**Arc I – Mystères sur Grise Roche**

*Nous sommes en l’an 287 du 2ème âge. Vous êtes un groupe qui faisait autrefois partie de la garde rapprochée du Seigneur de* ***Guéron****,* ***le Seigneur Arald****. Petit village peuplé en majorité d’humains, plutôt prospère qui tire sa richesse par sa situation géographique. Vous êtes dans l’allée principale, c’est le matin, un cavalier passe dans la rue principale près de vous en criant « faites place ! ». Il semble se diriger au château.****Qu’est-ce que vous faites ?*** *Un* ***gobelin*** *leur propose de percer son* ***tour de magie*** *moyennant récompense.  
Plus tard :* un de vos anciens compagnons d’arme **Reka** s’approche de vous, le Seigneur Arald les demande…

[*Soundpad Acte I*](https://ttaud.io/3mL95wJ)

* **Acte 1 : Une missive du seigneur Dalv -**

Sur la route pour le grand hall, **Reka** discutera avec les PJ de la raison qui a poussé Arald à les démettre de leurs fonctions.  
Les PJ rentrent dans le grand hall ou **le Seigneur Arald** les attend. Le cavalier que vous avez aperçu précédemment sort du grand hall.  
Arald : *« Merci Reka tu peux nous laisser. Je sais que vous en avez toujours après moi pour vous avoir exclus de la garde. Que vous le croyez ou non je n’avais pas le choix… Bref, si je vous ai fait quérir c’est parce que j’ai une mission à vous confier et que je sais que seul vous en êtes capable. »*  
**Arald** va leur parler de la missive du Seigneur Dalv. Une mystérieuse créature attaque son peuple et décime ses troupeaux.  
**Arald** a bien connu la mère de **Dalv** et a sauvé Dalv quand il n’était encore qu’un enfant.   
*« Est-ce que je peux compter sur vous ? »*  
----------------------------------------------------------------I I-------------------------------------------------------------------------  
- Si les PJ refusent, ils apprendront par la suite que c’est Reka qui a hérité du job, et quelqu’un de sa famille informera les PJ qu’il a été attaqué sur la route de Grise Roche.  
- Ou que la bête a attaqué jusqu’aux abords de **Guéron.**----------------------------------------------------------------I I-------------------------------------------------------------------------

**Reka** s’adressera une dernière fois aux PJ pour leur souhaiter bonne chance et les prévenir du danger.

[Soundpad - Sur la route](https://ttaud.io/3uRkPRe)  
  
**Acte 2 : Arrivée à Grise Roche**[*Soundpad Acte II*](https://ttaud.io/3snv6md)

Peut-être se passera-t-il quelque chose sur la route : Découverte d’un corps, bétail déchiqueté, attaque de brigands…  
Puis les PJ arrivent à Grise Roche dans l’après-midi. *Les murs semblent être abandonnés bien que vous voyiez au loin un tour de garde. Ce n’est plus la Grise Roche que content les chansons. Il fait assez sombre. A travers la porte vous voyez la place du village. Deux gardes vous barrent la route. Que faites-vous ?*  
**Edwin** va les **mener à Dalv** qui va leur expliquer la situation.  
Rencontre avec **Krista**, la sœur de Dalv qui, à la vue des PJ partira.  
*« Ne faites pas attention à ma sœur Krista, depuis la mort de notre mère, elle n’est plus la même…   
Il y a des rumeurs dans la vieille ville… certains villageois accusent les brigands de la forêt du sud, d’autres s’en remettent à d’anciennes légendes. Quoi que ce soit, mettez un terme à ce carnage et vous serez grassement récompensés. »*

* **Acte 3 : Quelques pistes**

[*Soundpad - Acte III*](https://ttaud.io/3e0yLl3)

Durant cet acte, les PJ vont partir sur les traces de la bête de Grise Roche. Plusieurs pistes s’offrent à eux : 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Motif** | **Informateur** | **Lieux** | **Indices** |
| Piste 1 **Des Brigands** | **Révoltés** par les nouvelles **taxes** et la mauvaise **gestion de la crise** | **Garde** de Grise Roche | **Camp au Sud** de Grise Roche | Depuis qu’ils sont dans leur camp, aucun n’est mort |
| Piste 2 **Une Bête Légendaire** | Fait payer les habitants de leurs **péchés** | **Kuba** le chasseur de Grise Roche | **Forêt Rouge** Tanière de la bête | Les victimes ont toutes été retrouvées quasi intactes |
| Piste 3 **Des Lycans** | Dans leur **nature de tuer** | Légende de **l’Ancien** Attroupement **Edwin** 🡪 Fuite Roïr | **Forêt Est** Cabane / Refuge de **Rimbold** | Secret mais l’Ancien du village pourra leur en dire plus |

Une fois passé les PJ arrivent sur la **place**, un **attroupement** est rassemblé sur la place de la ville ou une **exécution** semble avoir lieu.   
Une fillette (**Alia**) implorera le bourreau qui n’est autre que **Edwin** capitaine de la garde de **Grise Roche**, de laisser l’homme en vie (son père) en expliquant qu’il est innocent. C’est **Roïr**, le forgeron dont le frère a été banni par **Dalv** la veille pour trahison.  
Peu importe la décision des PJ de s’opposer à cette exécution.  
Si les PJ ne font rien, **Roïr** peut se transformer et fuir l’enceinte.   
Des traces de sang vont jusque dans les égouts de la ville, jusque dans l’enceinte du château.  
Ils vont retrouver **Krista blessée**, une **fenêtre brisée**. Durant ce soi-disant combat, Krista a fait tomber une **[Clef]**.  
Clef qui ouvre un **coffre** dans sa chambre dans lequel sera présent la **[2ème partie de la peinture].***Garde : Où est Dalv ?  
Krista : Sorti chasser après manger…*

* **Acte 4 : Etrange découverte**

[*Soundpad - Acte IV*](https://ttaud.io/3uRqUgw)

Au fil de l’aventure, des indices vont les amener sur la piste de Dalv   
**- Servante :** « Je ne devrais peut-être pas vous le dire mais l’autre soir, c’est Krista qui s’est elle-même fait ses blessures ».  
**- Peinture :** Coffre de Krista qui avec la peinture complète qui laisse envisager l’existence des Vampires.  
- **D’après l’expertise de** **Kuba** : Traces de sang qui en fait venait du château :   
- **Témoignage Grimbold et Kuba :** qui disent que les victimes n’ont pas des blessures de LG. (ex : sur leur bête chassée / nourriture).

**Plusieurs solutions :**   
- Ils s’allient à Dalv  
- Ils s’opposent à Dalv  
- Ils n’ont pas compris