

OÙ LES HÉROS CRAIGNENT DE S'AVENTURER

SCÉNARIO CHIVALRY & SORCERY

3-6 personnages niveau 3-4



Cette aventure est conçue pour être utilisable avec la plupart des jeux de rôles médiéval/fantastique. Bien que situé dans l'univers de campagne de Marakush pour Chivalry & Sorcery, il devrait exiger peu de travail par un Maître de Jeu pour qu'il soit en mesure de l'inclure dans sa propre campagne.

L'aventure est prévue pour des personnages de mi-niveau et de classes mixtes mais il est suggéré que le groupe soit constitué d'un tiers de guerriers.

Scénario de Stephen Turner

Plans et illustrations de Stephen Turner, Andy Staples et Stacy Drum

Traduction française et adaptation à C&S 1ère ed. de Dominique Laporte

© 1999, Britannia Game Designs



Table des matières

TOILE DE FOND.....	3
SCÈNE D'OUVERTURE.....	3
LA PLAINE.....	5
RENCONTRES POSSIBLES DE JOUR.....	5
RENCONTRES POSSIBLES DE NUIT.....	6
LA FORÊT SOMBRE.....	6
La région à l'est de la ville sainte de Militas.....	10
Le labyrinthe du palais de Grink.....	11
carte du royaume de Darken.....	12
carte de Marakush.....	13
STATISTIQUES DE JEU.....	14
DESCRIPTION DES STATS.....	14
BLAIREAU.....	14
ÊTRE DES TUMULUS.....	14
DRAGON - Seigneur Grink.....	15
COMMANDO Gobelin.....	15
TROUPE DE GUERRE GOBLINE.....	15
HÉRAUD GOBLIN - Gulash.....	15
GOBLIN – soldats de Grink.....	16
CHEVALIERS.....	16
ARAIGNÉE GÉANTE.....	16
L'ANNEAU DE STANLOS.....	16
STATISTIQUES C&S 1ère ed.....	17
BLAIREAU.....	17
ÊTRE DES TUMULUS.....	17
DRAGON - Seigneur Grink.....	17
COMMANDO Gobelin.....	17
TROUPE DE GUERRE GOBLINE.....	17
HÉRAUD GOBLIN - Gulash.....	18
GOBLIN – soldats de Grink.....	18
CHEVALIERS.....	18
ARAIGNÉE GÉANTE.....	18

TOILE DE FOND

L'aventure se situe dans le monde de campagne de Marakush, en particulier dans le coin nord-est du Royaume de Urtind. Les joueurs devraient commencer à jouer dans la ville de Militas juste après avoir terminé leur dernière aventure et être entièrement reposés. Il y a une dizaine de jours, un groupe de pèlerins a été attaqué alors qu'il passait par la partie sud-ouest de la Forêt Sombre. Il a été capturé et pris par une bande guerrière de gobelins et de Tylwyth Du (Elfes Noirs) puis amenés à leur Seigneur, Grink du Rocher.

Parmi les prisonniers il y avait un jeune chevalier, Sir Douglas Cronmore. Il avait été anobli récemment, après avoir montré de grandes prouesses dans les tournois qui ont eu lieu dans sa patrie du Duché de Maks. Le plus jeune fils d'un noble de haut rang, Sir Douglas s'était découvert une grande piété et avait décidé d'adhérer à l'Ordre de la Rose Bleue (un ordre de combattants religieux).

En rejoignant l'Ordre, il apporterait avec lui une parcelle de terrain dans le sud du duché qui est considéré comme le site de choix pour une commanderie par les dirigeants de l'Ordre. Sir Douglas avait rejoint la bande de pèlerins en route pour Militas (où se trouve le siège de l'Ordre) en pèlerinage vers la cathédrale et le sanctuaire religieux. Tout alla bien jusqu'à l'attaque et la capture qui s'en suivit.

Il y a trois jours une demande de rançon a été reçue par l'Ordre indiquant que la bande guerrière permettrait le retour en toute sécurité de tous les prisonniers en échange d'un artefact qui est en possession de l'ordre.

L'artefact est « l'Anneau de Stanlos », ce n'est pas un anneau ordinaire, car il est fait pour s'adapter sur la griffe d'un dragon. Les pouvoirs attribués à l'anneau comprennent la possibilité pour un dragon d'en commander un autre. Il est dit qu'un grand mage peut utiliser les pouvoirs de l'anneau à ses propres fins.

L'Ordre a maintenu sa main mise sur l'anneau pour garder un certain contrôle sur la région. Cependant, la décision a été prise que l'anneau soit échangé afin d'obtenir la libération de Sir Douglas.

Les terres qu'il apporte à l'Ordre sont essentielles pour une croisade contre les humanoïdes maléfiques de la forêt orientale qui borde cette région du duché de Maks.

Au cours des deux derniers jours les membres de l'Ordre ont recruté et interrogé de potentiels aventuriers pour porter l'anneau au palais de Grink.

Le billet de la rançon stipule également que tout messenger arborant une bannière d'argent (blanc) au dragon de sable (noir) serait accueilli par un des hérauts de Grink et aurait un sauf conduit. Les aventuriers sélectionnés sont les joueurs (ce recrutement peut être joué en rôles).



SCÈNE D'OUVERTURE

Lire ou interpréter le texte suivant :

Vous vous tenez devant la majestueuse guérite principale de Symandar, la forteresse et siège de l'Ordre de la rose Bleue. Ayant réussi dans vos tentatives pour être recruté par l'Ordre en tant que courrier spécial, vous avez été convoqués à comparaître devant le Sénéchal de l'Ordre. Un jeune chevalier approche. Il est vêtu d'un tabard blanc avec une rose bleue brodée sur son épaule gauche et comme il lève une main, vêtu de gant en cuir, en guise de salutation, vous entrapercevez un éclat de mailles sous son tabard.

«Bonjour, mes amis, votre arrivée est opportune et mon Seigneur Sénéchal vous attend dans le chapitre extérieur. S'il vous plaît suivez-moi ».

Le chevalier se tourne et vous invite à le suivre. Il vous conduit par delà les portes, le triple porticoulis et les meurtrières attirent votre attention alors que les murs de mauvais augures vous entourent.

En passant une fois de plus dans la lumière du soleil vous êtes amenés à un bâtiment circulaire. Une épaisse porte de chêne bardée de fer s'ouvre, et permet le passage vers un intérieur frais, éclairé par les rayons du soleil à travers les vitraux qui percent les murs. Le carrelage semble être décoré avec une myriade de couleurs. Une rangée de sièges en bois s'alignent contre les murs blanchis à la chaux avec un siège plus décoré juste en face de la porte, sur lequel se trouve un guerrier âgé.

Vêtu de façon identique au jeune chevalier, il se lève, ses mains tendues, pour vous accueillir.

Voici Sir Brysan, Seigneur Sénéchal de l'Ordre de la Rose Bleue. Il est âgé de 53 ans et est le vétéran de nombreuses batailles, une cicatrice rouge traverse le côté gauche de son visage hâlé. Ses cheveux grisonnants, déjà rares, ont été coupés en tonsure. Il accueillera les joueurs et les invitera à prendre un siège de chaque côté du « trône » décoré. Il leur donnera ensuite les détails de la tâche qu'ils sont à entreprendre.

Lire ou interpréter le texte suivant :

Il y a une dizaine de jours, nous attendions une caravane de pèlerins arrivant d'Hamath dans le duché de Maks. Voyageant parmi les pèlerins se trouvait un jeune chevalier destiné à devenir un noviciat de l'Ordre, un chevalier qui montre de grandes promesses pour devenir un guerrier saint.

Nous sommes devenus inquiets quand ils ne sont pas arrivés, alors il y a trois jours, nous avons reçu une demande de rançon. La caravane a été attaquée en passant près de la Forêt Sombre et les pèlerins faits prisonniers.

Le billet a été envoyé par son Seigneur Grink du Rocher, une baronnie sud du royaume de Darken. Il a déclaré que les pèlerins seraient tous libérés sains et saufs aux porteurs d'un artefact que l'Ordre possède. Pour montrer que les représentants de l'Ordre sont authentiques, ils devront porter une bannière qui a été envoyée avec le billet de la rançon.

Sir Brysan sortira alors derrière sa chaise une bannière, qu'il se déploiera devant les PJ. Il est fabriqué à partir de vélin blanc et porte un dragon noir en peint sur les deux côtés de la bannière. Il fait également signe vers une porte latérale et deux chevaliers, vêtus à l'identique de Sir Brysan, entrent en portant une lourde cassette.

Les chevaliers portent la cassette qui contient l'anneau de Stanlos. Cette cassette pèse environ 30 dr. (15 kg) et est encombrante lorsqu'elle est transportée par une seule personne.

Lire ou interpréter le texte suivant :

Sir Brysan se tourne vers sa gauche et fait signe vers une porte latérale, qui est légèrement entrouverte. Deux chevaliers entrent portant entre eux une cassette. Elle fait environ 3 pieds carrés et un pied de profondeur et semble être fabriquée à partir d'acajou poli, et est fixée avec deux grandes serrures en laiton poli. Les deux chevaliers posent la cassette aux pieds de Sir Brysan, l'ouvrent et puis se reculent d'un pas.

À l'intérieur, se trouve un grand anneau, fait d'or rouge, et mesurant au moins une coudée* de

* Note : Une coudée est la longueur du bout des

diamètre.

Sir Brysan fermera et verrouillera ensuite la cassette après que le groupe ait eu la chance de jeter un coup d'œil, avant qu'elle soit enlevée de la salle par les deux chevaliers. Un jet pourra être fait sur la compétence ou l'attribut approprié pour voir si un membre du groupe remarque la sculpture sur la bague. La sculpture, qui est gravée sur le pourtour de l'anneau, se compose de dragons entravés avec des chaînes.

Sir Brysan permettra désormais aux membres du groupe de poser des questions auxquelles il répondra aussi précisément que possible, (le MJ aura la possibilité d'user de fausses pistes comme il l'entend).

Cependant, la seule information que Sir Brysan dévoilera qui est pertinente pour l'aventure, ne sera accordée que si une question pertinente est posée de manière appropriée.

1. L'anneau est conçu pour les dragons.
2. La bague est magique, mais ses pouvoirs ne sont pas encore connus, mais il est dit avoir un certain pouvoir sur les dragons.
3. Le vénérable dragon des forêts, Shugaloth, règne sur le royaume de Darken. Sa couvée fournit la noblesse.
4. Le Seigneur Grink est un noble inférieur de Darken, et l'un des plus jeunes membres du Couvain de Shugaloth.
5. Il y a beaucoup de factions au sein de Darken, mais elles échouent généralement comme la plupart visent à renverser Shugaloth.
6. De patrouilles récentes ont remarqué une augmentation de l'activité des gobelins dans la région. Des bandes guerrières de Mor ont été repérées vagabondant plus près des colonies.
7. Il est important que nous ne perturbions l'équilibre avec Darken dans son ensemble, car nous avons un commerce important. La soie qui est achetée au Darken est de la plus belle qualité.

Sir Brysan autorisera un temps raisonnable pour les questions, avant de devenir un peu fatigué, à ce moment lire ou interpréter ce qui suit :

Je pense qu'il y a eu assez de questions pour le moment, nous avons pris des dispositions pour que des montures et des provisions vous soient octroyées. Je crois qu'elles vous attendent dans la cour et nous avons aussi une mule solide pour transporter la cassette.

doigts au coude.

S'il vous plaît acceptez la bannière, qui est votre sauf conduit, vous serez accueillis au bord de Darken par l'un des hérauts du Seigneur Grink. Les instructions dans le billet de la rançon stipulent « dirigez vous vers la pointe sud de Darken et le héraut vous attendra au Chêne Malade ».

Je vous souhaite bonne chance et un voyage sauf, et que la Dame guide vos pas. À votre retour nous accorderons gracieusement une ferme à votre groupe si vous le souhaitez.

Sir Brysan se lèvera et prendra son congé, tandis que le jeune chevalier guidera le groupe dans la cour. Devant eux, se tiendra de bons chevaux d'équitation (des chevaux de combat pour les chevaliers) et une mule, sur laquelle est sanglée la cassette, recouverte d'un ciré.

Laissez le groupe demander une quantité raisonnable de matériel pour se préparer à leur voyage.



LA PLAINE

Le voyage de la ville de Militas à la Forêt Sombre durera 2-3 jours. Le voyage proprement dit est assez calme jusqu'à ce que le groupe atteigne effectivement le bord de la Forêt Sombre elle-même. Sur la plaine le groupe peut rencontrer une, plusieurs ou aucune des rencontres détaillées ci-dessous.

Pour une description générale de la plaine, lire ou interpréter le texte suivant :

Entre Militas et la Forêt Sombre il n'y a rien si ce n'est une prairie ondoyante sans fin, connue par ici comme le « champ du génocide ». Beaucoup de

conflits frontaliers ont eu lieu ici et des signes de bataille peuvent être distingués avec des petites brindilles blanches poussant à partir d'étranges petits monticules. Des pièces d'armure, maintenant bien rouillées, jonchent le sol à travers la plaine.

Vous pouvez voir au loin quelques serfs erratiques essayant de vivre parmi les garrigues où seules poussent les cultures primaires.

Occasionnellement vous sentez une rafale chaude et poussiéreuse du vent du sud et vous l'entendez murmurer à travers les longues herbes brunes.

RENCONTRES POSSIBLES DE JOUR

1. Rencontre Une - Serfs

Lire ou interpréter ce qui suit :

Devant vous, vous distinguez ce qui semble être un serf labourer la terre, de la poussière s'élève de la terre sèche, ses vêtements loqueteux tombent de son corps. Comme vous vous approchez, il lève lentement la tête et essuie sa main sur son front. « Ben là, qu'est ce qu'ils font là dans la plaine ? Vous prenez l'mauvais chemin ! La ville est d'l'aut' côté. »

Voici Cecil, un serf humble, bien conscient de sa position dans la vie, mais toujours prêt à grappiller une croûte de pain chaque fois que possible. Avant de répondre à l'une des questions du groupe, il va essayer de mendier de l'eau et un morceau de nourriture.

Cecil a entendu parler du Seigneur Grink et le considère « malfaisant » et il attend le moment où la « Dame de la Forêt » (à savoir Shugaloth) l'effacera définitivement. Si on lui demande qui est la « Dame de la Forêt », il semblera étonné que le groupe ne sache pas qu'elle est Shugaloth mais sera plus que heureux de leur expliquer, en échange de plus de nourriture.

2. Rencontre Deux - Bande de Chevaliers de l'ordre de la Rose Bleue

Lire ou interpréter ce qui suit :

Un groupe de chevaliers chevauchent vers vous, comme ils se rapprochent vous pouvez les identifier en tant que membres de l'Ordre de la Rose Bleue. Il y en a quatre à cheval qui conduisent deux autres chevaux avec des corps attachés en travers des selles. Ils vous saluent, « Bien à vous frère guerriers, peut on vous avertir que les hordes de gobelins sont trop actif à l'heure actuelle. Comme vous pouvez le voir deux de nos noviciats ne pourront malheureusement pas terminer leur formation ».

Les quatre chevaliers sont plus que disposés à s'arrêter et partager un repas, mais sont grandement pressés de revenir à la forteresse de

sorte que les corps des morts puissent correctement reposer en paix.

3. Rencontre Trois - Troupe de guerre Gobline

Lire ou interpréter le texte suivant :

Comme vous chevauchez à travers une partie particulièrement rugueuse de la plaine, apparemment à travers des tumulus, vous entendez un cri soudain. S'élevant par derrière deux des monticules surgit une horde de petits humanoïdes hideux. Ils vous chargent avec des cordes tendues pour vous faire tomber de vos montures.

Le groupe a rencontré une bande guerrière de gobelins en train de piller les tumulus de leur butin. Mettez deux gobelins par guerrier et un Gobelin par non-guerrier au sein du groupe. Les Gobelins seront équipés d'une armure de cuir, de petits boucliers et d'épées courtes. Ils auront également 50 pieds (15 m) de corde qu'ils utiliseront pour tenter de désarçonner les cavaliers.

RENCONTRES POSSIBLES DE NUIT

1. Rencontre Une - être des tumulus

Lire ou interpréter le texte suivant :

Pendant la nuit, vous entendez un grattement ressemblant au frottement de l'os contre la roche et un froid vent glacé semble souffler à travers le camp.

Les poils sur la nuque de votre cou se hérissent et votre sang commence à se glacer malgré la chaleur du feu de camp.

Vous apercevez dans l'obscurité deux taches de lumière rouge avant qu'ils ne disparaissent.

Le groupe a le malheur de camper dans les terrains de chasse d'un être des tumulus. L'être testera la force du groupe, mais si il estime que le groupe est trop fort, il prendra sa retraite.

2. Rencontre Deux - Blaireaux

Lire ou interpréter le texte suivant :

Tout semble assez paisible.

Vous avez réussi à trouver un creux naturel pour former un campement sécurisé pour la nuit. Après avoir vérifié les buttes, vous constatez qu'elles sont naturelles et non des tumulus funéraires. Comme vous vous installez pour la nuit vous commencez à sentir le mouvement dans le creux. À la lumière du feu vous entrevoyez les têtes noires et blanches striée des bêtes surgissant tout à coup de la terre.

Le groupe campe devant une des entrées d'un terrier de blaireaux. Si ils sont traités de manière conviviale, à savoir de la nourriture offerte, il réagiront de manière neutre si ce n'est amicale. Si, toutefois, ils sont attaqués, ils attaqueront le groupe.

Il y a 10-15 blaireaux vivant dans le terrier.



LA FORÊT SOMBRE

Les joueurs devraient approcher du bord de la Forêt Sombre au milieu ou en fin de matinée.

Ils devraient porter la bannière fournie par Sir Brysan et comme ils s'approchent de la forêt, ils

devraient faire en sorte qu'elle soit déployée et visible pour permettre un sauf conduit. S'ils agissent ainsi lisez ou interprétez ce qui suit :

L'obscurité impénétrable et profonde de Darken s'érige devant vous, d'anciens arbres aux branches entrelacées semblent vous inviter dans

l'obscurité sous les ramures. Sur votre droite vous distinguez ce qui semble être un tunnel s'ouvrant dans la forêt. Une silhouette solitaire se dresse à l'entrée dans une tunique rouge brillante. Il agite une bannière, une bannière d'argent (blanche) avec un dragon de sable (noir) blasonnée dessus. Au même moment, vous entendez un cri guttural à votre gauche. Chargeant des sous bois une foule d'humanoïdes, vêtus de mailles et portant des lances, est hérissée comme si elle était faite de piques.

Ce sont des Gobelins portant des cottes de mailles et entraînés comme lanciers. Leur nombre peut varier en fonction de la force du groupe, mais le nombre de gobelins devrait surpasser le groupe à 2 contre 1.

Une fois que les Gobelins ont été vaincus, donnez du temps au groupe pour fouiller les corps (ils peuvent trouver quelques pièces d'argent par Gobelin mais rien d'autre de valeur) et de guérir les blessures avant de lire ou d'interpréter ce qui suit :

La silhouette solitaire du tunnel réapparaît d'un coup et se précipite jusqu'à vous, agitant frénétiquement sa bannière. « Je suis désolé si terriblement désolé », cris, le Gobelin. « Ce ne sont pas des serviteurs de mon Seigneur Grink, mais ceux de son voisin, frère et ennemi, le Seigneur Dragsh.

S'il vous plaît suivez-moi et je vais vous guider au palais de mon Seigneur ».

Le héraut gobelin, Gulash, fait ensuite signe au groupe de le suivre dans le tunnel. Il devrait être dépeint comme l'archétype du flagorneur toujours avide de plaire à son seigneur et maître.

Il maintiendra un bavardage incessant avec les membres du groupe sur tous les sujets ineptes rencontrés sur terre.

Comme le groupe se rapproche du tunnel, lisez ou interprétez le texte suivant :

Vous avez devant vous l'entrée du tunnel à travers la Forêt Sombre. Les branches et le feuillage des arbres sont devenus tellement enlacés qu'ils ont formé ce passage presque impénétrable à travers la forêt.

Gulash se tourne vers vous et dit, « j'ai peur que vous ayez tous à démonter, il n'est pas possible d'utiliser vos montures à travers le passage. Il n'est pas sûr de les laisser ici, vous devez les mener, vous ne pouvez pas les monter. Maintenant, suivez-moi bien, le labyrinthe de mon seigneur contient de nombreuses défenses pour protéger son palais des invités indésirables. » Après cela Gulash commence à aller de l'avant, caracolant et bavardant alors qu'il s'éloigne.

Vous n'êtes pas sûr de savoir si c'est un héraut ou un bouffon - tout ce qu'il aurait besoin ce serait un capuchon et quelques clochettes.

Le labyrinthe est tordu et trompeur avec de nombreux passages latéraux menant on ne sait où. Parmi les passages il y a des fosses cachées et des repaires d'araignées géantes. Ils sont indiqués sur la carte (qui se trouve page 11) par un F pour fosses et un A pour araignées. Gulash se dépêchera le long de la route et ne laissera pas le temps au groupe de cartographier le labyrinthe ou de laisser des repères significatifs à suivre.

Après deux heures de marche, lire ou interpréter ce qui suit :

Devant vous Gulash ralenti alors que la lumière commence à pénétrer à travers le feuillage épais. Le passage commence à s'élargir en une grande clairière.

« Voici, le palais de mon Seigneur », chuchote Gulash. En face de vous il y a un énorme éperon rocheux avec une grande entrée taillée. Elle est d'au moins de la hauteur d'un bâtiment de deux étages et tout autant de large. Deux immenses portes ouvertes sont flanquées de chaque côté par trois grands Gobelins. Entre vous et eux il semble y avoir un gouffre d'environ 20 pieds (6 m) de large avec un pont en bois permettant de passer dessus. Vous pouvez aussi voir des roues attachées au pont sur l'autre côté de l'abîme et des cordes fixant le pont de chaque côté. Vous en déduisez que dans les moments d'urgence, le pont peut être retirée en lieu sûr dans la palais.

Vous remarquez un changement dans le comportement de Gulash, il semble maintenant se tenir plus droit et plus haut comme il progresse vigoureusement à travers le pont et vers l'entrée. Il se tourne vers vous, « Vous devez quitter vos montures ici, amenez le cassette à mon Maître ».

Autorisez le groupe à attacher les chevaux et à retirer le cassette de la mule. Ils ont peu d'autre choix que de suivre Gulash dans l'antre du dragon. Lire ou interpréter ce qui suit :

Au-delà des portes d'entrée le passage mène vers le bas en pente douce, des portes latérales et des passages conduisent dans les deux directions dévoilant un grand complexe. Vous parcourez environ 400 yards (400 m) avant de rencontrer un ensemble de doubles portes. Les portes, incrustées de bronze, sont aussi grandes que les portes extérieures, Gulash sort une baguette en ébène tige de sa robe et frappe trois coups sur la porte. Elles s'ouvrent lentement, et vous apercevez six Gobelins tirant sur les chaînes pour ouvrir chaque porte.

Une fois ouvertes Gulash s'avance vous faisant signe de suivre.

À l'intérieur il y a une chambre ronde d'au moins 200 pieds (60 m) de large, au centre de laquelle le Seigneur Grink est assis sur son trône. À sa droite il y a une vingtaine de pèlerins semblant tous déprimés et fatigués à l'exception d'un jeune homme qui se tient toujours grand et fier.

Autour du bord de la chambre se tiennent une soixantaine de lanciers Gobelins en cotte de mailles et tabards rouges.

Ils gardent un certain nombre de sorties à partir de cette chambre. Le Seigneur Grink se tourne vous, « Ainsssi vous apportez la rançon pour ces êtres pitoyables.

Apportez la devant-moi ainsssi je pourrai l'examiner pour voir si elle est vraiment l'anneau sacré. »

Les joueurs doivent à ce stade présenter la cassette et la placer en face de Grink.

Accordez aux joueurs quelques instants pour réaliser que Sir Brysan ne leur a pas donné la clé ! Qu'ils aient le temps de formuler une façon d'informer le Seigneur Grink de cette triste réalité. Le Seigneur Grink ne sera pas trop ennuyé qu'ils n'aient pas la clé, car il forcera simplement le verrou avec une griffe. Une fois ouvert, il entrera dans une forme d'extase à la vue de l'anneau.

Lire ou interpréter le texte suivant :

Le Seigneur Grink se tourne vers vous une fois de plus et dit de sa voix sifflante, « Étant un noble d'honneur, je tiens ma parole et je libère les prisonniers à votre charge. Maintenant, partez avant que je change d'avis. » Les Gobelins se précipitent pour libérer les pèlerins qui semblent maintenant hébétés, car ils ne comprennent pas entièrement ce qu'il s'est passé. Comme les pèlerins se dirigent vers vous, vous entendez le Seigneur Grink parler à Gulash, « Commence les préparatifs pour éveiller la magie de l'anneau. Je veux la renverser au coucher du soleil demain avant les autres aient une chance de réagir ».

Le groupe a désormais la possibilité de conduire les pèlerins hors du palais. Comme le groupe se rapproche de la porte extérieure, lire ou interpréter ce qui suit :

Juste au moment où vous êtes sur le point de quitter le palais avec seulement la passerelle extérieure devant vous, il y a un soudain rugissement dans la chambre. « C'est un faux ! Attrapez-les et tuez-les tous ! » Vous entendez au loin les bruits de pas de la garde gobeline comme ils quittent la chambre à votre poursuite.

Les joueurs auront trois rounds de combat pour faire face aux six gobelins qui gardent la porte. Le premier tour, les joueurs auront l'avantage de la surprise. Les dix premiers Gobelins poursuivants

arriveront cinq tours de combat après que les joueurs aient entendu le cri du Seigneur Grink. Par la suite, dix autres Gobelins apparaîtront chaque tour de combat jusqu'à ce que 70 Gobelins soient arrivés.



Le groupe aura un nombre de choix s'ouvrant à eux, mais ils devraient garder à l'esprit qu'ils ont les pèlerins avec eux.

La première option est de simplement « se taper dessus » avec les Gobelins. Cela pourrait être bien, mis à part le fait que Grink va se traîner hors de son palais cinq rounds de combat après le dernier des Gobelins.

La deuxième option est d'arriver à traverser le pont, et d'essayer de distancer les poursuivants Gobelins. Cela ne peut réussir que si le groupe peut exhorter les pèlerins à dépasser leur limite, mais cela rajoute au danger de se perdre dans le labyrinthe.

La dernière option (certainement pas la moindre car les joueurs surprennent toujours le maître de jeu) est de traverser le pont, et de rompre les cordes de fixation. Cela se traduira par la chute du pont dans l'abîme et les Gobelins auront besoin de trouver un autre moyen pour traverser afin de poursuivre le groupe et les pèlerins. Elle permet aussi au groupe de respirer un moment pour leur permettre de trouver leur chemin à travers le labyrinthe. Cette troisième option donne assez de temps au groupe pour traverser la moitié du labyrinthe avant que les gobelins réussissent à franchir le gouffre.

Quel que soit l'option choisie par les joueurs, si le groupe survit pour guider les pèlerins à travers la forêt, lire ou interpréter ce qui suit (garder à l'esprit que Grink a une quantité presque infinie de Gobelins qu'il peut utiliser comme chair à canon) :

Alors que les pèlerins courent pour leur vie, et que vous croyez pouvoir réellement réussir le sauvetage, vous entendez les rugissements de Grink et le fracas du sous-bois derrière vous.

Ceci est accompagné par les cris gutturaux des gobelins en colère.

Augmentez la tension en produisant les sons des poursuivants se rapprochant dangereusement.

Enfin lisez ou interprétez le texte suivant :

Avec les gobelins presque sur vous, vous pouvez voir en face la lumière étincelante du soleil au bout du tunnel, à seulement quelques centaines de yards de distance. Les pèlerins dans un dernier sursaut courent rapidement pour atteindre l'ouverture et la lumière du jour.

Si nécessaire permettez à deux Gobelins de rattraper le groupe et décrivez le fracas de Grink encore plus proche qu'avant.

Quand les joueurs quittent enfin le tunnel, lire ou interpréter le texte suivant :

Enfin vous laissez les limites de la Forêt Sombre, tous les pèlerins s'éparpillent devant vous et semblent se précipiter de gauche à droite, parmi eux, vous apercevez la lumière du soleil se refléter sur des armures.

Derrière vous, une horde de gobelins afflue à partir de la forêt à votre poursuite.

Puis, dans un bruit de tonnerre porté par la brise, grandissant de plus en plus, une soixante de chevaliers portant tous des tabards blancs arborant sur eux une rose bleue, galopent au delà des pèlerins jusqu'à vous. Comme ils vous rejoignent, ils prennent de la vitesse et commencent à baisser leurs lances. Vous entendez les Gobelins lancer un vif cri de terreur...

Les joueurs se trouvent évidemment entre le charge des chevaliers et les Gobelins. Ils peuvent tenter d'échapper aux Chevaliers, dans ce cas, les Chevaliers chargeront autour d'eux, ou ils peuvent tout simplement rester immobile et espérer pour le

mieux, ou ils peuvent se tourner et charger les Gobelins et espérons qu'ils ne soient pas piétinés dans la mêlée.

Les chevaliers ne vont faire qu'une bouchée des Gobelins et les quelques survivants Gobelins de la charge initiale fuiront dans la forêt. Juste pour se heurter à Grink qui est pas des plus heureux, mais même il n'est pas assez stupide pour défier les Chevaliers de l'Ordre de la Rose Bleue.



Lorsque la poussière est retombée, lire ou interpréter ce qui suit :

Avec la fin du combat, l'un des chevaliers chevauche jusqu'à vous. Levant sa visière, vous reconnaissez le jeune chevalier qui vous avez rencontré à la Forteresse, « Vraiment désolé d'avoir à vous accueillir comme cela, mais nous ne pouvions pas laisser vous enfuir seul. Nous avons des chevaux frais pour chacun de vous et Sir Brysan attend avec impatience votre arrivée afin qu'il puisse vous remercier en personne et grâce à vous, le véritable anneau reste en toute sécurité en notre possession ».

Ainsi se termine la petite mission pour les joueurs qui sont certainement allés "Où les Héros craignent de s'aventurer !" Cependant, le maître de jeu ne doit pas hésiter pas à prolonger l'aventure comme il le juge opportun pour répondre à la fois aux personnages joueur et à leur propre style de jeu inimitable.

La zone détaillée ci-dessous montre les emplacements de la ville de Militas et les petits villages de Garonne, Jarumar et Reltane. La zone est peu peuplée, la zone à l'ouest des rivières Mil et Alt étant surtout des terres agricoles. Avec la région à l'est de la rivière Dar et le bord de la forêt Darken, il y a des signes de nombreuses batailles et escarmouches qui ont eu lieu à la fois il y a longtemps et de nos jours.

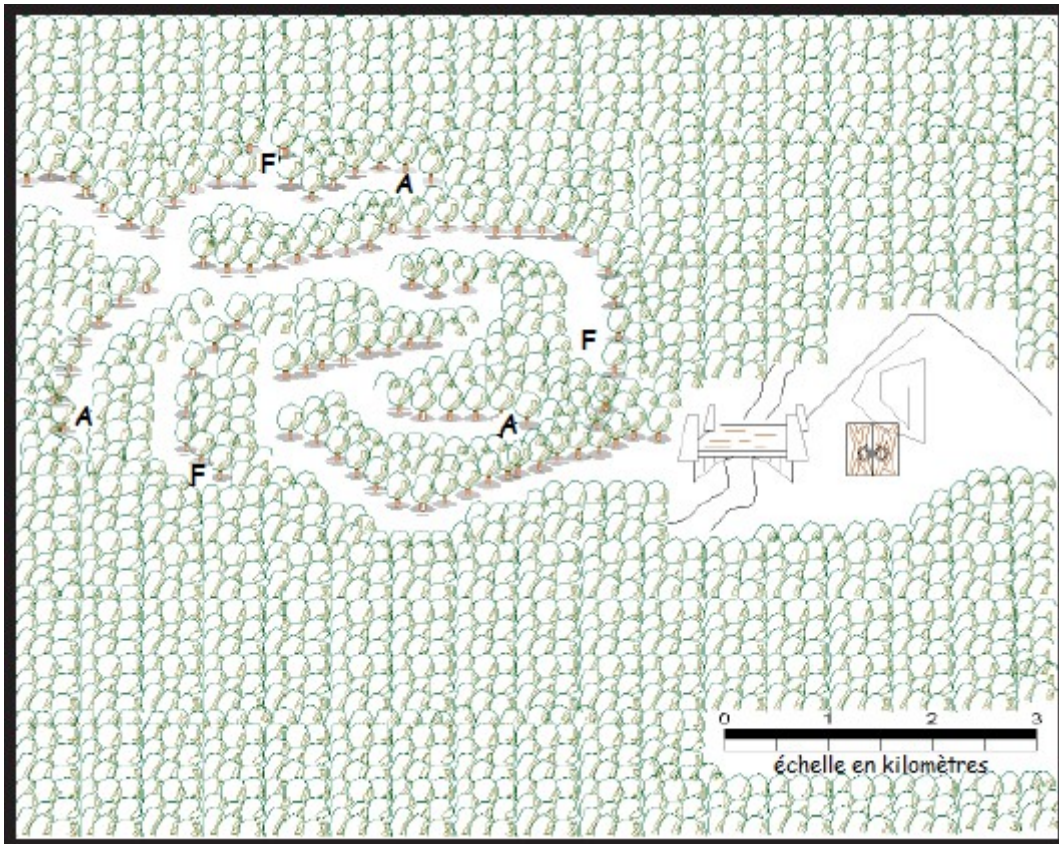
Le crâne sur la carte indique le tunnel qui est décrit dans le scénario et est l'endroit qui est détaillé dans la demande de rançon.



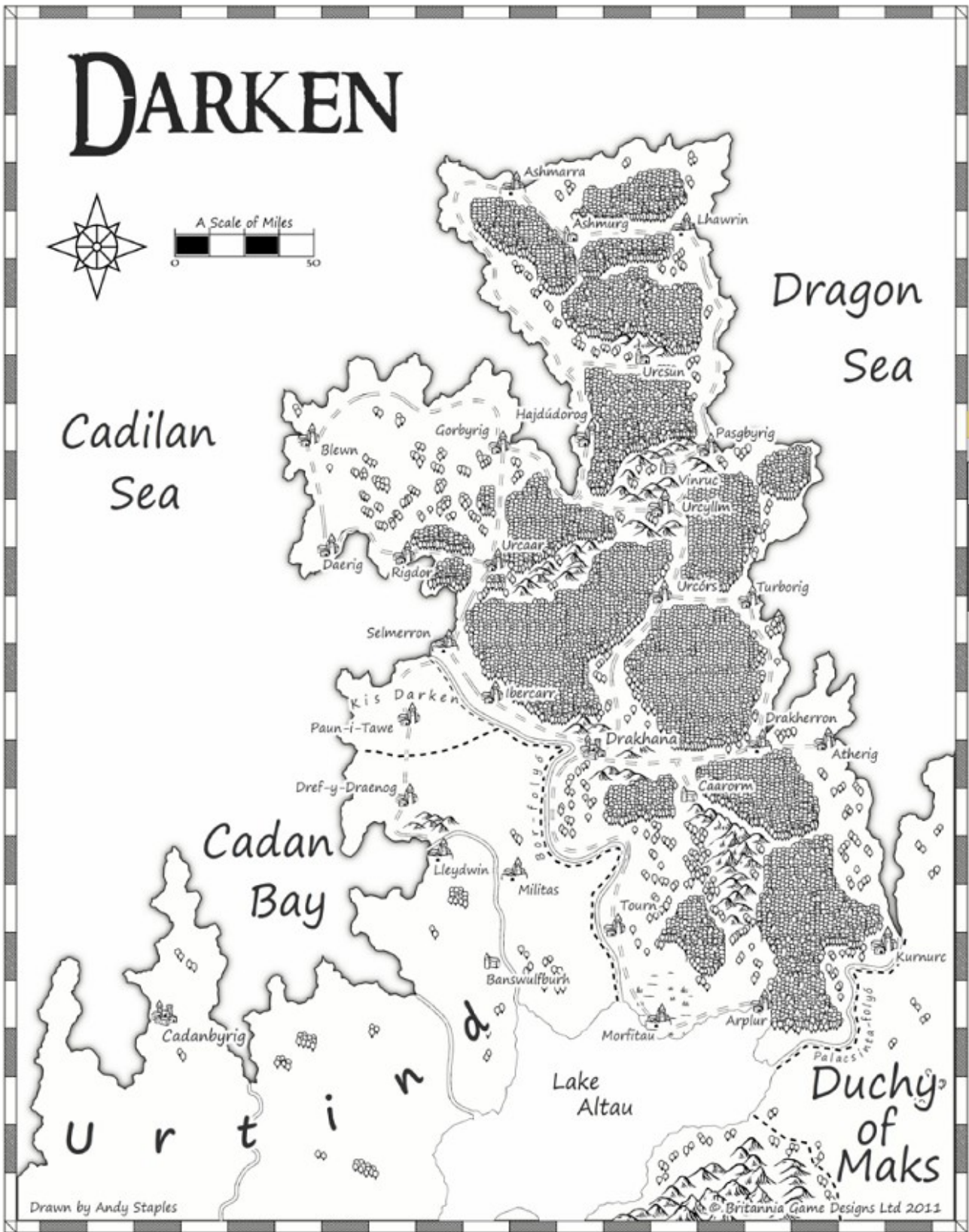
La région à l'est de la ville sainte de Militas

La carte détaillée ci-dessous affiche le labyrinthe qui fournit une partie de la protection pour le « palais » de Grink.

'F' indique les fosses détaillées dans le scénario tandis que le 'A' indique les repaires des araignées géantes.



Le labyrinthe du palais de Grink



carte du royaume de Darken

STATISTIQUES DE JEU

Nous avons inclus ci-dessous les statistiques de jeu pour « Chivalry and Sorcery Light » pour les rencontres incluses dans cette courte aventure.

Cela doit permettre au maître de jeu d'utiliser les créatures comparables à leur propre système de jeu.

Comme point de référence, cette aventure est destinée à des personnages de niveau 3-4 à C&S. Un personnage de ce niveau aurait en moyenne

DESCRIPTION DES STATS

Taille	Cela peut être : <ul style="list-style-type: none">• Petit (S)• Moyen (M)• Grande (L)• Très grande (VL) Les humains sont considérés moyen.
BMR	La résistance à la magie d'une créature.
AP	Le nombre d'actions autorisé dans un tour de combat de 15 secondes (un coup d'épée coûte 4 actions)
MOV	La distance qu'une créature peut se déplacer en pieds par action.
Attaques	Le poids de l'attaque est indiqué entre parenthèses : <ul style="list-style-type: none">• L = Léger• M = Moyen• H = Lourd
Dégâts	Une épée fera une moyenne de 15 points de dégâts moins l'absorption de l'armure.

BLAIREAU

TAILLE S	CORPS 16
BMR 15	FATIGUE 18
AP 10	MOV 3'
ESQUIVE	50% (PSF 10%)
ENDURANCE	58% (PSF 18%)
VOLONTÉ	55% (PSF 15%)
ARMURE	Résiste à une base de 4 points, -1 percer, +1 écrasement
MÉTHODES D'ATTAQUE :	
Morsure (M)	58% (18% PSF) Dommages de Base = 7 + Crit Die
Griffes (M)	61% (21% PSF) Dommages de Base = 10 + Crit Die
CAPACITÉS SPÉCIALES :	
Vision Nocturne Peut voir la nuit comme les humains peuvent par jour.	
Odeur Peut dégager une odeur désagréable de leurs glandes de musc, un CR de Volonté à -21% nécessaire pour rester.	

30 points de corps et 23 points de fatigue. Ces deux numéros lorsqu'ils sont ajoutés donnent le montant des dégâts totaux qu'un personnage peut encaisser.

Avec cette information, vous serez en mesure de comparer les points de corps et de fatigue des créatures et la quantité des dommages qu'elles font, et de comparer avec des créatures comparables dans votre propre système de jeu favori.

ÊTRE DES TUMULUS

TAILLE M	CORPS 45
BMR 0	FATIGUE 40
AP 12	MOV 5'
ESQUIVE	60% (PSF 20%)
ENDURANCE	75% (PSF 35%)
VOLONTÉ	80% (PSF 40%)
ARMURE	Résiste à une base de 1 point, +2 taille
MÉTHODES D'ATTAQUE :	
Griffes (L)	75% (25% PSF) Dommages de Base = 11 + Crit Die
CAPACITÉS SPÉCIALES :	
Drainer Le contact glacé de l'être drainera un Crit Die supplémentaire de fatigue s'il devrait toucher la chair nue ou l'armure non métallique.	
DÉFENSES SPÉCIALES :	
Immunité aux sorts Les revenants ne sont pas affectés par le sort de commandement ou d'illusion. Cependant, ils ne peuvent pas entrer en terre consacrée et les symboles sacrés les font reculer et les tiennent à distance à moins qu'ils ne réussissent un test de Volonté à -20%.	



DRAGON - Seigneur Grink

TAILLE VL CORPS 75
BMR 30 FATIGUE 53
AP 16 MOV 4'
ESQUIVE 73% (PSF 33%)
ENDURANCE 76% (PSF 36%)
VOLONTÉ 73% (PSF 33%)
ARMURE Résiste à une base de 10 points,
-1 écrasement

MÉTHODES D'ATTAQUE :

Morsure (M) 89% (39% PSF)
(portée 8') Base de Dommages = 24 + Crit Die
Griffes (M) 95% (45% PSF)
(portée 11') Base de Dommages = 21 + Crit Die
Queue (H) 86% (36% PSF)

Dommages Base = 18 + Crit Die

Souffle 61% (PSF 21%)
Dégâts = Voir ci-dessous

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Souffle

Souffle d'un nuage de vapeur de Dragon de 20' de long et 5' de large et quiconque pris dans le nuage doit faire un test d'Endurance à -21% ou subir 1/2D10 points d'asphyxie de dégâts par round dans le nuage.

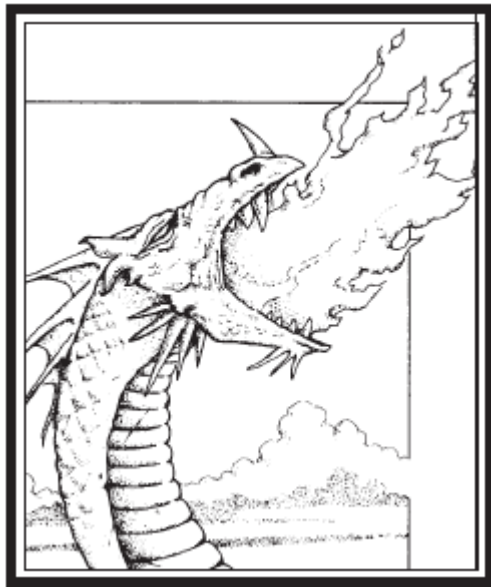
Peut être utilisé deux fois par combat.

Coup de queue

Couvre un arc de cercle de la gauche vers la droite à l'arrière du dragon frappant tout jusqu'à 8 pieds de distance.

Lancer de sorts

Tous les sorts de plantes et de Commande au rang 3 avec un pourcentage à 70% (PSF 30%).



COMMANDO Gobelin

TAILLE S CORPS 17
BMR 0 FATIGUE 15
AP 11 MOV 4'
ESQUIVE 58% (PSF 18%)

ENDURANCE 40% (PSF 0%)
VOLONTÉ 45% (PSF 5%)
ARMURE Le cuir résiste une base de 2 points,
+1 taille, -1 Percer

MÉTHODES D'ATTAQUE :

Épée Courte 60% (PSF 10%)
(L) Dommages de Base = 7 + Crit Die
Bouclier (L) 60% (10% PSF)
Absorbe 10 points de dégâts
+2 Écraser, -2 percer

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Vision Nocturne

Ils peuvent voir la nuit comme un être humain le jour.

TROUPE DE GUERRE GOBLINE

TAILLE S CORPS 21
BMR 0 FATIGUE 19
AP 11 MOV 4'
ESQUIVE 58% (PSF 18%)
ENDURANCE 40% (PSF 0%)
VOLONTÉ 45% (PSF 5%)

ARMURE Cotte mailles Résiste à une base de 7 points,
-1 percer

MÉTHODES D'ATTAQUE :

Lance (M) 65% (15% PSF)
Dommages de Base = 11 + Crit Die

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Vision Nocturne

Ils peuvent voir la nuit comme un être humain le jour.

HÉRAUD GOBLIN - Gulash

TAILLE S CORPS 22
BMR 0 FATIGUE 20
AP 13 MOV 4'
ESQUIVE 62% (PSF 22%)
ENDURANCE 43% (PSF 3%)
VOLONTÉ 52% (PSF 12%)

ARMURE Cuir résiste une base de 2 points,
+1 taille, -1 Percer

MÉTHODES D'ATTAQUE :

Masse (M) 77% (27% PSF)
Dommages de Base = 13 + Crit Die

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Vision Nocturne

Ils peuvent voir la nuit comme un être humain le jour.

Marchandage

Il a un pourcentage de 52% (PSF 12%).

Science (Héraldique)

Il a un pourcentage de 58% (PSF 18%).

Art oratoire

Il a un pourcentage de 68% (PSF 18%).



GOBLIN – soldats de Grink

TAILLE S	CORPS 19
BMR 0	FATIGUE 18
AP 12	MOV 4'
ESQUIVE	59% (PSF 19%)
ENDURANCE	40% (PSF 0%)
VOLONTÉ	48% (PSF 8%)
ARMURE	
Cotte mailles	Résiste à une base de 7 points, -1 percer
MÉTHODES D'ATTAQUE :	
Lance (M)	65% (15% PSF) Dommages de Base = 11 + Crit Die
CAPACITÉS SPÉCIALES :	
Vision Nocturne	
Ils peuvent voir la nuit comme un être humain le jour.	

CHEVALIERS

TAILLE M	CORPS 48
BMR 0	FATIGUE 44
AP 17	MOV 5'
ESQUIVE	82% (PSF 22%)
ENDURANCE	40% (PSF 0%)
VOLONTÉ	40% (PSF 0%)
ARMURE	

L'ANNEAU DE STANLOS

L'anneau de Stanlos a été créé à l'origine il y a plusieurs siècles sur l'île des Dragons. Spécialement fabriqué pour le Seigneur Feamath, le Maître des Dragons, il a été conçu pour aider à briser et former de nouveaux dragons pour les seigneurs de l'île des Dragons. Destiné à être porté par le dragon du Seigneur Feamath, Stanlos, on espérait que Stanlos pourrait utiliser les pouvoirs de l'anneau et plier la volonté des autres Dragons à ceux de son maître. Malheureusement cela n'est pas arrivé, et Stanlos devint puissant avec le pouvoir de l'anneau. C'était l'une des causes de la guerre de la Grande-Vouivre en 791BU qui a duré 250 années, entraînant la mort de nombreux excellents dragons, y compris Stanlos.

Perdu pendant plusieurs centaines d'années avant d'être récupéré par l'Ordre de la Rose Bleue, il est réputé pour détenir de nombreux pouvoirs. Le principal est que la personne ou la créature qui réussit à apprendre ses secrets gagne le pouvoir de commander les dragons et de les plier à sa volonté.

Fabriqué à partir d'or du trésor d'une Vouivre ancienne, ses sculptures de Dragons enchaînés sont agrémentées de nombreuses pierres finement taillées. L'anneau fait 18 pouces (45 cm) de diamètre et pèse 10 livres (5 kg). (Ses pouvoirs sont laissés à la discrétion du maître de jeu.)

Cotte mailles	Résiste à une base de 7 points, -1 percer
MÉTHODES D'ATTAQUE :	
Épée (M)	73% (23% PSF) Dommages Base = 15 + Crit Die
Lance (H)	65% (25% PSF) Dommages Base = 16 + Crit Die (+1D10 dégâts supplémentaires lors de la charge)
Bouclier (H)	61% (21% PSF) Absorbe 18 points de dommages
CAPACITÉS SPÉCIALES :	
Foi	
Il a un pourcentage de 67% (PSF 27%).	
Permet de faire appel à votre divinité pour une assistance comme aider à guérir blessures etc.	

ARAIGNÉE GÉANTE

TAILLE M	CORPS 25
BMR 10	FATIGUE 12
AP 8	MOV 4'
ESQUIVE	40% (PSF 0%)
ENDURANCE	46% (PSF 6%)
VOLONTÉ	52% (PSF 12%)
ARMURE	
Peau	Résiste à une base de 2 points
MÉTHODES D'ATTAQUE :	
Morsure (L)	68% (18% PSF) Dommages pour la pénétration de l'armure est uniquement 7 + Crit Die Dommage réel est causé par le venin de l'araignée
CAPACITÉS SPÉCIALES :	
Venin d'araignée	
Si une morsure pénètre l'armure, le venin est injecté avec un effet immédiat. Les dommages sont de 7 + Crit Die mais un résultat de 10 au Crit Die provoque 21 points de dégâts indépendamment. Un jet d'Endurance à -13% divise les dégâts par deux.	
Les victimes d'une Constitution de moins de 11 qui échouent au jet d'Endurance ont le PSF à toutes leurs capacités physiques.	

STATISTIQUES C&S 1ère ed.

BLAIREAU

Armure : 3
PV : 35
Poids : 125dr

Att : +10%
Esq : -20%
3xWDF MMC3 (griffes)
4xWDF MMB2 (morsure)

Il s'agit d'une variété géante de blaireaux qui, à part sa taille, ne diffère en rien de la race normale. Ils défendent féroce leur territoire.

ÊTRE DES TUMULUS

(ancien chevalier supérieur niv. 12)
Armure : 7 (haubert) – armes : épée bâtarde
PV : 26
Fat : 25
Taille : 6' 2", Poids 150dr

Att : +35%
Par : -35%
Esq : -40%
coup : +4
WDF : x4

Les êtres des tombeaux sont des esprits du mal incarnés dans les corps momifiés d'anciens seigneurs par l'entremise de la magie la plus noire qui existe. Ces esprits résident dans leur tombe et s'aventurent rarement à plus de quelques centaines de mètres de leur tombeaux. Ils ne sortent que la nuit car la lumière du soleil les détruit de façon instantanée et irrévocable. Afin de dérouter les voyageurs, ils sont capables de faire apparaître un brouillard dense (équivalent au sort de magie élémentaire d'un volume de 50) et d'utiliser des sorts d'illusions et de peur. Ils cherchent à capturer une victime pour la sacrifier dans leur tombe selon un rituel grotesque.

Sur un coup critique, un être des tombeaux draine 1.000 à 20.000 points d'expérience si sa victime rate un jet de CON CR-7. Si le jet est réussi, cette dernière perd quand même 1d6 points de fatigue.

Un être des tombeaux ne peut être blessé que par une arme magique. Pour le détruire, il faut sortir le trésor de sa tombe et le disposer à l'extérieur afin que tout un chacun puisse se servir.

DRAGON - Seigneur Grink

Dragon adulte, 150 ans
Armure : 8 (point vulnérable 5)
INT/17, WIS/14, BAV/16, FER/21
PV : 140
Taille : 35', Poids 8750 dr

Att : +35% 4xWDF MGC 10 (griffes), 5 coups
Att : +40% 4xWDF MGB 8 (morsure), 2 coups
Att : +30% 1d20 (queue), 1-2 coups
Att : +50% 10 + 2d10 (souffle)

Sorts :

- commandes : tous jusqu'au niveau III
- illusions : tous jusqu'au niveau III

Quand un personnage rencontre un dragon de près, le dragon peut tenter de séduire le personnage. Tous les personnages à proximité avec un dragon doivent réussir dans un WIS CR ou regarder dans les yeux du dragon. Une fois que cela a eu lieu, le personnage a 60% - Voix Bardique du Dragon de résister. Si le personnage échoue son jet de résistance, il deviendra stupéfait et incapable de faire quoi que ce soit. Il souffrira de perte de mémoire et sera incapable de se rappeler qui il est et pourquoi il est là. Cette stupéfaction durera un certain nombre de jours égale à la Sagesse du dragon. Après que l'enchantement se soit dissipé, le personnage retrouvera ses souvenirs très lentement, sur une période de plusieurs mois.

COMMANDO Gobelin

Guerrier niv. 2
Armure : 2 (cuir), bouclier – armes : épée courte
PV : 10
Fat : 5
Taille : 4' 3", Poids 62 dr

Att : -
Par : -
Esq : -
coup : -
WDF : x2

TROUPE DE GUERRE GOBLINE

guerrier niv. 5
Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : lance
PV : 11
Fat : 8
Taille : 4' 6", Poids 79 dr

Att : +7%
Par : -
Esq : -

coup : +1
WDF : x2

HÉRAUD GOBLIN - Gulash

officier niv. 7
Armure : 3 (cuir) – armes : masse
DEX/14, STR/13, CON/16, INT/11, WIS/10,
APP/6
PV : 13
Fat : 10
Taille : 4' 8", Poids 93 dr

Att : +12%
Par : -5%
Esq : -5%
coup : +2
WDF : x2

GOBLIN – soldats de Grink

guerrier niv. 5
Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : lance
PV : 11
Fat : 8
Taille : 4' 6", Poids 79 dr

Att : +7%
Par : -
Esq : -
coup : +1
WDF : x2

CHEVALIERS

chevalier moyen niv. 7
Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes :
épée large, lance
DEX/13, STR/14, CON/15, INT/13, WIS/12,
APP/13
PV : 25
Fat : 22
Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +25%
Par : -25%
Esq : -28%
coup : +3
WDF : x4

ARAIGNÉE GÉANTE

Armure : 0
PV : 20
Poids 200dr

Att : +5%
Esq : -10 %
1xWDF MGB10 (mandibules)

Leur corps mesure une vingtaine de pouces de diamètre, 4' d'envergure avec les pattes. Leur piqûre fait peu de dégâts (1 point de coup), mais il faut réussir un CON CR-4 contre le poison ou être paralysé définitivement. Elles construisent habituellement un cocon autour de la victime puis pondent leurs œufs, leurs larves se nourrissent de la proie vivante.

La paralysie est définitive. Elle peut être guérie magiquement par un sort de "soigner les maladies".