef nommé "l'observateur" et nient tout lien avec les massacres d'animaux.

Deuxième jour: Le matin - Arrivée à Tristor

Spell list

Garond: Cure / Cure

Elhazar: Sleep / Sleep / Magic Missile

- Maccabin

La rencontre avec Maccabin laisse les aventuriers indécis, car non seulement celui-ci se comporte comme un dément, mais (dès qu'il aperçoit l'orc) il charge sur le groupe, tire et piétine le captif orc.

- Sergent Athone

Bien entendu, ça crée un fameux bazar, la milice arrive et veut désarmer et arrêter tout le monde, le paysan s'explique, puis le Paladin prend la parole (Diplomatie) et calme le jeu. Ils sont amené au Sergent Athone qui conserve la carte et confirme qu'une récompense a effectivement été offerte par le Connétable pour la capture de la personne responsable des mutilations. Cette affaire relevant de la juridiction civile, il n'en connaît pas les détails. Le sergent pense que les mutilations sont perpétrées par les orcs. Le connétable est actuellement absent et devrait revenir le lendemain.

- L'auberge

Les aventuriers collectent plusieurs informations, notamment auprès des gardes:

- La ferme Corris a été la dernière ferme attaquée
- Une malédiction Rhennee - L'arbre des pendus

: Le groupe embauche Finney Goodbarrel, un voleur est le bienvenu dans le groupe, qui, par ailleurs, peut leur donner les dernières rumeurs.

: Le Paladin détecte une aura mauvaise sur Jagadis Deadknife.

- Les commerces

Le groupe se rend au magasin général, puis à la forge. La marchande leur raconte les événements survenus il y a 20 ans.

- Le Druide

Il se porte bien, mais il parcourt les environs la nuit. Il n'est pas particulièrement communicatif, même avec son jeune collègue. "C'est un vrai ours" s'est exclamé celui-ci.

- Le Temple de Pholtus

Les contacts sont bons. La discussion est menée par le Paladin, qui n'est pas affilié à une religion en particulier. Les prêtres confirment intégralement toute l'histoire des Rhennee. Ils sont prêts à vendre des potions de soins (mais le groupe n'a pas assez d'argent)

- L'arbre des pendus

Une détection du mal ou la découverte du bouquet de fleur n'apportent aucune information.

La nuit à Tristor

- Attaque de la ferme Selford: Pas d'information nouvelle (sauf, que la grange a explosé !!!)
- Connétable Parsons: Rien de neuf non plus (confirmation de la prime de 1000 PO)

Troisième jour: Visite des fermes

Spell list

Garon: Cure / Cure

Elhazar: Sleep / Sleep / Magic Missile

- Visite de la ferme Selford: On achève le veau, on évite l'attaque du taureau (Druide) et on suit les traces de l'ours jusqu'à la ferme de Bosko
- Ferme de Bosko: Le groupe trouve le corps de la femme, les coups de couteau (?) sur le lit, la trace dehors qui mène au corps du fermier, puis la piste (gouttes de sang de l'ours)
- Ferme de Cullen: Néant

⇒ Retour vers Tristor: Rencontre avec Jagadis

⇒ Découverte du connétable: Le connétable délire, "les Burens, les Burens". Finney Goodbarrel (le NPC du village) identifie qu'il s'agit d'une ferme au Sud-Est (il faut passer par le village pour la rejoindre)

Le druide envoie un sort de soin sur le connétable, le ranger conserve l'arc et les flèches.

Le paladin hisse le connétable sur le cheval, monte derrière lui et part au galop vers le village tandis que les autres progressent à pied.

A ce moment, le groupe ne discerne pas très bien la nature de l'adversaire. Il y a à la fois trop et pas assez d'indices.

- *Ils pensent que les orcs ne sont pas directement responsables,*
- *Ils ne voient pas de lien avec une éventuelle malédiction Rhennee,*
- *Ils sont troublés par la présence de signes humains autour des déprédations de l'ours (couteau, bâtiments fouillés, explosion),*
- *La principale hypothèse est que Jagadis soit une espèce d'Ours-garou, touchable par des armes normales (les traces de sang), mais qui se régénère.*

Talish fait un rapport sur les derniers événements au sergent et aux prêtres de Pholtus, mais ne réussit pas à obtenir d'aide. Le sergent lui laisse entendre qu'il est prêt à lui accorder de l'aide pour combattre les orcs mais pas une espèce d'ours enragé.

Le soir: L'attaque

Le groupe a essayé de s'organiser (se diviser) pour parer à toute attaque, et également pour ne pas être tous pris dans l'aire d'effet d'une boule de feu.

- Bois: Sommairement exploré,
- Extérieur: Finney Goodbarrel (Hide +12) et le Hibou sont placés en observation dès la tombée de la nuit (et dès que le groupe voit le brouillard se lever), respectivement sous le poulailler et dans un arbre entre les deux bâtiments.
- Maison: Barbare + Druides
- Hangar: Paladin + Ranger + Magicien

(Les portes de la maison et du hangar sont presque face à face, mais distantes de 25 mètres)

L'épais brouillard, qui réduit la visibilité à 3 mètres va largement perturber cette belle organisation.

Round 0

Finney entend les incantations et l'ordre d'attaquer

Round 1

L'ours travers la cour

Finney essaie de se rapprocher discrètement de la source de cet ordre, pour l'identifier (Cette partie est jouée en solo par le DM, car il ne souhaite pas que les joueurs sachent ce qui se passe, mais cela correspond à l'esprit des instructions qui lui avaient été laissées)

Round 2

L'ours attaque par la porte de derrière (ça n'était pas prévu - en fait le DM avait oublié de mentionner l'existence porte arrière lors des préparatifs ☹), mais il est attendu de pied ferme par le Barbare enragé et sa terrible grande épée, tandis que le druide se précipite pour ouvrir la porte de devant et appeler à l'aide.

Round 3

Le barbare échoue dans son attaque. Il est touché par deux pattes, mais il réussit ses deux jets de protection.

Round 4

Le magicien envoie Magic Missile (3 HP)

Le paladin vient seconder le Barbare

Le ranger fait le tour de la maison pour pouvoir tirer.

L'ours réussit une attaque de griffe contre le Paladin, qui loupe son jet de protection et s'écroule, et une attaque de gueule contre le Barbare qui ne tient plus debout que grâce à sa fureur.

Le Barbare réussit à toucher l'ours et le blesse (11 HP)

Round 5

L'ours s'enfuit

Le barbare bénéficie d'une attaque normale plus une attaque d'opportunité, l'attaque normale échoue, mais l'attaque d'opportunité semble toucher mais passe mystérieusement à côté

Le ranger tire une flèche qui loupe et l'autre semble avoir touché pour 7HP, mais sans certitude.

On reconnaît là, la baguette magique du DM, les règles de combat de la 3^e édition ne sont pas claires pour nous, mais le DM tranche en indiquant que l'attaque du Barbare bien qu'elle semble avoir touché l'ours est finalement passée à côté - Le magicien tire un jet de Spellcraft et s'exclame Blur (Flou). L'attaque ratée du Ranger semble relever de la même logique.

Fin du combat

L'ours a disparu dans le brouillard...

La rage du Barbare retombe et il s'écroule au sol

Le druide soigne les deux combattants (petite inquiétude sur le Paladin qui ne se relève pas du fait de l'empoisonnement) - Le Barbare, malgré l'intervention ultérieure du Paladin, est encore blessé à 50%

Encore une rencontre qui a faillit tourner à la catastrophe, bien que Animal Empathy, le sort Calm Animals, et surtout, le sort Sommeil auraient pu mettre l'ours complètement hors d'état de nuire. Je pense d'ailleurs qu'un certain nombre de groupes chanceux réussissent à éliminer l'ours, et que Reuven doit alors disparaître dans la nature avec la récompense (rubis de 1000 PO) et sans avoir tué Jagadis (Il ne reste plus aux aventuriers qu'à se venger sur les orcs)

Retour de Finney

- Il a vu Reuven (30 ans, cheveux sombres, barbe longue et mal soignée),
- il a entendu les incantations,
- L'homme et l'ours sont partis vers le Nord.

Cette information sera décisive pour la suite de l'aventure. En revanche, il me semble que la majorité des groupes ne disposent sûrement pas de cette information, et cela m'intrigue de savoir comment ils découvrent Reuven ?.

La nuit

Le groupe n'a aucune envie de parcourir les bois dans le brouillard et va donc attendre le lendemain pour essayer de suivre la piste.

Quatrième jour

Spell list

Garon: Cure / Cure

Elhazar: Sleep / Magic Missile / Magic Missile

Un sort de soin est envoyé sur le Barbare, qui revient à 90% de son potentiel.

Le mage identifie un peu de poudre de fer là où l'homme a incanté qui peut correspondre à un sort d'Enlarge, et qui permet d'expliquer la taille de l'ours qui a attaqué. En chemin ils trouvent une fiole vide.

Le DM considère que Reuven a donné à l'ours la potion de Cure Moderate Wounds trouvée sur le Connétable - La rencontre avec Jagadis n'aurait pas beaucoup duré si l'ours n'avait eu que 5 HP.

Le groupe commence à préciser le profil de l'agresseur. Les joueurs pensent qu'il s'agit d'un ranger pour sa capacité à dissimuler ses traces et, evil pour ses méthodes) + magicien (5^e, à cause de la Fireball). La vengeance du Rhennee est revenue à l'ordre du jour.

Le suspect N°1 est Jagadis (est-il le Rhennee survivant ?) - Pas pour longtemps...

Exit Jagadis

La rencontre rapporte un objet magique (peu ordinaire) et la preuve que Jagadis n'est pas le responsable.

Le groupe raisonne que si l'agresseur n'est pas l'allié des orcs, il y a de fortes chances pour qu'il soit caché dans le bois. De surcroît, les ours n'aiment pas les marais, et les recherches de Jagadis semblent également l'avoir amené dans les bois.

Finney, interrogé sur ces bois, indique qu'un sentier conduit à la cabane de la vieille Tadda.

Les joueurs auraient pu avoir cette information en retournant en ville ou bien, ce qu'il comptaient faire, en envoyant la chouette faire une reconnaissance aérienne. Cette option a légèrement modifié le déroulement de l'aventure.

La vieille Tadda

Elle leur parle de:

- Brownie (Femelle ours)
- Old Kedder: Aveugle et Invalide - 50/60 ans -Shaman
- Le Forestier, Hosk: + jeune (40 ans ?), barbe, cicatrice sur la joue gauche

Elle donne les indications pour trouver ces deux personnages

La caverne d'Hosk.

Les aventuriers retrouvent les traces de l'homme et de l'ours. Lorsque Hosk / Reuven sort, ils n'ont quasiment plus aucun doute, mais tandis que le druide l'interroge (Sense Motive), le Paladin se concentre pour détecter le mal, et sent une légère émanation maléfique provenir de l'homme.

Le groupe s'éloigne conformément à la suggestion de Reuven, mais en fait les aventuriers se coordonnent pour revenir et assommer l'homme (ils ont toujours un doute). Le hibou est placé en observation au cas où la grotte aurait une autre sortie.

Finney est envoyé en éclaireur et il ressort rapidement en hurlant, "l'ours est là !"

Le groupe se précipite vers l'entrée de la grotte, la paladin et son cheval en premier, empêchant la fuite de Reuven.

Round 0

- Le voleur est détecté par Reuven

Round 1

- Reuven incante [Enlarge] sur l'ours
- Finney sort de la grotte en hurlant

Round 2

- Reuven envoie l'ours à la sortie
- Reuven incante [Mage Armor] sur lui
- Le Paladin arrive à l'entrée et saute du cheval (affolé)

Round 3

- Reuven envoie [Blur] sur lui
- Le ranger tire sur l'ours et ne le touche pas
- Le Paladin ne touche pas l'ours
- L'ours frappe et tue le cheval du Connétable
- Le Barbare touche et tue l'ours. [13 HP]

Round 4

- Reuven envoie [Ray of Enfeeblement] sur le Barbare qui loupe son jet de protection (*NdR: et qui se retrouve presque à sa force normale*)
- Le Barbare et le Paladin frappent Reuven (Le bougre est maintenant AC 17 et AC 18 - Dodge - contre le Barbare) et ils loupent toutes leurs attaques (*NdR: finalement le Ray of Enfeeblement n'était pas mal vu*)
- Le ranger tire sur Reuven (avec TH-4) et ne le touche pas
- Un [Magic Missile] fuse de derrière pour [3 HP]

Round 5

- Le Druide se joint au combat et touche (!) Reuven pour [4 HP]
- Un nouveau [Magic Missile] frappe Reuven [3 HP]
- Reuven se bat maintenant comme un désespéré, il a trois adversaires autour de lui, il touche le Barbare avec ses griffes et le Barbare réussit son jet de protection
- Le ranger tire sur Reuven (avec TH-4) et ne le touche pas
- Wulhrad loupe Reuven
- Le Paladin touche Reuven [5 HP]

Round 6

- Reuven touche le Barbare, qui loupe son jet de protection et s'écroule
- Le ranger tire sur Reuven (avec TH-4) et le touche 1 fois [6 HP]
- Le Paladin et le Druide loupent Reuven

Round 7

- Le Druide loupe Reuven

- Reuven touche le Druide, qui loupe son jet de protection et s'écroule
- Le Paladin loupe Reuven
- Le ranger tire sur Reuven (avec TH-4) et le touche 1 fois [4 HP]

Round 8

...Reuven ouvre la bouche dans un dernier cri et s'écroule en avant, un carreau d'arbalète logé dans le dos [11 HP], tandis que Finney sort de l'ombre, un sourire satisfait aux lèvres et l'arbalète à la main.

Encore un combat, qui a failli très mal tourner, l'AC de Reuven était importante pour un groupe de notre niveau, et l'Enfeeblement sur Wulhrad n'a pas amélioré les choses. Le DM a intelligemment lancé les sorts sur Reuven avant la confrontation. Il nous indique qu'il nous a fait une fleur car Reuven aurait pu se dissimuler et probablement quitter la grotte sans qu'on le remarque ou bien commencer le combat par une attaque sournoise sur l'un des joueurs. L'intervention de Finney est très Rôle-Play, mais en fait il ne restait que 1 HP à Reuven et ses chances de survie étaient limitées. En pur Rôle-Play, le DM considère que Finney a également caché le Candélabre en argent (200 GP) dans un coin de la grotte (pour ses besoins futurs)

Un detect magic permet de repérer le Cloak, l'anneau et les Bracers, qui en attendant la l'identification et l'affectation finale sont répartis:

Ranger: Cloak of Elvenkind (son usage est trouvé par expérimentation)

Magicien: Bracers (+1)

Quant à l'anneau personne ne souhaite le mettre pour l'instant (*NdR: idem pour le Kukri +2 qui a été complètement oublié*)

Retour vers le village, après un passage chez Tadda, pour identifier Hosk, en emmenant la tête de l'ours mort et le corps de Reuven.

En chemin vers le village le groupe est abordé par Prin Falen qui réclame leur aide, les aventuriers acceptent à condition que la Femme les emmène à Tristor puis à l'endroit où le panier de la petite fille a été retrouvé.

Retour (bref et) héroïque à Tristor

Garon (le Druide), qui semble avoir résolu les problèmes, pour lesquels il était venu, nous quitte.

*Sur les 1 250 PO trouvés dans la grotte (dont le rubis de 1 000 PO) + 50 PO (Revente de l'arc long de Jagadis et du X-Bow de Reuven), soit 1 300 PO le groupe verse 200 PO à Garon pour sa participation. Finney conserve le Kukri +2. Ils dépensent 300 PO pour acheter les six [potions de soin] auprès du Temple de Pholtus = **Solde: 800 PO** (soit 200 PO par aventurier)*

Finney propose de rester avec eux.

Recherche de Sara

Le ranger trouve les traces de Sara et de son père du lieu de cueillette, jusqu'au bord d'un petit torrent. Les traces du père remontent vers le nord (mais aucune autre trace), mais le groupe aperçoit une petite chaussure vers l'aval. Le groupe suit lentement la berge du torrent, jusqu'à

une petite crique sablonneuse où ils identifient de larges traces d'ours, la deuxième chaussure et une grande traînée dans le sable, puis des petits pas (pieds nus).

Malgré la taille de l'ours, la trace est difficile à suivre (passage par des zones rocheuses) et les aventuriers passent plusieurs fois devant l'entrée sans la repérer.

Lorsqu'ils s'approchent de l'entrée, un énorme ours brun en sort (*NdR: Le groupe regrette amèrement le départ du Druide*), qui prend immédiatement une position d'intimidation. Le groupe ne bouge pas, l'ours ne bouge pas, mais une petite fille apparaît derrière l'ours.

⇒ Discussion entre le Paladin et la petite fille (*NdR: Diplomatie, ça peut servir à tout*), qui accepte de revenir avec le groupe. L'ours les laisse partir.

Rencontre nocture

Le groupe préfère quitter le centre de la forêt et rejoindre la cabane de Tadda. Deux des quatre membres peuvent voir dans l'obscurité et se repèrent intuitivement.

En chemin, ils entendent des bruits. Le ranger part seul identifier...le groupe entend des cris et des grondements...lorsqu'ils arrivent, ils découvrent quatre orcs...morts d'une flèche chacun. Ils découvrent également leur prisonnier: Le père de Sara. Celui-ci leur donne des informations sur la localisation du camp des orcs.

Les aventuriers rejoignent la cabane de Tadda vers dix heures du soir et installent le camp pour la nuit.

Cinquième jour

Spell list

Elhazar: Sleep / Sleep / Magic Missile

Le lendemain, Hiram et sa fille repartent pour le village, tandis que les compagnons reprennent la route en direction de la Corne du Dragon Bleu, où pourrait se trouver le camp des orcs.

Le ranger en avant, la chouette par au-dessus, le groupe avance prudemment.

Le ranger reste en observation toute la journée pour estimer le nombre d'humanoïdes présents (notamment pour manger ou s'entraîner), tandis que le groupe est dissimulé plus loin à l'orée du bois.

Il compte:

- une douzaine d'archers gobelins, dont 3-4 sont affectés à la garde du camp au sommet de la "corne du dragon"
 - une demi douzaine d'orcs dans le camp et au moins le double en patrouille.
 - Un chef bugbear dans une cabane isolée
- soit une vingtaine d'humanoïdes, et le risque d'en voir apparaître d'autres lors d'une attaque.

Par ailleurs, il localise le piège dans la passerelle, et les captifs dans la cage (l'un d'eux semble inconscient et ne survivra pas indéfiniment).

La nuit

Le groupe espérait que le brouillard allait se lever, mais tant pis...

Le ranger et Finney se déplacent sur l'eau avec des radeaux de roseau et se dissimulent sous le ponton, pour libérer les prisonniers.

Ils décampent et rejoignent Tristor, le lendemain à l'aube.

Sixième jour

Spell list

Elhazar: Sleep / Sleep / Sleep

Rencontre avec le Sergent Athone et le Connétable (qui a repris ses esprits).

Les aventuriers pensent qu'il faut prévenir le Château Arndulant, mais le sergent insiste pour qu'une solution locale soit trouvée (sous-entendu "je vais avoir de la promotion").

Il propose d'adjoindre au groupe une patrouille de 4 gardes (Cotte de maille / Arbalète légère)

Après discussion, le groupe accepte: "Nous attaquerons à l'aube, à la condition que vous nous fabriquiez deux "radeaux"

Le plan est le suivant:

- (1) Les gardes portent une simple armure de cuir et un bouclier de bois
- (2) Les deux radeaux couverts de roseaux se positionnent sous la baraque des gobelins (Barbare, Paladin, Magicien et Gardes)
- (3) Le Ranger se positionne pour attaquer la "corne"
- (4) Finney est posté sous le ponton (pour servir d'assistance)
- (5) Au signal du hibou, le magicien envoie un sort de sommeil sur le sommet de la corne
- (6) Le Ranger fait le ménage sur la corne
- (7) Le barbare, le paladin et les quatre gardes bondissent dans la baraque des Gobelins

on avise...

Execution:

Round 0

Deux gobelins s'écroulent, l'un des deux survivant se met à crier

Round 1

Le ranger élimine les deux gobelins survivants. (2 flèches)

Le magicien envoie un sort de sommeil dans la baraque des gobelins (par un trou)

⇒ 1 seul gobelin endormi (!), mais le résultat n'est pas connu des joueurs

Round 2

Agitation dans les deux baraquements

Le barbare et le paladin s'engouffrent dans celle des gobelins, suivis par les quatre gardes. Le barbare est blessé par un carreau d'arbalète [HP5], il tranche son adversaire en deux, ainsi que celui qui se tient à côté [Cleave]. Le Paladin réussit la même opération. Il ne reste que trois gobelins debout. L'un tire sur les garde et loupe. Les gardes ripostent et deux gobelins s'écroulent.

Round 3

Avec une rapidité étonnante le dernier gobelin se précipite sur le paladin et le blesse [6 HP]
Le Paladin coupe le dernier gobelin en deux. Un carreau d'arbalète achève celui qui dormait.

Le barbare boit une potion de soin

Un orc sort de la baraque et jette un coup d'œil rapide vers la corne, où il ne voit pas de gobelins vivants et vers la baraque des gobelins où il voit deux des gardes restés à l'entrée. Il pousse un beuglement en courant vers les gardes. Deux flèches (du ranger) se plantent à ses pieds, un carreau siffle à ses oreilles et le dernier carreau se plante dans sa poitrine.

Le bugbear sort également de son abri et pousse un hurlement de rage lorsqu'il est touché par un carreau d'arbalète [8 HP] tiré par Finney qui est installé dans l'arbre à côté, mais il continue sa course jusqu'à l'entrée de la baraque des orcs.

Round 4

Le paladin boit une potion de soin

Les gardes se mettent en position de tir sur le ponton

Tous les orcs (4) sortent de la cabane et se précipitent une javeline à la main. Tous les cinq courent vers les agresseurs (Half move jusqu'au bas de la "Corne")

Le ranger loupe ses deux flèches

Deux carreaux loupent

Deux javelines touchent et blessent deux gardes [4 HP chacun]

Deux autres carreaux loupent

Le magicien finit d'incanter: Deux orcs (!) s'écroulent.

Le Barbare se porte au contact.

Round 5

Un orc envoie un missile magique sur le magicien [3 HP] (!!!)

Le ranger loupe ses deux flèches (!!!)

Le Barbare (enragé) et le Chef se sautent dessus

Le Bugbear inflige 12 HP au barbare (Glooops)

Le Barbare loupe....

Puis encore 7 HP, le barbare est au sol (à -5 HP / consternation)

Les deux orcs actifs se portent au contact des gardes, ils sont touchés par des coups critiques (et tués)

Le Paladin attend de pied ferme le chef et donne l'ordre aux gardes de tirer.

Round 6

Le dernier orc s'enfuit et est blessé par une flèche du Ranger. Un carreau d'Arbalète de Finney le loupe, et il plonge dans l'eau.

Le chef est touché par un carreau tiré par les gardes [8 HP]

Le chef touche le Paladin (Aiiiiiee...) pour [6 HP] [Pheeew !]

Le Paladin riposte...et loupe

Le chef loupe également.

Round 7

Le ranger tire sur l'orc nageur, et ne pense pas l'avoir touché.

Le Paladin frappe le premier et touche pour [5 HP], le chef riposte et loupe ses deux attaques. Les deux gardes qui ne sont pas blessés essaient vainement d'aider le Paladin.

Finney prend position pour ajuster un tir

Round 8

Le paladin loupe. Le chef orc touche pour [8 HP], le paladin s'écroule.

Le chef orc porte sa deuxième attaque sur un garde et touche pour [13 HP] = Down

Le dernier garde réussit à toucher le Bugbear [7 HP]

Finney tire et abat le Bugbear...

Le ranger a peut être touché l'orc nageur...

FIN

Les quatre dernières potions de soin sont utilisées pour soigner le garde, le Paladin et le Barbare.

Encore une bataille gagnée à l'arraché. Cependant, les orcs ont mis leurs armures bien vite, le chef Bugbear a bénéficié d'un bonus de +5 pour ses deux attaques, et le Ranger n'a pas été très chanceux sur ses tirs