



LES CAVOUINEURS

la milice des caves de Petitbourg

Partis deux heures plus tôt pour la cueillette des champignons en vue de la fête annuelle, les gamins du village étaient ressortis des caves en hurlant. Là-bas, au fond, dix d'entre eux résistaient, coincés dans un cul-de-sac par une bande d'homoncules cruels. On appela la garde... qui ressortit moins d'une demi-heure après, bredouille. Pire, deux hommes étaient tombés dans un trou, un autre avait été victime d'un piège, trois autres encore d'une embuscade... Gastéor le charpentier dévala alors de ses échafaudages avec ses trois fils armés de haches, et entraînant dans son sillage Belod le boucher et son commis, ainsi que les frères Mario, les tailleurs de pierre, il s'enfonça dans les souterrains. Les villageois attendirent deux heures, et hurlèrent de joie quand les sauveteurs ressortirent par une autre issue, blessés, mais avec les enfants au complet. Mais au lieu d'accepter les effusions de joie, les héros du jour marchèrent, suivis d'une foule grossissante, chez le bourgmestre, qui fut bien obligé de reconnaître l'incapacité de la garde à agir dans les souterrains. Il fallait, si pareille mésaventure se reproduisait, une équipe spéciale, des gens connaissant les dédales et habitués à y évoluer...

Petitbourg

L'histoire de Petitbourg commença avec l'arrivée de Benito, un teinturier sans le sou qui cherchait un endroit propice pour construire sa maison et y pratiquer son métier. Il s'installa non loin d'une route reliant deux grandes villes, à l'orée d'une épaisse forêt, là où un ruisseau fougueux à l'eau froide et limpide se jetait dans la rivière. C'est en aménageant la cave de sa maison que Benito découvrit la nature du sol : de la roche tendre, trouée comme du gruyère. En creusant un peu plus, il mit à jour un réseau de grottes naturelles. Agrandies, elles allaient parfaitement convenir à son métier, en lui fournissant à volonté la matière pour fixer ses teintures et de vastes entrepôts bien protégés. En quelques années, Benito prospéra tellement qu'il dut s'agrandir. Puis, des tailleurs et des marchands avec qui il traitait vinrent s'installer à proximité... Depuis l'arrivée de Benito, Petitbourg s'est considérablement transformé, il abrite désormais trois mille habitants, et de nombreuses caves et galeries courent sous les maisons. Également creusées pour récupérer une pierre de construction facile à travailler, elles servent au stockage des denrées qui craignent le dessèchement, la lumière ou les variations de température (les vignes alentours produisent un vin excellent), ou encore, pour les plus profondes et humides, à la culture des champignons.

Le réseau couvre une surface importante, aussi bien horizontalement que verticalement. Il existe de nombreuses entrées et sorties dont la plupart arrivent directement dans les caves des Petitbourgeois, même si certaines (plus importantes) furent creusées en périphérie du bourg.

Les dessous de l'affaire

Benito avait en son temps fait voter une loi disant qu'un tunnel appartient à celui qui l'a creusé ou découvert en premier. Cette loi est scrupuleusement observée et les fraudeurs très sévèrement punis. Mais, à force de vouloir posséder un petit bout de tunnel, les Petitbourgeois ont creusé de plus en plus et de plus en plus profond. Et est arrivé ce qui devait arriver... Des galeries furent mises à jour, plus anciennes, plus sauvages, où vivaient des créatures hostiles et inconnues...

Le peuple des profondeurs, les Uruks, avait vécu de l'élevage d'araignées géantes, de rats, de champignons, et des algues et de la vase apportées par un bras souterrain de la rivière... jusqu'au débarquement des mineurs. Se faire repousser comme des bêtes malfaisantes ne leur plut que moyennement et ils opposèrent une résistance active à l'envahisseur. La guerre des tunnels avait commencé! Assez franche au début, les Uruks attaquaient les mineurs et tentaient d'en massacrer le plus possible; puis plus subtilement, dès que les rapports de force entre les deux parties furent un peu plus équilibrés. Les mineurs se faisaient accompagner de soldats nains et de chiens de guerre qui firent des ravages chez ceux d'en bas. De leur côté, les Uruks installèrent des pièges de leur composition dans les couloirs, et des maladies étranges se répandaient chez les mineurs, etc.

La milice

La présence des Uruks rajoutait donc au danger des galeries. En plus de leurs pièges, les éboulements étaient toujours à craindre ainsi que la rencontre avec des espèces souterraines dangereuses (lombrics géants, grosses araignées velues, etc.); autant dire qu'il ne fait pas bon s'y aventurer sans connaître ces souterrains comme sa poche.

Face à l'insécurité grandissante, les notables de Petitbourg décidèrent de créer une milice spécialisée dans la guerre des tunnels (indépendante de la garde locale). Son but était de patrouiller régulièrement dans les galeries, pour localiser et désamorcer les pièges, vérifier l'état du réseau, et contrôler les intrusions des Uruks; en un mot veiller au bon droit de chacun (c'est-à-dire à celui des habitants de la surface).

La milice des cavouineurs (ou cavoins), qui existe depuis vingt ans, est composée d'une vingtaine d'hommes habiles au combat et à l'aise en sous-sol. Tous ont une grande habitude des tunnels et des pièges qui s'y trouvent, et possèdent des talents qui en font une équipe particulièrement efficace sous terre. Leur équipement standard est composé d'un

uniforme, d'une dague, d'une armure de cuir partielle (torse, avant-bras, cuisses, coudes et genoux), d'un briquet à amadou, d'un petit sac à dos et d'un harnais muni de mousquetons, plus l'équipement spécifique (décrit plus loin).

Quelques personnalités

Mud Martigan, chef de la milice

Ce guerrier d'une trentaine d'années (cadet d'une famille noble ruinée, et mercenaire dans diverses armées) fut recruté en raison de son expérience dans la guerre souterraine contre les gobelins des Monts il y a dix ans. Tacticien efficace ayant un sens du commandement inné, il est apprécié de tous ses hommes.

Ryan le Chauve, premier de cordée

Cet ancien alpiniste humain d'une quarantaine d'années est un nain de part sa taille. Il est néanmoins l'un des seuls à avoir réussi l'ascension du pic Noir, réputé infranchissable. Haut comme un enfant de 10 ans et néanmoins grimpeur hors pair, il ouvre la voie et fait le passage pour ses compagnons.

Gougou le Nain

Ce Nain (là c'est sa race), costaud et pas très finaud, possède un puissant sens de l'orientation souterraine qui fait de lui un élément indispensable de l'équipe. Souvent grognon et irascible, il reste néanmoins l'assurance de toujours trouver la sortie dans ces souterrains qui se ressemblent tous.

Pavil, maître chien

Cet Humain râblé, sentant la sueur et le cheuil, est le seul maître chien de Petitbourg. Ayant une affinité particulière avec les animaux et très doué pour le pistage en milieu souterrain, il a tout naturellement trouvé sa place dans cette milice. Ses trois chiens, Pitt, Rex et Brouky sont dressés à effectuer certaines tâches bien définies. Pitt est un ratier efficace en cas de combat, Rex un berger de sauvetage à l'odorat excellent et Brouky un petit bâtard très intelligent qui sert d'estafette entre les souterrains et la surface (quand une expédition dure plus d'une journée). Pavil ne peut néanmoins emmener qu'un chien à la fois (en dehors de Brouky qui est un cas particulier) lors d'une expédition.

Pirlouis l'aveugle

Aveugle de naissance, Pirlouis a dû compenser par d'autres moyens ce que ses yeux ne lui permettaient pas de voir. Ainsi, son ouïe, son odorat et son sens tactile lui permettent de percevoir des choses inaccessibles au quidam. Une odeur, même très légère, lui permet d'identifier ou de localiser une personne ou un animal; son ouïe, particulièrement fine, lui permet de déceler les moindres hésitations d'une voix ou encore de savoir combien d'abeilles contient un essaim; et il sait reconnaître n'importe quelle étoile au toucher. Ce qui ne l'a pas empêché de développer ces compétences physiques comme l'escala-

de ou le combat. Pour les cavouineurs, il représente un formidable atout dans les tunnels où l'éclairage est souvent problématique. Pirlouis devient alors les yeux de toute l'équipe...

Robert, boucher petitbourgeois

Ce petit homme à l'air chétif est devenu l'un des plus fervents cavouineurs le jour de l'enlèvement de sa femme Rosie. En effet, c'est directement dans la cave de la boucherie que la gironde Rosie fut enlevée par les Uruks alors que Robert était en train de tuer le cochon. Très amoureux, et se sentant coupable de ne pas avoir pu intervenir, il s'est enrôlé dans la milice afin de retrouver Rosie, qu'il croit toujours vivante quelque part au fond de ces tunnels sans lumière.

Maître Kyou, alchimiste et armurier

Ce vieux Gnome possède une expérience des armes presque naine. Alchimiste de formation, il s'est néanmoins intéressé de près à l'art de la forge et il invente des outils et des armes de toutes sortes. Passionné par son métier, il est entré au service de la milice afin de mettre sa formidable imagination en état de déli permanent. L'équipement spécialisé des cavoins est la preuve de son génie.

La légende des Uruks

Griguk et Tsorouk étaient deux frères, fils des dieux, qui prirent le pays de l'Herbe et de la Viande aux Petits-Hommes-mous avec l'aide de l'Homme-éclair. Mais ce que l'Homme-éclair voulait, c'était se servir des Petits-Hommes-mous pour sa magie, et son courroux fut grand, à l'aube-après la bataille, que les braves les aient mangés durant la nuit, pendant la fête de la victoire. Tsorouk implora sa pitié et son pardon, tandis que Griguk le défiait, car manger les vaincus était la coutume et il n'avait commis aucune faute. L'Homme-éclair asservit Tsorouk et ses guerriers. Il punit Griguk et les siens : le sol s'ouvrit sous leurs pieds, et ils tombèrent dans les entrailles de la terre. Mais la déesse de la pierre leur donna l'eau-qui-sent-les-pieds, le grand-rat-fidèle, l'araignée-sucrée et les champignons-croquants pour survivre, et pour un jour se venger de l'Homme-éclair et de la tribu de Tsorouk ou de ses descendants...

L'équipement spécialisé

La lampe à lucioles

Cette petite lampe est en fait une sorte de lanterne contenant un jeu de miroirs. A l'intérieur sont enfermées des lucioles d'une espèce particulièrement lumineuse. Agiter doucement la lanterne réveille les insectes qui se mettent à produire une lumière légèrement verte, qui peut durer plusieurs heures. Ensuite, les lucioles doivent se reposer quelques heures avant d'être à nouveau sollicitées. Elles sont nourries régulièrement et chaque membre de la milice porte une atten-

tion toute particulière à sa lampe. Les gros avantages de cette lampe sont qu'elle ne consomme pas de combustible et qu'elle ne s'éteint pas en tombant.

Le lance-pierres

C'est en pensant à réduire la taille de l'équipement emporté par les cavouineurs dans les étroites galeries que maître Kyou pensa à utiliser le lance-pierres. Il améliora alors ce jouet d'enfant pour en faire une arme redoutable. Pour l'équiper, il fabriqua des projectiles spécialement adaptés au combat nocturne : des billes au magnésium qui explosent au contact faisant jaillir une lumière particulièrement aveuglante (sauvegarde contre la pétrification ou -4 à tous les jets durant 1d6 rounds); et des billes de peinture fluorescente et très odorante pour marquer l'ennemi et améliorer sa poursuite. Dégâts : 1d4 avec des pierres.

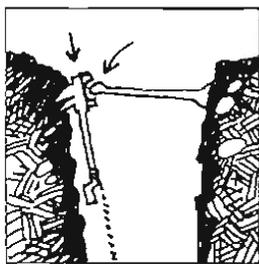
Les griffes d'escalade

A la fois pratiques et peu encombrantes, ces griffes se fixent sur les avant-bras, les hanches, les genoux et les pieds. En laissant les mains libres, elles permettent d'escalader facilement les parois de calcaire. Avec ce matériel, les compétences d'escalade d'un personnage sont augmentées de 20 %.

La canne à grimpe

Cette canne en chêne est munie d'une solide poignée perpendiculaire et de trois griffes d'acier. Elle peut servir pour grimper, surtout pour atteindre des prises hors de portée, ou comme arme, pour griffer (dégât 1d3) ou faire chuter. Chaque cavoin emmène deux cannes. Elles ajoutent 10 % en grimper, cumulatifs avec l'effet des griffes.

Lorsque Ryan, le premier de cordée, atteint le haut d'un puits, il fixe, au moyen d'un bâton de grimpe, une canne dans la paroi. Une corde fine, attachée à la poignée, permet à un autre cavoin de grimper. Ce dispositif, qui a 40 % de chance de se décrocher, sert lorsqu'on sait que l'éclaireur va avoir un besoin immédiat de renfort.



La sarbacane à répétition

Cette sarbacane a été conçue pour lancer plusieurs projectiles sans avoir à recharger. D'une forme facile à utiliser et peu encombrante, maître Kyou l'a conçue d'après le modèle d'une flûte de Pan. Elle est constituée de sept tubes d'une taille allant de 30 (le tube longue portée) à 10 centimètres (pour les combats rapprochés). Les projectiles peuvent être enduits de différentes substances (poisons, paralysants, somnifères, etc.). Dégâts : 1d3 avec des dards simples.

Le bouclier et le casque des tunnels

Les divers niveaux du réseau souterrain sont reliés par des escaliers et des puits verticaux. Lorsque la milice doit remonter par l'un de

ces puits, le premier qui débouche au niveau supérieur fait une cible de choix pour des assaillants. Maître Kyou a donc développé une tenue « d'assaut ascendant », composée d'un casque et d'un bouclier spéciaux.

Le casque est à bords larges et pentus pour dévier les projectiles qui tombent. Lorsque Ryan l'intrépide arrive au niveau du sol, il remonte le bouclier devant son visage, qui repousse du coup le casque en arrière, protégeant ainsi son dos. Le bouclier métallique est percé d'une fente pour tirer avec la sarbacane. Et si les assaillants sont trop nombreux ou trop près, il peut, toujours avec la main qui tient le bouclier, actionner un silex qui enflamme, sur la face extérieure du bouclier, une poudre aveuglante (rare et chère). La milice ne dispose que de deux armures de ce type. En position d'utilisation : CA2, autrement -1 à la CA du personnage.

La caserne

Cet imposant bâtiment fut spécialement aménagé pour accueillir la milice des cavoins.

1) La cour. Cette vaste cour sert à l'entraînement des hommes et des chiens.

1a) La petite tour. Elle flanque l'enceinte du bâtiment et permet l'identification de toute personne entrant ou sortant de la caserne.

2) Le préau. Il sert à l'entraînement les jours de pluie et abrite le chenil.

2a) Le chenil. C'est là que logent les chiens de Pavil.

3) Les vestiaires. C'est là que les cavoins s'équipent avant de partir en mission. Chacun y a un casier contenant ses affaires personnelles. Deux râteliers d'armes et de gros matériel sont disposés près de la sortie afin que, en cas d'alerte, tous s'équipent et se rendent sur le terrain en un minimum de temps.

4) Cuisine et réfectoire. C'est dans cette pièce que les cavouineurs préparent le repas à tour de rôle. Pavil excepté, car il ne réussit que la pâte pour ses chiens!

5) Petit couloir.

6) La réserve. Elle contient un peu de nourriture (séchée pour la plupart) et la boisson, mais aussi l'élevage de lucioles, les projectiles des lance-pierres, la réserve de corde,



le coffre des produits pour enduire les dards de sarbacane...

7) Le laboratoire d'alchimie. C'est une partie de l'ancre de maître Kyou. Il y a toujours une expérience en cours, la porte donnant sur le couloir est d'ailleurs souvent verrouillée pour éviter les indiscrets.

8) La forge. C'est là que maître Kyou passe presque tout son temps. Servant à la fois de forge et d'atelier, cet endroit est toujours plein d'objets étranges, utiles ou non. Maître Kyou ne voit pas d'un bon œil ceux qui viendraient prendre quoi que ce soit sans son autorisation. C'est là qu'il dort le plus souvent.

9) Le dortoir. Il s'agit de la chambre des cavoins de garde. Le plancher est percé de quatre larges trous laissant passer un mât en bois poli permettant de descendre au rez-de-chaussée en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

10) La tour de guet. La vue du haut de cette tour embrasse tout le bourg et permet, si les cavoins sont chez eux en cas d'alerte, de déclencher une sirène qui s'entend dans tout Petitbourg.

Les Uruks

Ces petites créatures humanoïdes ont des yeux globuleux très blancs et une peau grise épaisse comme du cuir. Ils voient parfaitement dans le noir et craignent la lumière (il leur faut une semaine pour s'y habituer). Ceux que l'on rencontre dans les tunnels sont des guerriers, parfois accompagnés de rats géants dressés à l'attaque. Presque tous leurs objets manufacturés sont faits à base des parties non comestibles du rat ou de l'araignée géante. Il leur arrive (fait récent) de s'entendre avec des habitants de la surface car la milice a déjà retrouvé entre leurs pattes des armes ou des outils de fabrication humaine. Seuls leur chef actuel, Tragouk, et son fils Garkar, parlent quelques mots d'humain. Tous les autres utilisent un dialecte vaguement orque.

Des Instantanés

Où comment utiliser la milice des caves dans le cadre d'un scénario. En fonction du contexte, les personnages pourront soit être des cavouineurs (temporairement), soit accompagner la milice pour diverses raisons (presque tous les membres de la milice sont déjà en expédition, etc.). A vous de voir ce qui collera le mieux à votre campagne...

Sauvez Rosie!

Rosie, la femme du boucher, vient d'être enlevée par les Uruks dans la cave de son échoppe. Robert son mari, fou de douleur, se joint à la milice pour tenter de la retrouver.

Mélodie en sous-sol

Depuis quelque temps une mystérieuse musique envahit les tunnels et obsède les mineurs jusqu'à les rendre fous. En fait, l'âme d'une harpie a été libérée dans les tunnels et elle les hantera tant qu'elle n'en aura pas été chassée.

Le marchand de sable

Il semblerait que les activités guerrières des Uruks se soient quelque peu atténuées ces derniers temps. Et cela est peut-être sans rapport, mais Lordan le marchand s'enrichit grâce à des champignons très rares aux vertus précieuses, Scarmagne le bijoutier vend à bon prix des bijoux anciens dont il ne veut pas dire l'origine, et le forgeron Smill travaille plus que d'habitude. Trahissent-ils Petitbourg? Encore faudrait-il les prendre sur le fait! C'est ce que veut faire un notable avec l'aide de la milice des caves. Mais les cavains sont partagés : seuls trois acceptent cette équipée secrète et officieuse, et il faut l'aide des PJ.

Vent de guerre I

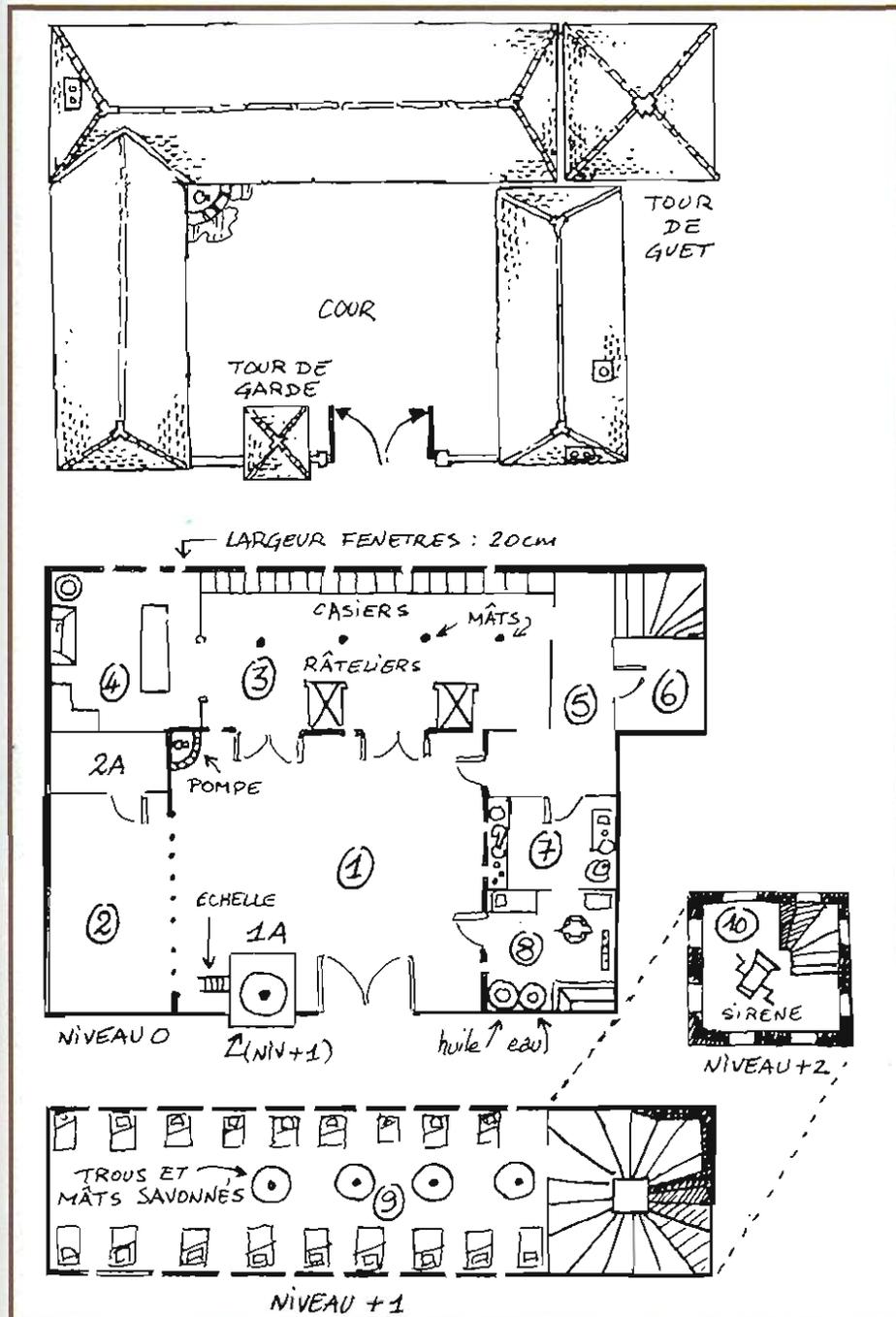
Les Uruks se sont trouvés de nouveaux alliés : des gobelins qui attaquent en surface pendant qu'eux combattent en sous-sol. Le bourgmestre craint que Petitbourg ne devienne

bientôt un champ de ruines et charge la milice de cet épineux problème.

Vent de guerre II

La tribu des descendants de Tzorouk vit au plus profond de la forêt voisine, sous une colline faite d'un entrelacs de troncs abattus et pétrifiés par une catastrophe ancienne. Avertis de la survie des fils de Griguk et des siens, et pour prévenir leur vengeance, ils fabriquent depuis des mois de l'huile-colle-à-feu, et se préparent pour une attaque nocturne, afin de déverser 500 marmites de cette substance collante enflammée dans tous les souterrains accessibles, ce qui détruira Petitbourg au passage. Leurs espions, qui repèrent les entrées, sont-ils assez discrets?

Christian Cirri & Didier Guiserix
illustration et croquis : Thierry Ségur
plan et croquis : DGx



Caractéristiques

Uruk (Type, à considérer - malgré leur nom! - comme des Kobolds, Bestiaire monstrueux p. 160) : AL LM; CA 7; VD 6; DV 1/2; pv 3; TACO 20; #AT 1; Dégâts 1d4 ou par type d'arme; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA P; M Moyen. Piégeage.

Mud Martigan (guerrier niv. 3) : AL LB; Int Exceptionnelle; CA 6; VD 12; pv 30; TACO 18; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : une épée courte.

Ryan le Chauve (voleur/magicien niv. 2/2) : AL NB; Int Exceptionnelle; CA 7; VD 12; pv 8; TACO 20; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Élite. Sorts : Chute de plume, Grimper d'araignée. Équipement (en plus du spécifique) : un filin de 30 mètres, un grappin, clous & mousquetons.

Gougou (voleur niv. 2) : AL CB; Int Faible; CA 8; VD 12; pv 10; TACO 20; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Stable.

Pavil (ranger/voleur niv. 2/2) : AL NB; Int Exceptionnelle; CA 6; VD 12; pv 20; TACO 19; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : une épée courte, un harnais pour transporter un chien le long d'une paroi verticale.

Pirlouis (voleur niv. 5) : AL NB; Int Génie; CA 9; VD 12; pv 30; TACO 18; #AT 1; Dégâts 1d6; AS Néant; DS Surpris 1 fois sur 6; RM standard; TA M; M Élite. Équipement (en plus du spécifique) : un bâton télescopique.

Roger (guerrier niv. 1) : AL CB; Int Moyenne; CA 10; VD 12; pv 10; TACO 18; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Fanatique. Équipement (en plus du spécifique) : un hachoir (à traiter comme une hachette).

Maître Kyou (guerrier/magicien niv. 1/5) : AL LB; Int Génie; CA 9; VD 12; pv 20; TACO 19; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Élite. Sorts niv. 1 : Détection de la magie, Compréhension des langages, Identification, Message; niv. 2 : Localisation d'objet, Verrou de sorcier; niv. 3 : Clairvoyance.

Cavain de base (guerrier ou voleur niv. 1) : AL LB; Int Moyenne; CA 8; VD 12; pv 8; TACO 20; #AT 1; DG selon l'arme; AS Néant; DS Néant; RM standard; TA M; M Stable.