Sombreval

Cross over *Interlude à Vert-cœur* : La Vengeance des Trois Chasseurs.

Triste journée pluvieuse dans le village forestier de Vert-cœur : les gobelins du nord ont encore attaqué de nuit et par surprise la communauté et aujourd'hui on enterre les morts.
Malgré les prouesses d'Ashashtak le shaman homme lézard et de Gan-garh le mercenaire gnoll, qui ont épaulé vaillamment la milice du village, les gobelins ont causé des dégâts importants aidés en cela par leur chef, un ogre immense et enragé. Ur-vil l'ogre des glaces mercenaire a affronté cet adversaire et au prix de fortes blessures, il l'a forcé à se replier avec ses gobelins. Mais le mal était fait et parmi les morts se trouve Béoniss, ancienne cuisinière de maison noble, belle et gentille femme appréciée de tous qui tentait de recommencer une nouvelle vie dans cet endroit de pionniers. Elle est pleurée par Ashashtak qui apprenait d'elle sa science des herbes et par Gan-garh qui logeait chez elle ; tous deux, bien que non humains, étaient traités avec bienveillance par Béoniss.

Fen le timide chef du village de Vert-cœur organise une réunion dans l'ancienne demeure de Béoniss avec Ash, Gar et Karl l'armurier de Sombreval, le forgeron barbare venu du nord qui était l'amant de la défunte : il les invite à se lancer sur les traces de la troupe gobeline pour venger Béoniss et redonner courage aux habitants en ramenant la tête de l'ogre.

Nos trois chasseurs se lancent sur les traces des gobelins qui remontent le lit de la rivière pour passer inaperçus mais les talents forestiers d'Ash et de pisteur de Gar rendent cette tactique inutile : ils tiennent la piste et ne la lâchent pas.
Ils voyagent ensembles durant des jours à travers les bois, remontant le lit de la rivière.
Une nuit ils sont attaqués par trois centaures ténébreux, espèce maudite et maléfique vivant au cœur des bois : nos trois guerriers repoussent les assaillants d'autant plus facilement que Karl se révèle être un change-peau, un nordique capable de prendre la forme d'un ours féroce !

Continuant ensuite leur pistage, se nourrissant de baies, champignons et de cuissot de centaures pour certains (!), ils arrivent enfin à l'entrée des cavernes qui servent de cachette à ce groupe de gobelins. Utilisant la ruse, l'embuscade, la magie et la force, ils se débarrassent des worgs, des gobelins et réussissent à triompher du chef ogre, lui coupant la tête pour prix de ses exactions.

Les quelques survivants gobelinoïdes à leur fureur s'enfuient, toujours en remontant la rivière. Une fois le butin récupéré, nos trois vengeurs partent sur les traces des fuyards et réussissent à les pister jusqu'à l'entrée du royaume secret des gobelins ! Repérés et poursuivis par une dizaine de cavaliers worgs, ils réussissent à s'enfuir avec cette information stratégique d'importance : ils ont découverts l'entrée du Royaume secret des gobelins située dans les Cavernes des trolls de pierre !

