

# LA PROPHÉTIE DE L'OMBRE

## PARTIE I

### UN VILLAGE SI PAISIBLE

#### LA LÉGENDE DE L'OMBRE

Au temps jadis, à l'époque de la Lune Noire, Ténèbre mena une guerre sans merci contre Valoria, le grand royaume du Nord. Ce fut une longue et douloureuse guerre à l'issue de laquelle les forces du Mal furent repoussées loin au Nord, au-delà des Dents de Givre.

De Ténèbre, on n'entendit plus parler.

Certains prétendent qu'il avait été terrassé lors de l'ultime bataille de la faille du Gorgor. D'autres racontent qu'il n'était pas mort mais seulement blessé et qu'un jour il reviendrait à la tête d'une armée de démons pour ravager les terres de Valoria.

Victorieux, le roi de Valoria ordonna qu'une muraille soit érigée pour protéger le royaume et prévenir toute nouvelle incursion venue du Nord.

Un haut mur fut construit, ponctué de tours de guet et de fortifications.

Un corps de garde, la Brigade Pourpre, fut fondée et reçut la charge de veiller sur cette nouvelle frontière.

Pendant près d'un siècle la Brigade Pourpre garda son regard tourné vers le Nord et les terres sauvages mais hormis quelques gobelins en maraude, aucun signe de Ténèbre et des démons de la prophétie.

Aujourd'hui, le roi repose dans le mausolée de ses ancêtres. La dynastie s'est éteinte; un siècle s'est écoulé depuis la grande bataille de la faille du Gorgor.

La Brigade Pourpre a été dissoute, faute de volontaires, et les fortins de Valoria ont été désertés depuis longtemps, envahis par le lierre et les ronces, servant de refuge aux bêtes sauvages.

Personne ne se souvient de la Prophétie de l'Ombre et Ténèbre est devenu un conte pour effrayer les enfants et leur faire manger leur soupe.

#### LES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Dans cette aventure, les joueur.euse.s incarnent des filles et fils d'habitants du village de Brytone, dans l'ancien royaume de Valoria. Vous pouvez laisser les joueur.euse.s créer leurs propres personnages mais il.elle.s devront les lier aux habitants du village d'une manière ou d'une autre.

Afin de faciliter la prise en main et le démarrage de l'aventure, des PJ prêtirés sont proposés ci-après. Le village compte une auberge, une forge, un temple de Godin, quelques fermes et une menuiserie; les PJ seront les enfants des propriétaires, exploitants ou simplement habitants de ces différents lieux.

Les joueur.euse.s sont libres d'étoffer les personnages et leur broder une histoire à partir du petit historique proposé ici.

Il est plus que probable qu'ils se connaissent tous, Brytone étant une petite communauté rurale.

## ARLISS

Arliss termine d'aider sa mère à décorer l'autel de Godin. Lors de la fête, une procession doit partir du village et se rendre dans une clairière proche où se dresse une pierre sacrée. Hamane a confié à Arliss la tâche de se rendre à la pierre sacrée pour y déposer des offrandes. Elle doit s'y rendre dans l'après-midi.

ARLISS, fille de Hamane, la prêtresse de Godin

Caractéristiques FOR 8 (-1), DEX 13 (+1), CON 10, INT 12, SAG 15 (+1), CHA 14 (+1)

Clerc niveau 1

Bonus d'Attaque: +0

Sauvegardes: MP 11, B 12, PP 14, S 16, SSB 15

Symbole sacré: médaillon gravé de la coupe étincelante de Godin

Capacités de classe: repousser les morts-vivants

Points de Vie: 6 (1d6)

Alignement: Loyal

Langues connues: commun

CA: 11 (sans armure), armure de cuir (13)

Sorts: -

Sort(s) par jour: -

Équipement: armure de cuir, gourdin, tunique et bottes de cuir, cape de voyage

## YURRIK

Le jeune forgeron termine d'aiguiser les haches qui serviront au concours de lancer de haches, un des jeux proposés lors de la fête. La fête des Feuilles Rouges est l'occasion de prouver sa force et Yurrik compte bien remporter les épreuves de levage et de portage de troncs; il y a quelques jeunes filles au village qui seront sans doute impressionnées par la force brute du jeune garçon, du moins c'est ce qu'il espère.

YURRIK, fils de Gorn, forgeron et ancien guerrier

Caractéristiques FOR 16 (+2), DEX 11, CON 14 (+1), INT 7 (-1), SAG 10, CHA 9

Guerrier niveau 1

Bonus d'Attaque: +0

Sauvegardes: MP 12, B 13, PP 14, S 15, SSB 16

Points de Vie: 8+1 (1d8)

Alignement: Loyal

Langues connues: commun

CA: 10 (sans armure), armure de cuir (12) +, bouclier (13)

Équipement: épée bâtarde, bouclier, armure de cuir, tunique et bottes de cuir, manteau de laine

## TÉODOR

Apprenti magicien, Téodor est revenu au village après avoir fui la Tour des Magisters.

Ses parents, Rob et Rita, sont fermiers à Brytone. De peur de les décevoir, le jeune Téodor ne leur a rien révélé des circonstances de son retour inattendu au village. Pour l'instant, sa robe de mage et son grimoire, même s'il ne contient que trois sorts, semblent faire illusion auprès des péquenauds.

TÉODOR, fils des fermiers Rob et Rita.

Caractéristiques FOR 7 (-1), DEX 11, CON 9, INT 15 (+1), SAG 11, CHA 10

Magicien niveau 1

Bonus d'Attaque: +0

Sauvegardes: MP 13, B 14, PP 13, S 16, SSB 15

Points de Vie: 4 (1d4)

Alignement: Chaos

Langues connues: commun, démoniaque

CA: 10 (sans armure, robe de mage)

Sorts: Détection de la magie, Missile magique, Lecture de la magie

Sort(s) par jour: (à volonté)

Équipement: bâton, robe de mage, sandales, sacoche, grimoire, dague

## ARWIN

Arwin est la fille de Roslina, la propriétaire des Trois Boucliers, l'unique auberge du village. Sa mère rêve que sa fille reprenne le commerce mais la jeune Arwin a d'autres ambitions. Habile de ses mains et vive comme l'éclair, la jeune fille est une chapardeuse hors-pair et se voit déjà intégrer la mystérieuse Guilde des Voleurs de Valoria. En attendant, elle s'ennuie ferme et rêve d'aventures.

ARWIN, fille de Roslina, tenancière de l'auberge des Trois Boucliers

Caractéristiques FOR 11, DEX 16 (+2), CON 8, INT 11, SAG 13 (+1), CHA 9

Voleuse niveau 1

Bonus d'Attaque: +0

Sauvegardes: MP 13, B 14, PP 13, S 16, SSB 15

Capacités de classe:

Escalade 87%, Trouver/désamorcer les pièges 10%, Entendre les bruits (1-2/d6), Se cacher dans l'ombre 10%, Se déplacer silencieusement 20%, Crocheter les serrures 15%, Vol à la tire 20%

Points de Vie: 4 (1d4)

Alignement: Neutre

Langues connues: commun

CA: 10 (sans armure), tunique de cuir (13)

Équipement: dague, épée courte, cape, bottes usées, chausses de cuir, chemise de lin, bonnet de cuir, outils de crochetage

## LA FÊTE DES FEUILLES ROUGES

Dans le petit village de Brytone, les PJ coulent des jours heureux; il.elle.s sont les filles et fils d'habitants du village. Paysans, fermiers, forestiers, forgeron, chasseurs ou encore marchands, ils ne soupçonnent pas le destin qui les attend peut-être, alors que l'automne commence à brunir les feuilles et le vent à fraîchir et à tourner à l'est.

Dans le village on prépare la fête des Feuilles Rouges, une célébration traditionnelle marquant le début de l'automne et pendant laquelle le prêtre ou la prêtresse de Godin invoque la protection des divinités en prévision de la saison froide. La fête des Feuilles Rouges est l'occasion de jeux et de danses, et d'un banquet dans la Grande Halle du village.

Chacun des PJ vaque à ses occupations, aidant aux préparatifs de la fête, à moins qu'il.elle.s n'aient d'autres projets. Ci-après quelques pistes pour chacun des personnages. Libre à eux.elles de proposer d'autres actions.

## POUR ARLISS

La jeune Arliss doit se rendre à la pierre levée pour y préparer la cérémonie d'ouverture de la fête des Feuilles Rouges. Elle a déjà préparé les offrandes rituelles qu'elle a placées dans un sac. Elle se saisit de son gourdin - il convient d'être prudente, certains bûcherons du village ont raconté avoir aperçu des loups en maraude - passe sa cape sur ses épaules. Elle est prête.

## POUR YURRIK

Une fois toutes les haches de lancer aiguisées, Yurrik comptait aller s'entraîner au maniement de l'épée et du bouclier avec son ami Serza, le fils de l'éleveur de cochons. Les deux garçons rêvent d'aventures, comme celles qu'on raconte au coin du feu le soir, les histoires de grandes batailles et de combats héroïques.

Gorn, le père de Yurrik fut un solide guerrier dans sa jeunesse; Yurrik sait qu'il a combattu dans le sud lors de la croisade contre les Hobgobelins mais Gorn n'aime pas évoquer cette période de sa vie, malgré les incessantes demandes de son fils.

En attendant, Yurrik trompe l'ennui en s'entraînant avec son ami Serza.

## POUR TÉODOR

Revenu récemment au village, Téodor ne sait que faire. Il a erré un moment pour finir par entrer à l'auberge des Trois Boucliers. Assis sur un banc près de l'âtre, il compulse son grimoire en sirotant un gobelin de vin.

Levant les yeux de sa savante lecture, il aperçoit la jeune Arwin qui traverse la grande salle, la mine renfrognée.

## POUR ARWIN

Arwin s'est saisi d'un arc et d'un carquois garni de flèches. Sa mère lui a encore une fois confié une corvée: cette fois, il faut lui ramener du gibier, ce qui implique de s'enfoncer dans la forêt, marcher pendant des heures en suivant des sentiers à peine tracés, se tremper les chausses pour tirer quelques maigres lièvres. Mais c'est sans doute mieux que d'être à la plonge ou de récurer le sol.

## RUMEURS

Voici quelques rumeurs que vous pouvez distiller aux PJ. Elles concernent des faits plus ou moins avérés. A eux d'en tenir compte ou non.

Des bûcherons du village ont signalé la présence de loups dans les bois.

Ordinairement les loups ne descendent des montagnes qu'en plein hiver et s'approchent rarement des villages.

Là, les bêtes ont été vues près des ruines du Grand Mur, au nord du village.

Un chasseur du village nommé Firmos a découvert une carcasse de cerf, en partie dévorée, près de la vieille tour de garde - une des nombreuses tours de garde qui ponctuent le Grand Mur, et dont il ne reste que des ruines envahies par la végétation. D'après lui, ça pourrait être l'œuvre des loups mais c'est plutôt étonnant en cette période. Les loups ne descendent des montagnes qu'en hiver, et ils vont rarement au-delà de la limite du Grand Mur.

Des enfants partis ramasser des mûres dans les bois sont revenus effrayés au village. Ils ont raconté qu'ils avaient aperçu des lutins malfaisants et qu'un loup les avait pourchassés.

Leur mère les a réprimandés - encore un prétexte pour ne pas s'acquitter des corvées - et l'histoire en est restée là.

Les bûcherons ont l'habitude de stocker leurs outils de travail dans des cabanes improvisées sur les lieux de coupe. Récemment, une des cabanes a été visitée et des haches de bonne facture ont disparu. Garney, le chef des bûcherons, est furieux. Il a promis de punir sévèrement le ou les coupables.

Hamane, la prêtresse de Godin, ne dort pas bien. Elle fait d'étranges rêves peuplés d'ombres se glissant dans la nuit, s'approchant du village. Dans ses cauchemars, elle pressent une menace, une présence malfaisante et sournoise.

Est-ce que ces rêves sont prémonitoires? Sont-ce des signes de la déesse ? Une mise en garde? Elle n'en a pas encore parlé à Arliss, pour ne pas l'inquiéter. Elle espère que la fête des Feuilles Rouges apaisera son âme.

## DES GOBELINS EN MARAUDE

La vérité, c'est qu'un petit groupe de gobelins montés sur des loups est descendu des montagnes. Et ce n'est que l'avant-garde d'un groupe plus important.

Ténèbre - celui des légendes - n'est pas mort et il prépare son retour.

Ses émissaires, les Sinistres, ont commencé à parcourir les terres sauvages et rallier les tribus goblinoïdes. Parmi celles-ci, la tribu d'un certain Rugurz, un chef de guerre hobgobelin. L'émissaire de Ténèbre lui a confié la mission de mener une première expédition au-delà du Grand Mur de Valoria. Avec un petit groupe de gobelins montés sur des Wargs, il est descendu dans la plaine et s'est aventuré par delà le Grand Mur, non loin du village de Brytone. Ce sont les Wargs qui ont massacré le cerf découvert par un des chasseurs du village. Ce sont les éclaireurs gobelins qui ont effrayé les enfants du village.

Et ce sont aussi les gobelins qui ont pillé une des cabanes de bûcherons.

### GOBELINS

CA: 13            Points de Vie: 3

Attaque: 1x, 1d6 (épée courte, lance, flèches)            Bonus d'Attaque: +0

Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18            Morale: 7 (9 avec leur chef)

Alignement: Chaos            XP: 5            Nombre: 2d4

Trésors: 2d6 pièces de cuivre, rations pourries, vêtements puants

### LOUPS (WARG)

CA: 13            Points de Vie: 19

Attaque: 1x, 2d4 (morsure)            Bonus d'Attaque: +4

Sauvegardes: MP 12, B 13, PP 14, S 15, SSB 16            Morale: 8

Alignement: Neutre            XP: 125            Nombre: 1d4

Trésors: aucun

### RUGURZ, chef hobgobelin

CA: 13            Points de Vie: 5

Attaque: 1x, 1d8 (hache de bûcheron)            Bonus d'Attaque: +1

Sauvegardes: MP 12, B 13, PP 14, S 15, SSB 16

Morale: 8 (10 si un émissaire Sinistre est présent)

Alignement: Chaos            XP: 15            Nombre: 1

Trésors: un hache de bûcheron (1d8), une armure de cuir en mauvais état, 2d6 pièces d'argent, une potion de soins (+1d6)

## LA PIERRE SACRÉE DE GODIN

La pierre sacrée de Godin se dresse au centre d'une petite clairière à laquelle on accède par un sentier forestier, à une demi lieue du village.

En émergeant du sous-bois, les PJ remarquent tout de suite que quelque chose ne va pas.

La pierre sacrée n'est plus dressée mais couchée sur le flanc et porte de larges traces noirâtres.

En s'approchant, ils remarquent de nombreuses traces autour du sanctuaire: une foule nombreuse a foulé l'herbe autour de la pierre. De grosses branches grossièrement coupées gisent près de la pierre couchée, sans doute les leviers qui ont servi à faire basculer la pierre. Il y a aussi des cordes en partie effilochées et dont certaines sont encore passées autour de la pierre. La pierre elle-même est couverte de traces impies, des symboles tracés à la hâte, une substance brune et poisseuse qui ressemble à de la boue mais l'horreur ne fait aucun doute: il s'agit d'excréments.

Sur un test réussi d'Intelligence (de la part d'un magicien ou d'un clerc), il est possible d'identifier les symboles: ce sont des runes. Si un des PJ connaît le démoniaque, il identifiera la rune de Ténèbre, l'ancien maître des forces maléfiques qui jadis dévasta le royaume de Valoria, et dont les armées d'orques et de gobelins furent défaites par le roi de l'époque, Tibério III.

En cas d'échec, les PJ peuvent recopier les runes sur un support (parchemin, page d'un grimoire) afin de les présenter à quelqu'un de plus érudit. Dans ce cas, la page en question finira pas être rongée par un étrange pourriture noire et tombera en poussière après 12 heures. Le simple fait de tracer la rune de Ténèbre attire l'attention du Mal sur les PJ.

Sur un test réussi de Sagesse, il est possible d'identifier les traces autour de la pierre sacrée.

En examinant les traces autour du sanctuaire profanée, les PJ découvrent des empreintes; il ne fait aucun doute quant à la nature des créatures qui ont profané le site sacré: des gobelins, et plus inquiétant, des wargs, les fameux loups de monte qu'affectionnent les gobelins.

Les traces semblent indiquer que la horde est venue du nord et est repartie dans la même direction.

Si les PJ suivent les traces, elles les conduiront dans une région plus éloignée et sombre de la forêt, proche des ruines du Grand Mur.



## SINISTRE, émissaire de ténèbre

CA: 17

Points de Vie: 27

Attaque: 1x, au toucher 1d8 (drain d'énergie)

Bonus d'Attaque: +5

Sauvegardes: MP 10, B 11, PP 12, S 13, SSB 14

Morale: 11

Alignement: Chaos

XP: 725

Nombre: 1

Trésors: médaillon marqué du symbole de Ténèbre (peut être reconnu par un magicien, sur un test réussi d'Intelligence); ce médaillon, si il est porté, permet d'avoir des visions liées à Ténèbre et aux autres émissaires, mais il agit aussi comme un aimant, attirant à lui les présences malfaisantes.

## QUI PART À LA CHASSE

Arwin s'est enfoncée dans la forêt, en quête de quelques gibiers.

Laissez le.la joueur.euse tenter quelques tirs; Arwin est plutôt une bonne archère et elle pourrait réussir à tirer un lièvre ou un faisan.

En s'aventurant plus avant dans la forêt, elle (et les autres PJ qui pourraient l'avoir accompagnée) découvre une série de traces inhabituelles dans un sentier.

Sur un test de Sagesse, elle identifie des gobelins et des loups.

Les empreintes ne laissent pas de doute. Les touffes de poils restées accrochées aux buissons épineux ça et là le long du sentier confirment la présence de loups, peut-être des wargs, ces fameux loups de monte qu'affectionnent les gobelins.

Si Arwin décide de suivre la piste, elle se retrouvera soit à la clairière de la Pierre Sacrée, soit près des ruines d'une ancienne tour de garde du Grand Mur.

Affronter seule les gobelins est une très mauvaise idée. Par contre, si elle se montre suffisamment discrète, elle pourra repérer les sentinelles et les pièges.

Si les gobelins la repèrent, malgré le soleil, ils se lanceront à ses trousses, à pied.

Pas question de réveiller les wargs pour si peu.

Arwin devra semer deux gobelins.

Ceux-ci tenteront de la capturer pour la ramener à leur chef.

## COMBAT ENTRE AMIS

Yurrik retrouve son ami Serza dans une prairie en bordure du village qui sert de champ d'entraînement improvisé.

Alors que les deux garçons commencent à s'échauffer avec de premières passes d'armes, Yurrik aperçoit, sur 1d6 :

- 1-3 La jeune Arwin quittant le village et empruntant un sentier forestier vers le nord.
- 4-6 La jeune Arliss quittant le village et empruntant un sentier forestier, vraisemblablement vers la clairière sacrée.

Les deux garçons peuvent continuer leur entraînement comme si de rien n'était, ou décider de suivre une de deux jeunes filles.

Sur 1d6 :

- 1-3 Serza accepte de suivre Yurrik et l'accompagne dans la forêt.
- 4-6 Serza préfère ne pas perdre son temps à suivre une fille et décide de rentrer. Yurrik peut tenter de le convaincre de venir avec lui avec un test de Charisme.

## LE CAMPEMENT DES GOBELINS

Rugurz et son groupe de maraudeurs ont établi leur campement dans les ruines d'une des nombreuses tours de garde qui ponctuent ce qui reste du Grand Mur de Valoria.

Les traces de gobelins (et des wargs) mèneront les PJ droit sur le campement; les gobelins n'appréciant que fort peu la lumière du jour, ils se sont terrés dans les caves de la tour, ne laissant que deux sentinelles à la surface; ces dernières se sont tapies dans les recoins les plus sombres des ruines, évitant autant que possible les rayons du soleil.

Les Wargs, trop gros pour entrer dans les caves, dorment au rez-de-chaussée de la tour en ruines. L'étroitesse de la porte les oblige à entrer et sortir un par un.

Les gobelins sont des créatures surnoises; on les dit lâches mais ils sont loin d'être stupides. Afin de se prémunir d'une attaque - ils sont quand même à quelques lieues seulement du village de Brytone - ils ont installé des systèmes d'alarme rudimentaires: des ficelles tendues en travers des passages et sentiers menant aux ruines.

Au bout de ces ficelles, des pièces de métal prélevées dans leurs armures faites de bric et de broc. Si quelqu'un se prend les pieds dans le dispositif, cela produira un bruit qu'une sentinelle attentive ne manquera pas d'entendre, à défaut les wargs ont l'ouïe fine et l'odorat très développé.

Si les PJ ne se montrent pas prudents, ils risquent fort de tomber dans les pièges et alerter les sentinelles de leur présence.

Laissez-les gérer leur approche.

La forêt à cet endroit est assez dense et le passage n'est possible qu'en suivant d'étroits sentiers. A plusieurs endroits, là où le sol est encore humide, on remarque les empreintes des gobelins.

Lorsque le sentier devient plus étroit, le passage des wargs est visible: branches cassées, poils accrochés aux buissons épineux qui bordent la sente forestière.

Si combat il y a, faites un test de Moral pour les gobelins si la horde perd la moitié de ses effectifs. Idem pour Rugurz.

Si les PJ attaquent les gobelins la journée, ils auront un bonus de +1 à tous les jets d'attaque, les gobelins étant fort gênés par la lumière de l'astre solaire.

En journée, la tour n'est occupée que par Rugurz et ses gobelins.

A la nuit tombée, une silhouette fantomatique se glisse silencieusement près de la tour: c'est le Sinistre, émissaire de Ténèbre qui vient donner ses directives et tancer quelque peu les troupes.

Le Sinistre est clairement le boss de ce premier scénario.

Il laissera d'abord les gobelins, les wargs et Rugurz combattre pour lui.

Il n'affrontera les PJ que s'il n'a pas le choix.

## PRÉVENIR LE VILLAGE

Suite à la découverte de la présence des gobelins, les PJ pourraient vouloir prévenir le village, ce qui serait plutôt une bonne idée.

Le village compte parmi ses habitants plusieurs hommes et femmes qui pourraient leur prêter main forte pour éradiquer la vermine gobeline.

Hamane avait senti une présence malveillante; ses rêves étaient prémonitoires. Elle tentera de convaincre les villageois du danger imminent.

Gorn, le père de Yurrik, et ancien soldat, demandera à avoir des preuves. Chacun sait que les gobelins ont quitté la région il y a fort longtemps et que tout ça, ce ne sont que des légendes.

Face à la détermination de son fils, il se laissera convaincre d'organiser une milice avec les quelques combattant.e.s du village et d'assurer une garde. Son expérience de vétéran pourrait aider. Il se dit prêt à fournir quelques armes qu'il a stocké dans sa forge: on parle de 1d4 épées, 1d6 haches et 1d6 lances.

Les gobelins sont des créatures qui craignent la lumière du jour et ils l'évitent quand ils peuvent. Le danger sera donc plus grand la nuit.

Pour Gorn, l'important c'est d'abord de protéger le village et ses habitants.

Rob, le père de Téodor, ne s'est jamais battu mais il est prêt à prendre les armes pour défendre le village. Même chose pour Roslinda, la tenancière de l'auberge et mère d'Arwin. C'est elle qui a appris à Arwin à se servir d'un arc. Elle se dit prêt à défendre le village également.

Serza, l'ami de Yurrik, sait également se battre. Il s'entraîne avec son ami et manie assez bien l'épée.

## DÉFENDRE LE VILLAGE

Même si les PNJ pourront conseiller les PJ, c'est sur leurs épaules que repose l'élaboration d'un plan pour protéger et défendre le village.

Sur base d'un plan, laissez les PJ mettre en place leur stratégie de défense du village.

A la nuit tombée, jouez l'attaque des gobelins.

Ils sont nombreux et vicieux; certains sont montés sur des Wargs.

Rugurz l'Hobgobelin montera lui aussi à l'assaut.

A l'orée de la forêt, tapi dans l'ombre, le Sinistre attendra son heure.

Son but est de profaner le temple de Godin; il n'hésitera pas à assassiner la prêtresse ou quiconque se mettra en travers de sa route.

Il se glissera sans bruit, le plus discrètement possible jusqu'au temple.

Les PJ auront l'opportunité de le repérer sur un test de Sagesse réussi mais l'assaut des gobelins va les accaparer - et c'est bien le plan du Sinistre.

L'affrontement dans le village devrait être le climax du scénario.

Plusieurs PNJ liés aux PJ sont impliqués et certain.e.s pourraient bien être blessés ou même mourir. En tant que MJ soyez sans merci. Les gobelins affrontent des paysans et des fermiers, et même si certain.e.s d'entre eux sont d'anciens guerriers ou ont une expérience du maniement des armes, les gobelins sont maîtres dans l'art du harcèlement et des coups en traître.

D'ailleurs, ils vont commencer par tirer quelques flèches incendiaires pour provoquer une petite panique.

Les Wargs sont féroces et peuvent d'un coup de crocs ouvrir une gorge ou arracher une jambe.

Les gobelins combattent souvent en groupe de 3 ou 4, s'acharnant sur une victime avant de passer à la suivante. Par contre, si la moitié de leurs effectifs sont mis en déroute, un test de Moral indiquera s'ils continuent le combat ou s'ils prennent la fuite lâchement.

## SCÈNE OPTIONNELLE

Ce scénario peut donner lieu à plusieurs fins. Même si l'assaut du village est prévu comme la scène finale et le climax de cette première aventure, il est aussi possible que les PJ massacrent les gobelins dans leur campement, ce qui risque de grandement contrarier les plans du Sinistre.

Dans ce cas, une option sera de garder le Sinistre pour une scène optionnelle.

Les PJ rentrent au village; ils sont victorieux. Ils ont massacré un groupe de gobelins en maraude et laver l'affront fait au sanctuaire sacré.

Hamane la prêtresse de Godin est fort attristée mais assure qu'elle pourra restaurer le sanctuaire. La fête des Feuilles Rouges sera consacrée à cette tâche.

Par contre, le rituel prendra du temps et nécessitera de se faire à la tombée de la nuit, lorsque la lune monte dans le ciel.

Elle va de ce pas préparer ses affaires. Elle demande à Arwin de l'aider et de l'accompagner.

Elle sollicite également l'aide d'hommes forts pour redresser la pierre profanée.

Gorn, le père de Yurrik, est plutôt fier de son fils. Il a terrassé la vermine qui menaçait le village.

Roslina, la tenancière de l'auberge, propose de fêter ça à l'auberge : « On ne va pas laisser des peaux vertes nous gâcher la fête des Feuilles Rouges », affirme-t-elle haut et fort.

Sur ces mots, tout le village se retrouve dans la Grande Halle du village où Roslina a déjà mis plusieurs tonneaux en perce.

Aux PJ de voir s'ils prennent part aux festivités.

Alors que la fête bat son plein, le Sinistre se glissera dans la clairière sacrée et assassinera Hamane. Si Arwin est présente, elle pourra tenter de défendre sa mère.

## EN GUISE DE CONCLUSION

Plusieurs fins possibles.

Le village sera-t-il épargné?

Est-ce que des proches des PJ vont mourir?

Le Sinistre réussira-t-il à profaner le temple?

Autant d'événements qui dessineront la fin possiblement tragique de cette première aventure. Une chose est sûre: Ténèbre dont parlent les légendes est de retour.

Ce petit groupe de gobelins n'est sans doute qu'une avant-garde, des éclaireurs envoyés pour préparer le terrain.

Les PJ auront également affronté et vaincu l'émissaire de Ténèbre, un spectre connu sous le nom de Sinistre.

A eux de décider de la suite à donner.

Gorn, s'il a survécu, leur conseillera d'aller prévenir les autorités sans tarder.

Si comme le prétend la Prophétie de l'Ombre, Ténèbre va revenir à la tête d'une armée, il faut absolument que le Grand Conseiller, le régent du royaume, soit averti.

Mais le vieux forgeron ne se fait pas d'illusion: il va falloir évacuer le village.

Face à quelques gobelins, le village a déjà fortement souffert.

Face à une vraie armée, c'est la mort assurée.

Laissez les PJ en discuter entre eux.

La suite leur appartient.

## LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

### SERZA

CA: 10            Points de Vie: 2  
Attaque: 1x, 1d6 (épée bâtarde)            Bonus d'Attaque: -1  
Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18  
Morale: 7 (8 si Yurrik est à ses côtés)            Alignement: Neutre

### GORN

CA: 12            Points de Vie: 4  
Attaque: 1x, 1d6 (épée bâtarde)            Bonus d'Attaque: +1  
Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18  
Morale: 8            Alignement: Neutre

### ROSLINA

CA: 10            Points de Vie: 3  
Attaque: 1x, 1d4 (arc + flèches)            Bonus d'Attaque: +0  
Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18  
Morale: 7            Alignement: Neutre

### ROB

CA: 10            Points de Vie: 4  
Attaque: 1x, 1d6 (lance)            Bonus d'Attaque: -1  
Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18  
Morale: 7            Alignement: Neutre

### HAMANE

Prêtresse, niveau 2

CA: 10            Points de Vie: 8  
Attaque: 1x, 1d3 (bâton)            Bonus d'Attaque: +0  
Sauvegardes: MP 14, B 15, PP 16, S 17, SSB 18  
Morale: 8            Alignement: Loyal  
Sorts: Soins des blessures légères, Protection contre le mal  
Sort(s) par jour: 1