

• Aventure 1 •

Un voyage périlleux

La forêt :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le baron de Clairval , **Arnis de HautePierre**, décide de faire construire un temple pour remercier les divinités d'être débarrasser de **Sigméus le nécromant**. Il fait venir, pour l'occasion, deux moines d'un monastère voisin. Ils doivent bénir le temple et livrer la cloche qui sera suspendue en haut de l'édifice. Il vous a également demandé de venir afin de surveiller le village. En effet, des travailleurs arrivent de tout le pays pour construire la bâtisse et il faut des gens aussi fort que vous pour y faire régner l'ordre.

Vous marchez depuis plusieurs heures sur un chemin de terre, serpentant dans la forêt, qui doit vous mener à l'auberge des deux ponts. 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 divers outils et une cloche de bronze qui doit peser un bon poids. Les attaches des animaux qui tiraient la charrette sont brisées, et les animaux ont disparus.

Il fait chaud et le sol est dur sur le chemin. Si les joueurs cherchent des indices ils doivent passer un **test d'INT 15**. Dans la forêt un **test d'INT 10** seulement. A l'ombre des arbres le sol est plus humide et les traces plus profondes. En cas de réussite :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous découvrez des traces de pas qui partent dans deux directions différentes.
D'un côté, il y a les traces d'un homme qui court, suivit par des traces de pieds plus petits, aux orteils griffus.
De l'autre côté, encore ces même petites traces mais avec deux lignes droites parallèles, comme si les monstres tiraient deux bouts de bois, ou peut-être le corps d'une victime inconsciente.

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 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 d'un pauvre moine ligoté qui proteste à grands cris et appellent à l'aide. Les gobelins poussent de petits rires sournois qu'ils n'interrompent que pour se remplir la bouche de champignons.
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 de la bergerie. Il y a en tout un goblin par joueurs présent.

Conseil : si les joueurs sont assez discrets, accordez-leur **un tour de surprise** contre le ou les gobelins qui torturent le moine.

Une fois le prisonnier libéré il raconte ceci au joueurs :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Merci mes amis. Je suis le **frère Roland**. Avec le **frère Killian** nous nous rendions à Clairval à la demande du Baron, pour bénir le temple qu'il fait construire et lui apporter la touche finale grâce à une cloche coulée dans notre monastère et bénit par le Père supérieur lui-même.

Nous nous sommes fait attaquer par ces monstres sur la route. **Frère Killian**, plus jeune et plus rapide que moi a réussi à s'enfuir mais ces monstres m'ont attrapé et mon torturé pour le plaisir.

Je vous en supplie, retrouvez-le avant ces monstres. Moi, je retourne surveiller à la charrette.

Sur les indications de **frère Rolland** ou grâce aux traces relevées dans la forêt, les aventuriers suivent un petit chemin qui les mène, au bout d'une heure, à l'entrée d'une grotte creusée dans le flan d'une petite colline.

Conseil : La forêt est dense et il serait fou de vouloir sortir du chemin. Ils sont en file indienne. Demandez aux joueurs la place qu'ils prennent. Rien ne leur arrive mais cela les met dans le doute de ce qui pourrait les attaquer.

Arrivés devant la grotte :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous arrivez au bord d'une petite clairière et en restant à l'orée du bois vous apercevez l'entrée d'une grotte gardée par un goblin.

Il n'a pas l'air très concentré sur sa tâche et semble ronchonner tout seul en regardant le sol et en donnant des coups pieds dans les cailloux. Sans doute râle-t-il d'avoir été choisi pour monter la garde.

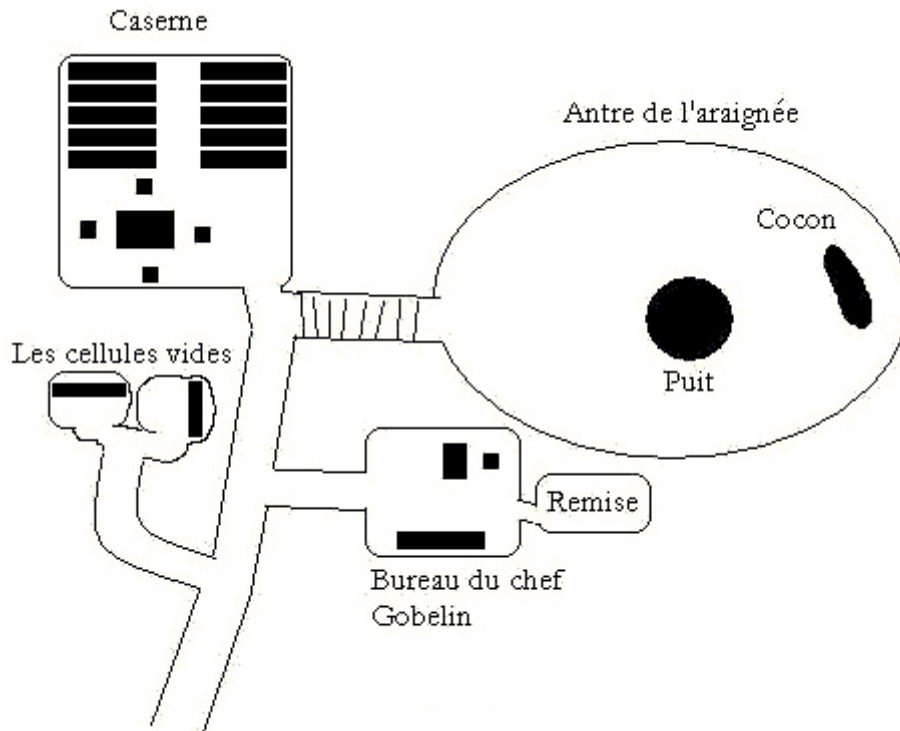
Conseil : Il est important que le garde meure tout de suite sinon il risque de prévenir les autres gobelins restés dans la grotte. Les joueurs ont **un tour de surprise** car le goblin a la tête ailleurs.

La grotte :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

La grotte est éclairée par des torches, espacées environ tous les 10 mètres. Il n'y a qu'un couloir qui s'enfonce sous la colline.

La grotte est humide mais le sol fait de terre battue couvre les bruits de vos pas.



Les cellules : Les cellules sont vides. Mais sur un **test de SAG difficulté 5** les personnages arriveront à la conclusion que la cellule de gauche est vide depuis peu de temps.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Au bout du couloir vous trouvez deux cellules vides et les portes grandes ouvertes.

Dans chacune des cellules il y a une couche de paille. Dans celle de gauche vous trouvez une gourde par terre.

Elle est ouverte et de l'eau s'est répandue sur le sol formant une petite flaque que la terre n'a pas encore absorbée. (Si le test de SAG est réussi lire la suite) Cela vous indique qu'il y a peu de temps encore, quelqu'un était enfermé ici avant d'être emmené brusquement ailleurs.

Le bureau du chef : Si les joueurs arrivent doucement avec un **test de DEX difficulté 5** les gobelins ne se doutent de rien. Que le test réussisse où non, ils entendent leur conversation.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Gob 1 : « Le prisonnier lui a été emmené chef. »

Gob 2 : « Bien, J'espère que cela va lui suffire. Il n'a pas l'air très gros. »

Gob 3 : « Dès que le second sera attrapé, on pourra toujours lui donner aussi. »

Rire des 3 Gobelins.

Le Chef Gobelin

Attaque :	+5	Initiative :	15
Dégâts :	1d6	Défense :	17
Arme :	masse d'arme	Points de vie :	6

Pouvoir spécial (Second souffle) L : récupère tous ses PV et gagne 5 en DEF à ce tour.

Pouvoir spécial (attaque en meute) : (voir les gobelins p23 des CO)

Le chef des gobelins tente de fuir pour prévenir les Guerriers de la caserne. Au début il est assis derrière son bureau et les deux autres Gobelins sont debout devant lui, dos au couloir par lequel arrivent les aventuriers. Les joueurs disposeront d'**un tour de surprise s'ils n'ont pas été repérés**.

Sur le bureau du chef, les aventuriers trouvent une bourse avec une somme égale à 10 pa par joueurs présent. **Bien noter qui prend la bourse.**

La remise : Derrière le bureau du chef il y a une remise dans laquelle les joueurs trouvent :

- un ensemble de potions de soins. (2 par joueurs)
- Quelques bijoux dont une bague aux reflets féériques. S'il y a un elfe ou un demi-elfe dans le groupe il peut reconnaître la bague comme étant l'anneau du cerf sur un **test d'INT de difficulté 10**. Les autres ne semblent pas avoir une grande valeur mais pourront être vendus à Clairval 30 PA au marchand.

L'anneau du cerf

Cet anneau magique est fait d'argent tressé et reflète la moindre lumière tant qu'il n'est pas porté. Une fois passé au doigt il devient sombre, presque noir, mais toujours aussi beau.

Pouvoir : confère un bonus de **+1 en attaque à distance**.

La caserne : S'ils ne sont pas prévenus par le garde à l'entrée ou par leur chef, les 4 Gobelins qui sont dans la caserne se reposent en jouant aux dés assis autour d'une table.

La sale est vaste, ils ont le temps de voir arriver les aventuriers et ils réagissent immédiatement.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous pénétrez directement dans une grande salle où se trouvent une dizaine (faire une pose pour faire peur aux joueurs) de lits faits de paille à même le sol. 4 Gobelins jouent aux dés autour d'une table. Dès votre arrivée ils vous voient et vous attaquent.

L'antre de l'araignée : Si les joueurs décident de descendre directement dans l'antre de l'araignée, ils doivent effectuer un test de **DEX difficulté 15**, si l'un des aventuriers rate, il glisse sur l'une des marches car elles sont rendues glissantes à cause de l'humidité.

Il ne se fait pas mal et se relève tout de suite au même endroit mais les gobelins dans la caserne entendent le bruit et foncent à leur rencontre.

Si la caserne a déjà été vidée de ses occupants, les aventuriers descendent et arrivent dans une grotte très sombre.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

A droite de l'entrée de la caserne se trouve un escalier qui descend d'une bonne vingtaine de marches.

En bas de cet escalier vous arrivez dans une grande salle plongée dans le noir.

Note au MJ : Les joueurs doivent trouver de la lumière. Sinon, appliquer le malus d'obscurité.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous apercevez au centre de la pièce une sorte de trou, comme un ancien puits abandonné au centre de la pièce. Tout au fond de la salle vous distinguez un énorme sac blanc. En y regardant bien cela ressemble à un immense cocon d'insecte.

Soudain, sans doute alertée par la lumière, une énorme araignée sort du puits et vous attaque.

Une fois l'araignée tuée ou en fuite les aventuriers pourront libérer **frère Killian** qui se trouve dans le cocon. Il est sonné mais en vie.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Je ne serais jamais comment vous remercier. J'ai cru que cet horrible monstre allait me dévorer vivant. En tout cas c'est bien ce que les Gobelins espéraient. Leur chef m'a dit qu'il avait reçu l'ordre de nous éliminer frère Roland et moi-même. Je me demande bien qui a pu faire un pacte avec de telles créatures pour tuer deux malheureux moines. Est-ce que vous avez savez ou est frère Rolland ?

Laissez les joueurs répondre.

Décidément, nous vous devons une fière chandelle. Nous devrions partir d'ici au plus vite, frère Rolland doit s'inquiéter et il nous faut trouver un endroit sûr où passer la nuit.

Le chef des gobelins m'a volé ma bourse avec tout l'argent que nous avait donné le Père supérieur pour faire le voyage. Enfin, prions pour trouver l'hospitalité à l'auberge des deux ponts.

Si les joueurs rendent sa bourse à **frère Killian**, celui-ci leur laisse en leur disant qu'ils l'ont bien mérité. De plus, en examinant les bijoux, il découvrira qu'ils ont tous un pouvoir magique. Il s'agit de la bague de l'ours, la bague du Loup et bien sur l'anneau du cerf, ainsi que du pendentif du phénix.

La bague de l'ours et la bague du loup

Ces bagues magiques ont été créées le même jour par des forgerons nains jumeaux. Toutes deux sont en argent avec une petite pierre runique blanche incrustée dans l'anneau.

Pouvoir : confère un bonus de **+1 en attaque au contact**.

Le Pendentif du Phénix

Attaché sur une fine mais solide chaîne en argent, ce pendentif représente un phénix en or, les ailes déployées. Au dos est incrustée une petite pierre runique rouge qui lui donne toute sa magie.

Pouvoir : confère un bonus de **+1 en attaque magique**.

Chaque bijou pourra être vendu 10 pa chez un marchand ou un colporteur.

Les aventuriers retrouvent ensuite **frères Roland** prêt de la charrette et tous vont à l'auberge des deux ponts.

Note :

Où trouver les monstres :

Les Gobelins : page 23 des CO

L'araignée : page 18 des CO