

Les héros de Clairval

Cette aventure supplémentaire peut se dérouler avant l'aventure « Les disparus de Clairval ».

Elle permettra aux joueurs d'être plus impliqués dans la vie du village et de nouer des liens d'amitié avec ses habitants avant qu'ils ne soient frappés par l'enlèvement de leurs enfants.

Elle permet aussi d'introduire deux nouveaux personnages: des moines venus aider le village à construire un petit temple dans le village.

La construction de ce temple sera un sujet d'animation à Clairval et pourquoi pas une source d'aventure supplémentaire dans le futur.

Si vous jouez cette aventure comme un prologue à la campagne des affreux gobelins entrent en scène dès le début de la partie et seront les principaux ennemis de vos aventuriers. Les joueurs penseront les avoir vaincus à la fin de l'aventure et auront une déplaisante surprise lorsqu'ils les retrouveront dans les aventures suivantes.

Vous pouvez aussi choisir de ne pas jouer cette aventure en entier mais piocher dedans ce qui vous intéresse pour l'utiliser dans d'autres aventures.

Les rencontres dans la forêt peuvent par exemple être utilisées dans l'aventure « un tour en forêt » et Cardo peut très bien avoir été emmené dans le repère des gobelins décrit dans cette aventure après avoir été capturé.

Sur le chemin de Clairval

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous marchez depuis plusieurs heures sur un chemin de terre qui serpente dans la forêt et qui doit vous conduire au village de Clairval. De

grands arbres s'élèvent de toute part, vous offrant une ombre bienveillante contre l'éclat du soleil de midi. Soudain vous apercevez au loin une charrette qui semble renversée et vous entendez de drôles de cris de l'autre côté du bosquet d'arbres qui se trouve sur votre droite.

Si les joueurs s'approchent de la charrette ils peuvent découvrir que son contenu est renversé un peu partout : on peut voir des outils divers et une cloche de bronze qui doit peser un bon poids .Les attaches des animaux qui tiraient la charrette sont brisées.

Si les joueurs veulent aller voir d'où proviennent les cris ils peuvent traverser le bosquet d'arbres à leur droite. Un personnage malin pourra même monter à un arbre pour avoir une vue dégagée. Des joueurs prudents et qui essaient d'être discrets pourront s'approcher et observer la scène sans être vus.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous apercevez deux petites créatures verdâtres aussi laides que cruelles : des gobelins !

Avec une torche elles s'amuse à rôtir la plante des pieds de deux pauvres moines ligotés qui protestent à grands cris et appellent à l'aide. Les gobelins poussent des petits rires surnois qu'ils n'interrompent que pour se remplir la bouche de champignons multicolores.

Un peu plus loin vous distinguez les ruines d'une ancienne bergerie.

Conseil d'ambiance : laissez vos joueurs discuter de ce qu'ils doivent faire mais demandez leur de le faire à voix basse comme s'ils risquaient d'être entendus.

S'ils n'agissent pas, au bout de quelques minutes un des gobelins annonce qu'il va chercher des champignons puis s'éloigne vers les ruines en chantant. Il crie en

rentrant dans la bergerie : « Eh passe moi des champignons ».

Vos joueurs devraient alors comprendre qu'il y a au moins un autre goblin à l'intérieur (faites en sorte qu'il y ait en tout autant de gobelins que de joueurs à votre table).

Vos joueurs doivent décider alors de ce qu'ils vont faire. A moins qu'ils ne soient pas assez discrets accordez leur un tour de surprise s'ils décident d'attaquer.

Si le combat paraît trop facile ajoutez un ou deux gobelins au dernier moment mais faites attention de ne pas trop mettre vos joueurs en danger dès le début de l'aventure.

Une fois les prisonniers libérés ils peuvent faire connaissance avec eux.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Nous apportons de quoi aider les habitants de Clairval à bâtir un petit temple dans leur village quand ces féroces créatures nous ont attaqués. Louée soit la Déesse qui a mis de si courageux héros sur notre chemin.

Je m'appelle frère Rollon et voici frère Patrick. Pourriez vous nous escorter jusqu'au village, j'ai bien peur que nous ne puissions tirer la charrette avec nos pieds brûlés et nos maigres forces.

Les moines ne voudront pas abandonner leur précieuse cloche. Il ne reste plus alors à nos héros qu'à tirer la charrette et son chargement sous les encouragements de nos bons moines.

Les héros de Clairval

Les sauveurs de la cloche

Nos héros arrivent fourbus à Clairval alors que la nuit vient de tomber.

Les portes de la palissade sont fermées et ils devront faire beaucoup de bruit pour qu'on vienne leur ouvrir.

On les conduira à l'auberge où se trouve une bonne partie des gens du village

pour la veillée du soir. Reportez vous à l'aventure 1 paragraphe 6 de votre livre des chroniques oubliées pour la description de l'auberge.

Très vite nos héros deviennent le centre de toutes les attentions alors que les moines racontent leur histoire à qui veut l'entendre tout en engloutissant de pleines assiettes du ragoût d'Anselme.

Mr Carillon viendra voir les aventuriers durant la soirée et leur demandera s'ils peuvent venir chez lui le lendemain afin de parler de tout cela.

La fête continue jusqu'à une heure avancée de la nuit et nos héros deviennent officiellement « les sauveurs de la cloche ».

Conseil d'ambiance : profitez de cette fête pour valoriser vos joueurs qui sont regardés comme de véritables héros par les habitants du village. Présentez-leur la plupart des personnages importants du village qui voudront tous féliciter nos aventuriers.

Une mission pour nos héros

Le lendemain nos héros sont reçus chez Mr Carillon. Pour une description des lieux, reportez-vous à la page 15 de votre livret des Chroniques Oubliées.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le village vous est reconnaissant d'avoir sauvé les moines venus nous apporter de quoi bâtir un temple digne de ce nom. Chaque fois que la cloche sonnera, elle nous rappellera votre bravoure. Comme vous avez pu le constater des gobelins rodent dans les bois et s'enhardissent un peu plus chaque jour. Ils volent les voyageurs et effraient les gens du village. Je me demandais si vous accepteriez de nous aider une fois de plus. Si vous pouviez débusquer ces maudites créatures et leur donner une bonne leçon peut être qu'elles cesseraient de nous menacer une fois pour toute.

Nul doute que nos vaillants héros accepteront cette mission. Ils devront alors se préparer à une expédition dans les bois.

¶ la recherche des gobelins

Trouver les gobelins dans cette grande forêt ne sera pas une mince affaire. La plupart des gens ne s'aventurent pas aussi profondément dans les bois, et qui sait les dangers que l'on peut y trouver !

Demandez à vos joueurs s'ils ont une idée sur la manière d'orienter leurs recherches. Le seul indice qu'ils possèdent à ce moment là c'est que les gobelins raffolent des champignons multicolores. Il est probable qu'ils n'y penseront pas à ce moment de l'aventure ce qui n'est pas grave, demandez leur alors une vague direction et lancez les à l'aventure.

Durant leur voyage dans les bois les joueurs vont faire plusieurs rencontres. Seule celle de la clairière aux champignons, qui permettra aux joueurs d'arriver jusqu'au repère des gobelins, est nécessaire pour la suite de l'aventure.

La rencontre de l'ours est là pour donner de l'action à vos joueurs et leur rappeler l'indice des champignons.

La rencontre du goblin dans le cocon est là pour effrayer vos joueurs et constitue un petit indice sur les futurs dangers qui les attendent dans de prochaines aventures.

Enfin la rencontre de la clairière aux champignons est là pour permettre à vos joueurs de récupérer au cas où ils auraient été trop blessés par l'ours et de trouver le repère des gobelins.

Les recherches des joueurs dans la forêt prendront au moins 2 jours.

Vous pouvez choisir de jouer tous ces rencontres ou seulement certaines d'entre elles.

La rencontre avec l'ours

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous marchez maintenant depuis plusieurs heures dans l'épaisse forêt. Le soleil peine à traverser les frondaisons des arbres et jette ici et là des taches jaunes sur le sol.

Soudain vous entendez les bruits d'un puissant piétinement dans les fourrés et un ours gigantesque surgit devant vous. Il se dresse sur ses pattes arrières l'espace d'une seconde et se jette sur vous fou de rage.

Que faites-vous ?

Conseil d'ambiance : ne laissez pas le temps à vos joueurs de réfléchir, demandez leur de déclarer leur action tout de suite. Considérez que ceux qui ne déclarent pas rapidement leur action sont trop surpris ou effrayés et ne peuvent pas agir pour ce tour.

Vous trouverez les caractéristiques de l'ours dans votre livre des chroniques oubliées ou sur votre écran du maître.

Conseil de jeu : si votre groupe contient peu de joueurs diminuez le nombre de points de vie de l'ours. Après tout cet ours est malade car il a mangé des champignons multicolores.

Une fois nos héros victorieux, attirez leur attention sur le fait que ce n'est pas là le comportement normal d'un ours. S'ils l'observent de près ils pourront voir qu'il a encore plein de champignons multicolores coincés entre ses dents, les mêmes que ceux dont raffolent les gobelins. Ce petit rappel devrait amener vos joueurs à s'intéresser de plus près à ce type de champignons et à orienter leurs recherches sur les endroits où ils peuvent pousser : les clairières humides.

La rencontre avec le goblin dans le cocon

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

L'endroit de la forêt où vous vous trouvez maintenant est sinistre. Vous n'entendez aucun bruit si ce n'est celui de vos pas et les animaux semblent avoir déserté cet endroit. Soudain l'un d'entre vous marche sur quelque chose de gluant et il vous semble entendre un bruit étrange

Laissez vos joueurs s'inquiéter puis demandez à vos joueurs de faire un jet de Sagesse. Celui qui obtient le meilleur résultat lève la tête et pousse un cri.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Au dessus de votre tête une sorte de cocon blanchâtre suspendu à une branche d'arbre se balance lentement. Vous distinguez une forme immobile à l'intérieur : un goblin !

Conseil d'ambiance : les joueurs ne risquent rien mais ils ne doivent pas s'en douter. Inquiétez les en demandant précisément ce qu'ils doivent faire, à quel endroit ils se placent, vous pouvez même leur demander un jet de sagesse de temps en temps juste pour les alarmer.

Prenez un air de conspirateur et lancez un dé derrière votre écran de maître de jeu pour leur faire croire qu'il pourrait arriver quelque chose de dangereux.

Si vos joueurs décrochent le cocon celui-ci s'écrase au sol et répand un liquide visqueux (beurk !). Ils peuvent distinguer le goblin à l'intérieur. Il a les yeux ouverts mais ne bouge pas.

S'ils décident d'ouvrir le cocon des centaines de petites araignées rouges, noires et jaunes s'éparpillent un peu partout. Le goblin est bien mort.

Cette rencontre est là pour inquiéter vos joueurs et prendra une autre signification quand vos joueurs découvriront l'araignée dans le puits du village !

La clairière aux champignons

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Enfin les arbres semblent moins épais et vous retrouvez la lumière bienveillante du soleil.

Un ruisseau limpide coule au travers d'une belle clairière. Au milieu de celle-ci l'eau forme une sorte de petit bassin qui reflète tel un miroir le décor environnant.

Des champignons aux couleurs de l'arc en ciel poussent un peu partout.

L'endroit dégage un sentiment de calme et de bien être.

Vos joueurs viennent de pénétrer dans une clairière sacrée où coule une eau chargée de féerie.

Toute personne faisant preuve de respect envers la forêt et ses habitants peut s'y désaltérer et regagner 1d6 points de vie une fois par jour.

Laissez vos joueurs se reposer un peu et explorer les lieux puis lisez ce qui suit :

Des voix nasillardes que vous reconnaîtriez entre mille brisent le charme de cet endroit merveilleux. Elles semblent tout près que faites vous !

Vos joueurs doivent réagir immédiatement sinon les deux gobelins tombent nez à nez avec eux.

Deux cas de figure peuvent se présenter maintenant :

Vos joueurs se cachent : ils peuvent alors observer les deux gobelins qui viennent ramasser les champignons arc en ciel dans de grands sacs crasseux. Ils repartent ensuite vers leur repère.

Si votre groupe comprend un ou une rôdeuse il est alors facile de suivre leurs traces jusqu'à leur repère.

Si vous n'avez pas de rôdeur et que vos joueurs veulent suivre les gobelins demandez à celui qui a le plus mauvais score de **DEX** de faire un jet de **difficulté 10**. En cas d'échec ils sont repérés et les gobelins s'enfuient. En cas de réussite ils peuvent suivre les gobelins jusqu'à la cascade qui masque l'entrée de leur repère.

Vos joueurs attaquent : Les gobelins sont surpris pendant 1 tour pendant lequel seuls les joueurs peuvent agir. Vos joueurs devraient essayer de capturer les gobelins car morts ils ne pourront pas fournir de renseignements. Les gobelins se rendront bien volontiers si on le leur demande et accepteront de mener les joueurs à leur repère contre la vie sauve. Ils espèrent bien que les joueurs marcheront sur les champignons hurleurs à l'entrée de la grotte et en profiteront pour tenter de s'enfuir.

Le repère des gobelins

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous suivez maintenant une petite rivière et bientôt le bruit de l'eau s'amplifie. Vous découvrez enfin une petite cascade qui s'élanche depuis les hauteurs d'une paroi rocheuse d'une vingtaine de mètres.

L'entrée du repère des gobelins se trouve derrière le rideau de la cascade. Vos joueurs doivent maintenant décider de ce qu'ils vont faire. Laissez-leur le temps de mettre un plan au point.

S'ils veulent pénétrer dans le repère sans prendre de précautions faites leur remarquer qu'ils ne savent pas combien de gobelins se trouvent à l'intérieur. Demandez leur également s'ils pensent agir de jour ou pendant la nuit.

Une fois que tout le monde est d'accord vous pouvez commencer l'exploration du repère des gobelins.

Reportez vous au plan du repère des gobelins et dessinez-le au fur et à mesure que vos joueurs explorent les lieux. Vous devrez peut être adapter les réactions des gobelins à celles de vos joueurs de la manière qui vous

semblera logique à partir des nombreux conseils qui vous sont donnés.

Le passage

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Derrière la cascade vous découvrez un petit passage qui s'enfonce dans la roche et dont les parois sont couvertes de mousse et de champignons. Le bruit de l'eau est assourdissant mais il s'estompe rapidement tandis que vous allez de l'avant.

Demandez à vos joueurs de décider dans quel ordre ils s'engagent dans le passage car celui-ci est étroit et ils vont devoir avancer en file indienne.

Si vos joueurs ont été plutôt téméraires et ont décidé d'agir pendant la journée lancez 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2 ils tombent nez à nez avec un gobelin qui sursaute et s'enfuit en hurlant « des peaux roses nous attaquent !! ». Les joueurs peuvent alors choisir de fuir ou bien de lancer une attaque franche et massive à leurs risques et périls !

Au bout du tunnel les gobelins cultivent des champignons hurleurs. Ces champignons violets ont une particularité qui les rend bien utiles : ils crient lorsqu'on leur marche dessus ou qu'on essaie de les cueillir. Le bruit qu'ils produisent évoque celui d'un chien qui se serait fait rouler sur la patte par une charrette !

Si vos joueurs ont agi de jour : ils ne peuvent pas vraiment distinguer ces champignons de la multitude de ceux qui poussent un peu partout. Ils vont donc marcher dessus et révéler leur présence. Laissez-leur alors le choix entre fuir ou passer à l'attaque.

Cependant si vos joueurs ont été très prudents et ont précisé qu'ils faisaient très attention où ils mettaient les pieds vous pouvez accorder à celui qui est en tête un jet de **SAG difficulté 15** pour remarquer une concentration de champignons sur le sol qui semble bizarre.

Si vos joueurs ont agi de nuit, lisez ceci :

Vous progressez le long du passage. Des mousses et des champignons luisent doucement un peu partout et éclairent votre chemin. Le passage commence à s'élargir un peu, vous remarquez sur le sol des champignons violets qui forment une sorte de tapis et qui brillent doucement dans la pénombre.

Un jet de **SAG** ou **d'INT** **difficulté 10** permet de remarquer que les champignons poussent surtout sur les parois du passage et qu'ils sont anormalement nombreux sur le sol à cet endroit.

Si vos joueurs arrachent ou écrasent un champignon il se met à hurler et tous les champignons hurleurs se mettent à faire un bruit épouvantable.

Le seul moyen de ne pas déclencher le piège est de sauter au dessus des champignons en réussissant un jet de **DEX** **difficulté 5**.

La caverne centrale

Lisez ceci à vos joueurs

Vous débouchez dans une immense caverne. Elle est remplie de stalagmites et de stalactites d'une taille phénoménale qui parfois se rejoignent et forment les piliers de cette cathédrale minérale. Partout mousses et champignons diffusent une légère lumière qui baigne les lieux et se reflète sur des cristaux qui constellent la roche. De petits filets d'eau s'écoulent depuis les hauteurs et ruissellent le long des parois.

Sauf si les gobelins ont été alertés il n'y a personne dans la caverne centrale. Les gobelins passent la plupart de leur temps dans la caverne aménagée.

Il est facile de se cacher ou de s'abriter dans la caverne centrale grâce aux stalagmites et à la faible luminosité.

La caverne aménagée

Cette caverne est l'endroit où les gobelins passent la plupart de leur temps. Il y a deux gobelins par joueur.

Lisez ceci à vos joueurs :

Cette caverne est de taille bien plus modeste que la caverne principale. Quelques torches éclairent vaguement les lieux. Des paillasses et quelques meubles forment l'ensemble de la décoration. Il règne une odeur épouvantable.

Si les joueurs agissent de nuit et qu'ils ont évité les champignons hurleurs les gobelins dorment. Ils peuvent attaquer par surprise et mettre hors combat 1 goblin par joueur avant que les autres ne s'éveillent et se mettent à crier et tentent de s'enfuir vers la terrasse du chef.

Si les joueurs agissent de jour les gobelins sont réveillés et vaquent à leurs occupations. En cas d'attaque l'alerte est immédiatement donnée. Les gobelins combattent et se replient vers la terrasse du chef dès qu'ils sentent qu'ils n'ont pas le dessus.

La terrasse du chef

Une terrasse naturelle dans la caverne principale sert de repère à mangelestripes le chef des gobelins. Cet endroit est bien protégé. On y accède par une sorte de rampe creusée dans la roche par des ruissellements d'eau. En haut un rideau de stalactites forme une sorte de herse naturelle derrière laquelle les gobelins peuvent se retrancher. Enfin un petit tunnel permet de s'échapper vers l'extérieur de la caverne.

Lisez ceci à vos joueurs :

Une sorte de rampe s'élève vers le haut de la caverne. Elle est trop étroite pour que vous puissiez vous y engager autrement que l'un derrière l'autre. Un mince filet d'eau a creusé une rigole dans la pierre et le sol est plutôt glissant.

Si vos joueurs s'engagent sur la rampe et que les gobelins savent qu'ils sont là deux gobelins tirent des flèches et deux autres renversent des sacs de noyaux de fruits et de petits cailloux ronds quand les joueurs sont à mi-chemin de la rampe.

Tous les joueurs doivent faire un jet de **DEX difficulté 10** ou tomber et dévaler la rampe ce qui occasionne 1d4 points de dégâts.

Si un joueur tombe, le joueur placé derrière lui doit effectuer un nouveau jet de **DEX difficulté 10** pour ne pas être emporté par son compagnon et souffrir lui aussi des dégâts de la chute.

Dés qu'un joueur arrive à prendre pied sur la terrasse les gobelins battent en retraite derrière leur herse de stalactites et tirent des flèches à travers (avec un malus de 2 au jet de combat à distance) encouragés par leur chef qui reste en arrière.

Les joueurs ne peuvent passer entre les stalactites et doivent les détruire s'ils veulent passer. Il faut taper dessus avec des objets contendants (marteau, bouclier, bélier improvisé avec un meuble de la caverne aménagée des gobelins). Les coups portent automatiquement et chaque coup fait 1d6+FOR points de dégâts. Il faut cumuler 20 points de dégâts pour créer une brèche dans les stalactites.

Les joueurs peuvent aussi utiliser des armes à distance pour tirer sur les gobelins (avec un malus de 2 au jet de combat à distance).

Si le combat tourne en faveur des joueurs les gobelins s'enfuient par le tunnel qui les mène à l'extérieur de la caverne. Ce tunnel est trop étroit pour les joueurs qui ne peuvent les poursuivre.

Lorsque les joueurs sont victorieux lisez leur ceci

C'est ici que le chef des gobelins s'était installé. Des tapis ornent le sol et des tentures recouvrent les parois de pierre.

Soudain vous entendez un cliquetis de chaînes et une voix retentit : « pour l'amour de l'art détachez moi splendides héros et je chanterai vos louanges aux 4 coins du pays ».

Les joueurs viennent de trouver Brennus, un pauvre barde itinérant maigre comme un clou qui s'est fait capturer voilà deux mois par les gobelins.

Pour arriver à le faire passer entre les stalactites les gobelins l'ont affamé pendant un mois ce qui explique sa grande maigreur. Depuis sa capture il devait chanter les louanges de mangelestrippes le chef goblin.

La caverne sacrée

Cette caverne est un temple pour la Déesse mère des gobelins.

Lisez ceci à vos joueurs :

Cette caverne est éclairée par trois énormes champignons violets de plus de 2 mètres de haut qui luisent fortement. Au centre de la caverne une statuette en or semble vous regarder fixement. Elle représente une vieille gobeline atrocement laide. Trois coffres sont posés à ses pieds.

Dans les coffres sont entreposés les objets de valeur que les gobelins ont pu voler à des voyageurs.

Les coffres sont piégés. Les gobelins ont placé à l'intérieur des champignons qui ont libéré un gaz toxique et hallucinogène. Celui qui ouvre un coffre doit faire un jet de **CON difficulté 15**. En cas d'échec il est intoxiqué, encaisse 1d6 points de dégâts et souffre de violentes hallucinations pendant 24 heures.

Tirer 1d4 pour connaître l'effet des hallucinations :

1 : la victime croit qu'elle est poursuivie par la mère des gobelins qui veut la dévorer ou pire l'épouser. Le personnage pousse un hurlement strident et s'enfuit à toutes jambes pour se cacher.

2 : la victime se prend pour un goblin elle s'oppose à la profanation du temple et attaque tous ceux qui tentent de dérober le trésor.

3 : la victime se prend pour la mère des gobelins. Elle exige des autres joueurs qu'ils la vénèrent et demande un sacrifice ! En cas de refus elle tente de procéder elle-même au sacrifice et attaque un des joueurs.

4- La victime réagit très mal au gaz toxique subit à nouveau 1d6 points de dégâts et tombe inconsciente.

Pour contrer le piège il suffit de se protéger le nez et la bouche avec un chiffon et de quitter la caverne quelques minutes pour laisser le gaz se dissiper.

Conclusion

Nos héros peuvent rentrer à Clairval victorieux et les bras chargés de leur butin.

Si vous voulez enchaîner cette aventure avec celle du livret des chroniques oubliées, il suffit de dire aux joueurs qu'ils trouvent à leur retour les habitants de Clairval complètement affolés car leurs enfants ont été enlevés la nuit précédente (par une autre tribu de gobelins).

Vous pouvez également choisir d'intercaler d'autres aventures en repoussant un peu plus la nuit de l'enlèvement. Les personnages seront alors accueillis comme de véritables héros et Brennus composera la geste des héros de Clairval... ou du moins son premier épisode.

Rédaction
Kouplatête

Mise en page
Pitche

Juin 2009