



Première Partie : Le Sang des Braves

(PJ niveau 1-2)

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Synopsis : les PJ accompagnent une force armée du Sommerlund qui doit se rendre à Ragadorn dès qu'elle recevra l'autorisation du prince Torrost, auprès duquel les maîtres des PJ sont en mission diplomatique. L'objectif est d'obtenir qu'une armée conjointe du Sommerlund et de Durenor utilise Ragadorn comme base arrière pour pacifier le Pays Sauvage. Mais un traître refuse que cela se fasse et a mis en branle de sombres forces pour faire tomber Ragadorn en son pouvoir avant que les armées de la lumière ne soient réunies. Les PJ vont survivre à un massacre et devoir avertir Ragadorn, tout en découvrant la source de tout ce mal.

Note sur le scénario : il est fait allusion aux maîtres des PJ. Vos PJ étant de bas niveau, ils ont nécessairement des mentors. Ceux-ci sont de leur classe de personnage et de niveau 7. Ils ont accompagné l'émissaire du Sommerlund, Tregar de Toran, dans sa mission diplomatique.

Episode 1 : La compagnie perdue

Les PJ accompagnent une force de 50 cavaliers du Sommerlund, qui doivent se rendre à Ragadorn dès qu'ils en auront l'autorisation. Là-bas, ils retrouveront 100



fantassins de Durenor, pour former la première armée chargée de pacifier le Pays Sauvage. Les deux royaumes doivent bien entendu obtenir l'accord du Prince Torrost de Ragadorn pour cela. Les PJ sont sous les ordres directs de Sire Uther Remald, Chevalier du royaume de niveau 5. C'est lui qui a l'honneur de commander les troupes.

En compagnie de Sire Uther

Sire Uther est un digne représentant de sa charge, même si les rumeurs et quelques jours en sa compagnie semblent se recouper : il est d'une bravoure exemplaire, mais on n'en fera pas un stratège.

Sire Uther se sent responsable des PJ. Le Magnamund est un monde périlleux et il estime de son devoir que la relève soit en de bonnes mains car les PJ sont les héros de demain. Il ignore à quel point il est proche de la vérité.

L'armée campe en bordure de la route menant vers Ragadorn. Cela fait déjà une semaine et hormis des marchands ou des diligences, il faut bien reconnaître qu'il ne passe pas grand monde par ici et que l'inactivité pèse aux soldats.

Heureusement, vers midi, apparaît en provenance de l'est une demi-douzaine de cavaliers escortant un noble personnage.

Uther s'habille de pied en cap et ira l'accueillir avec les PJ. Il fait mander ceux-ci s'il ne leur vient pas à l'esprit de l'accompagner.

L'homme se trouve être le Baron Richard de Ragadorn, et il apporte une bonne nouvelle. Des PJ méfiants peuvent faire un test de psychologie (DD 10). La bonne humeur de l'homme est sincère :

« Messire Uther, c'est avec plaisir que je viens en personne vous donner l'autorisation, au nom du Prince Torrost, de marcher en paix vers notre belle cité de Ragadorn où la population vous attend impatiemment dans l'espoir de vous faire un accueil digne de l'honneur que vous lui accordez. »

C'est le soulagement général, les pourparlers ont enfin abouti, et dans le bon sens. Uther donne l'ordre de lever le camp, de façon à ne plus perdre de temps. Ce que l'on fera l'après-midi ne sera plus à faire.

Richard de Ragadorn

Le baron Richard, la quarantaine, est un fervent partisan de cette entreprise. Si les PJ discutent avec lui, il engagera naturellement la conversation. Pour lui, Ragadorn souffre trop d'un arrière-pays barbare alors qu'elle jouit d'une situation portuaire exceptionnelle. Il y a tant à faire que la cité seule ne peut y parvenir. Mais puisque la menace des Seigneurs des Ténèbres semble révolue aux siècles passés, alors autant que les puissants royaumes du Sommerlund et de Durenor fassent œuvre de bonne intelligence en pacifiant une des contrées les plus infréquentables. Il est toujours important de préparer l'avenir.

Vous l'avez compris, sire Richard ne doute plus de rien, et il a tort.

Les PJ ne sont pas tenus de monter la garde, il y a suffisamment d'hommes pour cela. S'ils le souhaitent néanmoins, Sire Uther le verra d'un très bon œil, veiller la nuit forge le caractère.

Des Gloks !

Le deuxième soir, ce sera le drame.

À minuit, des Gloks vont encercler le camp et donner l'assaut. Entendons nous bien : nul n'imagine qu'une telle force de Gloks puisse jaillir du Pays Sauvage. Les bipèdes les plus connus sont les Squalls, et leur réputation en matière de couardise n'est plus à faire. Le long de la route, les voyageurs n'ont qu'à redouter les bêtes sauvages et les brigands. Ce que normalement une force de 50 cavaliers du Sommerlund surclasse sans sourciller.

Un PJ qui monte la garde à ce moment là peut faire un jet en perception (DD 12). S'il réussit, il apercevra des formes humanoïdes approcher du campement. Connaissant parfaitement le terrain, sachant exactement à combien d'hommes ils ont affaire attendant que les cavaliers tombent dans le piège, les Gloks bénéficient d'une surprise totale.

S'il les repère, le PJ ne les aperçoit qu'au dernier moment, tant les Gloks donnent l'impression de jaillir de partout. Ce qui est vrai : ils avaient creusé des trous non loin et guettaient la troupe.

Si le PJ ne les a pas repérés, il a le droit à un ultime jet de Perception DD 12. S'il réussit, il se retourne à temps pour voir un Glock se jeter sur lui.

Sinon, il risque bien de prendre un coup par surprise...



Alarme donnée par un PJ : les autres PJ ont le temps de se lever et de prendre leurs affaires.

Sinon, les cris des sentinelles réveillent tout le monde. Vos PJ n'auront peut-être pas le temps de s'équiper.

Quoi qu'il en soit, une mêlée confuse s'en suit, car il n'y a aucune ligne de front. Les Gloks se répandant dans le campement, frappant au hasard, homme comme chevaux, tuant tout ce qui croise leur chemin. Juste équipé de son bouclier et de son épée bâtarde, Sire Uther organise tant bien que mal la résistance : en un mot, il tape dans le tas en criant « Sommerlund ! Sommerlund ! »

N'hésitez pas à mettre vos PJ en difficultés, la marée Glok est irrépressible. Des soldats du Sommerlund les tireront des pires coups, au péril de leur vie, il faut que ça saigne ! De même, si en véritables héros vos PJ sauvent des cavaliers, n'hésitez pas à faire mourir ceux-ci en venant aider les PJ à leur tour : du sang et du drame, c'est la fin !

Alors que partout les tentes brûlent, les chevaux hennissent, s'enfuient, que les cavaliers périssent égorgés par des Gloks surexcités, Uther fera le clair autour de lui et ordonnera aux PJ de prévenir Ragadorn de leur terrible destin. Nul doute qu'une force puissante de Gloks se prépare à assaillir la ville, avant de certainement remonter vers le Sommerlund ou fondre vers Durenor.

Uther sait qu'à Ragadorn se trouvent les puissants maîtres des PJ et que des soldats de Durenor s'y rendent en ce moment même. Il faut agir.

Si les PJ n'y pensent pas, il leur jette une sacoche contenant 4 fioles de Laumspur, puis il retourne dans la mêlée gagner du temps pour les PJ au prix de sa vie.

Episode 2 : Seuls dans la nuit

Les Gloks ont ordre de ne laisser aucun fuyard en vie. Il n'y a pas beaucoup d'options pour les PJ.

Le chemin vers l'Ouest est le plus férocegardé : le Sommerlund doit ignorer ce qui vient de se passer.

Aller vers le Nord, c'est se retrouver sur une côte déchiquetée et peu praticable. C'est le meilleur moyen de se faire coincer par une patrouille de Gloks, dos à la mer.

Aller vers le Sud, c'est le plus sage : on se retrouve en plein Pays Sauvage. Les Gloks n'imaginent pas que l'on cherche à s'y réfugier.

Aller vers l'Est est tout aussi mortel : Ragadorn ne doit pas être prévenue, mais à la rigueur c'est moins grave si cela arrive... car de toute façon le siège de la ville est en cours. Il est juste préférable de maintenir les assiégés dans l'incertitude.

Il est vivement conseillé aux PJ de fuir par le Sud.

Les PJ vont à l'Ouest : les Gloks patrouillent par bande de 10, oui, rien que ça. Ils sont armés d'arcs et tirent à vue. Les PJ seront rabattus vers le Sud.

Les PJ vont au Nord : ils peuvent atteindre la côte sans problème. Excepté qu'une heure avant l'aube, une patrouille de 6 Gloks se dirigera dans leur direction

Les PJ vont au Sud : il n'y a que des patrouille de 4 Gloks, il est donc plus facile de les éviter ou de les éliminer. Qui plus est, ils n'ont pas d'arcs.



Les PJ vont à l'Est : les Gloks patrouillent par bande de 8 et sur la piste les possibilités de se cacher sont moindres. Les PJ devront passer en force... pour être rabattus vers le Sud quand ils verront 10 Gloks venir en renfort de ceux qu'ils affrontent.

Inquiétez-les, s'ils sont repérés faites leur une traque impitoyable, et s'ils se débarrassent trop facilement des Gloks, d'autres apparaîtront au loin, il faudra fuir, encore.

Il est évident que si les PJ doivent aller à Ragadorn, ils devront prendre à l'Est. L'Est étant coupé, ils doivent faire un détour par le Pays Sauvage, au Sud.

Episode 3 : Le Pays Sauvage

Il fait jour, nos PJ sont fourbus, errant dans le Pays Sauvage. Ils doivent s'enfoncer un peu au Sud avant d'obliquer vers l'Est. Cela promet un beau travail d'orientation.

S'ils n'ont pas de problème, les PJ en auront pour autant de jours que vous le désirez (minimum 3), s'ils réussissent leur jet de Survie et tutti quanti.

En cas de jet manqué, affamez-les, s'ils n'ont pas pu prendre des vivres.

Sinon obligez-les à chasser, il y a quelques terriers de lapins. Bonne chance !

Un MJ généreux leur fera découvrir des baies de Lanurma, c'est assez nourrissant. En sachant qu'avec tout cela les Gloks rôdent, mais pas seulement eux.

Une meute de chiens sauvages prendra les PJ en chasse. Les plus téméraires viendront les affronter, puis le reste se contentera de les poursuivre. Les PJ devront trouver un abri pour la nuit, ou la meute leur tombera dessus, comme des Gloks.

Des Gloks, y en a-t-il ? Normalement, le Pays Sauvage en est dépourvu... Une embuscade si bien préparée présage du pire.

Un petit village

Les PJ repéreront un village de petites masures minables qui semble abandonné. Il s'agit d'un village de Squalls. Ils devraient pouvoir se réfugier.

S'ils observent attentivement le sol ils relèveront de nombreuses traces de pas brouillées, il y a eu une grande agitation par ici. Avec un succès critique, ils distingueront des pas de Squalls et de Gloks.

S'ils font le tour du village vos PJ pourront tomber sur les traces d'une colonne d'humanoïde (direction : la colline de l'Homme mort), avec un succès critique ils comprennent que des Gloks entourant des Squalls prisonniers ont vidé le village.

S'ils avancent prudemment, ils surprendront un Squall en train de sortir timidement d'une mesure, une cruche à la main, et partir furtivement remplir celle-ci à une source tout juste potable.

Si les PJ ne sont pas discrets, ce même Squall se terrera dans la mesure où ils entreront, caché comme il peut derrière un tas de fagots entassé pour l'hiver.

S'ils fouillent le village, les PJ comprendront que celui-ci a été pillé, mais curieusement il n'y a ni trace de sang ni de cadavres, comme si on avait raflé la population.

Si les PJ capturent et comprennent le Squall, ils sauront que des Gloks sont venus emmener les siens de force. Lui a réussi à se cacher. Il a entendu un Glock, qui parlait le Squall, dire que tout le monde se rendait à la colline de l'Homme mort.

Si les PJ capturent le Squall mais ne le comprennent pas, par geste il indiquera le chemin de la colline de l'Homme mort : les PJ étant des héros, il imagine qu'ils viennent pour les Gloks...

Les PJ doivent éclaircir ce mystère.

Episode 4 : La colline de l'Homme mort

Il s'agit d'une colline où un malheureux fut jadis traîné par des brigands et torturé jusqu'à ce que mort s'en suive. Les Squalls du village voisin vinrent le détacher et l'enterrer, de peur que son fantôme ne vienne hanter les environs. Pour la petite histoire, les Squalls renseignaient les brigands sur les allées et venues des voyageurs de la route...

Il y a un arbre mort sinistre au sommet de cette petite colline.

Mais ce n'est là que détail : un campement Glok (40 bestiaux) s'y est installé. Les PJ ont intérêt à être prudents mais heureusement, à cause de leur nombre et de leur victoire récente, les Gloks sont trop confiants et leurs gardes inattentifs.

Les herbes sont hautes par ici, les PJ peuvent s'approcher courbés. Comme point d'observation, il y a une sorte de monolithe derrière lequel on peut se cacher pour observer le camp. En fait, ce monolithe servait de repère aux brigands pour cacher leur trésor. Il y a un coffre enfoui dans le sol (contenance 127 couronnes, DD 16 pour le repérer). Les brigands n'ont jamais pu le récupérer.

Si les PJ observent les Gloks, ils constateront que nombreux sont blessés mais qu'encore plus portent des armes ou des casques tout neufs du Sommerlund, certains ont dû faire partie de leurs assaillants.

Au pied de l'arbre, attachés les uns les autres par une corde, il reste une vingtaine de Squalls.



L'étrange inconnu

Avant que les PJ ne se décident à y aller, ils apercevront une troupe importante approcher. 20 Gloks, en formation, escortent un humanoïde plus grand, tout emmitoufflé dans sa houppelande beige. De loin, impossible de dire qui il s'agit, mais c'est quelqu'un d'important, l'armée du camp se met au garde à vous.

L'humanoïde se dirigera vers les Squalls. En haut de la colline à la vue de toute le monde, il ordonnera aux Gloks de relever les Squalls et il forcera ceux-ci à boire une potion contenu dans un ciboire luisant d'une malsaine aura verdâtre. Les pauvres êtres se tortilleront dans tous les sens, puis s'écrouleront pour s'agiter convulsivement.... et se relever en Glok !

Surtout, découragez les PJ d'agir : il y a bien trop de Gloks, et il y a un grand méchant.

Ils ont intérêt à se carapater en catimini. S'ils se font repérer, lâchez des Gloks à leur

poursuite. Ils devront leur survie au fait que la plupart des Gloks iront soit surveiller l'ouest, pour que les PJ ne préviennent pas le Sommerlund, soit partiront à l'est pour mener le siège de Ragadorn.

Vous pouvez donc traquer les PJ une fois de plus, mais sans qu'ils le sachent, ce sera plus facile pour eux. Notez que le plus intelligent serait de retourner au village des Squalls et d'y tendre une embuscade à leurs poursuivants.

Le petit Squall, s'il est en vie, pourra leur montrer un tunnel, reliant deux maisons, qui lui sauva la vie. On peut ainsi rentrer dans une maison, à la vue des Gloks, et ressortir par l'autre à leur insu.

Maintenant que les PJ ont vu la source du mal, ils doivent rapporter le fait à leurs maîtres.

Episode 5 : Prévenir Ragadorn

Au loin, les PJ apercevront les tours et l'enceinte de la cité. Certes, ce n'est pas Holmgard mais ici c'est tout comme.

Malheureusement, il y a bien trois cents Gloks autour de la ville, une centaine au sud, une centaine à l'ouest et une centaine à l'est. Ils ont creusé des tranchées tout autour pour s'abriter des flèches des défenseurs. Eux mêmes utilisent des arbalètes toutes neuves.

Ils n'ont pas d'armes de sièges, ce qui est surprenant, hormis quelques échelles. De nombreux cadavres pourrissent à la porte ouest et à la porte est. Manifestement, ils ont essayé d'entrer en prenant la ville par surprise et cela a échoué. C'est déjà ça.

Les PJ ont différentes solutions :

- foncer vers la côte, sans être repérés, et nager jusqu'à Ragadorn. Les chances de finir noyé par un courant traître, sans compter la distance à parcourir, ne sont pas négligeables. Atteindre Ragadorn implique de réussir trois jets de natations (DD12 DD15 puis DD12).
- Foncer à travers les lignes ennemies. Il s'agit d'une épreuve de force, c'est à vous MJ d'estimer combien de Gloks ils devront affronter avant que les maîtres des PJ ne fassent une sortie pour venir les sauver
- Se glisser jusqu'à la Dorn et se laisser porter par son courant (on peut même garder son matériel en baluchon). Un peu de discrétion (DD10) et de natation (DD10). Le plus dur sera sans doute de ne pas se faire abattre par les sentinelles de Ragadorn...

Les PJ sont accueillis en héros, comme toute personne venant de l'extérieur pour une ville assiégée.

Ils seront conduits au palais princier où logent leurs maîtres, le prince et son fidèle conseiller, Aberron. Comme le prince de la ville, ils sont avides d'apprendre ce qu'il advient de l'armée de sire Uther. Tous seront peinés de sa perte ainsi que celle du baron Richard. Ils sont aussi surpris que les PJ par le nombre soudain de Gloks. Quand les PJ leur relateront la terrible magie noire de la colline de l'Homme mort, les maîtres des PJ commenceront à y voir plus clair : un sorcier use de l'alchimie pour redonner aux Squalls la forme qu'ils auraient dû avoir à leur création, celle de Gloks. C'est une magie noire comme on n'en pratique qu'au-delà des Monts Durncrag...

L'émissaire de Durenor, Sire Urion de Ryner, venu pour négocier l'accord comme les Maîtres des PJ pour le Sommerlund, est arrivé le lendemain du départ du baron Richard. Le corps expéditionnaire de Durenor n'est donc toujours pas en route.

Epilogue :

Ici, que s'est-il passé ? Le prince Torrost le racontera avec peine et émoi :
« Cela faisait à peine deux jours que notre accord était passé et que ce brave Richard s'en allait au devant de vous que le tocsin s'est mis à sonner. Les cloches battaient à tout rompre, des Gloks montaient à l'assaut de notre bonne ville, c'était inexplicable et terrifiant à voir. Heureusement, nous avons organisé la résistance et tenu fermement les portes de la cité. Si vos maîtres n'avaient été présent, je gage malheureusement que cette attaque soudaine aurait emporté ma cité. Je suis certain que l'esprit maléfique qui a ourdi ce plan a mésestimé la vaillance de mes alliés ainsi que la vôtre. Hélas, nous voici coupés du monde et bel et bien assiégés. Nous comptions beaucoup sur la cavalerie sommerlundoise, car nous savons que les troupes de Durenor, suite à un léger retard lors de la mobilisation, ne sont pas en route. Le pire est qu'un traître infâme a mis le feu aux vaisseaux mouillant dans notre port, à l'aide de flammes qui ne craignaient pas l'eau. Hélas, il me faut me l'avouer, mais Ragadorn porte son péril en son propre sein. Pourtant, il va bien falloir avertir le fier royaume de Durenor de notre périlleuse situation. Heureusement, un navire a pu être sauvé en partie et nous l'avons retapé. Si quelques braves pouvaient embarquer à son port et mettre toute voiles dehors vers Port Bax, nous aurions quelque espoir de salut... »

NB : si un des PJ est un boucanier chadaki, c'est le navire de son capitaine qui a tenu le coup.

Vos PJ sont morts ?

Qu'à cela ne tienne, recommencez l'aventure, comme dans un livre-jeu Loup solitaire !

Vos PJ réussissent l'aventure ?

Les PJ gagnent un niveau s'ils réussissent.

CASTING

Glok de l'embuscade (p309 LS)

Endurance : 4

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 11 (+1 Dex) 10 Pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : 0

Attaque : lance +2 (1D8+2 /x3) certains arcs courts +1 (1D6+2/x3)

Particularité(s) : Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +1 Ref +1 Vol -1

Caractéristiques : For 15 Dex 12 Con 13 Int 10 Sag 9 Cha 8

Compétences : Acrobaties +3 Discrétion +4 Perception +2 Survie +2

Chien sauvage (p320 LS)

Endurance : 4

Initiative : +1

Vitesse de base : 12 m

Classe d'Armure : 15 (+1 taille +3 Dex +1naturelle) 12 Pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : 0

Attaque : morsure +3 (1D4+1)

Attaque à outrance : idem

Particularité(s) : Vision nocturne, Odorat

Jets de sauvegarde : Vig +4 Ref +5 Vol +1

Caractéristiques : For 13 Dex 17 Con15 Int 2 Sag 12 Cha 6

Compétences : Athlétisme +3 Perception +3 Survie +2

Glok escortant le grand méchant

Idem Glok de l'embuscade mais :

Endurance 6 et +3 en CA (Armure de cuir clouté)

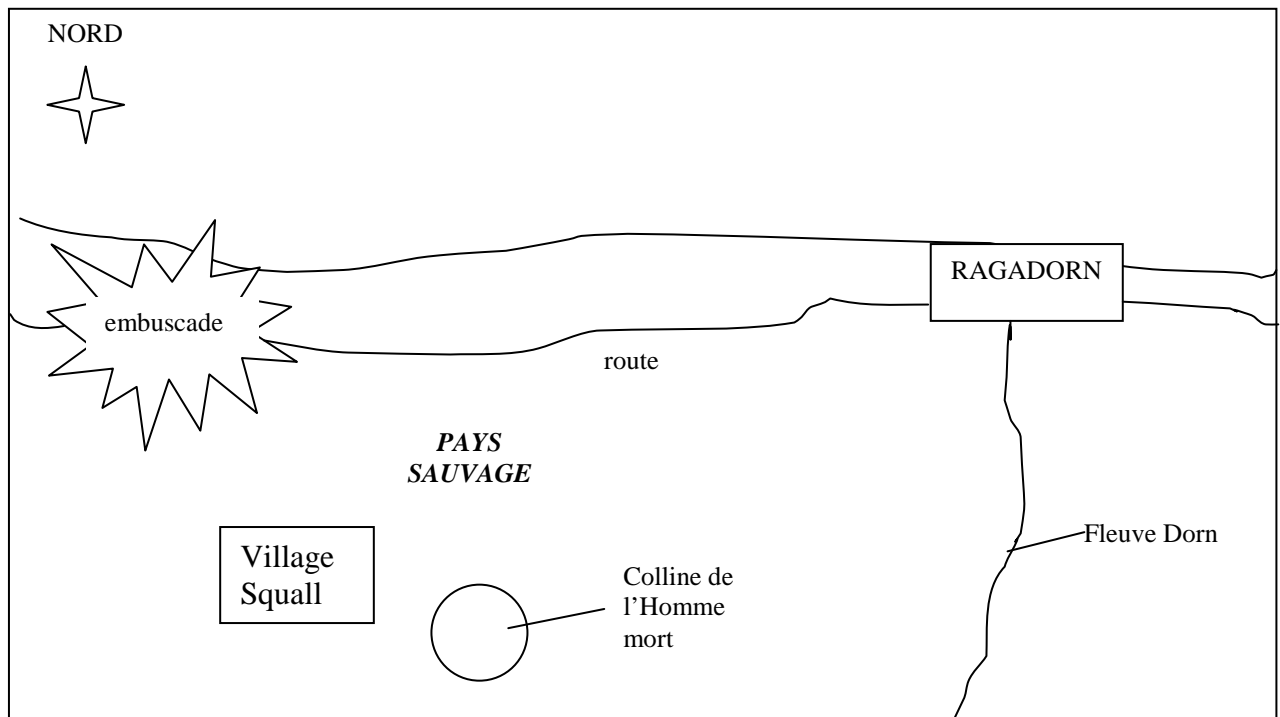
Glok assiégeant la ville

End 5

CA 12 (+1 Dex +1 Bouclier léger ou +1 armure matelassée)

Epée à +3 ou arc long à +1 ou arbalète à+1

Itinéraire PJ



Plan de Ragadorn

