

DN52

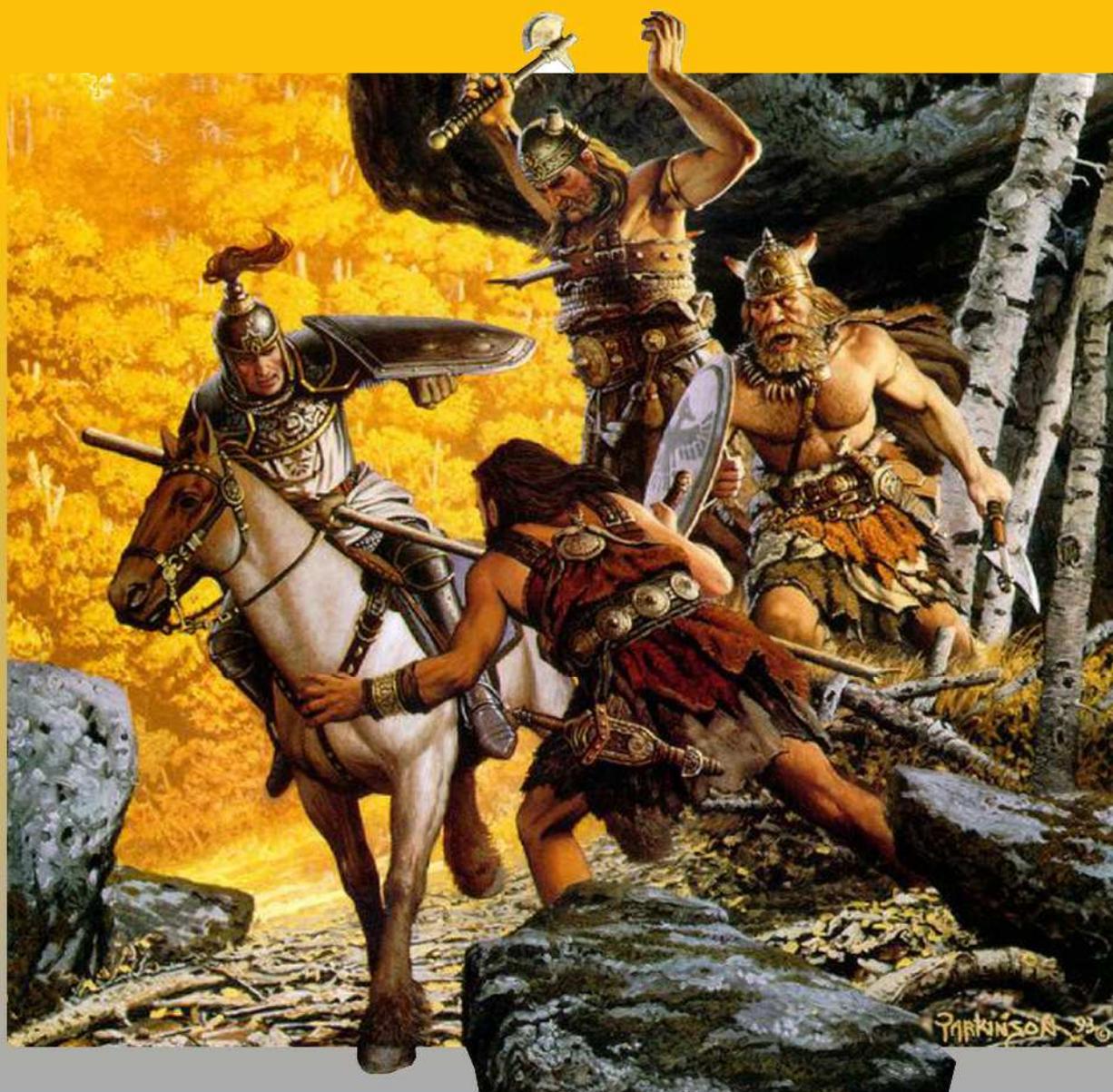
Un scénario pour 3 à 4 personnages de niveau 1-3

1963

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

MOISSISSURES CONTRE BURBURES



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

MOISSURES CONTRE BURBURES

SCENARIO POUR 3 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3

SYNOPSIS :

Les PJs devront arriver vivants jusqu'à Bytom ; les plaines de Pommérannie ne sont plus aussi sûres qu'avant. Ils devront ensuite parvenir à délivrer Bytom des hobgobelins et gobelins qui l'occupent comme tête de pont pour un envahissement prochain des riches et vertes plaines de Pommérannie. Cette version de "Moissure VS Burbures" est pleinement compatible avec les règles d'AD&D® 2nd Edition.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS :

Après avoir délivré les gnomes Barbe-Fleurie vous rentrez à Rockfus, là on vous honore du grade de sergent de la SP (sécurité provinciale). Mais rapidement, on refait appel à vous, il y a chez eux une grave menace qu'ils vous demandent d'éliminer, ils vous invitent à vous rendre le plus rapidement possible à leur village.

Comment Amorcer la Partie :

Avant de commencer cette aventure, il vous faut savoir quelques précisions élémentaires. Cette aventure à l'origine était prévue pour mener un tout nouveau et faible de PJs non expérimentés pour gravir un à un les marches de l'expérience.

Vous pouvez bien aussi la jouer d'une façon isolée. Alors créer avec quelques amis, le petit groupe requis. Vous pouvez aussi savoir que cette aventure était faite pour un groupe de classes toutes différentes. Par contre, vous pouvez toujours l'incorporer dans votre campagne comme une quête courte mais captivante avant une autre de plus grande envergure ou vous en servir pour faire débiter un groupe de nouveaux PJs.

Ou vous pouvez plutôt piquer des idées du scénario pour les bouturer aux vôtres. Mais n'oubliez pas de voir avec quelle sorte de PJs vous jouez pour ainsi modifier le scénario comme il se doit.



L'introduction pour les Joueurs est compatible pour suivre avec la libération des gnomes emprisonnés d'orcs sans scrupules.

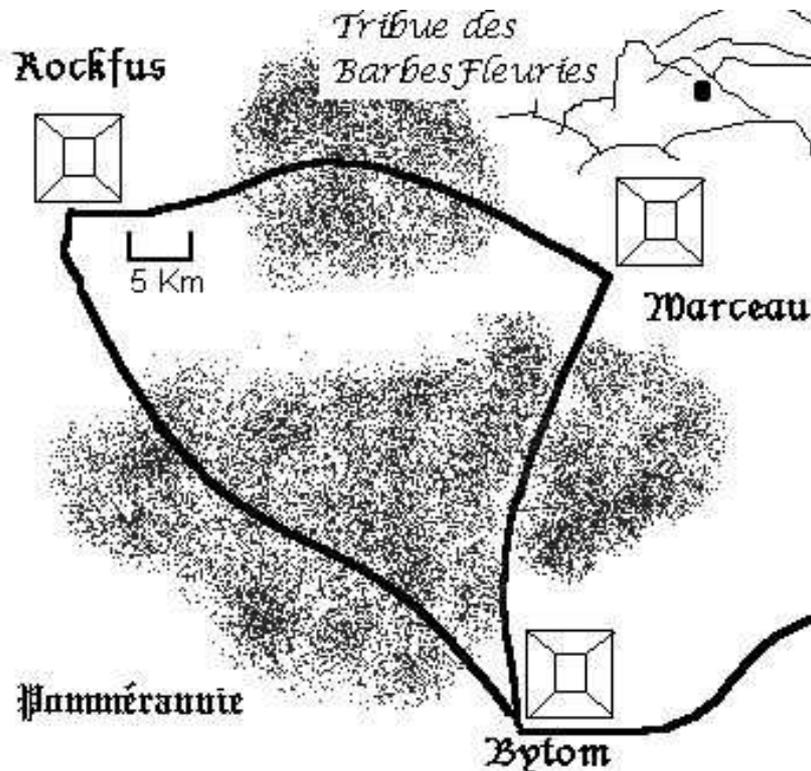
Notes au MD :

Vous pourrez lire dans les lignes suivantes quelques explications essentielles à la bonne imprégnation de cette région. Vous lirez ainsi une description de la région et vous trouverez aussi une Table des Rencontres adaptée à la région.

La région de Pommérannie a comme capitale Rockfus. Le pays est truané par les orques pomméranniens et les tribus goblinoïdes des Os Brisés qui essaient d'envahir la province de l'empire par le sud, Bytom se trouve au sud-est et la ville des gnomes au nord-est. La ville de Rockfus est au nord-ouest, entre la ville de Rockfus et la ville des gnomes, il y a le bois de Marceau, il existe un petit village après le bois, il s'appelle Marceau. C'est dans ce village que s'est déroulée l'intrigue de la quête précédant celle-ci.

Table de Rencontre Aléatoire :

- | | | |
|--------------------|---------------------|----------------------|
| 1. Au choix du MD | 8. Orque | 15. Sanglier sauvage |
| 2. Ours noir | 9. Gobelin | 16. Chien sauvage |
| 3. Araignée géante | 10. Hobgobelin | 17. Loup |
| 4. Chacal | 11. Au choix du MD | 18. Orque |
| 5. Sanglier | 12. Ours noir | 19. Gobelin |
| 6. Chien sauvage | 13. Araignée géante | 20. Hobgobelin |
| 7. Loup | 14. Chacal | |



REQUÊTES DE LA PART DES GNOMES:

Barbe-Fleuri :

- « Vous venez de recevoir une missive de Nicobar. Celui-ci est le représentant des gnomes à Rockfus, il est marchand de pierres précieuses, c'est d'un ton très angoissé qu'il vous demande de vous dépêcher, il s'excuse mais il est assez pressé et doit s'en retourner à ses affaires.

Vous partez alors voir Andaman, le responsable de la SP (sécurité provinciale). Celui-ci vous autorise à porter secours au Roi Aligan de la tribu Barbe-Fleuri pour assurer l'entente qu'il y a entre les peuples. »

Dans les Bois de Rockfus : Vous partez donc pour Marceau, où de là, vous irez voir chez les gnomes.

Après quelque temps vous arrivez à l'orée du bois, sans tarder, vous y pénétrez. Mais alors que vous progressiez sous l'ondée, se dresse devant vous quatre hommes qui vous prient de leur donner tout ce que vous avez et vous aurez ainsi peut-être la vie sauve.

Si vous faites ce qu'ils vous disent, ils vous laisseront tranquille, mais dès que vous aurez le dos tourné, ils vous attaqueront avec l'effet de Surprise.

BRIGANDS (4) : CA 10 ou 9 bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 3, 4, 6 et 1; AT#1 épée, couteaux (x2); dg 1-6 et 1-4; AI LM; TACO 20.

Dès qu'ils se trouvent déborder, ils soufflent dans un cor pour appeler la deuxième d'attaque. Ils possèdent 30 PO sur eux.

Ils sont à cinq endroits différents. Ils vous attaquent par vague successive.

BRIGANDS 1^{er} groupe (2) : CA 9 bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 2 et 4; AT# :1 ; 2 couteaux; dg 1-4; AI : LM; TACO 20.

Ils se serviront de l'un comme arme de jet avant de rentrer au combat.

BRIGANDS 2e groupe (2) : CA 9 bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 3 et 3; AT#1 épée; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

BRIGANDS 3e groupe (2) : CA 10; Mvt 12; DV 1; pv 12; AT#1 javelot et couteau; dg 1-6 et 1-4; AI LM; TACO 20.

Ils se serviront du javelot comme arme de jet avant d'aller au combat avec leurs couteaux.

BRIGANDS 4e groupe (2) : CA 10; Mvt 12; DV 1; pv 2 et 6; AT#1 épée et couteau; dg 1-6 et 1-4; AI LM; TACO 20.

BRIGAND 5e groupe : CA 10; Mvt 12; DV 1; pv 3; AT#1 deux couteaux; dg 1-4; AI LM; TACO 20.

Il est ambidextre.

CHEF : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 5; AT#1 épée large; dg 1-8; AI CM; TACO 20.

Le chef dirige et essayera toujours de s'enfuir. Ils ont sur eux 100 PO.

Vous quittez bientôt la forêt pour atteindre Marceau.

Bienvenue à Marceau :

On est très heureux de vous revoir, Troxel, le bourgmestre vous invite vous reposer à l'auberge du brave Tickyl, et le clerc Arlundar vous supplie de rester cette nuit pour vous passer avec tous les villageois une fête en votre honneur, vous qui avez délivré le village de ses sales orques et qui avaient sauvé les chasseurs du village. Et vous pourrez ainsi vous reposer avant de reprendre la route et faire soigner ses vilaines blessures.

EN ROUTE POUR LE ROYAUME D'ARLUNDAR :

Après quelques heures de chevauchée à travers les montagnes, vous atteignez enfin le royaume des gnomes. Vous êtes directement accueilli et emmené devant Arlundar. Celui-ci vous souhaite la bienvenue bien qu'il aurait aimé vous voir dans de meilleurs jours.

Il vous emmène devant l'entrée des mines des pierres précieuses et vous explique leur problème.

Leurs galeries de mine ont été envahies par une petite colonie de limons géants très agressifs, ils ont déjà tué plusieurs personnes en les transformant en limon vert, ils avaient approché trop près, ils ont bien essayé de les brûler ou de les tuer avec un sort de guérison des maladies mais tout ceci n'est pas une solution à longue durée car il reste toujours des bourgeons disséminés un peu partout.

C'est ainsi qu'il vous demande d'aller acheter des burbures à Bytom, il vous envoie car il sait que les routes ne sont plus sûres avec ces fréquentes incursions à la frontière avec le territoire des os brisés.

LIMONS VERTS (6) : CA 9; Mvt 0; DV 2; pv 9, 14, 9, 12, 5 et 11; AT#0 ; dg Néant; AI Neutre; TACO 19.

Il se laisse tomber sur sa victime en la sentant arriver et puis il la digère 1-4 rounds et il transforme en limon vert. Ils peuvent dévorer 3 cm par heure du bois mais dissout une armure de plates en 3 rounds ! Seul un sort de Guérison des Maladies peut le tuer. Les sorts et armes restent sans effet sur lui, on peut le brûler et le geler. La lumière du soleil le dessèche et finit par le tuer.

Après avoir constaté vous-même, vous laissez le Roi et lui promettez de lui trouver ses burbures et même d'en ramener du bout du monde s'il le faut.

Il vous certifie que son peuple sera être reconnaissant de ce que vous ferez pour lui.

Sur ceux vous le quitter, mettant cap sur Bytom.

Wanted Burbures :

Vous décidez de suivre le chemin par la forêt. Vous marchiez tranquillement et progressiez rapidement vers Bytom quand se présentent devant vous 2 monstrueuses grandes araignées. Les restes squelettiques qui traînent dans leurs immenses et gluantes toiles vous font froid dans le dos ! Il va bien falloir vous défendre si vous ne voulez pas finir comme dîner.

GRANDES ARAIGNEES (2) : CA 8; Mvt 6, To 15; DV 1+1; pv 3 et 9; AT#1 morsure; dg 1; AS Poison; AI N; TACO 19.

Elles sont de taille Petite. Leur poison est du Type A (15/0 dégâts), il est si faible qu'il permet un gain de +2 sur le Jet de Sauvegarde contre le Poison.

Vous trouvez près de leur antre et de leurs toiles, un petit trésor, les restes des infortunés qui ont périés dévorés par ces carnivores. Ce trésor contient 23 PC, 15 PA, 7 PP, 7 PE et 4 PO.

Vous reprenez votre voyage après avoir brûlé ces toiles d'araignées pour éviter que d'autres ne reviennent habiter ce lieu. Et vous repartez sans plus tarder vers Bytom. Quelque temps plus tard, à quelques lieux de la ville, vous êtes étonnés de ne pas croiser le charroi habituel que draine le commerce avec Rockfus. On dirait que la ville est déserte, en plus de loin vous voyez deux petits groupes patrouiller autour de la palissade de la ville.

Voyez ce que les PJs font et dès qu'ils se rapprochent, lisez le paragraphe suivant.

Under Siege :

Il y a bien quelqu'un qui patrouillait en dehors de la ville, ce sont deux groupes composés d'un goblin monté sur un worg. Tout cela ne présage rien de bon !

Si les PJs envisagent de passer et de rentrer entre deux rondes, ils ont juste à moins d'un contretemps que vous vérifierez en jetant un 1d100. Il y a 25 % de chance qu'une patrouille intercepte les PJs dans leur progression, dans ce cas, faites combattre le goblin et si dans 1d4 rounds les PJs ne se sont pas débarrassés du goblin, viendra le second. Il sonnera l'alerte qui sera entendue par les gardes d'une des portes (celle la plus proche du combat). Les PJs peuvent tuer le worg ce qui fera tomber le goblin, lui causant 1d4 points de dégâts et lui fera jeter un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie sous peine de rester coincé. Attention, le worg mordra les PJs tandis qu'ils attaquent le goblin.

Une fois dans la ville... :

Arrivée à la porte de la ville, il vous faudra encore peut-être éliminer les sentinelles. Celle-ci donnera l'alarme aux patrouilles en dehors des remparts si elles existent encore.

Voir 1. Entrée Ouest et 2. Entrée Est pour plus de détails.

Bytom est une ville gnomes et d'humains. C'est dans le quartier humain, près de la grande place que se vendent les burbures. Il y a un temple du dieu Ortamus et du dieu Harère. A l'entrée du village, vous vous faites interpellés discrètement par un petit groupe de gnomes et d'humains. Si vous les suivez, vous tombez en fait sur le comité de résistance du village. Il est composé à sa tête de Drocer, le clerc d'Harère et de Néporcim, le chef du village et guerrier, le reste du groupe est composé de quelques guerriers et marchands. Ils vous expliquent que depuis peu le village est sous le joug d'une quinzaine de gobelins et hobgobelins, ceux-ci ont envahi ce village pour en faire un poste avancé pour une invasion prochaine des terres du sud. Ils n'ont malheureusement pas eu le temps d'avertir la SP, alors ils essaient de se débrouiller seuls. Ils se réunissent dans la cave d'une auberge. C'est là que vous vous dirigez pour le moment. Ils vous expliquent la situation, en vous remettant un plan du village et vous demandent si avec votre expérience vous ne seriez pas mener une libération du village aidés de la

quinzaine d'hommes présents. Ils se proposent de former des groupes et que vous preniez la tête de chacun d'entre eux. Si vous leur apprenez que vous avez besoin de burbures, ils vous les offriront en récompense et remerciements des les avoir aidés.

DROCER, cleric, 5^e niveau : CA 6 brigandine; vd 12; DV 5; pv 25; AT#1 faucille et fourche; dg 2-5 et 1-6; AS sorts; AI LB; TACO 18.

Il aide le 2^e groupe

Sorts : 1^{er} niveau : Bénédiction, Gourdin Magique, Soins des Blessures Légères. 2^e niveau : Croc en jambe, Baie Magique, Distorsion du Bois. 3^e niveau : Croissances d'épines.

NEPORCIM, guerrier, 2^e niveau : CA 9 bouclier; vd 12; DV 2; pv 9; AT#1 fronde, dague et gourdin; dg 1-4, 1-4 et 1-6; AI LB; TACO 19.

Il aide le 1^{er} groupe

1er groupe (2) : CA 10; Mvt 12; DV 1; pv 6, 8; AT#1 fourche et fronde; dg 1-6 et 1-4; AI LB; TACO 20.

2e groupe (3) : CA 10; Mvt 12; DV 1; pv 3, 6 et 5; AT#1 gourdin et fronde; dg 1-6 et 1-4; AI LB; TACO 20.

3e groupe (2) : CA 9 bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 1, 5; AT#1 fourche et gourdin; dg 1-6 et 1-6; AI LB; TACO 20.

4e groupe (5) : CA 9 bouclier; Mvt 12; DV 1; pv 1, 8, 3, 6 et 3; AT#1 couteau et fourche; dg 1-4 et 1-6; AI LB; TACO 20.

Ils attaquent d'abord avec leurs couteaux comme arme de jet puis ils attaquent avec leurs fourches.

Détail de la ville :

1. Entrée Ouest. Deux sentinelles montent la garde. Ils attaqueront à vue et alerteront les patrouilles ex muro.

GOBELINS (2) : CA 7; Mvt 6; DV 1-1; pv 4 et 1; AT#1 javelot; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

Les gobelins résistent mal à la lumière vive du soleil ce qui leur assure un malus de 1 à leur Jet d'Attaque.

2. Entrée Est. Les deux sentinelles sont assez somnolentes sous le soleil mais elles veillent aux grains et vous attaqueront dès qu'elles vous apercevront. Elles n'oublieront pas d'alerter la patrouille ex muro.

GOBELINS (2) : CA 7; Mvt 6; DV 1-1; pv 5 et 1; AT#1 javelot; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

Les gobelins résistent mal à la lumière vive du soleil ce qui leur assure un malus de 1 à leur Jet d'Attaque.

3. Patrouille 1 ex muro : Elle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, elle rencontre l'autre patrouille qui vient en sens inverse à hauteur de la muraille nord au centre.

GOBELIN : CA 7; Mvt 6; DV 1-1; pv 1; AT#1 marteau de guerre; dg 2-5; AI LM; TACO 20.

Les gobelins résistent mal à la lumière vive du soleil ce qui leur assure un malus de 1 à leur Jet d'Attaque.



WORG : CA 6; Mvt 18; DV 3+3; pv 15; AT#1 morsure; dg 2-8; AI N; TACO 18.

Le Worg mordra sauvagement les adversaires de son cavalier. Et même si son cavalier est mord, il continuera à attaquer féroceement.

3. Patrouille II ex muro :

GOBELIN : CA 7; Mvt 6; DV 1-1; pv 1; AT#1 marteau de guerre; dg 2-5; AI LM; TACO 20.

Les gobelins résistent mal à la lumière vive du soleil ce qui leur assure un malus de 1 à leur Jet d'Attaque.

WORG : CA 6; Mvt 18; DV 3+3; pv 18; AT#1 morsure; dg 2-8; AI N; TACO 18.



Le Worg mordra sauvagement les adversaires de son cavalier. Et même si son cavalier est mord, il continuera à attaquer féroce.

4. Place Centrale. Il se tient ne loin de la fontaine, un groupe de 2 gobelins et d'un hobgobelin, celui-ci est entrain de se désaltérer en buvant à grande gorgée dans son casque l'eau rafraîchissante. Il a déposé sur le rebord de la fontaine son immense épée courte, il pend aussi à sa ceinture un fouet à neufs chats.

GOBELINS (2) : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt 6; DV 1-1; pv 2 et 1; AT#1 lance de fantassin; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

Les gobelins résistent mal à la lumière vive du soleil ce qui leur assure un malus de 1 à leur Jet d'Attaque. Ils attaqueront directement pour permettre au hobgobelin de s'armer.

HOBGOBELIN : CA 6 armure de cuir cloutée et bouclier ; Mvt 9; DV 1+1; pv 7; AT#1 épée courte; dg 1-6; AI LM; TACO 19.

Il prendra 1 round pour s'équiper avant de se ruer au combat

5. Patrouille I in muro : Alors que vous débouchez dans une petite ruelle pour vous diriger vers le QG, vous tombez nez-à-nez sur la patrouille, celle-ci pas surpris de vous voir vous charge sans ménagement en vociférant des injures effroyables.

GOBELINS (2) : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt 6; DV 1-1; pv 3 et 6; AT#1 lance de fantassin; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

HOBGOBELIN : CA 6 armure de cuir cloutée et bouclier ; Mvt 9; DV 1+1; pv 8; AT#1 masse; dg 1-6; AI LM; TACO 19.

6. Patrouille II in muro. Au détroit d'une rue, votre progression va être ralentie par la rencontre inopinée avec une forte patrouille ennemie.

GOBELINS (2) : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt 6; DV 1-1; pv 3 et 2; AT#1 lance de fantassin; dg 1-6; AI LM; TACO 20.

HOBGOBELIN : CA 6 armure de cuir cloutée et bouclier ; Mvt 9; DV 1+1; pv 2; AT#1 masse; dg 1-6; AI LM; TACO 19.

7. Repaire des Hobgobelins : Ils ont établi leur QG dans une auberge non loin de la place.

Après avoir demandé le plan d'attaque aux PJs, voici le plan d'attaque des gobelins et hobgobelins de l'intérieur. Je suppose en effet que les PJs finiront par rentrer et devoir aller au combat au corps à corps.

Quand vous rentrez dans la pièce (A), 3 hobgobelins sont assis à une table, dès qu'ils vous voient, ils se lèvent et partent à votre rencontre les armes aux poings, celui qui est armé d'une claymore hurle à l'alarme vers la pièce voisine. La pièce est garnie d'une immense table entourée de sièges, un grand lustre de bougies est suspendu au plafond. Un râtelier d'armes les plus diverses garni le mur du fond, il y a une porte qui conduit à une autre pièce (B).

Il n'y place pour combattre qu'aux PJs.

HOBGOBELIN CHEF : CA 5 brigandine et bouclier ; Mvt 9; DV 1+1; pv 8; AT#1 claymore et fouet; dg 2-7 et 1-2; AI LM; TACO 19.

HOBGOBELINS (2) : CA 6 armure de cuir cloutée et bouclier ; Mvt 9; DV 1+1; pv 3 et 6; AT#1 épée courte et fouet; dg 1-6 et 1-2; AI LM; TACO 19.

Ceux-ci ont donné l'alarme à trois gobelins qui dormaient dans la pièce voisine. Il leur faudra 1 round pour se réveiller et 1 round supplémentaire pour s'armer.

Gobelins (3) : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt 6; DV 1-1; pv 4, 5 et 6; AT#1 marteau de guerre et 2 fléchettes; dg 2-5 et 1-3; AI LM; TACO 20.

Ceux-ci attaqueront d'abord les intrus avec leurs fléchettes.

Dans la pièce (B) se trouve les 250 PO de l'impôt prélevé dernièrement.

Victoire !

Alors que vous aviez presque fini le rude combat vos compagnons laissent éclater leur joie. Aux derniers coups fatals, la pièce est envahie de monde, vous êtes conduit en liesse jusqu'à la place encore marquée des stigmates de l'occupation : les cadavres des 2 gobelins et de leur chef hobgobelin sont encore étendus par terre ! Mais on a vite fait de débarrasser le plancher.

C'est alors qu'arrivent Néporcim et Drocer. Ils vous remercient chaleureusement, c'est grâce à vous disent-ils que c'est une victoire totale sans presque pas de perte. Un messager a déjà été envoyé pour rapporter les faits à l'oppidum de Rockfus où se trouve Adaman, le responsable de la SP. On racontera aussi comment vous avez magnifiquement et héroïquement accompli votre devoir de soldats de l'Empire.

Comme promis, deux marchands vous rapportent les burbures, ils vous souhaitent bonne chance pour la réussite de votre entreprise. Les burbures ont été choisis parmi les meilleurs.

RETOUR CHEZ LES GNOMES :

Vous atteignez enfin le village perdu dans les montagnes, ils sont bien content de vous voir car cette de situation de crise empêche la bonne prospection de la mine qui assure richesse et prospérité aux Gnomes Barbe-Fleurie. Les burbures lâchés, commencent à se délecter de ces délicieux limons verts, déjà les premiers burbures repus s'en vont sur le côté. Vous donnez le parchemin que les marchands de Bytom vous avez transmis au clerc. Il y est inscrit les instructions d'élevage et de bons soins à donner aux burbures.

CONCLUSION et DENOUEMENT :

L'objectif principal des PJs est de trouver et de ramener des burbures de Bytom. Il leur faudra par la même occasion libérer la ville de Bytom des races goblinoïdes. Il faudra tenir en compte cette libération dans l'attribution de PX.

EPILOGUE :

Si vous semez encore des embûches sur le retour de Bytom, il faudra voir à récompenser équitablement les PJs.

Si vous avez joué "Moisissures VS Burbures" comme une aventure indépendante, il ne faudra pas prévoir de transition et dans ce nous espérons que vous avez passé un agréable et palpitant moment à jouer et à mener cette aventure.

Si par contre, vous avez incorporé cette mission dans le schéma global de votre campagne, il faudra veiller à préparer une bonne transition pour les prochaines aventures que vous ferez vivre à vos PJ.

Que feront les PJs après avoir vécu cette aventure ? Ils feront comme tous les aventuriers : répondre à l'appel d'une autre !

Par Geoffrey Vancauwenberghe

Illustration de couverture : Keith *Parkinson*

Page de couverture et corrections : Syrinity