

SOMBREVAL

Les troupes de Sombreval maintiennent une pression offensive sur l'entrée des grottes du royaume gobelin pour fixer le gros des troupes des peaux vertes en surface et ainsi permettre une progression plus aisée aux Héros. Un « faux Rodhar » est même montré ostensiblement (mais hors de portée de flèches ☺) pour ne pas laisser le moindre doute à leurs adversaires.

Pendant ce temps, sous terre, les Héros progressent et, après avoir affronté les gobelours dans leur quartiers (8+9), ils arrivent dans une grande caverne (7) qui sert visiblement de caserne et de magasin « militaire » aux troupes gobelines et doivent y affronter quelques fantassins et archers, des tire-aux-flancs pensant esquiver les combats de la surface... raté ! Un combat facile comparé aux gobelours pour nos héros.

Toujours menés par Gratz, Bolgor et Owling, ils délaissent une vaste caverne (5) que Bolgor, avec l'avant-garde naine, avait entraperçu tantôt, une sorte de vaste chaos de huttes et de tentes, bazar, place d'échanges et de commerces gobelins en tous genres et ils décident de s'enfoncer dans une très grande caverne (10) qui semble éclairée d'une lueur rougeâtre. Cette caverne semble être partagée en deux : d'une part un grand bassin rempli d'un liquide rouge nauséabond qui luit d'une lumière rouge (et qui s'avère être une sorte d'acide), d'autre part sombre lieu de culte : deux piliers de pierre sur lesquels sont cloués de grandes ailes rouges sombres encadrent un autel de pierre gravé de glyphes gobelins malveillantes. Et là, encadré de hobgobelins aux aguets, Mishkazul le noir shaman est en pleine incantation. A proximité, enchaîné à l'autel, un griffon famélique aux ailes coupées sert d'ultime gardien. Le combat s'engage et la magie du shaman est puissante : il semble immunisé aux projectiles, il retourne un héros contre ses amis, il fait surgir les ténèbres et bloque dans une toile magique certains de ses adversaires. Mais les Héros réussissent à se débarrasser des hobgobelins, ils éliminent à contre cœur le griffon et finalement ils arrivent à tuer le shaman au moment où il allait s'enfuir pour reconstituer ses forces. Très affaiblis par ce combat, ils prennent un temps pour épuiser leur stock de bandages, potions de soins et magie curative mais aussi pour se repartir les diverses richesses glanées en chemin et les quelques artefacts du shaman.

En quittant ce vaste temple souterrain, ils arrivent dans une gigantesque caverne (11) qui abrite « gobelinville » avec en son centre les os d'une énorme cage thoracique (!). Les lieux semblent être peuplés uniquement de femelles gobelins et de jeunes.

Usant de discrétion, les Héros découvrent les pouponnières des gobelins (12) : des cavernes qui abritent les femelles enceintes et les plus jeunes rejetons peaux-vertes.

Toujours en évitant les confrontations inutiles, concentrés sur leur mission dont dépend l'issue des combats en surface et la sécurité même de Sombreval, nos Héros pénètrent enfin dans l'ancre du roi des gobelins (13) Zorak Zoran ; celui-ci est accompagné de sa garde, les plus puissants hobgobelins de son royaume et de Torgrinn le ténébreux, le démon noir aux yeux rouges, légendaire protecteur des gobelins du nord. Ce dernier ressemble à un puissant hobgobelin couvert d'une chitine noire qui lui donne une allure d'insecte, il est doté de longues griffes qui semblent exsuder un liquide sombre et d'yeux rouges à l'intelligence malveillante. L'ultime combat s'engage.

Les gardes hobgobelins rendent coups pour coups aux Héros.

Le poison des griffes de Torgrinn paralyse ses adversaires et il semble insensible à ses blessures. Zorak Zoran combat tout en puissance armé d'une hache de guerre enchantée « Rédemption » ayant jadis appartenue à un légendaire paladin.

Mais l'expérience, l'habitude tactique de combattre ensemble et l'utilisation judicieuse de certaines stratégies (et la chance aux dés aussi) vont permettre à nos Héros Sire Rodhar, Estram le manteau blanc, Bolgor le rôdeur, Owling le vétéran et Kalvin le sorcier de triompher lors de ce violent affrontement.

Rodhar va prendre les têtes du chef et du « démon » et les ajouter à celle du shaman avant de reprendre le chemin de la surface avec ses compagnons. Ils vont regagner la surface et la relative sécurité du campement fortifié accolé à la rivière, ensanglantés de leurs combats mais triomphants.

Le temps est venu de mener l'affrontement contre les gobelins du nord à son paroxysme : C'est la guerre !