

À LA CHASSE AUX GOBS

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 1



Scénario original : Thierry Lemaire

Adaptation : blueace

Relecture : Leif

Plan : Kosmic (kosmicdungeon.com)

Version du 19/04/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



À LA CHASSE AUX GOBS

CONTEXTE

Fial est un village tranquille niché au creux de la grande vallée du Saril, à l'est de la province d'Egonzasthan, et placé sous l'autorité du chevalier de Saint-Bris.

Depuis environ deux semaines, plusieurs villageois ont aperçu sur la colline, à l'ouest, des gobelins. Toutefois, jusque-là, aucun raid de ces petites créatures maléfiques n'est à déplorer. Gérald de Flamberge, le régisseur de Saint-Bris, a été prévenu, mais le chevalier a d'autres chats à fouetter pour le moment, en particulier une bande d'orques qui sévit dans les montagnes au sud-est de Fial et qui représente un danger bien plus important. De Flamberge, pour sa part, n'a que deux soldats à ses ordres, et il préfère les garder au village avec lui plutôt que de les envoyer prendre des risques dans la forêt.

AU MD

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 et les objets magiques.

Faites une description physique des gobelins aux joueurs avant de commencer.

ACCROCHES D'AVENTURES

Un ou plusieurs des personnages sont natifs du village de Fial. Les autres pourraient leur avoir rendu visite.

LE VILLAGE DE FIAL

Le village de Fial et plusieurs de ses habitants sont décrits en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

En début d'après-midi, Thron, le forgeron qui fait également office de chef du village, convoque les personnages.

Mes enfants, vous êtes les jeunes les plus aguerris du village, et certains d'entre vous sont des amis de ma fille Lanéa.

Un commis du vieil Erdrios, le meunier, vient de m'apprendre qu'il vient de voir sur la colline un petit groupe de gobelins portant une jeune femme qui ressemblait beaucoup à ma fille. Or justement Lanéa est partie tôt ce matin dans cette direction, et elle n'est pas revenue à l'heure du repas. Je ne vous cache pas ma préoccupation, et si sa mère l'apprend, elle risque de mourir d'inquiétude.

Alors en toute franchise, je voudrais vous demander un énorme service : pourriez-vous aller vérifier si c'est bien ma fille que ces monstres ont attrapée et, si vous le pensez possible, en profiter pour la délivrer des mains de ces créatures ? Si j'y vais moi, ma femme va se douter que quelque chose de grave est en train de se passer.

Le commis du meunier, qui a suivi de loin les gobelins, pourra indiquer au groupe où se situe l'entrée de leur antre, à environ trois heures de marche à l'ouest, dans les collines, mais il se gardera bien, personnellement, de s'approcher trop près.

De plus, si les personnages posent quelques questions aux autres villageois avant de partir, ils apprennent également qu'un goblours, un monstre bien plus grand et bien plus fort qu'un goblin, a également été aperçu du même côté il y a quelques jours.



EN CHEMIN

Si le groupe se met en route immédiatement, les personnages arrivent en vue de l'entrée de la grotte en fin d'après-midi, et ils ont 20% de chance de se faire attaquer à quelques encablures de l'antre par un groupe de deux **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% et la patrouille est composée de **trois gobelins**.

Chaque goblin possède 18 pa.

Après cette incartade, vous arrivez 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 plutôt solide (Force DD 15 pour l'enfoncer) mais la serrure est particulièrement grossière (Dextérité DD 10 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur).

L'ANTRE DES GOBELINS

Plafonds. Tous les plafonds sont à environ 3 mètres de haut.

Lumière. Par défaut les couloirs sont obscurs et les salles éclairées par des torches. Les gobelins possédant la vision dans le noir, ils ne s'embarrassent pas à éclairer les passages, mais la lumière dans les lieux de vie est plus confortable pour eux.

Le complexe possède deux parties : une grotte naturelle (salles 1 et 2) et un vieux complexe creusé il y a de nombreuses années et que les gobelins ne font qu'occuper temporairement.

1. L'ENTRÉE

Deux **gobelins** sont censés y monter la garde, mais pour le moment... ils somnolent. Ils n'entendront pas si on crochète la serrure et seront surpris (donc n'agiront pas durant le premier round), de même pour une entrée violente et en force dans la pièce.

Ils portent une armure de cuir et un cimenterre mais ont peu de chance d'avoir le temps de prendre leur bouclier (baisser leur CA de 2 dans ce cas). L'un possède 12 po, l'autre 16 pc.

À partir de là, si tout se passe trop facilement pour les joueurs, vous pouvez ajouter quelques rencontres dans les couloirs avec un groupe de deux ou trois **gobelins**.

X. LE PIÈGE

Au premier carrefour, le couloir qui file tout droit est piégé (emplacement marqué X). C'est une **fosse simple**, un trou creusé dans le sol et recouvert d'une large toile fixée sur les bords de la

fosse, le tout camouflé avec de la terre et des débris. Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 réussi permet de remarquer la fosse à temps. Dans le cas contraire, le premier personnage qui marche dessus tombe dans le trou profond de 3 mètres et subit 1d6 points de dégâts contondants.

2. LA SALLE D'ARMES

Il n'y a pas de lumière dans cette salle qui est peu utilisée.

Cette grotte semble servir de râtelier. On y trouve adossées le long de la paroi un certain nombre d'armes qui ne sont pas d'une facture exceptionnelle : 1 fronde et 20 pierres, 4 javelines, 2 marteaux de guerre, 1 épée longue, 1 arbalète lourde et 10 carreaux, 3 morgensterns, ainsi qu'une cuirasse de taille humaine, une cotte de mailles de la taille d'un nain et 8 boucliers en bois.

À droite, en contre bas, on observe une porte en bois entrouverte.

3. L'ENTREPÔT

La porte de cette salle est fermée à clef, mais là encore la serrure est des plus sommaires. Réussir un jet de Dextérité DD 10 si le personnage possède des outils de voleur est suffisant pour la crocheter.

L'intérieur de cette salle comporte des rouleaux de tissus, des poteries, une selle de cheval, des outils de paysans, mais rien de grande valeur.

Sur chacun des quatre piliers en bois est accrochée une torche, mais aucune n'est allumée.

Cette salle sert en fait à entasser le résultat des différents vols effectués par la tribu.

4. LA SALLE DE TORTURE

Ici aussi, des torches sont accrochées aux murs, mais aucune n'est allumée.

Il y a ici un grand nombre d'instruments de torture et notamment un chevalet sur lequel a pris place un personnage que certains d'entre vous connaissent, le halfelin Gandelme le Dextre, qui était venu rendre visite à Fial à son frère Petit-Pinpin la semaine dernière !

D'après les marques qu'ils portent, le petit homme a visiblement été torturé.

Gandelme est épuisé, affamé et déshydraté. On ne lui a rien donné à boire ni à manger depuis sa capture. Il est si faible (0 pv et épuisement niveau 4) qu'il ne peut pas marcher et encore moins combattre. Un sort de *soins* lui redonnera des points de vie et lui permettra de marcher, mais ne réduira pas ses niveaux d'épuisement.

Il insistera pour que l'on retrouve son équipement. Celui-ci se trouve dans la chambre du chef, salle 17, mais il ne le sait pas, bien entendu.

5. LA RÉSERVE DE NOURRITURE

La double porte donne sur vaste pièce sans lumière qui est en grande partie vide. Dans la partie sud on trouve toutefois un monceau de nourriture : viandes, fruits séchés, alcools, légumes.

De quoi nourrir de nombreux gobelins durant des jours.

6. LA CUISINE

Deux torches aux murs illuminent cette pièce qui ne contient pas grand-chose non plus. Juste un fourneau avec un feu allumé dont la fumée s'échappe par un trou au plafond, des plats et des casseroles sales, et un peu de nourriture qui ne fait pas du tout envie.

7. UNE CHAMBRE DE GOBELINS

À l'intérieur de cette pièce se trouvent deux **gobelins** en train de jouer aux dés sur une table ronde en bois. Il y a aussi six paillasses de petite taille et un coffre fermé à clef.

Les gobelins seront normalement surpris. Comme leurs congénères de l'entrée, il y a peu de chance qu'ils aient le temps de prendre leur bouclier (baisser leur CA de 2 dans ce cas). Un des gobelins porte sur lui la clef du coffre qui contient 252 pc.

8. LA CHAMBRE DES HOBGOBELINS

Dans cette pièce se trouvent deux paillasses de taille humaine et une grosse bourse.

C'est bien entendu là que dorment les deux hobgobelins, mais pour le moment ils sont en train de manger dans la salle commune. La bourse contient 11 po et 1 pp.

9. LA SALLE COMMUNE

Si les personnages prennent le temps d'écouter avant de rentrer dans la pièce, ils entendront clairement deux créatures parler entre elles en gobelins.

La salle contient deux grandes tables et plusieurs bancs. Actuellement deux créatures de la taille d'un humain mais avec des traits semblables à ceux des gobelins sont en train de manger.

Occupés à manger et pensant que tout bruit normal vient sûrement des gobelins de l'antre, les deux **hobgobelins** ne sont normalement pas sur leur garde.

Les hobgobelins ont leur épée longue sur eux et feront leur possible pour récupérer rapidement leur bouclier qui sont posés sur la table. Fiers guerriers, ils essayeront de se débarrasser des intrus tous seuls, mais si l'un d'eux vient à mourir, le survivant n'hésitera pas à crier pour alerter les gobelins de la salle 7 et de la salle 10.

10. UNE CHAMBRE DE GOBELINS

Il y a dans cette pièce six paillasses et deux gobelins y sont allongés, en train de dormir.

Ces **gobelins** ont le sommeil profond et un simple combat dans la salle 9 ne devrait pas les réveiller. Mais en cas de cris d'un hobgobelin, ils accourront voir ce qu'il se passe.

11. LA CHAMBRE DU GOBELOURS

Lorsqu'ils ouvrent la porte de cette pièce, les personnages aperçoivent une créature qui correspond à la description qu'on leur a peut-être fait à Fial d'un **gobelours**. Le monstre est de profil et en train de cacher un petit sac sous sa paillasse. Il ne possède comme arme qu'une Morgenstern, n'a pas de bouclier (baisser sa CA de 2). Le petit sac qu'il tentait de cacher contient 40 po.

Le gobelours n'appréciera certainement pas qu'on entre chez lui comme cela sans demander la permission, et encore moins alors qu'il était en train de ranger le butin de sa dernière sortie. Il attaquera donc, sans hésiter.

12. LA SALLE DU TRÉSOR

Protégée par un passage secret (Investigation DD 15), on peut y trouver six petites statuette en ivoire (valeur de 60 po au total), deux *potions de soins* (qui font regagner 2d4+2 pv) et un grand coffre non fermé à clef qui contient 2000 pc, 1000 pa et 70 po. Il n'y a aucune lumière ici.

13. LA SALLE DU TRÔNE

Au fond de cette vaste salle, la plus grande du complexe jusque-là, se trouve un trône en bois sur lequel est assis celui qui doit assurément être le chef de cette petite tribu de gobelins. Trois autres gobelins sont présents. Deux grands tapis recouvrent des pans de mur.

Les trois **gobelins** attaqueront dès que le groupe entrera. Par contre le chef, à traiter comme un **gobelin** normal, est un poltron qui fera tout pour ne pas combattre. Dès qu'il verra que le combat tourne mal, il essaiera de s'enfuir par le passage secret derrière son trône, qui s'active en faisant tourner ce dernier (Investigation DD 15 par défaut, ou DD 5 si un personnage a vu le chef l'activer). Chaque gobelin porte 24 pa sur lui.

14. LE LABORATOIRE

Cette pièce est fermée à clef (Dextérité DD 15 pour la crocheter, à condition d'avoir des outils de voleur, ou Force DD 15 pour l'enfoncer).

Dans cette pièce se trouvent nombre d'étagères contenant plein de pots et de fioles sans étiquette, et tout un tas de matériel qui semble être celui d'un alchimiste.

Ce sont les ingrédients de l'apprenti alchimiste de la salle 15, mais même un magicien n'y reconnaîtra rien !

15. LA CHAMBRE DE L'ALCHIMISTE

Cette pièce possède un bureau de belle facture, une chaise, un tapis épais au sol, et un lit. Elle sent nettement meilleure que toutes les autres pièces visitées.

Elric, le jeune apprenti alchimiste humain qui vit ici, est le seul à vivre de jour et à dormir de nuit. Suivant l'heure à laquelle les personnages arrivent, il dort ou bien est en train de travailler sur son grimoire, assis à son bureau.



Elric se rend rapidement compte que, seul, il ne fera pas le poids face aux personnages. Il essaiera donc de les endormir par de belles paroles, prétendant en premier lieu être prisonnier des gobelins, puis suppliant le membre du groupe qui semble le plus clément de le laisser partir. En fait, il tentera de s'enfuir dès qu'il en aura l'occasion.

Ni Gandelme ni Lanéa ne l'avaient vu avant, et il n'a participé à aucun raid avec les gobelins. Il n'a en fait que peu de relations avec les gobelins. Renvoyé par son mentor pour incapacité, il cherchait un endroit tranquille pour réaliser ses expériences, et a été attaqué par les gobelins. Mais, parlant leur langue, et plutôt doué pour embobiner les autres, il a réussi à convaincre leur chef qu'il pouvait transformer le fer en or. Il est donc confiné ici jusqu'à ce qu'il parvienne à montrer les preuves de son soi-disant talent.

Il n'est pas autorisé à sortir de l'antre, mais les gobelins le nourrissent, ce qui lui permet de se consacrer de plein temps à ses expériences... infructueuses jusque-là. Il n'a rien de valeur sur lui, mis à part la clef de la salle 14 et son grimoire qui contient tous les sorts qu'il a préparés (voir sa fiche de stat) plus un autre sort de niveau 1 (à déterminer au hasard).

16. LA CELLULE

Cette pièce qui baigne dans l'obscurité est une cellule. Ceux d'entre vous qui connaissent Lanéa, la fille du chef, la reconnaissent tout de suite, pieds et poings liés par une corde. Elle ne semble toutefois pas avoir été maltraitée et vous reconnaît immédiatement.

Si le groupe n'a pas encore trouvé Gandelme dans la salle 4, Lanéa leur révèle qu'elle l'a aperçu la veille et qu'il faut absolument le trouver avant de partir d'ici.

17. LA CHAMBRE DU CHEF

Cette chambre bien décorée contient un vrai lit, des tapis par terre et sur les murs, et un sac à dos sur lequel est posé un bouclier et une épée courte de petite taille. Les deux torches au mur sont éteintes.

Le bouclier et l'épée courte appartiennent au halfelin Gandelme, capturé par les gobelins il y a une semaine, de même que le sac à dos qui, en plus de l'équipement standard de tout aventurier (sac d'explorateur), contient des outils de voleur et 20 po.

CONCLUSION

De retour au village, Thron ne saura comment remercier les personnages, 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, le chef leur confiera que le temps est venu pour eux de quitter la monotonie du village. Ils doivent aspirer à une vie plus palpitante et il leur confie alors l'adresse d'un bon ami à lui qui réside à Laelith, la cité sainte.

Gandelme, pour sa part, connaît pas mal de gens du « milieu » à Egonzasthan, et pourra recommander tout roublard du groupe.

Et de là à ce que Lanéa tombe amoureuse d'un de ses sauveurs...

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 200 PX à la fin de cette aventure.

Si Lanéa a été libérée sans être blessée, ajoutez 50 PX par personnage. Si Gandelme a également été libéré, ajoutez 25 PX par personnage. Si le chef des gobelins a été éliminé, ajoutez 25 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

