

Un démon peut en cacher un autre

1^e session :

Synopsie : une jeune demoiselle est kidnappée par des gobelins. Les PJ décident tout simplement de partir la délivrer.

2^e session :

Synopsie : le terrier des gobelins n'est pas unique, dans la contrée plusieurs terriers kidnappent des jeunes filles et les envoient au terrier des marais. Les PJ décident de mettre un terme à ce regroupement.

3^e session :

Synopsie : le roi hogobelin a parlé, il agit pour le compte du duc malacar qui le menace d'envoyer son armé contre lui s'il ne lui ramenait pas de jeune fille. Les PJ décident de lui rendre une petite visite.

4^e session :

Synopsie : l'usurpateur est mort mais les PJ apprennent que le duc est toujours vivant, il serait emprisonné dans le donjon des abimes.

Objectif : une fois le cadre définit par le MJ chaque joueur devra choisir pour son personnage un objectif et son niveau. Il choisit ensuite une récompense (physique ou morale) dont le niveau sera égal à celui de son objectif. Une fois l'objectif atteint, le personnage reçoit la récompense.

Pour atteindre l'objectif, le personnage devra le résoudre. Le joueur n'est pas obligé de le résoudre en une seule fois mais petit à petit jusqu'à atteindre le niveau de l'objectif. Il doit alors spécifier au MJ quel est le niveau à résoudre dans la scène que décrit le MJ.

Epilogue : un joueur devant partir avant la fin du scénario doit mettre en place son épilogue. Cela dépend principalement de la progression de son objectif. Le joueur à 2 solutions.

La 1^e est de faire partir son personnage pour justement résoudre son objectif, dans ce cas il décrit pourquoi son objectif est ailleurs.

La 2^e façon est de mettre en place son objectif dont le niveau sera égal à ce qui lui reste. Une fois résolu, il gagne la récompense et peut partir.

1^e session : la demoiselle en détresse :

Objectif : délivrer une demoiselle en détresse.

Motivation : altruisme ou appel à des mercenaires par le comte duval.

Grand méchant : seigneur hobgobelin.

- La scène se passe en pleine forêt, sur un chemin permettant de se rendre à millebranches, une cité assiégée par la forêt maudite.
- Les joueurs sont plus ou moins ensemble lorsque le cri d'une femme retentie, elle se fait kidnapper par des gobelins.
- Le temps d'arriver il est trop tard mais des traces sont visibles, les PJ peuvent les suivre jusqu'au terrier des gobelins.
- Si les PJ n'y vont pas, dans la cité, le comte duval engage des mercenaires pour délivrer sa fille. D'après des forestiers, un terrier gobelin se trouve dans la forêt maudite et serait à l'origine des enlèvements, c'est le 4^e.

Chapitre 1 : Voyage : dans la forêt : verdoyante, sombre, onirique.

Adversaire : gobelin, loup, plante carnivore, femme cannibale.

- Scène 1 : Que les PJ suivent les gobelins ou non, la rencontre est identique, un groupe de gobelin leur barre le chemin.
- Scène 2 : Une attaque de femme cannibale surprendra aussi les PJ.
- Scène 3 : pistage des gobelins pour trouver le terrier, en chemin, attaque de plante carnivore.

Chapitre 2 : le terrier : sombre, ossement, humide.

Adversaire : gobelin, racine, loup, hobgobelin.

- Scène 1 : l'entrée du terrier est gardée par un gobelin et des loups.
- Scène 2 : découverte de l'enclos où sont emprisonnées les femmes devant être envoyé au roi hobgobelin. Il est gardé par des gobelins. Il y a uniquement 2 vierges.
- Scène 3 : Derrière l'enclos, le terrier descend encore plus bas, d'où apparaissent des hobgobelins lâchant des femmes cannibale.

Chapitre 3 : plus loin dans le terrier : sombre, humide, froid.

Adversaire : shaman hobgobelin, hobgobelin, esclave humaine cannibale.

- Scène 1 : Plus bas, dans le terrier, se trouve les quartiers hobgobelin du seigneur. On trouve aussi d'autre enclos où les hobgobelins élèvent des femmes cannibales via des concoctions à base de plante carnivore. C'est le sort réservé aux femmes kidnappées qui ne sont pas vierge, d'autre servent de viande pour les hobgobelins.
- Scène 2 : Le seigneur lui même interviendra pour défendre son terrier. Un shaman l'assiste en lançant des graines au sol d'où jaillissent des plantes carnivores.
- Scène 3 : l'ancre du seigneur est piégé, à l'intérieur se trouve un émissaire du roi hobgobelin avec une femme vierge (qui n'allait plus le rester). L'émissaire est habillé sur un ton jaune alors que les autres ont un ton rouge.

2^e session : le seigneur hobgobelin :

Objectif : tuer le roi.

Motivation : altruisme ou appel à des mercenaires par un comte.

Grand méchant : roi hobgobelin.

- La scène se passe dans un terrier se trouvant dans la forêt maudite. Les PJ combattent un groupe de gobelin dans la salle du trône d'un seigneur hobgobelin. Leur objectif est de le garder vivant pour le faire parler.
- Lors de l'interrogation, le seigneur doit leur dire où sont emmenées les femmes kidnappées qui ne restent pas dans la tanière. Une fois l'information donnée, les personnages se rendent sur les terres du roi hobgobelin, les marais putrides où ils devront le tuer.

Chapitre 1 : Voyage : les marais : humide, sombre, puant.

Adversaire : gobelin, loup, limace géante.

- Scène 1 : attaque de loup ou de limace géante.
- Scène 2 : un convoi emmène des femmes vers le terrier du roi, il est escorté par une vingtaine de gobelin qui porte des habits ayant un ton vert.

Chapitre 2 : le terrier : sombre, ossement, humide, vaseux.

Adversaire : gobelin, racine, loup, hobgobelin.

- Scène 1 : l'entrée du terrier est gardée par des gobelins et des loups. En fait il s'agit d'un petit village de taudis où les exclus du roi vivent. Les habits des habitants ont un ton jaune. Un humain fait l'attraction de plusieurs gobelins et hobgobelin, il garde 2 chevaux.
- Scène 2 : le rez de chausse du terrier où vivent les citoyens est un peu mieux loti, il est essentiellement la résidence des hobgobelins. Des mines sont creusées de toute part formant un véritable gruyère. Des racines peuvent attraper des PJ, les immobilisant en attendant que les hobgobelins les tuent. C'est par ce tunnel que l'on peut descendre plus profondément.
- Scène 3 : dans la mine principal sont emprisonnées les vierges, elles sont gardes par des hobgobelins.

Chapitre 3 : les profondeurs du terrier : sombre, humide, froid, fortifier.

Adversaire : hobgobelin, goblours, vase.

- Scène 1 : Plus bas, dans le terrier, se trouve les quartiers du roi hobgobelin. Dans le 1^e quartier, après les racines, se trouve des goblours. Des shamans hobgobelin entretiennent une immense limace d'où sortent des racines pénétrant dans le tunnel à l'aide de potion et de chair. Un ouvrage diabolique peut être vu montrant tout ceci.
- Scène 2 : les tunnels laissent place à des fortifications naines, seule reste de leur civilisation, a moitié envahit par les eaux ou se dissimulent des vases. Un pont gardé par des goblours permet d'atteindre le quartier du roi.
- Scène 3 : le quartier du roi avec son harem de vierge provenant des kidnappings. Lorsque les PJ arrivent, un humain est en pourparler avec le roi, il s'agit d'un borgne qui réussira à s'enfuir.

3^e session : le duc malacar :

Objectif : savoir pourquoi le duc a besoin de vierge.

Motivation : altruisme ou appel à des mercenaires par le comte duval.

Grand méchant : l'usurpateur.

- Les PJ escortent le comte duval jusqu'au château du duc malacar. D'après ses informations, un homme du duc, un borgne, rendait souvent visite au roi hobgobelin.

Chapitre 1 : Voyage : forêt puis plaine : luxuriante, ensoleillé, champ de blé.

Adversaire : brigand, goblin.

- Scène 1 : en sortant de la forêt maudite, l'escorte aperçoit des gobelins au loin prêts à s'attaquer à un convoi se dirigeant vers le château.
- Scène 2 : des brigands attaquent l'escorte, leur but est de tuer le comte duval. Ils ont été embauchés par un homme mystérieux, un borgne.

Chapitre 2 : la cité des 4 collines et le château : urbain, surpeuplé, sale.

Adversaire : brigand, soldat, assassin.

- Scène 1 : révolte de paysan qui est réprimé par la sang par les soldats du duc. La révolte a lieu car les taxes ont encore augmentées, l'armée ne les protège plus des gobelins et certains sont même corrompus. Un assassin en profite pour attaquer le comte. Pareil, il est embauché par un borgne.
- Scène 2 : le comte duval a un entretien avec le duc dans la salle du trône. En chemin, dans le château, il rencontre le borgne en discussion avec des courtisanes. Il refusera de parler aux PJ. Une fois contraint par la force il avouera qu'il agit au nom du duc.
- Scène 3 : confrontation avec le duc accompagné du borgne. Prenant peur, le duc malacar fera capturer le comte par les gardes, les PJ pourront intervenir. Le duc pendant ce temps fuit par une porte dérobée qui mène aux égouts.

Chapitre 3 : égouts : sombre, humide, froid, sent mauvais.

Adversaire : humain corrompu, vase.

- Scène 1 : le passage secret donne accès aux égouts, en suivant les bruits du duc, les PJ peuvent le suivre jusqu'à tomber sur des vases.
- Scène 2 : les PJ arrivent dans un quartier aménagé dans les égouts. Ici, sont amenées les vierges par des soldats. Des préparatifs sont lancés à la hâte, plusieurs femmes étant égorgées sur une place au milieu duquel est gravé un cercle magique. Il n'y a que quelque soldat corrompu (mutation démoniaque), il sera facile de les tuer.
- Scène 3 : le duc se trouve plus bas, en dessous du cercle gravé, les PJ le trouvent sans trop de difficulté. Il tente d'activer un portail mais il est empêché par les PJ, il se transformera alors en démon.

4^e session : l'antre du mal :

Objectif : délivrer le duc malacar.

Motivation : altruisme ou appel à des mercenaires par le comte duval.

Grand méchant : le démon orzot.

- Les PJ court après un soldat corrompu (mutation démoniaque) dans la cité des 4 collines. Une fois attrapé, il implorera leur pitié. S'ils le laissent en vie, il leur dira où se trouve le duc malacar, il est encore en vie !

Chapitre 1 : Voyage : la plaine de cendre : sec, chaud, cendreux.

Adversaire : brigand, goblin, vers des cendres.

- Scène 1 : une semaine après, une armée est levée pour en finir avec les abîmes. A sa tête le comte docou, le plus puissant du duché, le comte duval et d'autres comtes ainsi que le fils du duc henri malacar. L'armée pénètre dans la plaine de cendre mais fait face à des groupes de gobelins qui les attaquent. Alors que la bataille est à leur avantage un ver des cendres surgit de sous terre, gobant les PJ.
- Scène 2 : les PJ se retrouvent enfermés dans le ventre du monstre, avec eux, le comte duval ou henri malacar. A l'aide de leur épée et de sort, ils se frayent un chemin à l'intérieur du ventre du ver.

Chapitre 2 : les abîmes : noir, cendre, souffre.

Adversaire : humain corrompu, chien des enfers.

- Scène 1 : les pertes causées par le ver sont énormes, l'armée est obligée de se replier mais henri veut poursuivre l'expédition. Il était contre l'envoi de l'armée du comte docou et préfère une approche plus discrète pour délivrer son père. Il possède une carte qu'il a pu dessiner après avoir torturé le corrompu que les PJ avaient capturés. Elle indique où est retenu son père. De fait le groupe arrive devant l'abîme d'où émane des vapeurs de souffre. Ils peuvent apercevoir les ruines d'un château bordant l'abîme à moitié effondré, à l'intérieur se trouve des humains corrompus.
- Scène 2 : la descente dans les abîmes n'est pas très difficile mais il doit se faire discrètement au risque d'attirer des chiens des enfers.
- Scène 3 : le chemin donne sur une galerie s'enfonçant dans la paroi. D'après la carte, il faut s'enfoncer dans les galeries. Aller plus bas est dangereux à cause des vapeurs toxiques du gouffre.

Chapitre 3 : les profondeurs : sombre, sec, souffre, sang.

Adversaire : humain corrompu, âme damnée.

- Scène 1 : la carte n'indique que des références, l'une d'elle est le puits de sang où a lieu les sacrifices, on y retrouve effectivement un sacrifice d'humain par des humains corrompus.
- Scène 2 : un autre point est le pont des âmes qu'il faut traverser. Le problème est qu'il est gardé par des âmes damnées des corrompus qui sont morts.
- Scène 3 : le démon orzot se trouve de l'autre côté, il accueille les PJ en jetant le duc dans l'abîme. Il propose un marché, leur âme contre leur vie.