

La fin de Bel-Espoir ?



**Une aventure médiévale
fantastique**

« Système agnostique »

Par Kaetor

La fin de Bel-Espoir

Scénario écrit par BLAH Nicolas alias Kaetor.

Un scénario initialement écrit pour Xavier C. et Alexis H.

Il y a maintenant plus de 15ans...

Pour « humaniser » des gobelins qui ne sont pas que des sbires avec 1 PV finissant tous au bout d'une épée.



Les illustrations sont sous License payante (Shutterstock) et sont déclarées sans utilisation d'IA.

Pour tout retour, commentaire ou soutien :

Vous pouvez m'écrire à kaetor45@gmail.com

Merci à mes relecteurs

Lucas M.

Tolkraft

Julien B.

TABLE DES MATIÈRES

Adaptations :	4	Une visite au camp des gobelins : ..	10
À quels maîtres de jeu s'adresse ce scénario :	4	Des PJ méfiants	11
Mise en place :	4	Pistes pour les actions des joueurs.....	12
Situation de base :	4	Le calice des traqueurs maudits :	13
Élément perturbateur	5	Le poison des démons :	14
Enjeux :	5	Alliance avec les gobelins :	15
Pourquoi les PJ entrent dans l'histoire :	5	Exfiltrer Dunsirk :	16
Résumé du déroulement du scénario :	6	Le vrai nom du démon :	17
Les Lieux de cette histoire :	7	Préparer les villageois au combat : .	18
Le village de Bel-Espoir	7	The final Show-down (contre Gragdrel).	19
Le camp des gobelins	7	Sympathy for the devil (avec Gragdrel):	20
La cabane des traqueurs maudits	7	Faire une Entrée « Fakrassante »	21
L'entrée de la cité naine.	7	Epilogue et ouvertures :	22
La forêt	7	Concernant le démon :	22
Les personnages:	8	Concernant les gobelins :	22
Le village :	8	Concernant Dunsirk :	22
Les gobelins :	8	Concernant le fantôme de Issard Cerberus.....	23
Le démon :	9	Concernant les villageois :	23
Les traqueurs maudits	9	Récompenses :	23
Scène d'introduction :	10	Ouvertures :	23
Avant l'arrivée des gobelins :	10		
L'arrivée des gobelins :	10		

Ce scénario peut être réalisé en une séance de jeu, pour des personnages possiblement de tout « niveau », notamment débutants.

Tout le contenu de ce document est à destination des maîtres de Jeu seulement et non des Joueurs.

Adaptations :

Il est adaptable pour tout système de jeu générique qui a comme support un thème médiéval fantastique.

En dehors des grandes lignes initiales du scénario, aucun des éléments n'est obligatoire, et chaque maître de jeu peut prendre les libertés qu'il souhaite, mais initialement, le but de ce scénario était de montrer des gobelins comme des **personnages**, avec une **personnalité** et des **nuances**.

À quels maîtres de jeu s'adresse ce scénario :

Ce scénario est « système agnostique », il n'y a donc pas de statistiques ou caractéristiques chiffrées des personnages ou des éventuelles rencontres.

La mesure de la difficulté des actions ou des combats appartient aux maîtres de jeu qui voudront faire jouer ce scénario.

Notez que l'auteur a plutôt une **approche narrative du jeu de rôle**, et que les PJ réussissent quasiment toujours leurs actions. Rien ne doit empêcher une bonne idée d'aller jusqu'au bout, et surtout pas un mauvais jet de dé.

MISE EN PLACE :

Situation de base :

Dunsirk, un Noble nain, souhaite redécouvrir le territoire de ses ancêtres :

Les Vae Rinlir. Les Vae Rinlir avaient usé la sorcellerie et s'étaient retrouvés sous l'influence d'un démon qui avait provoqué la chute de la cité naine. Avec l'aide de **son ami humain Frère Nikolai**, prêtre du dieu de la lumière, il a parcouru la région pour retrouver la cité en ruine, et souhaite s'installer ici pour reprendre son territoire et y mener une expédition.

Le village de Bel-Espoir, initialement pensé comme un avant-poste pour préparer l'expédition, est en plein essor. Quelques membres de la famille de Dunsirk et des roturiers courageux construisent ici, malgré le sombre passé de la région, en exploitant les ressources naturelles abondantes qu'abritent les caves et les forêts alentours. Beaucoup pensent que la cité naine abrite des richesses qui leur permettront de changer de vie.

Pendant ce temps, **des gobelins habitent dans les ombres de la région.**

Chassés par les nains, puis par le démon, puis par les bandits de passage, ils essaient de garder leur liberté dans ces terres toujours menacées par des colonisateurs toujours plus « légitimes » les uns que les autres.

Elément perturbateur

Malheureusement, **le Chef Gobelin vient d'être remplacé par Gragdrel**, une réincarnation du démon invoqué par les Vae Rinlir, qui compte reprendre le terrain qui lui revient de droit... Et pour commencer, **le démon doit cicatriser de la vilaine blessure** que le Chef Gobelin lui a causée en le frappant avec son mystérieux poignard magique lors d'un duel... Sachant que **Nikolaï est capable de guérir**, le démon envoie une embuscade de gobelin pour **kidnapper Dunsirk** et échanger la vie du champion de la région contre un miracle de Nikolaï pour le sauver.

Enjeux :

Si les PJ échouent ou ne règlent pas cette situation :

- **Le démon promet d'exécuter le champion Dunsirk**, et le fera bien sûr.
- **Les gobelins sous le joug du démon harcèleront le villa**. Les gobelins qui s'opposent seront exécutés et les gobelins restants finiront par vouer un culte à Gragdrel. Les gobelins reprendront le contrôle de l'ancienne cité naine... et même du village des humains.
- **Les villageois fuiront**, et trouveront peut-être la mort dans leur pénible vie ou sur la route de ces terres désolées.

Pourquoi les PJ entrent dans l'histoire :

- Les PJ ont besoin de rencontrer Dunsirk, noble nain, pour **participer à l'expédition dans les ruines naines** (Veulent-ils un artefact ancien ? Découvrir une vérité détenue par les nains ? Récupérer une partie des ruines pour s'y établir ?).
- **Les PJ viennent pour contrecarrer une malédiction**. Nikolaï est un prêtre connu pour avoir la grâce divine, et a déjà réalisé le miracle d'avoir retiré une malédiction terrible...
- **Les PJ viennent chasser le Démon Gragdrel**, car ils savent que le futur de la région est incertain si elle tombe dans les griffes du Mal.
- **Les PJ sont missionnés par la mère de la Bâtisseuse Regoria** pour aider le village à « se développer », sans ne rien dire à Regoria. Des rumeurs d'attaque de gobelins effraient sa mère et elle espère que les PJ s'en débarrasseront.
- **Les PJ sont sur les traces du Calice des traqueurs maudits**, et veulent en apprendre plus sur eux (par exemple, pour se battre contre des démons). Il paraît que le dernier des traqueurs maudits a été enterré non loin d'une cité naine.
- **Derka'thn, le receleur Gobelin**, rencontre les joueurs en ville pour leur demander de se débarrasser de leur nouveau tyran, contre du soutien, de l'argent, ou tout ce que les gobelins peuvent leur fournir.
- Selon leur orientation, les PJ sont peut-être là **pour trouver le démon afin de s'en faire un allié**.

Résumé du déroulement du scénario :

Après la scène d'introduction, les 6 propositions d'action pour les joueurs sont libres : Selon le temps que vous voulez jouer, elles ne sont ni obligatoires, ni suffisantes en elles-mêmes pour finir le scénario, qui se conclura après la résolution (3) qui débouchera sur l'épilogue (4)

1

Introduction :

Dunsirk a disparu.
Les gobelins viennent demander la rançon :
Soigner leur chef contre le Nain
Les PJ sont emmenés au camp goblin pour voir la blessure de
Gragdrel
Gragdrel leur donne une semaine pour le soigner

2

Actions des joueurs :

Alliance avec gobelins

Promesse d'alliance
Aide contre le démon

Préparation villageois

Fabrication d'armes
Barricade
Préparation au combat

Exfiltrer Dunsirk

Obstacles:
gobelins, worgs, et
nécessité d'une diversion.

Récupérer le calice

Rencontre fantôme
Reformer les traqueurs
Combat fantôme

Le Vrai nom du démon

Parler avec les morts
Accepter le fardeau du nom

Le poison des démons :

Trouver un poison particulier et le donner comme remède

3

Résolution:

Combat contre démon et ses alliés selon leur préparation.
OU
Coopération avec le démon et confrontation à ses ennemis

4

Epilogue

LES LIEUX DE CETTE HISTOIRE :

Le village de Bel-Espoir

Le village est en cours de construction. Une route peu travaillée permet de s'y rendre en charrette ou à cheval. La forêt est partout autour, avec encore beaucoup de dangers naturels (animaux notamment). Le village contient une petite église, des maisons des villageois, une grande maison d'architecture naine où vit la famille de Dunsirk... Dans un coin du village, où quelques maisons sont déjà construites, des pierres volumineuses portant des inscriptions incompréhensibles étaient là avant la construction. En réalité, il s'agit d'un lieu sacré pour les gobelins de la région, lié à des esprits de la forêt...

Le camp des gobelins

Le camp des gobelins est en pleine forêt, bordé de palissades de facture peu méticuleuses. Des pièges sont disposés pour capturer de petits animaux pour manger, ainsi que des pièges à loup rouillés. La salle du trône contient la cage où est emprisonné Dunsirk, pour que Gragdrel puisse le voir, et converser avec lui à tout moment. Il y a aussi un enclos à worgs, un entrepôt de bois où est stocké du métal venant des ruines naines. Au sein d'une clairière, le camp des gobelins est particulièrement inflammable tout comme la forêt alentour.

La cabane des traqueurs maudits

Dans la forêt, on peut trouver une petite cabane comportant un petit jardin et une tombe simple. La cabane est faite pour accueillir 2 ou 3 personnes, mais plus pour y camper que pour y vivre pleinement. Une trappe lourde et cadencée mène à un sous-sol contenant des notes, et les informations concernant le Calice des Traqueurs Maudits. Le fantôme d'un traqueur maudit vit encore ici, et ne trouvera le repos que quand l'ordre des traqueurs maudits reverra le jour. On peut parler avec le corps dans la tombe, donnant l'information du vrai nom du démon si les PJ posent des questions sur le démon.

L'entrée de la cité naine.

Un peu plus au nord-ouest, l'entrée de la cité naine se fait par une porte massive, de pierre, enchâssée dans une montagne. En s'approchant de la cité, les passants ressentent une chaleur anormale, le mal est encore présent à l'intérieur... L'intérêt de cet endroit (pour ce scénario) est de permettre une rencontre avec des gobelins loin de Gragdrel, car les PJ savent qu'ils se rendent à la cité occasionnellement.

La forêt

La forêt, densément peuplée de faune et de flore, peut être le lieu d'escarmouches contre les gobelins, d'espèces végétales ou animales toxiques pour empoisonner le Démon.

LES PERSONNAGES:

Le village :

1. **Dunsirk Vae Rinlir, « le brave »** : Né d'une famille s'entre-déchirant pour le pouvoir, Dunsirk a toujours détesté la fourberie. Son honnêteté n'a d'égale que sa susceptibilité... car il est facile de le provoquer. Beau, charismatique et travailleur, il donne espoir aux nouveaux habitants de la région, et souhaite retrouver la cité jadis possédée par sa famille ayant fait le choix de pactiser avec un démon... en tout cas, c'est ce qu'il laisse paraître...
2. **Nikolaï, « le lumineux »** : Orphelin élevé dans un temple, Nikolaï est un humain suivant les messages du Divin qui lui montre la voie de la lumière qu'il doit tracer au sein des ombres. Bien que ses pouvoirs de guérisseur le rendent utile et lui confèrent une impression de bonté, en réalité il est colérique et sans cœur avec ses ennemis, et voit des ennemis facilement.
Ce sont ses vœux (de non-violence notamment) qui le retiennent d'être un monstre, car il respecte plus que tout sa divinité, et les personnes qui sont réceptives à son message...
3. **Regoria la bâtisseuse** : Fille d'une cheffe de guilde d'artisan, Regoria est une jeune humaine qui a décidé de voyager en quête de défi, pour montrer à sa mère qu'elle est capable de tracer sa voie. Déterminée et aidante, Regoria est la plus massive et la plus forte du village. L'avenir du village repose sur elle, enfin elle fera tout pour que ce soit le cas...



Les gobelins :

Le camp des gobelins compte une cinquantaine de gobelins, qui cherchent simplement à vivre leur vie. La plupart sont des « civils » qui participent à la vie de la communauté sans prendre les armes. Dans ce scénario, même s'ils peuvent être les antagonistes, les gobelins sont des **victimes**, toujours sous l'influence d'une loi du plus fort qui va contre eux.

4. **Derka'thn, « Choppe-bavarde », Gobelin** : Âge moyen, encapuchonné, porte un sac à dos et de nombreuses poches accrochées à ses vêtements. Actuellement messenger, sa vraie profession est receleur. Il a l'habitude de causer (familièrement) avec les étrangers. Il vend de l'alcool et du métal provenant des ruines de Vae Rinlir à des villes à plusieurs jours d'ici. Mais depuis que le Démon est revenu, il sert surtout de messenger sur sa monture, un Worg vieux et fatigué. S'il n'aimait pas autant sa communauté, il serait parti rapidement d'ici...
5. **Fakra'Thn, « Dent-acérée » gobelin** : Gobelin musclé et tatoué de motifs rouges sur le visage. Fakra a une force hors du commun pour un gobelin, et



aime le montrer. Il a pénétré dans les ruines naines à plusieurs reprises, et a été fasciné par les vestiges de la cité qu'il y a vues, imprégnés de sorcellerie. Depuis que le Démon est arrivé, Fakra'Thn est son plus grand serviteur, et le plus vil. Gragdrel lui a probablement chuchoté de belles promesses... Avec de nouveaux pouvoirs, il pourra enfin refuser la violence des autres races.

6. **Kramila'Thot, « La sage »** : Gobeline « âgée », portant un crâne de loup comme casque et des habits bleutés. Amie et conseillère du défunt Roi-sorcier, Kramila sait qu'elle sera la prochaine à être éliminée par le démon. Intelligente et sans peur, elle a de l'influence parmi les gobelins, et compte bien l'utiliser avant qu'elle perde tout ce qu'elle a toujours voulu : La liberté et la sécurité de son peuple. Elle a l'ambition d'en devenir la guide, car elle a la capacité de parler avec les esprits, voire de parler avec les morts... ils ont toujours des « bons » conseils pour les vivants.

Le démon :

7. **Gragdrel, Le Démon.** Gragdrel est un grand démon cornu à tête de loup et aux yeux enflammés. Malgré son physique très intimidant, il parle poliment, utilise l'ironie et reste subtil dans sa communication. Il lié à cet endroit, où il a été invoqué par la famille de Dunsirk il y a 2 siècles. Gragdrel a pour but de régner sur les terres que les Vae Rinlir lui ont données... Un mélange de sournoiserie, de menace et de force lui permet de faire peur aux gobelins comme aux autres humains. Pour le moment, il ne peut offrir que peu de puissance à d'autres, mais avec le temps, Gragdrel pourra marchander et pactiser pour reprendre la place qu'il a eu il y a bien longtemps...



Les traqueurs maudits

8. **Issard Cerberus, fantôme de Traqueur maudit** : La silhouette fantomatique et bleutée d'un humain aux traits démoniaques apparaîtra quand on essaie de toucher au Calice. Il avait la responsabilité de faire perdurer l'ordre des Traqueurs maudits, mais malheureusement, les nains survivants de la cité corrompue ont fini par tuer le dernier d'entre eux. Condamné à errer jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie, Issard souhaite trouver son successeur (probablement condamné à la même chose...).
9. **Berkana Vae Rinlir, traqueuse maudite naine décédée** : La tombe de la cabane des traqueurs maudits renferme le corps d'une naine tenant toujours un livre inscrit de runes, qui connaît la cité ancienne, et qui connaît également le Vrai nom du Démon. Si les PJ sont capables de parler avec les morts (ou demandent à Kramila), donnez-leur la possibilité d'apprendre ces éléments et de combattre Gragdrel avec cet avantage.



SCÈNE D'INTRODUCTION :

Avant l'arrivée des gobelins :

Frère Nikolaï demandera aux PJ de l'aider pour retrouver le champion du village et ami Dunsirk, qui a « disparu » alors qu'il était parti tuer ou faire fuir un ours dangereux, trop proche du village.

L'arrivée des gobelins :

Alors que les PJ sont en train de parler avec Frère Nikolaï ou peu de temps après, un groupe de gobelins arrive au village. Leur « messenger » **Derka'thn**, vient délivrer le message du nouveau chef : « Sa Majesté Gragdrel, offensée par la présence de Dunsirk Vae Rinlir sur **ses** terres, a décidé de vous accorder une faveur : Contre la coopération du Frère Nikolaï et de son village pour trouver un remède, Gragdrel acceptera de laisser la vie sauve au noble Dunsirk et le sortir de sa cage de fer ».

N'hésitez pas à montrer la peur des villageois, quelques villageois qui décident de partir avec des chevaux (que l'on pourra retrouver morts un peu plus tard), une prière collective pour attirer la bénédiction des dieux, le soutien de Nikolaï qui cherche à apaiser les villageois...

Une visite au camp des gobelins :

Escortés par les gobelins vers leur camp, les PJ s'engouffrent dans la forêt avec Nikolaï. Ils pourront parler avec Derka, qui reste méfiant car il est écouté par les autres gobelins aux alentours. Il cachera à minima son hostilité envers Gragdrel.

Alors que les PJ arrivent dans le camp goblin, vous pouvez lire cette description.

Le camp goblin, peuplé de **plusieurs dizaines d'individus**, est en ébullition : quelques-uns construisent des **barricades**. **Des marteaux, portés par 2 gobelins frappent une enclume**. D'autres stockent du bois, ralentis par son poids, et prennent des pauses sur le chemin de l'entrepôt. Certains vont en forêt pour placer des pièges tandis qu'un petit groupe fait griller de la nourriture autour d'un feu.

Tandis que les autres qui passent vous observent. **Quelques enfants** semblent même fascinés par votre venue, tandis que leurs parents les cachent et les écartent de votre vue.

Des monstres quadrupèdes, mi-loup mi-rats poussent des couinements et tirent sur les chaînes et cordages qui les retiennent. Un goblin leur somme de se calmer.

Vous entrez dans la plus grande hutte un peu plus surélevée où l'atmosphère est plus calme mais plus grave.

Une vieille gobeline (Kramila) au casque évoquant un crâne de loup est debout, vous saluant de la tête. Un goblin grimaçant (Fakra), torse-nu et musclé crie « Prosternez-vous devant notre chef ! »

Quelques mètres sur le côté, derrière le goblin grimaçant, **Dunsirk est retenu prisonnier** dans une cage de fer. Menotté, à genoux, son visage est crispé.

Et sur un trône construit d'un bois tordu est disgracieux, juste à côté **de pile de crânes de loups et d'ours de plus d'un demi-mètre**, un grand humanoïde à tête de loup, aux yeux enflammés est assis. Les cornes sortent de son crâne et des griffes effilées sortent de ses mains...

Voici quelques informations « flottantes » à donner aux PJ, par Derka'thn, le dialogue, par l'observation, par les connaissances des PJ etc.

- **Le Chef gobelin a été tué récemment**, par Sa Majesté Gragdrel qui n'est pas un gobelin. Gragdrel a subi une blessure lors du combat.
- **Dunsirk a été pris en embuscade**. Il est blessé mais est stable, dans une cage près du nouveau chef.
- **Les gobelins sont divisés** : Certains craignent Gragdrel, mais d'autres le détestent. Derka'thn fait partie de ceux qui le détestent, mais il ne l'exprime qu'à demi-mot.
- **Les gobelins sont une 50aine**, ils sont moins forts que les humains, mais ont l'avantage d'être plus préparés au combat et aux escarmouches que les villageois. Leurs armes sont basiques : des arcs, des poignards, des bâtons etc... **Ils sont sous pression pour préparer des affrontements.**
- **Les gobelins** connaissent très bien la région, et **ont cartographié les environs**. Les PJ pourront regarder la carte, et notamment avoir des indices sur le lieu sacré dans le village et la cabane des traqueurs appelé sur leur carte « cabane de la sorcière » (même si c'est faux).
- **Gragdrel est un monstre avec une tête de loup et des yeux enflammés**. De quoi exposer sa nature sans avoir besoin de dire qu'il s'agit d'un démon. Une pile de crânes de loups et d'ours est présente à côté de son trône, pour montrer son caractère dangereux.
- Gragdrel dit être « pressé », et que le faire attendre aura des conséquences sur le prisonnier. **Gragdrel ne veut pas que le village prévienne des alliés éventuels...**
- **Nikolaï dira qu'il est incapable de soigner un démon en l'état**, et que ce n'est pas souhaitable. Il faudra trouver quelque chose d'autre ou quelqu'un pour l'aider à répondre à la demande du démon, si cela permet de « gagner du temps ».

Des PJ méfiants

Si les PJ refusent de venir, **Derka** leur assurera qu'il ne leur arrivera rien car leur nouveau chef a besoin d'eux, et que « *tant qu'on a besoin des gens on leur fait rien* ». S'ils refusent de le suivre, laissez-les rester au village, discuter un peu avec Nikolaï et éventuellement avec Derka qui lui est assez bavard et voudra rester en contact avec les joueurs, tout en leur explicitant bien la menace : S'ils ne soignent pas Gragdrel, le village sera décimé, et Dunsirk sera placé sur une pique... Derka et Nikolaï peuvent donner toutes les informations importantes sans même aller jusqu'au camp.

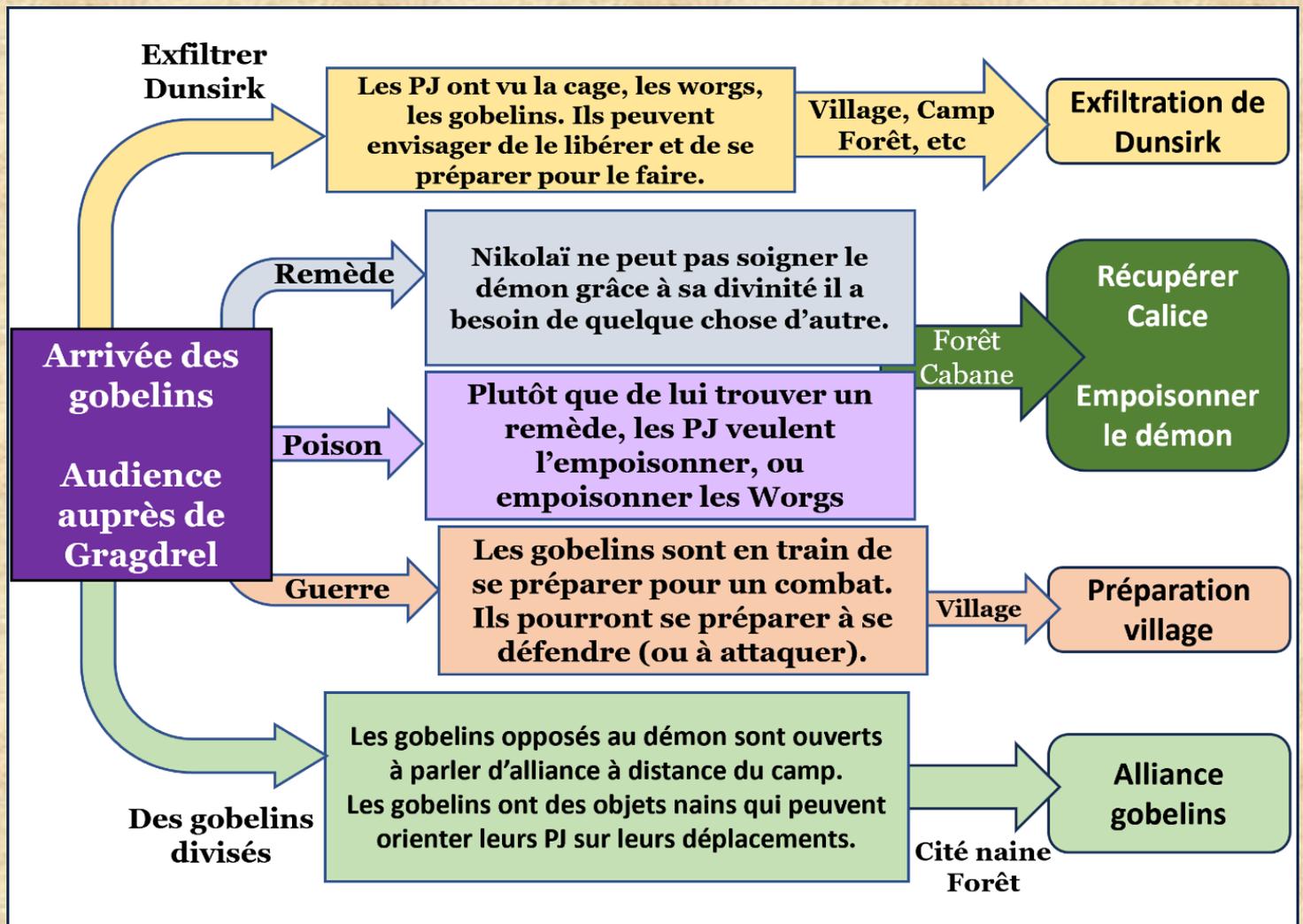
PISTES POUR LES ACTIONS DES JOUEURS

Après que les PJ aient rencontré Gragdrel et qu'ils sont conscients des enjeux, ils auront probablement plusieurs pistes en tête.

Au cours de l'introduction, faites en sorte que les PJ aient au moins 2 ou 3 pistes d'actions à faire.

- Les PJ qui voudraient exfiltrer Dunsirk ont quelques informations sur les obstacles et les risques en lien avec le camp.
- Nikolaï dira (mais pas devant le démon) qu'il est incapable de le soigner avec ses pouvoirs, mais peut-être autrement...
- Les PJ voudront peut-être faire croire au démon qu'ils vont le soigner alors qu'ils vont l'empoisonner. Dans ce cas, ils trouveront peut-être des choses dans la veille cabane hantée ou dans la forêt.
- Les PJ qui veulent préparer les villageois au combat pourront interagir avec eux.
- Les PJ voudront peut-être trouver un terrain d'entente avec les gobelins.

Si les joueurs ont déjà des idées sur comment résoudre le conflit, il n'est pas indispensable de leur donner plus de pistes.



Le calice des traqueurs maudits :

La divinité de Nikolaï ou les capacités magiques des PJ ne pourront pas soigner un démon, à moins d'avoir une aide supplémentaire...

Le calice des traqueurs maudits permettait jadis à un groupe chasseurs de démons, eux-mêmes souvent descendant de démons, d'utiliser les pouvoirs de la lumière sans être repoussés ou blessés. Celui qui boit l'eau dans le calice pourra bénéficier du pouvoir de la lumière... est-ce que cela permettra à Nikolaï de soigner le démon si ce dernier boit à l'intérieur ? Le fantôme l'Issard Cerberus, ancien chasseur de démon, reste près de ce calice.

Donnez facilement quelques indices aux PJ pour qu'ils découvrent la cabane : **Des villageois entendent des voix fantomatiques** dans la forêt près d'une cabane abandonnée, **Regoria demande aux PJ** s'il est possible d'aller ouvrir et étudier ce qu'il y a dans la cabane aux bruits étranges (des matériaux pour le village ?), les gobelins parlent de la « **cabane de sorcière** »

Combattre le fantôme :

Dans la cabane forestière se trouve le calice des traqueurs. Le fantôme protégera le calice pour qu'il ne soit pris que par des gens qui se battent contre les démons. Il faudra donc se débarrasser de ce fantôme par les armes et la magie (ce qui ne marche que temporairement) pour l'utiliser librement pour soigner Gragdrel (ou pour faire semblant de le soigner).



Convaincre le fantôme :

Issard peut être convaincu, par une promesse ou par les actions, que les PJ sont là pour chasser le démon et qu'ils aideront à la reformation des traqueurs maudits. Issard sera toujours opposé à utiliser le calice pour Gragdrel, mais le fantôme aidera alors les PJ dans leur combat contre le démon.

Duper le fantôme : Il est possible de mentir au fantôme sur la volonté de reformer l'ordre des traqueurs maudits, mais il est impossible de prendre le calice sans que le fantôme ne s'en aperçoive.

Nikolaï se prépare à faire quelque chose que sa divinité ne tolère pas, et il pourrait avoir besoin de partager cette décision douloureuse avec les PJ.

Les PJ pourront toujours trouver un moyen d'empoisonner le démon ou de l'affaiblir en lui donnant ce qu'il y a dans le calice. Bien sûr, le démon peut s'attendre à être piégé, ce qui l'affaiblirait encore plus, mais a-t-il le choix ?

Laissez donc les PJ décrire comment ils mettent en scène le fait de soigner le démon ou de le piéger.

Le poison des démons :

Selon le rythme que vous voulez pour votre partie, la réalisation d'un poison contre Gragdel pourrait être plus ou moins facile :

- Peut-être que le calice, permettant de rendre sensible aux sorts de soins, peut également **rendre sensible le démon au poison**. Dans ce cas, les capacités des PJ, un poison déjà connu mélangé à un breuvage pourra suffire à affaiblir le démon.
- Si vous voulez créer une étape supplémentaire, sous la trappe de la maison des traqueurs maudits, il existe aussi un livre détaillant comment empoisonner les démons, en réalisant **un mélange de toxine et d'eau bénite** (qui peut être fournie par Nikolai).

Cela obligera les PJ à aller chercher un poison dans le coin (Végétal ou animal). La forêt étant dense et peuplée de nombreuses espèces, vous pouvez ajouter **une scène d'exploration ou de combat contre un animal ou un monstre venimeux (Araignée, serpent...)**. Cela peut être un moyen de faire rencontrer des gobelins en forêt, et créer une scène d'échange pour les autres objectifs.

- Un poison pourrait aussi servir pour **endormir les Worgs** dans l'hypothèse de l'exfiltration de Dunsirk.
- Enfin, **les gobelins auront peut-être eux-mêmes du poison**, qu'ils pourront fournir au PJ si besoin.

Dans tous les cas où vous voulez laisser l'affrontement final contre le démon, le poison devra être **entravant sans être mortel**.

- Le Lidotetrodus, un poison engourdissant, rendant plus lent, contenu dans le dard d'une araignée.
- Du Morphévenin, contenue dans les crocs de serpent, qui rendent somnolent avec des hallucinations oniriques (sans faire dormir complètement).
- Une cyanotoxine, venant d'une plante qui cause une impression de manquer d'air et une fatigue intense.



Alliance avec les gobelins :

Les gobelins « résistants » négocieront **la paix et un peu de terrain** contre leur aide face au démon qu'ils détestent. Les gobelins ont surtout besoin de ne pas être soumis par les plus forts et c'est leur principale demande lors de la négociation.

Cela ne plaira pas à Dunsirk ni à Nikolaï, mais ils accepteront momentanément ce marché... Quitte à ne pas le respecter plus tard. Pour rencontrer les gobelins, **les PJ devront trouver un moyen de communiquer discrètement avec eux.**

Les gobelins tiendront leurs engagements.

Faites que la scène soit tendue (on ne sait pas si les gobelins respecteront leur part du marché) mais surtout si les joueurs ont fait des concessions/promesses et s'y tiennent, les gobelins ne les trahissent pas.

Durant la négociation des gobelins :

- **Les gobelins présents seront à l'affût.** Est-ce une fourberie ou une embuscade ? Les PJ pourront apercevoir que quelques gobelins sont planqués au cas où il y aurait une évolution violente de la négociation. Mais en dehors d'une provocation ou une agression des PJ, les gobelins n'attaqueront pas.
- Kramila la sage exposera que **les gobelins étaient présents avant les humains** et le nain, que c'est un territoire que les gobelins connaissent bien. Il s'agit également d'une terre où les esprits peuvent plus facilement se manifester, et Kramila aimerait que la partie du village « sacrée » soit libérée au profit des gobelins (et faire une sorte de cohabitation entre gobelins et villageois).
- Les gobelins veulent s'assurer que le village ne se mettra pas à les attaquer. Pour cela, **ils veulent que les villageois ne soient pas trop militarisés.** Si des soldats entraînés et des armes transitent ou sont fabriquées « en trop grande quantité », les gobelins considéreront les villageois comme des dangers et seront « obligés d'agir ».
- Les gobelins pourront également **proposer d'échanger un « otage »** après le combat contre le démon. Regoria devra habiter dans le camp des gobelins et les aider à fortifier et construire leur camp. En contrepartie, Derka « Choppe-bavarde » sera le guide du village pour connaître la région et pour explorer les ruines.

Rompre le contrat de paix aura comme conséquence d'exécuter les otages, et personne ne veut cela. Regoria sera opposée, mais peut être convaincue. Derka accepte tout si on le débarrasse de Gragdel.

Bien sûr, Fakra ne cachant pas son allégeance pour le démon, il faudra parler sans qu'il ne soit là non plus...

Après les négociations, Nikolaï devra exprimer son mécontentement aux PJ : Nikolaï trouve qu'il est dangereux et mauvais de s'allier avec « un peuple maléfique ». Nikolaï devrait paraître bien moins tolérant et ouvert que les gobelins qui le dégoûtent...

Exfiltrer Dunsirk :

Exfiltrer Dunsirk revient à entrer discrètement dans la demeure du démon pour le libérer en le sortant de sa cage. Il faudra passer malgré les Worgs et leur odorat, les gobelins, et Fraka'thn. Peut-être que de récupérer, sur le passage, le poignard magique du Roi sorcier serait une chance de plus de gagner contre le démon ?

Si les PJ se concentrent sur cet aspect « exfiltration », le scénario peut être joué comme un casse.

Pour réaliser ce casse, assurez-vous :

1) De permettre aux PJ de connaître à l'avance les obstacles qui se présenteront à eux.

- Des gobelins armés qui patrouillent, peuvent être achetés, convaincus, menacés ou combattus (mais sonne l'alarme facilement).
- Des gobelins non-armés, qui vivent là.
- Des worgs et leur odorat développé, mais friands de nourriture.
- La cage fermée à clef qui est attachée au collier de Gragdrel, mais qui peut être crochétée ou « débloquée ».
- Fakra, que vous pouvez faire intervenir à n'importe quel moment.
- Une diversion paraît indispensable, puisque Gragdrel a toujours la vision sur son prisonnier

2) De mettre en garde du risque de provoquer la réaction du démon :

- Gragdrel peut exécuter Dunsirk ou le blesser, selon la gravité de l'affront. Gragdrel veut laisser l'espoir de sauver le nain à Nikolai et aux PJ pour qu'ils finissent par le soigner réellement.
- Il peut emprisonner les PJ aussi (plutôt que de les tuer). Selon le moment où cela arrive dans la partie,
 - ➔ Nikolai pourra se sentir obligé de soigner Gragdrel, mais les PJ fatigués et malmenés ne pourront pas combattre le démon. Gragdrel a gagné.
 - ➔ Gragdrel fait « un pacte » avec les PJ : Les PJ seront redevables envers le démon, et devront alors tout faire pour le soigner. Mettez une touche « magique » à ce pacte que les PJ ne pourront pas transgresser sans conséquence...
- Si le démon se rend compte que Dunsirk a disparu, il pourra directement s'attaquer au village, pour faire une punition et une démonstration de puissance.

Selon la relation que les PJ ont avec les gobelins, décidez qui sera dans quel camp lors de la confrontation.

Si Dunsirk a été exfiltré, considéré le comme un PNJ combattant fort (au moins autant qu'un PJ) s'il a été soigné et qu'il est armé. Cela permettra de récompenser l'action des PJ quand ils vont s'occuper de Gragdrel.



Le vrai nom du démon :

Gragdrel est le faux nom du démon. Les PJ peuvent apprendre le vrai nom du démon en parlant aux morts sur la tombe du traqueur maudit dans la cabane (Kramila peut d'ailleurs les aider), et de ce fait pourront réaliser un « exorcisme » qui leur permettra de le bannir dans un autre monde de manière temporaire. Plutôt qu'un combat où le but sera de détruire le démon, le combat devra plutôt permettre de protéger Nikolai pendant plusieurs tours qui prononcera les prières pour bannir le démon.

Connaître le nom du démon a 2 conséquences :

- La première, plutôt bénéfique, est de pouvoir bannir le démon avec une incantation adaptée.
- La deuxième, un fardeau, lie de manière permanente celui qui connaît le vrai nom d'un démon avec celui-ci. Ainsi, le démon sera toujours capable de localiser les personnes qui connaissent son vrai nom.

Son nom est « Ralzerathras »

Maintenant... faites attention à vous.

Préparer les villageois au combat :

Si les PJ pensent qu'une confrontation entre les humains et les gobelins doit avoir lieu, ou s'ils veulent régler le conflit de cette manière, ils auront peut-être l'idée de préparer l'affrontement dans le village.

Voici des éléments que vous pouvez incorporer à vos scènes :

- **Un villageois fait un discours démoralisant** au milieu du village, accusant Dunsirk et Nikolai et les PJ de préparer leur mort, et que la fuite est la meilleure solution.
- **Regoria a organisé des groupes** pour faire des armes, des pièges et des barricades.
- Quelques hommes d'armes du village, occupés à entraîner les habitants, insisteront auprès des PJ que **les villageois ne sont pas taillés pour une confrontation**, et qu'il vaudrait mieux préparer des embuscades et être prudent.
- Si les PJ ont un moyen et l'idée **d'appeler des renforts**, faites en sorte que ce soit possible. Une petite troupe d'hommes d'arme (4 à 6) pourraient aider lors de la confrontation, même si Gragdrel apprenant ce recours à une force extérieure pourrait bien se venger sur Dunsirk... Peut-être qu'un PNJ aurait pu le faire sans que les PJ ne le demande.
- Lors d'une nuit au village, **un petit groupe de gobelins (non combattants) vient mettre le feu à la réserve de flèches, d'arc et de piège**. C'est l'occasion de faire une course poursuite dans les bois, ou de faire une scène où l'on verra que les gobelins sont apeurés par le démon et qu'ils sont désespérés (un moyen d'insister sur la collaboration possible).
- Un matin, **un crâne de nain sur une pique a été placé devant le village** pour rappeler aux PJ ce qu'il risque d'arriver à Dunsirk s'ils ne se dépêchent pas...
- Les PJ qui ont déjà discuté de la « cohabitation » entre villageois et gobelins devraient sentir que **les villageois ne sont pas en confiance avec les gobelins**. Permettez aux PJ qui y pensent de créer une relation amicale entre les 2 camps.

Si les joueurs préparent une confrontation armée, c'est peut-être qu'ils en souhaitent une.

Mais si, finalement, ils ont décidé de s'occuper du démon autrement, faites en sorte qu'un groupe de gobelins opportunistes (ni du côté des résistants, ni du côté du démon) attaquent le village pour le piller pendant la résolution de la scène finale.

La préparation des PJ et leurs interactions avec les villageois leur auront permis de sauvegarder un peu de ressources et de protéger quelques vies...

Cela permet de valoriser leurs actions.

THE FINAL SHOW-DOWN (CONTRE GRAGDREL).

Gragdrel est un démon blessé, mais capable de faire face à ses ennemis grâce à sa mâchoire de loup, des cornes ou son souffle de feu. Gragdrel peut se changer en une nuée de cendres s'il est en difficulté, ce qui lui permet d'être temporairement intouchable pendant que l'incendie prend de l'ampleur dans le camp des gobelins. L'incendie pourrait devenir plus important que le combat en lui-même... forçant les PJ et les gobelins à coopérer pour survivre.

Puisque Fakra sera (sauf effort exceptionnel des PJ) toujours du côté du démon, les PJ pourront peut-être l'éloigner ou l'éliminer avant le combat final.

Quel que soit le système de jeu que vous utilisez, les PJ ne devraient pas pouvoir combattre Gragdrel et ses suivants gobelins sans préparation ou soutien. Mettez-les en garde d'emblée grâce aux descriptions ou au discours des autres PNJ.

Forces de Gragdrel	Faiblesses de Gragdrel
Incendie Peut enflammer le camp goblin et la forêt s'il est en difficulté, pour faire diversion et provoquer le choix chez les PJ : Tuer un démon ou sauver l'environnement (et eux avec).	Détesté par beaucoup : La sage gobeline, le receleur, ainsi que beaucoup d'autres gobelins seront contre lui si les PJ arrivent à sympathiser avec eux.
Quelques gobelins fanatiques : Fakra le champion goblin, ainsi que quelques autres seront de son côté. Si les PJ n'ont pas « préparé le terrain », les gobelins auront tendance à défendre le démon	Le Vrai nom de Gragdrel Si les PJ décident de le bannir, l'incantation permettra de le renvoyer temporairement dans un autre monde...
Armes naturelles : Ses cornes, sa mâchoire et son souffle de feu. Se protéger contre le feu est utile.	Issard Cerberus : Le PJ qui garde le calice aura le soutien d'Issard contre le démon, ce qui lui donnera un avantage protecteur contre les attaques du démon
Résistance physique : Si les armes des PJ ne sont pas magiques, il sera plus résistant à leurs attaques. Il est sensible au poignard magique	Nature démoniaque Tout ce qui peut affecter les démons l'affecte également : Eau bénite, pouvoirs sacrés, etc Vous pouvez aussi lui octroyer une vulnérabilité au froid si vous le souhaitez.

SYMPATHY FOR THE DEVIL (AVEC GRAGDREL):

Si les PJ sont sincères avec le Démon et veulent vraiment le soigner, il peut être intéressant de montrer le caractère « honnête » de Gragdrel. Il est dangereux mais il sait soigner ses relations...

2 niveaux d'alliance peuvent se voir :

- **Les PJ acceptent son marché (et donc le soignent), sans plus :** Gragdrel libérera Dunsirk comme prévu, et cherchera à contrôler la région. Il sera ouvert à la discussion avec des PJ qui ont « pactisé » avec lui. Qui sait, peut-être pourra-t-il leur offrir bien plus contre rémunération...
- **Les PJ sont clairement sympathisants avec le démon :** Dans ce cas, le démon cherche à renforcer un lien avec eux et leur propose un marché dès la fin de ce scénario.

Dans les 2 cas, vous pouvez décider que les résistants gobelins profitent du moment pour attaquer le démon, dans le désespoir, en forçant le choix des PJ : Peut-être que finalement les PJ les suivront...

Forces de la résistance gobeline	Faiblesses de la résistance gobeline
<p style="text-align: center;">Kramila la sage</p> <p>Kramila galvanise ses alliés et leur donne espoir, voire invoque l'aide des esprits.</p>	<p style="text-align: center;">Peur :</p> <p>Le démon tout comme les PJ représentent une menace importante, et les gobelins fuiront s'ils sont en difficulté. Ils abandonnent si Kramila est « hors combat »</p>
<p style="text-align: center;">Pièges et embuscade :</p> <p>Ils attaqueront cachés, mettront des pièges en place.</p>	
<p style="text-align: center;">Nombreux :</p> <p>Les gobelins qui se rebelleront contre le démon sont majoritaires même si tous ne combattent pas.</p>	<p style="text-align: center;">Gragdrel :</p> <p>Gragdrel combattra aux côtés des PJ, enflammant le camp des gobelins, et se montrant particulièrement cruel.</p>
<p style="text-align: center;">Soutien de Nikolai :</p> <p>Nikolai montrera sa nature violente en s'opposant fortement aux joueurs s'il voit une allégeance</p>	
<p style="text-align: center;">Issard Cerberus :</p> <p>Si les PJ s'allient au démon, le fantôme du calice entravera le PJ qui le porte.</p>	

FAIRE UNE ENTRÉE « FAKRASSANTE »

Frakra peut vous donner l'occasion de mettre des bâtons dans les roues des joueurs à n'importe quel moment. Cela permettra éventuellement de redonner du rythme au jeu.

Quel que soit le lieu ou les circonstances, Fakra pourra :

- Espionner les PJ et leur faire craindre qu'il rapporte tout à Gragdrel.
- Voler le poison ou le calice aux PJ
- Surgir à un moment où ils sont en difficulté pour complexifier un combat ou un danger si les PJ ont déjà montré leur hostilité envers Gragdrel.

Se pensant plus fort que la réalité, Fakra pourra prendre quelques risques pour nuire aux PJ, voire avec quelques autres gobelins ou des Worgs.

Fakra devrait être au moins aussi fort qu'un PJ en termes de puissance, voire plus, pour mettre une vraie pression aux PJ. Peut-être que Gragdrel lui a déjà conféré une partie de sa puissance après tout...

Une embuscade de la part des PJ pour l'éliminer devrait être facile. Si Fakra est tué, Gragdrel comprendra que les PJ ne seront pas 100% coopérants.

Forces de Fakra	Faiblesses de Fakra
Combattant agile et fort Il doit pouvoir tenir tête à un PJ combattant en 1 vs 1	Témérité : Fakra peut surestimer ses capacités, mais ne prend pas non plus trop de risque. Sensible à la provocation
Confiance de Gragdrel : Si les PJ s'opposent à lui, Gragdrel sera plus méfiant	
Discrétion : Rusé, Fakra est capable de se cacher avant le combat, pendant voire de fuir de manière à ne pas être retrouvé	Mal aimé : Tout comme Gragdrel, les gobelins résistants se méfient de lui...
Pacte démoniaque (option) Faites des effets visuels de feu concernant ses yeux, sa lame ou une trainée de feu lorsqu'il se déplace	

EPILOGUE ET OUVERTURES :

Concernant le démon :

- **Les PJ ont tué le démon** : Il leur fait savoir qu'il reviendra, on ne se débarrasse pas de lui comme ça... Surtout s'ils envisagent d'entrer dans l'ancienne cité naine... C'est seulement en entrant dans la cité naine que les PJ pourraient se débarrasser une fois pour toute de ce démon... l'occasion d'une autre aventure ?
- **Les PJ ont négocié avec le démon** la récupération de Dunsirk sans s'opposer à lui : Dunsirk en voudra beaucoup aux PJ de ne pas avoir stoppé le démon... Les joueurs auront peut-être la chance de se rapprocher de Gragdrel, pour le meilleur ou pour le pire...
- **Si les PJ se sont alliés avec le démon** et ont permis qu'il soit soigné, le démon sera un allié très intéressant pour les PJ, et les gobelins serviront des buts maléfiques.

Concernant les gobelins :

- **Les PJ ont passé un marché avec Kramila** : Elle sera un allié ultérieur des PJ, même si Frère Nikolaï aura du mal à faire confiance aux gobelins. Villageois et gobelins se rapprochent pour être des alliés sans pour autant être amis.
- **Les PJ ont massacré/fait fuir les gobelins** : Les gobelins restants craindront les villageois, et risqueraient bien de s'allier à des crapules plus puissantes qu'eux pour survivre dans la dure loi du plus fort.

Concernant Dunsirk :

- **Dunsirk n'a pas été sauvé** : Si les PJ ne présentent pas le remède ou attaquent le Démon sans sécuriser Dunsirk, il sera exécuté. La famille de Dunsirk le pleurera, et les villageois qui ont perdu leur champion se sentiront perdus. Certains quitteront le village, d'autres resteront mais dans la peur... Frère Nikolaï en voudra aux PJ, mais s'ils acceptent de sécuriser les Ruines, les PJ pourront se racheter.
- **Dunsirk est sauvé** : sa famille est ravie de le voir revenir, tout comme les villageois. Les PJ seront toujours les bienvenus à bel-espoir. Frère Nikolaï verra les PJ comme des alliés, et il leur sera proposé d'aider à explorer l'ancienne cité naine. Si les PJ ont « désobéi » au démon, n'hésitez pas à faire que Dunsirk ait quelques séquelles de sa captivité.

Concernant le fantôme de Issard Cerberus

- **Si les PJ prennent le calice**, ils seront hantés tant que le fantôme ne trouvera pas le repos. Et pour cela, il faut que le calice soit à nouveau entre les mains de chasseurs de démons. Soit les PJ se portent volontaires pour le devenir plus tard, soit ils devront trouver quelqu'un qui acceptera cette tâche.
- **Si les PJ utilisent le calice pour soigner le démon**, mais le laissent ensuite, le fantôme hantera la personne la plus proche.
- **Le fantôme peut être battu temporairement**, mais tant qu'il ne trouvera pas le repos, il reviendra encore et toujours lui aussi...

Concernant les villageois :

- **Si tous les villageois ont été sauvés**, les PJ devraient avoir une récompense commune de leur part.
- **Si les villageois ont été sollicités pour le combat**, ou ont subi une attaque des gobelins, ils perdent confiance, et l'ambiance sera un mélange de deuil (pour les morts), de peur et de haine contre les gobelins. Cela aggravera probablement les relations.

RÉCOMPENSES :

- Le Calice des traqueurs maudits, qui permet à des démons ou demi-démons d'utiliser les pouvoirs de la lumière sans risques. Vous pouvez lui inventer d'autres pouvoirs, à condition que les utilisateurs soient impliqués dans la chasse aux démons.
- Le couteau magique du chef gobelin, utilisé pour blesser le démon.
- Les PJ sont délivrés de la malédiction grâce au pouvoir de Nikolaï
- La tête ou une partie du corps de Gragdrel peut servir de trophée, d'ingrédient ou de matériau.

OUVERTURES :

Après ce scénario, en plus de résoudre ce que les PJ sont venus chercher, différentes ouvertures sont possibles :

- Les PJ peuvent être intéressés par un nouveau fondateur des traqueurs maudits, apaiser le fantôme du calice et engager des personnes dans la chasse aux démons.
- Les PJ peuvent être intéressés par l'exploration des ruines naines, et participeront à l'expédition. Des trésors anciens et la corruption démoniaque les attendront dans les profondeurs. Après un tel service, le village pourrait même devenir le futur QG des joueurs.
- Les PJ sont missionnés plus tard par Gragdrel, les gobelins ou le village pour leur rendre un service.
- Soigner une malédiction des PJ pourrait nécessiter une étape de plus : Nikolaï peut leur donner une nouvelle quête pour trouver un moyen d'aider les PJ.

Le village de bel-espoir est en train de se construire sous l'impulsion d'un noble nain qui souhaite redécouvrir les ruines naines de la cité de ses ancêtres, et de son ami, un prêtre de la Lumière qui souhaite purifier l'ancienne cité naine de son influence démoniaque...



Malheureusement, ils ne sont pas seuls dans la région : Une communauté de gobelins vit également ici, dans les ombres, sans causer de problème Jusqu'à ce qu'un démon prenne la place du chef après un combat pendant lequel le démon fut blessé.

Le démon, souffrant, kidnappe le noble nain pour demander une rançon : Le prêtre de la lumière devra le soigner, s'il veut retrouver son ami libre...

Les PJ arriveront-ils à libérer le nain sain et sauf ?

Seront-ils les alliés ou les ennemis des gobelins victimes du tyran ?

Pactiseront-ils avec le Démon pour obtenir une paix transitoire ?

Cette aventure est conçue pour jouer une séance de 3-4heures avec un groupe de personnages bas niveau dans un thème médiéval fantastique.