

Les PJ arrivent au village de Glostimer pour avoir des nouvelles de leur ami Martom amené très blessé quelques mois plus tôt.

Martom est toujours au village : il a décidé d'y rester car le village est idyllique : les récoltes sont bonnes et il n'y a jamais d'attaque de gobelins ou autre, malgré la grande forêt qui l'entoure. Le château accueille même un orphelinat, dont les enfants viennent de la ville ou de villages voisins.

Pendant que les PJ sont tout à leurs retrouvailles, une gamine arrive et demande à Martom de lui parler. Comme il n'est pas disponible, il lui demande de revenir plus tard...

Le lendemain matin, la rumeur se répand dans le village que Christie a fait une fugue. Martom, bourré de remords, demande à ses amis de tenter de la retrouver.

Les PJ devraient commencer à faire une battue (ou à y participer), et trouver assez vite ses traces (foulard accroché aux ronces). En les suivant, ils vont voir d'autres traces (poils de gobelins). Au moment où ils les auront rattrapés, eux auront rattrapé la gamine et tenteront de la convaincre de descendre de l'arbre. Il y aura deux fois plus de gobelins que de PJ, occupés à tenter de parlementer avec la gamine.

Gobelins : Mental 1 Physique 3 Social 2 PV : 9
Eviter une mandale ça va saigner !
Armure légère (-1 dégats), épée courte (+10 en tétanos)

Une fois sauvée, Christie va se mettre à parler. Elle s'est enfuie car elle a remarqué qu'un garçon qui était censé avoir fugué était enfermé dans une salle du château. Elle a pu l'entendre à travers la porte alors qu'elle explorait des endroits interdits.

Les PJ devraient donc aller voir ça de plus près, et interroger Spike, qui craquera assez vite face à l'intimidation : il devait livrer l'enfant à un groupe de guenaudes. En échange de ces enfants, les guenaudes protègent le village et favorisent les récoltes.

L'enfant est toujours dans le placard, il doit être livré le soir même. Spike est disposé à indiquer aux PJ où ils peuvent trouver les guenaudes.

Laisser les PJ décider de la façon dont ils vont procéder, s'ils sont discrets et convainquent Spike d'y aller avec eux, ils devraient pouvoir tendre une embuscade aux guenaudes, sinon ils devront sûrement leur courir après...

Mettre face à eux moitié moins de guenaudes que de PJ.

Les guenaudes se battent en lançant des sorts d'acide ou de foudre, elles peuvent aussi décider de faire croire aux PJ qu'elles sont innocentes et les supplier de les épargner.

Guenaudes : Mental 4 Physique 3 Social 2 PV : 24
Magie Espèce de mytho ! Faire gober des âneries

Une fois les guenaudes mortes le scénario est terminé. Les PJ ont sauvé les enfants, mais à quel prix..?