

# Titre de l'Aventure : "Le Vol du Parchemin"

---

## Introduction :

---

Les joueurs arrivent dans la paisible cité de Bourg-l'Aurore, connue pour sa riche bibliothèque. Ils sont accueillis par le maire, qui leur apprend que le précieux Parchemin de la Bibliothèque de Bourg-l'Aurore a été volé, plongeant la ville dans l'inquiétude. Le maire demande aux aventuriers de se rendre dans la caverne des gobelins, où des témoins ont signalé des activités suspectes, pour récupérer le Parchemin.

## Partie 1 : La Caverne des Gobelins

---

Les aventuriers se dirigent vers la caverne des gobelins, un lieu sombre et sinistre situé à proximité de la ville.

Ils traversent la forêt, sans dangers à cette heure de la journée, et arrivent à la grotte environ 1h plus tard.

Il fait très très sombre dans la grotte des gobelins, ils ont une très bonne vue dans le noir, donc ils n'ont pas besoin d'éclairer leur lieu de vie.

*Les joueurs doivent utiliser des torches, un sort de feu, n'importe quoi pour faire de la lumière.*

Au bout d'un couloir, ils arrivent dans une grande pièce ronde, qui sert de pièce à vivre et aussi de dortoir, avec 4 gobelins au milieu. Il n'y a rien d'intéressant dans la pièce, des restes de repas, des bouteilles vides, un seau qui sert de toilettes...

*Selon la méthode qu'ils ont utilisé pour s'éclairer, les gobelins seront surpris ou les attendront cachés juste à côté du couloir.*

Combat contre les 4 gobelins, si ils ont été **très** bruyant, ils se sont déjà pris plusieurs flèches (*jet de sauvegarde* dextérité pour les éviter). Bonus si un des joueurs pense à utiliser un sort de zone pour toucher tous les gobelins en même temps.

Leurs armes sont en mauvais état, leurs armures déchirées, les aventuriers peuvent les récupérer, mais ça ne vaut rien. Les gobelins ont respectivement 2 PC, 7 PC, 1 PC, et un bouton en fer dans leurs poches.

## Partie 2 : Le Chaman Gobelin Grothnar

---

Au fond de la grotte, ils voient une lueur bleutée derrière une porte, après avoir exploré la pièce. La porte a une serrure grossière, DC 5 pour l'ouvrir avec les outils de cambrioleur, DC 10 sans outils.

DC 10 si ils veulent défoncer la porte.

Grothnar, le Chaman Gobelin, est en pleine transe méditative au fond de la pièce, sur l'étagère ils repèrent le parchemin perdu. Au centre de la pièce, une grande cuve, qui émet la lumière bleue. Quelques bocaux avec des ingrédients, des herbes, des fleurs, des liquides non identifiés, et un bocal avec un dessin d'araignée barré qui contient un liquide noir.

Un magicien sent un léger frisson le parcourir quand il rentre dans la pièce, si il cherche (jet d'intelligence) il trouve l'Amulette de la Vision des Étoiles.

Ils peuvent :

- Agir discrètement pour récupérer le parchemin, sans se faire repérer par le chaman et repartir.
- Sortir le chaman de sa transe, pour essayer de négocier avec lui pour récupérer le parchemin.
- Foncer dans le tas, et combattre le chaman.

Grothnar, le Chaman Gobelin, est un adversaire rusé et puissant. Les aventuriers doivent affronter Grothnar pour récupérer le Parchemin. Le combat est difficile, car Grothnar utilise ses pouvoirs chamaniques pour se défendre. Une fois Grothnar vaincu, les aventuriers récupèrent le Parchemin de la Bibliothèque de Bourg-l'Aurore.

Il lance une **malédiction de faiblesse** à son deuxième tour, et **appel de la nature** quand il ne lui reste que 10 PV, et invoque un loup.

## Partie 3 : Récompenses et Retour à Bourg-l'Aurore

---

Les aventuriers retournent triomphalement à Bourg-l'Aurore avec le Parchemin.

En fonction du temps de jeu restant :

- Ils rentrent sans encombres au village, remettent le parchemin magique au maire du village.
- Il fait nuit quand ils sortent de la grotte, ils s'éloignent du chemin dans la forêt, et tombent dans une toile d'araignée géante :
  - les 2 premiers sont coincés, impossible de bouger (si magicien ils peuvent lancer une

incantation, mais avec un désavantage car pas possible de faire les gestes)

- de toutes petites araignées arrivent, un peu au début puis de plus en plus, ils peuvent les écraser, utiliser un sort de zone pour les éliminer toutes, ou le poison si ils l'ont récupéré dans la cachette du chaman.

Une fois rentré, le maire leur donne enfin leur récompense : un abonnement à vie à la bibliothèque Bourg-l'Aurore, et 4 PO chacun.

XP : 150 XP pour le chaman, 50 XP pour avoir ramené le parchemin, 25 XP par gobelin. 25 XP supplémentaire si ils ont affronté les araignées.

## Caractéristiques des Gobelins :

- **Points de vie** : 7 (2d6)
- **Vitesse** : 9 mètres (6 cases)
- **Classe d'armure** : 15 (armure de cuir)
- **Bonus de compétence** : Perception +4, Furtivité +6
- **Sens** : Vision dans le noir à 18 mètres (12 cases)
- **Langues** : Commune et Gobelin
- **Niveau de défi** : 1/4 (50 XP)
- **Compétences** : Tromperie +1, Discrétion +6

### Actions

- **Fuite agile.** Le gobelin peut Se cacher ou Se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.
- **Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.
- **Arc court.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

## Caractéristiques de Grothnar, le Chaman Gobelin :

- **Points de vie** : 24 (7d8 - 7)
- **Vitesse** : 9 mètres (6 cases)
- **Classe d'armure** : 14 (peau)
- **Bonus de compétence** : Perspicacité +2, Mysticisme +4
- **Sens** : Vision dans le noir à 18 mètres (12 cases)
- **Langues** : Gobelien, Sylvestre, Draconien
- **Niveau de défi** : 2 (450 XP)
- **Compétences** : Tromperie +2, Furtivité +4, Persuasion +2

#### Actions :

- **Bâton de Chaman** : Attaque au corps à corps avec arme. Attaque : +4 pour toucher, Portée : 1,5 mètre (1 case), Dégâts : 1d6 + 2 dégâts contondants. Grothnar peut utiliser son bâton pour frapper les ennemis de près.
- **Sorts Chamaniques** : Grothnar est capable de lancer un certain nombre de sorts chamaniques. Voici quelques exemples de sorts qu'il pourrait utiliser :
- **Éclairs de Guérison** : Grothnar peut lancer ce sort pour soigner des alliés blessés. Il peut guérir 2d8 points de vie.
- **Malédiction de Faiblesse** : Grothnar peut maudire un ennemi, le rendant moins efficace au combat. L'ennemi touché subit un désavantage sur ses jets d'attaque pendant un certain nombre de tours.
- **Appel de la Nature** : Grothnar peut appeler un animal de la forêt pour l'aider en combat. Cela pourrait être un loup ou un corbeau, par exemple.
- **Brouillard Envoûtant** : Grothnar peut créer un brouillard mystique qui enveloppe la zone, rendant la visibilité difficile pour ses ennemis.

#### Incantation pour la Malédiction de Faiblesse

Esprits de la nature, échos du cosmos,  
Je vous implore, ô forces ténébreuses,  
Plongez cet ennemi dans un sombre chaos,

Sa force décline, que sa chance s'amenuise.

Par le pouvoir ancestral de la malédiction,  
Par le lien avec le monde qui palpite,  
Que ce mortel subisse la corruption,  
Et que sa vigueur s'évapore vite.

Je jette sur lui l'ombre de la faiblesse,  
Sous le poids du sort, il fléchira,  
Ses coups sont lents, sa force en détresse,  
À présent, son destin s'assombriera.

## Loup Invoqué par Grothnar

- **Taille** : Moyen
- **Alignement** : Chaotique Neutre
- **Points de vie** : 11 (2d8 + 2)
- **Vitesse** : 15 mètres (10 cases)
- **Classe d'armure** : 13 (peau épaisse)
- **Sens** : Vision dans le noir à 18 mètres (12 cases), ouïe et odorat aiguisés
- **Langues** : Comprend le Gobelin (langue du chaman)
- **Niveau de défi** : 1/4 (50 XP)
- **Compétences** : Perception +3

### Actions :

- **Morsure** : Attaque au corps à corps avec arme. Attaque : +4 pour toucher, Portée : 1,5 mètre (1 case), Dégâts : 2d4 + 2 dégâts perforants. Le loup inflige des dégâts avec sa morsure puissante.
- **Hurlement Perturbateur** : Le loup pousse un hurlement strident qui inflige des dégâts psychiques aux créatures dans un rayon de 3 mètres (2 cases) autour de lui. Les créatures doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DC 12 pour réduire les dégâts de moitié. Si la sauvegarde est ratée, la créature est étourdie pendant 1 tour. Les créatures de taille Gargantuesque ou plus grandes ne sont pas affectées par cette

capacité.

## Amulette de la vision des étoiles

- **Orientation Astrale** : Le porteur peut utiliser une action pour consulter l'amulette et obtenir des informations sur sa position actuelle, les points cardinaux et les étoiles visibles dans le ciel. Cela peut être utile pour la navigation ou l'orientation en terrain inconnu.
- **Communication Astrale** : Une fois par jour, le porteur peut méditer pendant 10 minutes en regardant les étoiles à travers l'amulette. Pendant ce temps, il peut émettre un message mental vers une personne spécifique qu'il connaît, à condition que cette personne se trouve à l'extérieur et puisse voir le ciel étoilé. Cette capacité permet une communication à sens unique.

## Discours du maire :

"Mesdames, Messieurs, honorables aventuriers,

Je vous souhaite la bienvenue à Bourg-l'Aurore, une petite cité paisible au cœur de notre vaste royaume. C'est avec une grande gratitude que nous vous accueillons ici aujourd'hui. Vous avez bravé les routes périlleuses et les chemins sinueux pour répondre à notre appel à l'aide, et nous sommes profondément reconnaissants de votre présence.

Bourg-l'Aurore a toujours été un havre de connaissances, abritant une bibliothèque riche en trésors littéraires et historiques. Notre bibliothèque était autrefois un phare du savoir, un lieu où les esprits curieux pouvaient s'abreuver de la sagesse des âges. Cependant, il y a de cela quelques semaines, un acte de vol odieux a eu lieu. Le précieux Parchemin de la Bibliothèque de Bourg-l'Aurore, un document ancien de grande importance, a été dérobé.

Ce parchemin contient des connaissances qui remontent à des époques oubliées, et il est irremplaçable pour notre ville. Sa perte est une blessure profonde dans notre âme, et nous sommes déterminés à le récupérer.

C'est pourquoi nous faisons appel à votre bravoure et à votre expertise, chers aventuriers. Nous vous demandons de vous rendre dans la caverne des gobelins, située non loin d'ici, où des témoins ont vu des gobelins rôder récemment. Nous croyons que c'est là que se trouve le Parchemin volé, et nous avons besoin de votre aide pour le récupérer.

Nous ne pouvons vous offrir que notre gratitude et une modeste récompense en or pour votre service, mais sachez que votre acte de bravoure sera gravé dans l'histoire de Bourg-l'Aurore.

Nous comptons sur vous pour ramener le Parchemin et restaurer notre patrimoine de connaissances.

Que la lumière des étoiles guide vos pas et que la sagesse ancienne vous accompagne dans cette quête. Que la sécurité soit avec vous, et que vous reveniez victorieux. Merci, chers aventuriers, et que votre voyage commence."