

LE SANCTUAIRE DE BRONZE

Lisez ce paragraphe d'introduction à vos joueur.euse.s

Les légendes parlent d'un poste de garde, d'une place forte depuis longtemps abandonnée : la Tour de Bronze. Elle s'élevait sur les flancs mêmes des Montagnes Noires, par delà la Forêt Ténébreuse. Elle marquait la frontière du royaume. C'était avant les guerres contre les gobelins, avant la mort du roi et la chute du royaume.

Aujourd'hui, de la tour il ne subsiste plus guère que les fondations, quelques murs envahis par les hautes herbes et le lierre. L'endroit est sinistre et désolé, peuplé uniquement par les fantômes des gardiens de jadis et le souvenir des furieux combats qui s'y sont déroulés.

Plus loin dans la vallée, à l'orée de la Forêt, des hommes se sont établis, des paysans qui ont défriché une partie des bois pour y tracer des sillons et abattu les arbres pour construire des fermes.

Peu à peu, le souvenir de la Tour de Bronze s'est estompé et l'histoire est devenue une légende, un conte que les bardes se racontent au coin du feu : on dit qu'un trésor serait enfoui dans les profondeurs de la montagne, dans une salle secrète que même les gobelins n'ont pu trouvée. Les gardiens de la tour ont emporté ce secret dans la tombe et nul aujourd'hui ne connaît plus l'emplacement exacte de la salle au trésor. Personne ne se risque plus là haut. On dit même que les ruines de la tour seraient hantées. Au crépuscule, lorsque le vent descend de la montagne, une longue plainte se fait entendre, glaçant le sang des plus braves.

UNE ARRIVÉE REMARQUÉE

Les PJ sont arrivés au village de Friche-Champ à la nuit tombée ; ils ont marché toute la journée et sont épuisés. Ils ne demandent qu'une chose : un bon repas chaud, un toit au-dessus de leur tête et un lit avec des draps propres ou à défaut une paille sans trop de puces.

Alors que les derniers rayons du soleil disparaissent derrière les montagnes et que l'ombre s'étend sur la Forêt et le village, leurs pas les conduisent dans la cour de l'unique auberge du village, une solide bâtisse de pierres flanquée d'une grange et d'une écurie.

Un palefrenier se tient près de l'entrée de l'étable, un brin de paille aux lèvres ; le visage ridé, la posture voûtée, le regard torve, l'homme détaille les nouveaux venus d'un regard méfiant. D'une voix grinçante, il lance : « Qu'est-ce qu'on peut faire pour vous ? »

Laissez les PJ répondre au vilain ce que bon leur semble mais rappelez-leur que la nuit tombe et qu'un bon feu, une soupe chaude et un morceau de pain sont tout ce qu'ils souhaitent après une longue journée sur les routes.

Bon gré mal gré, le vilain propose de prendre en charge les éventuelles montures des PJ et les invite à entrer dans l'auberge où on leur servira un repas chaud et une pinte de bière.

Lorsque les PJ poussent la porte de l'auberge, ils découvrent une grande salle au plafond soutenu par de larges poutres apparentes, meublée de plusieurs épaisses tables rectangulaires en bois entourées de bancs et de tabourets, un âtre où mijote une marmite et un comptoir fait de tréteaux grossiers derrière lequel un gros homme essuie des gobelets en étain avec un chiffon à l'aspect malpropre.

Les rares clients, sans doute des paysans du cru, se retournent à leur entrée et les dévisagent avec le même regard que le palefrenier, un regard où se mêlent la méfiance et l'incrédulité.

Le Sanctuaire de Bronze est une aventure d'initiation et de découverte.

Ce scénario est initialement prévu pour être joué avec **Tunnel Goons** de Nate Treme mais peut aisément être adapté à votre jeu de rôle médiéval fantastique favori.

QUELQUES MOTS SUR LE VILLAGE DE FRICHE-CHAMP

Le village est bâti en bordure de la Forêt Ténébreuse. Les premiers habitants ont défriché de larges portions de forêt pour en faire des prairies et des champs cultivés, d'où le nom du village.

A l'époque, la Tour de Bronze était déjà en ruines, abandonnée depuis plusieurs années. L'endroit avait déjà mauvaise réputation et aucun paysan ne s'y était jamais aventuré.

Il en allait de même avec la Forêt Ténébreuse que les villageois considéraient avec crainte.

Bien qu'ils coupent de temps en temps quelques arbres pour le chauffage ou la construction et défrichent de nouvelles zones pour étendre leurs champs, ces incisions dans la Forêt sont très limitées et personne ne se risque jamais dans la Forêt profonde, de crainte de s'y perdre ou pire.

Les bûcherons, qui passent pour les hommes les plus courageux du bled, ne s'y aventurent qu'en groupe et toujours armés de lourdes haches. Et ils ne s'écartent jamais des sentiers forestiers et des clairières.

LA FORÊT TÉNÉBREUSE

La Forêt s'étire au pied des Montagnes Noires, marquant la frontière de l'ancien Royaume. C'est une forêt très ancienne dont certains arbres ont plus d'un millénaire.

Jadis refuge des elfes, elle fut désertée par le peuple sylvestre suite aux invasions des gobelins mais aussi avec l'arrivée après la guerre de colons humains.

Aujourd'hui, les havres elfiques sont peu à peu réinvestis par le peuple premier mais il subsiste encore dans les profondeurs des sous-bois et des vallons comme une ombre du passé, des créatures mauvaises qui se cachent la journée et rôdent à la nuit tombée. La présence de ce reliquat des Forces du Mal dans la forêt suffit à alimenter les légendes et les contes que les bardes s'empressent de colporter dans les tavernes et les auberges des villages alentours.

Les bûcherons de Friche-Champ ont tracé des sentiers et découpé des clairières dans la forêt, exploitant le bois, repoussant les ténèbres chaque jour un peu plus.

UN ACCUEIL INATTENDU

Le gros homme ventru derrière le comptoir salue les PJ et les presse de s'installer à une des tables, près du feu.

Les PJ ont à peine le temps de pendre leurs capes de voyage aux patères pour les faire sécher que l'auberge revient avec des bols de soupe fumante, des tranchoirs et un plateau de viande et de fromage. Il invite les PJ à se restaurer tandis qu'il leur serre des pichets d'une bière moussue et odorante.

« Mangez mes bons seigneurs... et soyez les bienvenus à l'auberge du **Tonneau Percé**. Nous désespérons de votre venue », leur annonce-t-il tout à son service.

Visiblement, le village attendait l'arrivée de gens mais il semble y avoir erreur sur la personne. Si les PJ le font remarquer à l'aubergiste, celui-ci leur jettera un regard plein de stupeur et d'étonnement.

« N'êtes-vous pas les gens d'armes envoyés par le seigneur Ulrik ? »

Il en laisserait presque tomber son pichet de bière.

A ce moment, un vieillard se détache du groupe de paysans qui étaient restés à l'écart depuis l'entrée des PJ dans l'auberge.

Il se présente : **Otton, chef du village**.

C'est un vieillard voûté, à la peau parcheminée de profondes rides. Appuyé sur sa canne, il explique aux PJ que le village est victime d'un grand malheur et que tous espéraient l'arrivée prochaine d'hommes du Comte Ulrik (le seigneur local).

LES PILLARDS Gobelins

Depuis plusieurs semaines, le village est victime de raids de la part de pillards gobelins. Au village, il n'y a que des paysans et des bûcherons, aucun guerrier pour faire face aux gobelins.

Au début, les incursions des peaux-vertes ne visaient que la nourriture stockée dans les granges et les celliers mais lors du dernier raid il y a une semaine, les gobelins ont capturé plusieurs habitants du village et les ont emmenés avec eux dans les profondeurs de la Forêt Ténébreuse. Suite à quoi plusieurs bûcherons se sont lancés à leur poursuite mais ne sont jamais revenus.

« Entre-temps, nous avons mandé l'aide du seigneur Ulrik et vous voici ! », conclue le vieil homme.

Les PJ vont-ils accepter la mission que semble vouloir leur confier Otton ? De l'aide a néanmoins été demandée au seigneur local mais jusqu'ici, personne n'a répondu à l'appel des villageois en détresse. Et puis après tout, ce sont eux les héros !

C'est sans doute le moment de raconter ou de rappeler aux PJ les légendes et les histoires qui courent sur la Tour de Bronze dont les ruines se dressent sur le flanc de la montagne au-delà de la Forêt.

Pourquoi les gobelins sont-ils revenus et pourquoi ont-ils enlevé des paysans ? Y-a-t-il un lien avec les antiques ruines et la légende du trésor ?

Otton et les siens n'ont pas grand chose à offrir aux PJ si ce n'est le gîte et le couvert. A eux de décider de ce qu'il convient de faire.

Et si les PJ refusent la quête qui leur est proposée ?

A la nuit tombée, les gobelins reviendront en force attaquer le village pour capturer des esclaves supplémentaires (car oui, ils ont besoin de main d'œuvre pour ce qu'ils ont entrepris dans la montagne).

Si les PJ réussissent à capturer un des gobelins, celui-ci finira par leur révéler (sous la torture?) la raison de leur présence dans cette contrée : le trésor de la Tour de Bronze. Les PJ n'auront alors plus d'autre choix que de se lancer dans l'aventure.

Finalement, peu importe les raisons qui ont poussé les PJ à se lancer dans l'aventure (empathie ou appât du gain), ils se retrouveront à un moment donné à suivre la piste des gobelins dans la forêt. Vous pouvez enchaîner avec le paragraphe ci-contre « Au cœur de la forêt »

LES Gobelins

Les Peaux-Vertes sont revenues pour le trésor dont on dit qu'il est caché dans les souterrains sous la Tour de Bronze.

La bande est menée par **Gutwad, un vieux goblin** dont le grand-père s'est battu jadis sur les flancs de la montagne. Il dispose d'une carte griffonnée par son aïeul et surtout d'une clé de bronze censée ouvrir la salle aux trésors.

La bande des gobelins – une quarantaine – est scindée en trois groupes. Le premier groupe campe dans la forêt, au pied de la Montagne ; ils sont chargés d'attaquer les villages alentours et de capturer des esclaves. Le second groupe a établi son bivouac sur le flanc de la montagne, devant la grande porte. Un éboulement bloque la porte et ils tentent de dégager l'entrée avec l'aide d'esclaves fournis par le premier groupe. Le dernier groupe campe dans les ruines de la Tour, plus haut sur le versant de la Montagne : là aussi, on creuse pour dégager l'accès aux souterrains, accès enseveli sous les restes de la tour.

Gutwald supervise le chantier.

AU COEUR DE LA FORÊT

Plusieurs sentiers forestiers partent du village pour les clairières exploitées par les bûcherons. Là, les PJ découvrent les cabanes où logent les bûcherons. A l'intérieur, tout a été retourné, partout des traces de violence et de pillage. Plusieurs flèches empennées de noir confirment la présence des Gobelins.

Si les PJ n'ont pas encore eu affaire aux Gobelins, c'est sans doute le moment de les faire tomber dans une embuscade, sauf s'ils ont pris certaines précautions pour éviter de se faire surprendre par des maraudeurs.

Jusqu'ici, les Gobelins n'ont été confrontés qu'à des paysans ou des bûcherons. Même si ces derniers sont plutôt forts, ce ne sont pas des combattants et ils ne sont nullement préparés à affronter la férocité des peaux-vertes.

Avec les PJ, les Gobelins risquent fort d'être surpris. Pourtant, l'objectif premier des Gobelins n'est pas de tuer les PJ mais de capturer des travailleurs pour leurs travaux.

La possibilité que les PJ soient capturés et deviennent les esclaves des Gobelins n'est pas exclue.

Les **Gobelins (SD8)** manient la lance, l'épée courte, le poignard et l'arc. Au corps à corps, ils ne feront pas le poids mais leurs **archers (SD10)** sont redoutables.

Ils sont une petite dizaine et prendront la fuite (50% de chance, 1-3 sur 1d6) si la moitié du groupe est neutralisé par les PJ.

LE CAMPEMENT DES GOBELINS

C'est le premier endroit que les PJ découvriront s'ils suivent les traces de Gobelins : un campement constitué de quelques huttes de fortune et de cages aux barreaux de bois grossièrement taillés.

Sans surprise, les PJ identifient rapidement les prisonniers comme étant des habitants du village de Friche-Champ ou d'autres villages de la région.

Les Gobelins sont une petite dizaine et sont rassemblés autour d'un feu de camp, en train de faire cuire le fruit de leur récente rapine.

Tout à leur affaire, ils n'ont pas remarqué la présence des PJ ; sûrs d'eux, ils n'ont même pas placé de sentinelles pour surveiller le camp.

Si les PJ les attaquent, ils bénéficieront de l'effet de surprise.

Laissez les PJ établir un plan d'action. Toutefois, plus ils tardent, plus ils ont de chance de se faire repérer.

Une fois délivrés, les prisonniers ne tariront pas d'éloges et de remerciements. Si certains parmi les bûcherons accepteront sans doute de suivre les PJ, les autres, épuisés et affamés, préféreront regagner la sécurité du village.

Les PJ, accompagnés de quelques courageux, pourront poursuivre leur traque.

Un sentier part du camp et s'enfonce dans les bois, en direction de la Montagne. D'après les dires des prisonniers, d'autres Gobelins sont arrivés et repartis par ce chemin, emmenant avec eux des prisonniers.

LA GRANDE PORTE

La piste mène au pied de la Montagne. De là où ils sont, les PJ détaillent un singulier chantier.

Les Gobelins surveillent plusieurs prisonniers maniant pioches et pelles, creusant dans le flanc de la montagne, là où se dessinent les contours d'une ancienne et large porte. A n'en pas douter, il s'agit d'un accès à quelque souterrain (**niveau D**). La légende de la Tour de Bronze mentionne l'existence dans la Montagne de tunnels et de passages. Cette porte pourrait être un accès à ce domaine secret.

Là encore, tout à leur affaire, les Gobelins n'ont aucune conscience de la présence des PJ, trop occupés qu'ils sont à surveiller leurs ouvriers-esclaves.

On peut compter cinq gardes mais des tentes dressées sur une terrasse proche pourraient bien abriter d'autres Gobelins.

Laissez les PJ décider de la marche à suivre.

Si des Gobelins se sont échappés du campement forestier, les gardes du chantier sont prévenus. Un messager a même été envoyé plus haut, au second chantier. Les renforts ne tarderont pas. Comme précédemment, si les PJ tardent à agir, ils risquent d'être repérés.

Une fois délivrés, les prisonniers révéleront aux PJ l'existence probable d'un second chantier, plus haut, dans les ruines de la vieille tour de garde.

LES RUINES DE LA TOUR DE BRONZE

Le sentier menant à l'ancienne tour de garde est très escarpé et ne permet qu'une progression en file indienne.

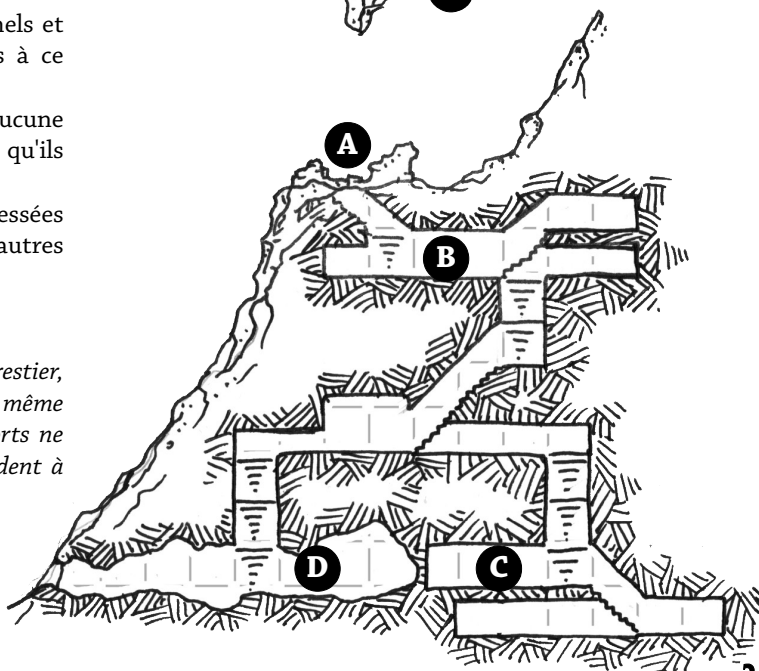
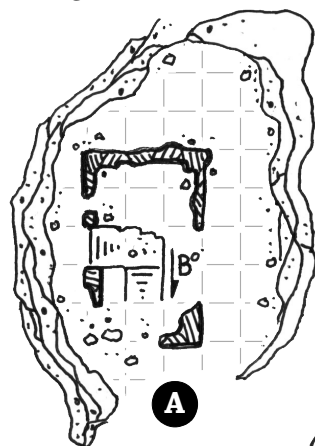
Si les Gobelins sont alertés, il y a fort à parier que les PJ tomberont dans une embuscade. Les Gobelins ont l'avantage du terrain ; les déloger du sentier risque d'être difficile. Encore une fois laissez les PJ décider de la conduite à suivre pour surmonter cette épreuve.

De la Tour de Bronze, il ne reste que des ruines : les restes des murs tels des chicots émergeant d'une gencive malade (voir **niveau A**).

Les Gobelins ont placé deux sentinelles à l'entrée du sentier. Selon l'approche plus ou moins discrète des PJ, les gardes donneront l'alerte et un contingent de cinq ou six Gobelins dévalera le sentier pour affronter les intrus.

Sur place, **Gutwald et sa bande** ont dressé des tentes et construit des cages pour les prisonniers.

Un peu avant l'arrivée des PJ, la porte menant au **niveau B** a été dégagée par les prisonniers. Gutwald et plusieurs autres Gobelins s'y sont engouffrés, laissant aux autres membres de la bande le soin d'enfermer les esclaves dans les cages.



LE DONJON (NIVEAU B)

Les souterrains du Sanctuaire de Bronze s'étendent sur trois niveaux, illustrés sur les plans ci-contre. Chaque pièce numérotée sur le plan est décrite plus bas. A vous d'utiliser les descriptions au mieux et de les adapter si besoin en fonction du groupe et des péripéties de l'aventure.

1 L'escalier dégagé par les prisonniers s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Les marches taillées dans la roche sont encombrées de débris rendant la descente hasardeuse (DS 8 pour ne pas glisser). Après un coude en angle droit vers la droite, une première salle de 5x3m. En face de l'escalier, une porte entre-ouverte. Des gravats au sol et les gonds rouillés et tordus expliquent sans doute pourquoi on n'a pas réussi à ouvrir la porte complètement. Sur la paroi de gauche, une autre porte, fermée celle-là mais portant des traces récentes de coups de hache.

2 Ouvrir la porte donnant sur ce corridor ne sera pas facile (DS 10) ; le passage donne sur un petit escalier puis sur une salle de 3x3m avec un renforcement de 1,5x3m au fond à gauche. L'endroit semble abandonné depuis des lustres. Ça et là, des jarres pleines de grains moisies et des tonneaux ; à l'odeur, ça devait être du vin mais il a tourné au vinaigre depuis longtemps. Cette salle était sans doute une réserve pour la tour de garde. Un test de Voleur/Erudit DS 8 permet aux PJ de détecter la présence d'un passage secret dans le petit corridor menant à la réserve, sur la droite. Il va falloir un peu de temps pour trouver la pierre/poussoir permettant de déverrouiller le passage.

3 La porte donne sur un long couloir de 1,5m de large sur environ 8m avec des alcôves à droite et à gauche. Plusieurs gobelins gisent au sol ; leurs corps semblent avoir été transpercés à plusieurs reprises si on en juge par l'état de corps et la quantité de sang verdâtre qui couvre les dalles du couloir. Chaque alcôve abrite un dispositif : une lame effilée qui transpercera l'imprudent qui posera son pied sur la mauvaise dalle. Aux PJ d'observer et de trouver un moyen de franchir le couloir sans être victime du piège.

L'avant-dernière alcôve sur la gauche ne contient pas de piège ; par contre, sur un **test de Voleur/Erudit (DS 10)**, un PJ pourrait y déceler un passage secret donnant sur la pièce 4.

Au fond du couloir, les PJ aperçoivent la lueur vacillante d'une torche et des bruits de fouissage : on creuse ou on dégage des gravats plus loin dans les souterrains.

4 Les passages secrets donnent généralement sur un tombeau ou une salle aux trésors. Dans ce cas-ci, il s'agit vraisemblablement d'un tombeau. Plusieurs gisants abritent à n'en pas douter les restes de nobles défenseurs de la Tour de Bronze.

L'endroit sent le renfermé ; personne n'y a pénétré depuis des éons.

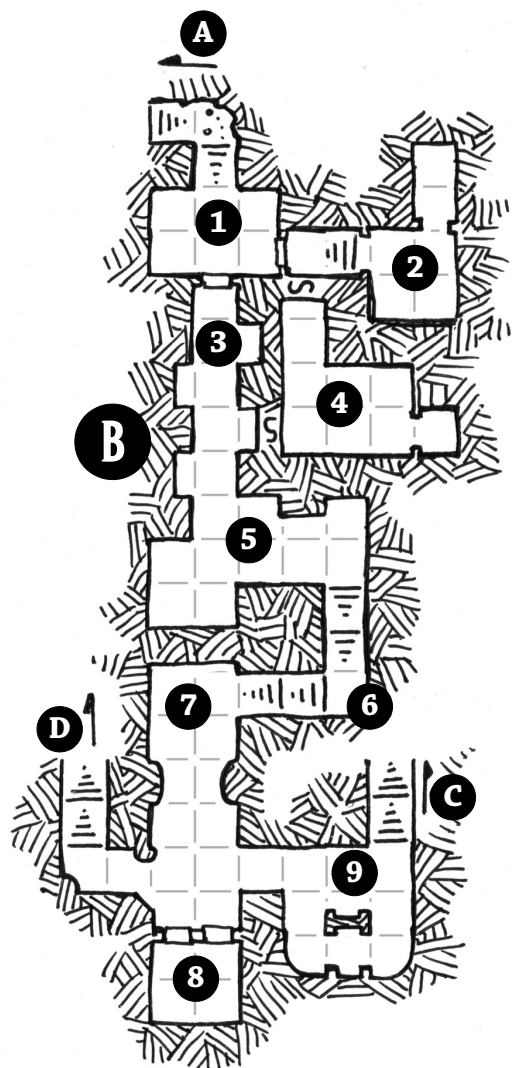
Les PJ vont-ils profaner ces tombes sacrées ?

Au moment où les couvercles funéraires sont poussés, un sifflement court se fait entendre, comme si l'air enfermé dans le sarcophage s'échappait, libéré de plusieurs siècles d'emprisonnement.

Dans les tombes, des squelettes en cotte de maille et en armes.

Si les cottes de maille semblent fort abîmées par le temps (tâches de rouilles et mailles brisées), les lames des épées ont été épargnées : elles sont peut-être faites de ce fameux métal des étoiles dont parlent les légendes. Les PJ peuvent s'en emparer.

Ces lames sont sacrées et octroieront à leurs porteurs un bonus de +1 si elles sont utilisées pour combattre le Mal.



5 Le couloir piégé donne sur une salle d'une dizaine de mètres de large sur 3, orientée est-ouest. A gauche, un escalier s'enfonce dans les profondeurs. Plusieurs torches mourantes aux murs et le cadavre d'un gobelin, lui aussi transpercé, tiré dans un coin. Les bruits de fouissage viennent de l'escalier.

Au moment où les PJ entrent dans la salle, deux gobelins remontent l'escalier et tombent nez-à-nez avec eux.

Les bruits de combat alertent d'autres gobelins ; le tumulte en bas de l'escalier et les cris gutturaux des peaux-vertes indiquent clairement que plusieurs d'entre eux sont en train de remonter l'escalier.

6 L'escalier fait un coude à droite. Le palier est occupé par deux gobelins en armes.

Les autres montent à l'assaut de la salle 5.

Une voix rauque hurle des ordres : sans doute le chef des gobelins leur ordonnant d'exterminer les intrus.

Si un PJ comprend le gobelin, c'est grosso-modo la teneur de l'ordre.

7 Cette salle est une espèce de temple de 3x6m, coupé en deux par une arche. Gutwad et quelques gobelins se sont regroupés en bas de l'escalier.

Si les PJ ont le dessus, ils se replieront dans le fond du temple. C'est à ce moment qu'un long grincement se fera entendre, répétitif et ponctué d'un « boum » comme le bruit d'un pas lourd.

Une statue de pierre animée surgira des ténèbres, à gauche au fond du temple et s'avancera vers le groupe de gobelins terrorisés. La **Golem de Bronze (DS 12)** sera sans pitié, écrasant ses adversaires.

Les gobelins, pris entre ce nouvel ennemi et les PJ, n'auront aucune chance.

Une fois les gobelins éliminés, le Golem s'en prendra aux PJ, à moins qu'ils ne possèdent les épées sacrées de la crypte (salle 4).

Au fond du temple, derrière le Golem, deux portes de pierre, massives.

A droite, un passage donnant sur un escalier qui descend vers des ténèbres inconnues (vers le niveau D).

A gauche, une chapelle et ce qui semble être un autel. C'est de cette salle que provenait le Golem.

8 Cette salle est scellée par deux portes de pierre. Elles renferment divers objets de culte en or.

9 La chapelle est le lieu saint du sanctuaire. Le Golem de Bronze se tenait dans une alcôve derrière l'autel.

Au pied de l'autel, une vasque contient un liquide qui semble bien être de l'eau. Si les PJ en boivent, leurs blessures guériront miraculeusement ; ils récupéreront l'entièreté des Points de Vie perdus depuis le début de l'aventure.

Sous l'autel (**test de Voleur DS 12**) est dissimulée un petit coffret. Le coffret contient une **clé de bronze** finement ouvragée.

Dans le coin nord-est de la pièce, un escalier s'enfonce dans les ténèbres (vers le niveau C)

LE DONJON (NIVEAU C)

L'escalier donne sur un petit palier avec une porte à gauche et un autre escalier, plus court à droite.

La porte de gauche est en bois et semble avoir souffert du temps et surtout de l'humidité.

Le bois est pourri et les ferrailles sont rouillées.

Une infiltration d'eau semble être la cause de cette déliquescence.

1 La pièce devait être une salle de garde à en juger par les tables, tabourets et supports de rangement pour les armes. L'humidité a tout rongé, transformant le mobilier en terreau sur lequel s'est développé un étrange champignon géant. Si les PJ s'en approchent, le **fungoïde** libérera des spores empoisonnées qui causeront 1d6 dommages à ceux.celles qui les respirent.

Pour retenir sa respiration, un test de Voleur SD 10 est requis.

PETIT BESTIAIRE DES SOUS-BOIS

Au cours de leur périple dans la Forêt Ténébreuse, outre les Gobelins, les PJ pourraient faire d'autres rencontres. En tant que MJ, vous pouvez piocher dans la table ci-dessous les monstres à leur opposer.

Meute de loups	DS 8
Blaireau	DS 8
Faucon	DS 8
Nuée de corbeaux	DS 8
Dryade agressive	DS 8
Serpent venimeux*	DS 8
Sanglier	DS 10
Ours	DS 10
Ours-Hibou	DS 12
Araignée géante*	DS 10

(*) Poison 1-2 sur 1d6

Pour autant, il n'est pas nécessaire de chaque fois tuer la créature rencontrée. Peut-être les PJ ont-ils pénétré sur son territoire ? A moins, ô malchance, que le monstre ne soit un dangereux prédateur et les PJ ses appétissantes proies.

2 L'escalier qui mène à ce palier est piégé. La dernière marche déclenche le tir d'une arbalète placée en face.

L'arbalète est en mauvais état, à cause de l'humidité, donc 50% de chance qu'elle ne fonctionne pas.

Dans le cas d'un tir, sur un test de Voleur SD 12, la cible évite le trait mortel.

3 Un passage secret, détectable sur un test de Voleur/Erudit SD 12, mène à cette grande salle de 4,5x6m, occupée par quatre gardes en terre cuite, à l'effigie des anciens gardiens de la tour. Les quatre gardes s'animent dès qu'on pénètre dans la pièce. Si leur peau est en terre cuite, leurs épées sont en bronze. L'humidité a fragilisé l'argile et fait rouiller les lames. Les PJ ne devraient pas avoir de difficulté à éliminer cette piteuse garde.

Il y a une porte marquée d'un ancien sceau royal dans le mur à gauche de l'entrée de la salle.

La porte est fermée et ne peut être ouverte qu'avec une clé (de bronze cachée sous l'autel du niveau B, salle 9).



4 Cette pièce de 3x3m contient le fameux trésor du Sanctuaire de Bronze, celui mentionné dans les légendes et les contes narrés par les bardes aux quatre coins du Royaume. Une petite fortune qui se compte en plusieurs centaines de pièces d'or, sans compter les bijoux et autres objets précieux.

S'ils peuvent emporter une partie du trésor, à raison de 10 pièces d'or par slot libre dans leur inventaire, il n'est pas envisageable de transporter tout le trésor en une fois et encore moins dans des sacs à dos individuels.

Aux PJ de décider de la suite à donner à cette aventure, sachant qu'une telle fortune risque d'attirer la convoitise et la rapacité des uns et des autres.

Laissez les PJ délibérer entre eux.

Ce qu'ils feront de tout cet argent est une autre histoire.

LE DONJON (NIVEAU D)

L'escalier descend de manière abrupte jusqu'au niveau de la Grande Porte à flanc de montagne, celle que les Gobelins tentaient de dégager avec les villageois prisonniers.

Au bout de l'escalier, une lourde porte fermée.

Les verrous se trouvent du côté des PJ. Ils n'ont donc aucune difficulté à l'ouvrir.

1 La porte donne sur une salle de garde à l'abandon : une table, quelques bancs et des couchettes moisies.

A gauche en entrant par l'escalier, une porte.

Dans le poste de garde, une autre porte, épaisse et ferrée. De lourds verrous défendent l'accès, encore une fois du côté des PJ.

2 Cette pièce est une armurerie : arbalètes, lances, épées, haches. Les parties en bois des armes ont été rongées par l'humidité et tombent en morceaux flasques. Impossible de manier les arbalètes, les lances ou les haches. Par contre, les parties en acier, du bel acier comme on n'en fait plus de nos jours, sont intactes sous la couche de vert-de-gris. Les épées sont utilisables moyennant un peu de nettoyage et un bon graissage.

3 La porte du poste de garde donne sur une large caverne. A peine les PJ ont-ils posé un pied dans la caverne qu'un chuintement lugubre les alerte de la présence d'un ennemi : un **énorme ver fouisseur (SD 10)**, une créature souterrain qui a élu domicile dans cette cavité naturelle. La chose est grande et sa peau dure et annelée la protège des coups d'épée. Malgré les coups répétés, l'animal ne recule pas.

4 Un large passage mène à une large porte de pierre. Un levier commande le mécanisme d'ouverture. La porte s'ouvre sur la lumière du jour (ou de la nuit) dans un craquement de fin du monde. Les gravats qui obstruaient la porte à l'extérieur se déversent dans l'entrée, bloquant la porte ouverte sur l'extérieur. La porte ouverte à flanc de montagne risque d'attirer les curieux et les charognards. Mais maintenant, elle est bloquée ouverte :(

COMMENT MENER CETTE AVENTURE

Les six pages qui composent ce livret de jeu posent le décor et proposent aux PJ une aventure : traquer les gobelins, délivrer les prisonniers, explorer un donjon et s'emparer d'un trésor.

Libre à vous d'en modifier tout ou une partie ou de vous en inspirer pour créer votre propre aventure, ou encore d'insérer cette histoire dans une campagne plus vaste.

Les chapitres de cette histoire et l'exploration du donjon sont décrits dans un ordre logique (et chronologique) mais il est fort possible que vos joueur.euse.s décident par exemple d'entrer dans le donjon par la Grande Porte, ou encore pactisent avec les gobelins et leur chef Gutwald, ce qui ne serait pas très héroïque mais néanmoins possible. Après tout, les gobelins sont là aussi pour le trésor.

Vous pouvez aussi ajouter quelques monstres dans la forêt en vous inspirant du petit bestiaire en page 5.

EPILOGUE ET SUITE

La fin du scénario est volontairement ouverte.

Les PJ sont riches mais le trésor n'est pas transportable en l'état à moins d'en abandonner une grande partie.

Les villageois vont vouloir savoir ce qui s'est passé et comment les PJ ont mis en déroute les gobelins.

Les prisonniers libérés ont peut-être accompagné les PJ dans les souterrains et sont au courant pour le trésor.

Tant de richesses risquent d'aiguiser leur convoitise. Comment les PJ vont-ils gérer leur statut de héros et de « nouveaux » riches ? Ils vont découvrir qu'un trésor peut très vite devenir encombrant.

Si l'écho de leurs exploits porte jusqu'à la ville la plus proche, il est fort probable que les autorités envoient des officiels chargés de récupérer une partie de ce trésor qui, rappelons-le, appartient initialement à la Couronne.

Que faire de tout cet or ?

Avec cet or, les PJ peuvent par exemple faire reconstruire la tour et en faire leur QG.

Cette gestion de l'après-aventure peut devenir une aventure en soi.

Laissez les joueur.euse.s y réfléchir et peser toutes ces possibilités. Une fois qu'il.elle.s seront décidé.e.s et qu'il.elle.s vous auront fait part de leur(s) projet(s), vous pourrez exploiter cela pour leur proposer une suite logique.

L'aventure ne fait que commencer.
