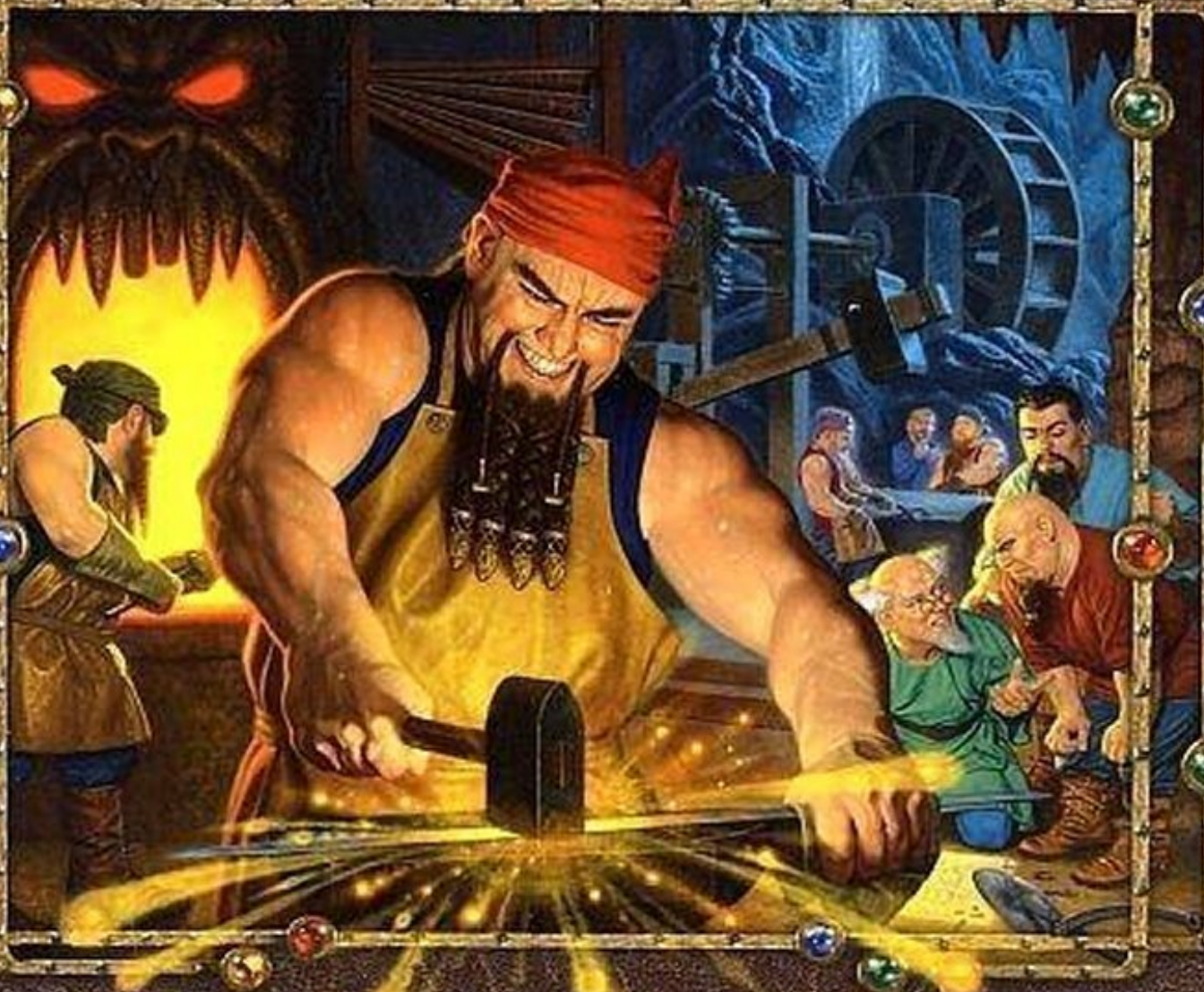


DUNGEONS DRAGONS® Accessory

A la chasse aux Gobs





A LA CHASSE AUX GOBS

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 1

PRÉFACE

Scénario original: Thierry Lemaire
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le village de *Fial*, qui sert de départ à cette aventure, est décrit en détail sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

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

INTRODUCTION

Un ou plusieurs des personnages sont natifs du village de Fial, situé à l'est du comté de Gladz (province d'Egonzasthan), au creux de la Grande Vallée du Saril.

Nous sommes en plein été. En début d'après-midi le chef du village, Thron, convoque les aventuriers. 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 l'antre des gobelins, à environ trois heures de marche au sud-ouest dans les collines. Il n'y a plus qu'à ! Les villageois les mettent toutefois en garde contre un gobelour que l'on aurait également aperçu de ce côté-là depuis quelques jours.

☛ Faire une description des gobelins aux aventuriers, et des hobgobelins aux elfes du groupe (créatures connues de cette race).



Thron, le chef du village

EN CHEMIN

Si les aventuriers se mettent en route immédiatement, ils arrivent en vue de l'entrée de la grotte en milieu d'après-midi, et ont 20% de chance de se faire attaquer à quelques encablures de l'ancre par un groupe de gobelins en patrouille. Si pour une raison ou une autre ils ne parviennent sur place qu'à la nuit tombée, les chances d'attaque passent alors à 80%.

👉 Gobelins (3)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P - Alignement : NM
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/3
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12
 Attaque de base/lutte : +1/-3
 Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6, init +1) ou javeline (+3 distance, 1d4, init +1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +1, Vig +3, Vol -1
 Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6
 Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Équitation +4, Perception auditive +2
 Dons : Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18m)
- détestent les nains et les attaquent à vue

Possessions :

- 5 po chacun



Un goblin

Après cette incartade, les aventuriers arrivent enfin en vue de la grotte. L'entrée est bloquée par une grosse porte en bois fermée à clef, avec des montants en fer et une grosse serrure. La porte est solide (Force DD20 pour l'enfoncer) mais la serrure est particulièrement grossière (Crochetage DD18 pour l'ouvrir).

L'ANTRE DES GOBELINS

Les couloirs de l'ancre des gobelins font 1m50 de large. Celui du nord est piégé.

👉 Fosse camouflée (FP1)

Fouille DD24, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.
 Jet de Réflexe DD20 ou DG 1d6 pour la chute de 3m.

☛ A partir de là, si tout se passe trop facilement pour le groupe, vous pouvez ajouter quelques rencontres dans les couloirs avec un groupe de 2 ou 3 gobelins.

1) Le hall d'entrée. 2 gobelins sont censés y monter la garde, mais pour le moment... ils somnolent. Ils n'entendront pas si on force la serrure et seront surpris, de même pour une entrée violente en force dans la pièce.

👉 Gobelins (2)

DV : 1d8+1 (5 pv)
 CA : 14 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir)
 Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6, init +1)
 JdS : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Possessions :

- 15 pa chacun
- l'un d'eux possède la clef de la porte principale

2) La salle d'armes. On y trouve un certain nombre d'armes qui ne sont pas d'une facture exceptionnelle: 1 fronde et 20 pierres, 4 javelots, 2 marteaux de guerre, 1 épée longue, 1 arbalète lourde et 10 carreaux, 3 morgensterns, ainsi qu'une armure de cuirasse (taille humaine), une cotte de mailles (taille naine) et 8 bouclier en bois.

3) L'entrepôt. Y est entassé le résultat des différents vols effectués par la tribu. On y trouve des tissus, des poteries, une selle de cheval, des outils de paysans,... mais rien de valeur.

4) La salle de torture. Il y a un nombre incalculable d'instruments de torture et notamment un chevalet sur lequel a pris place un personnage que les aventuriers connaissent, Gandelme le Dextre, qui avait mystérieusement disparu du village il y a à peine une

semaine ! D'après les marques qu'ils portent, l'homme a visiblement été torturé.

☛ Gandelme est inconscient et doit le rester jusqu'à ce que les aventuriers délivrent Lanéa. Une fois réveillé, il insistera pour que l'on retrouve son équipement (qui se trouve dans la chambre du roi salle 17).

5) La réserve de nourriture. On y trouve un monceau de nourriture: viandes, fruits séchés, alcools, légumes.

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

7) Une chambre de gobelins. A l'intérieur se trouvent 2 de ces créatures 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 100 pa (la clef se trouve sur l'un des gobelins).

☛ Gobelins (2)

DV : 1d8+1 (5 pv)

CA : 14 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir)

Attaque : gourdin (+2 corps à corps, 1d6, init +1)

JdS : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Possessions :

- 10 pa chacun

- l'un d'eux possède la clef du coffre

8) La chambre des hobgobelins. Dans cette pièce se trouvent deux paillasses (plus grandes que les lits de la salle 7) et un coffre fermé à clef qui contient 200 pa.

9) La salle commune. Il y a 2 grandes tables et plusieurs bancs. Actuellement 2 hobgobelins sont en train de manger. Si on écoute, on entendra clairement le son de leur douce voix ! Ils seront automatiquement surpris, trop occupés qu'ils sont à dévorer la nourriture.

☛ Hobgobelins (2)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M - Alignement : LM

DV : 1d8+2 (6 pv) – FP 1/2

Initiative : +1 - Vitesse : 9 m

CA : 14 (+1 Dex, +3 cuir clouté), contact 11

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1, init +0)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +1, Vig +4, Vol -1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18m)

- détestent les elfes.

Possessions :

- 15 po chacun

- l'un d'eux porte autour du cou la clef du coffre de la salle 8.



Un hobgoblin

10) Une chambre de gobelins. Il y a 6 lits et deux gobelins y sont allongés.

☛ Gobelins (2)

DV : 1d8+1 (5 pv)

CA : 14 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir)

Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6, init +1)

JdS : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Possessions :

- 15 pa chacun

11) La chambre du gobelour. Dans cette pièce se trouve un gobelour occupé à cacher un petit coffre sous sa paillasse. Il possède une hache d'arme et le petit coffre contient 80 po.

☛ Gobelour (1)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M - Alignement : CM

DV : 3d8+3 (16 pv) – FP2

Initiative : +1 - Vitesse : 9 m

CA : 16 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir), contact 11

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : hache (+5 corps à corps, 1d8+2, init +0)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4

Dons : Arme de prédilection (hache), Vigilance

Spécial :
- odorat, vision dans le noir (18m)



Le gobelour

12) La salle du trésor. On peut y trouver 2 statuettes en ivoire (60 po chacune), 2 **potions de soins légers**, une dague en argent et un grand coffre non fermé à clef qui contient 1700 pa, 90 po et 4 pierres précieuses (quartz bleu de 12 po chacune).

13) La salle du trône. Ici se trouve le trône sur lequel est assis le chef de cette petite tribu de 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.

🌿 Gobelins (3)

DV : 1d8+1 (7 pv)
CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache)
Attaque : épée courte (+2 corps à corps, 1d6, init +1)
JdS : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Possessions :
- 8 po chacun

14) Le laboratoire. Dans cette pièce se trouvent un certain nombre d'étagères contenant nombre de pots et de fioles sans étiquettes. Ce sont les ingrédients de l'apprenti

alchimiste, mais même un magicien n'y reconnaîtra rien ! Sur une des étagères se trouve toutefois à part une **fiole de patte d'araignée**.

15) La chambre de l'alchimiste. Cette pièce est meublée d'un bureau de très belle facture, un tapis, et un lit sur lequel un humain a l'air de dormir. Si les aventuriers s'approchent en silence, il ne se réveillera pas. Sinon, il essaiera de les endormir par de belles paroles, et tentera de s'enfuir au lieu de combattre.

🌿 L'alchimiste

Magicien (enchanteur) niv 1 - Alignement : NM
DV : 1d4 (4 pv) – FP1
Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
CA : 12/13 (+2 Dex / +1 esquive)
Attaque : dague (-1 corps à corps, 1d4-1, init +3)
JdS : Réf +2, Vig +0, Vol +3
Caractéristiques : For 9, Dex 14, Con 11, Int 15, Sag 12, Cha 8
Dons : école renforcée (+1 au DD des JdS contre les sorts d'enchantement), esquive (CA +1 vs un adversaire)

Sorts mémorisés [3]/3:
- niv 1 : Hypnose, Bouclier, Identification.

Possessions :
- 10 po et son livre de sort qui possède 6 sorts (charme personnes, sommeil, réparation, plus les 3 qu'il a mémorisé)

16) La cellule. S'y 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. Cette chambre bien décorée contient un vrai lit, des tapis par terre et sur les murs, et un coffre fermé à clef. Ce dernier contient l'équipement de Gandelme: un **bouclier +1**, une épée courte, des outils de voleur, 20 po, et 2 **parchemins pour prêtre** (*injonction, détection du mal*).

CONCLUSION

Thron ne saura pas trop comment remercier les aventuriers, n'ayant que peu d'argent à leur offrir. Ils auront au moins droit à une forte embrassade ! Puis suite au succès de cette première mission, il leur confiera que le temps est venu pour eux de quitter la monotonie du village. Ils doivent aspirer à une vie plus palpitante et leur confie alors l'adresse d'un bon ami à lui qui réside à Laelith, la cité sainte.

