



A LA CHASSE AUX GOBS

SCENARIO POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Revu par Blueace

Ce scénario délibérément simpliste s'adresse à des joueurs débutants. Comme première aventure, ceci devrait leur permettre de se familiariser avec les règles de base et de découvrir quelques spécificités comme les pièges, les trésors, les passages secrets, les objets magiques, ...

LA MISSION:

La majorité des personnages appartiennent au village de Fial, situé à l'Est du comté de Gladz (province d'Egonzasthan). En début d'après-midi, le chef du village, Tron, les convoque. Ils sont les plus costauds de son village, donc c'est logiquement à eux que le chef va confier sa mission : aller rechercher sa fille Lanéa, enlevée le matin même par un groupe de Gobelins d'après les dires d'un témoin.

Tout le monde sait où se trouve le quartier-général des Gobelins, à une 1/2 journée de marche à l'Est dans les collines. Il n'y a plus qu'à ! Les villageois les mettent toutefois en garde contre un Goblour que l'on aurait aperçu de ce côté-là depuis quelques jours.

Note au DM : Faire une description des Gobelins aux aventuriers, et des Hobgobelins aux Elfes groupe (créatures connues de cette race).

EN CHEMIN:

En fin d'après-midi ou la nuit, le groupe a 80% de chance (20% le jour) de se faire attaquer à quelques encablures du QG par un groupe de Gobelins. Ils ont 5 PO chacun sur eux.

3 GOBELINS: pv:4,4,2 TAC0:20 CA:6 DG:1-6 (massue)

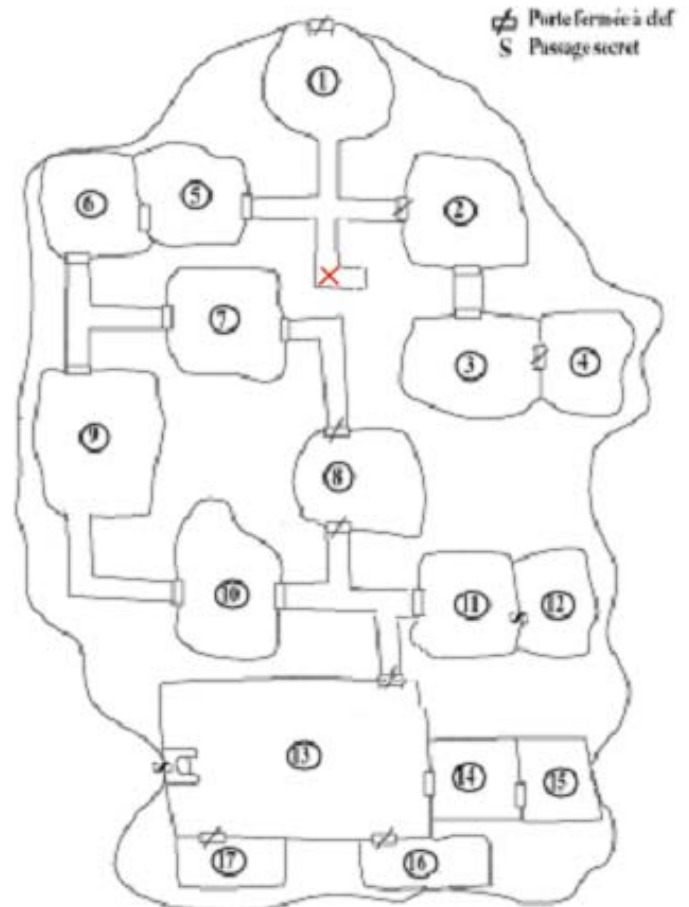
Après cette incartade, les aventuriers arrivent en vue de la porte du QG. Une grosse porte en bois, avec des montants en fer, et une grosse serrure. Le voleur qui essaierait de la crocheter aurait un bonus de 20% tellement elle est en mauvais état.

LE QG GOBELIN:

Tous les tours, jeter un d10. Sur un résultat de 1, il y a rencontre avec un groupe de 2 Gobelins qui attaquent à vue.

2 GOBELINS: pv:2,3 TAC0:20 CA:6 DG:1-6 (lance)

Note : Le chemin du Sud est piégé. C'est un simple trou de 3m recouvert ! (DG:1-3 pour la chute).



1) Le hall d'entrée: dans ce hall se tiennent 2 Gobelins montant la garde... somnolents. Ils n'entendront pas si on force la serrure et seront surpris (de même pour une entrée violente en force dans la pièce). Ils ont 20 PA chacun et l'un d'eux possède la clef de la porte principale.

2 GOBELINS: pv:5,2 TAC0:20 CA:6 DG:1-6 (lance)

2) La réserve de nourriture: dans cette pièce se trouve un monceau de nourriture: quartiers de viande, fruits séchés, alcools, légumes.

3) La salle d'armes: dans cette salle sont empilées quelques armes de belle facture: 1 dague en argent, 5 flèches à pointes

d'argent, 1 hallebarde, 1 épée à deux mains. Se trouve aussi un heaume normal et un symbole religieux très travaillé. Tous ces objets sont de taille humaine.

4) La salle de torture: dans cette salle se trouvent un nombre incalculable d'instruments de torture et notamment un chevalier sur lequel a pris place un personnage que les personnages connaissent bien, **Gandelme le Dextre**, qui était mystérieusement parti du village il y a quelques semaines ! Il est inconscient et doit le rester jusqu'à ce que les aventuriers délivrent Lanéa. Une fois réveillé, il voudra entrer en possession de son équipement (qui se trouve dans la chambre du roi – salle 17).

5) Une chambre de Gobelins: à l'intérieur se trouvent 2 Gobelins en train de jouer aux dés sur une table. Ils seront normalement surpris. Il y a aussi 6 lits et un coffre fermé à clef qui contient 1000 PA (la clef se trouve sur l'un des Gobelins). Ils ont 30 PA.

2 GOBELINS: pv:4,2 TAC0:20 CA:6 DG:1-6 (massue)

6) La cuisine: cette pièce ne contient pas grand chose, quelques fourneaux, des plats, des casseroles, un peu de nourriture.

7) La chambre des Hobgobelins: dans cette pièce se trouvent deux paillasses (plus grandes que les lits de la salle 5) et un gros coffre fermé à clef. Dans le coffre il y a 500 PA et 5 pierres précieuses (500 PO, 100 PO, 100 PO, 100 PO, 50 PO).

8) La salle d'armes: cette pièce contient un certain nombre d'armes qui ne sont pas d'une facture exceptionnelle: 1 fronde et 19 pierres, 4 épieux, 1 marteau de guerre, 1 épée large, 1 arbalète lourde et 1 fourche de guerre.

9) La salle commune: dans cette salle se trouve les 2 Hobgobelins qui mangent. Si on écoute, on entendra clairement le son de leur douce voix! Ils seront automatiquement surpris, trop occupés qu'ils sont à manger. Autour du cou, l'un d'eux porte la clef du coffre de la salle 7. Ils ont chacun 15 PO.

2 HOBGOBELINS: pv:6,5 TAC0:19 CA:5 DG:1-8 (épée longue)

10) Une chambre de Gobelins: deux Gobelins allongés sur des paillasses et seront probablement surpris. Dans la pièce il y a aussi 6 lits mais pas de coffres. Ils ont chacun 20 PA.

2 GOBELINS: pv:4,6 CA:6 TAC0:20 DG:1-6 (massue)

11) La chambre du Goblour: dans cette pièce se trouve une paillasse et allongé dessus un Goblour éveillé. Il possède une hache d'arme. Il y a aussi un coffre qui contient 100 PO.

GOBLOUR: pv:15 CA:5 TAC0:17 DG:1-8 (hache)

12) La salle du trésor: cette pièce contient un grand coffre qui n'est pas fermé à clef. Il contient 1000 PA, 200 PO, 2 pierres

précieuses (100 PO, 100 PO), **2 potions** (résistance au feu, soins mineurs 2D4+2 pv) et une **Dague en argent**.

13) La salle du trône: dans cette salle se trouve le trône sur lequel est assis le roi Gobelins. Il est accompagné de ses 3 lieutenants qui chargeront dès que le groupe entrera. Le roi est un poltron, dès qu'il verra que le combat tourne mal il s'enfuira par le passage secret derrière son trône. On ne peut pas le rattraper. Les lieutenants ont 20 PO chacun.

3 GOBELINS: pv:6 TAC0:20 CA:6 DG:1-6 (épée courte)

14) L'entrepôt des ingrédients: dans cette pièce se trouvent un certain nombre d'étagères contenant nombre de pots sans étiquettes, de fioles saumâtres. Ce sont les ingrédients de l'apprenti alchimiste, même un magicien ne peut pas reconnaître ce que c'est ! Sur une des étagères se trouve à part une **fiole de Rapidité**.

15) La chambre de l'alchimiste: cette pièce est richement meublée: un bureau de très belle facture, un tapis, un lit. Et sur le lit se trouve un humain. Il a l'air de dormir. Si les aventuriers s'approchent en silence, il ne se réveillera pas. Sinon, il se réveillera et essaiera de les endormir par de belles paroles, tentant de s'enfuir au lieu de combattre. Son **livre de sort** possède 6 sorts (charmes, sommeil, détection de la magie, + les 3 suivants). Il possède 50 PO.

MAGICIEN: niv:1 pv:3 TAC0:20 CA:10 DG:1-4 (dague)
3 sort de niv1 (amitié, bouclier, identification)

16) La cellule: dans cette pièce se trouve **Lanéa**, la fille du chef, pieds et poings liés. Elle reconnaîtra immédiatement les aventuriers, et leur dira, si ce n'est déjà fait, qu'il faudrait aller délivrer Gandelme dans la salle de torture.

17) La chambre du roi Gobelins: cette chambre est vraiment bien décorée. Elle contient un lit (en tissus), des tapis par terre et sur les murs, et un coffre. Le coffre, fermé à clef, contient l'équipement de Gandelme (une **épée +1**, une armure en cuir, des outils de voleur, 20 PO, 2 bijoux de 500 PO) et deux **parchemins pour clerc** (soins, résistance au froid).

BESTIAIRE:

Gobelin (DV:1-1): Petites créatures de 1m30, ils détestent les Nains et les attaquent à vue.

Hobgobelins (DV:1+1): Parent poilu des Gobelins, mais plus grand (2m10) et plus méchant, ils détestent les Elfes.

Goblour (DV:3+1): Gobelin géant de 2m30 et poilu.

CONCLUSION:

Les joyeux aventuriers, Gandelme et leur belle compagne se mettent en route vers le village. L'ambiance est à la joie...