

L'antre gobeline : Début du cycle de zogarl

Scénario créé et écrit par l'Agent Beuk

Correcteur et co-rédacteur : Dr Wegbort

Tout deux membres de la MCP : Massacres, Carnages et Pièges.

En lisant ceci, je certifie faire partie de « l'association des MJ maléfiques », et promet d'avoir au moins 50% de perte dans mon groupe de joueurs avant leur niveau 5; et de savoir pousser un rire maléfique ne ressemblant pas à celui d'un vieillard qui a bu son jus de pruneaux.

Ce scénario est joué de préférence vers Valtordu, mais il peut être adapté pour un autre bourg paumé à l'ouest de la terre de Fangh.

Synopsis :

Depuis quelques temps, il y a des attaques de gobelins sur la route sud de Valtordu et cela risque de grandement perturber le commerce avec les marchands venant du sud. Effectivement, le nouveau roi des gobelins, Zogarl, a de grandes ambitions pour son peuple et planifie une guerre contre les humains; cela commence par une petite perturbation du commerce de bourgs perdus (il faut voir selon sa taille). Les peaux verte lancent leurs attaques depuis une base située près de la route sud, que de fiers aventuriers devront découvrir pour exterminer la menace.

Situation de départ :

Les aventuriers sont dans les rues de Valtordu quand un homme les aborde : Il s'agit du vieil Archibald. Il parle aux aventuriers de rumeur au sujet d'attaques sur la route sud de Valtordu, et veut qu'ils enquêtent puis lui rapportent des infos. Il promet 50 PO par tête avec un supplément si les infos sont intéressantes et s'ils anéantissent la menace (au cas où il y en ai une).

La quête :

Pour récupérer des informations, les aventuriers pourront directement prendre la route sud voir par eux même, ou d'abord passer par la case taverne. C'est dans cette dernière qu'ils pourront rencontrer un étrange voyageur dans un coin sombre, qui à l'air de s'intéresser à un groupe de Hobbit en pleine beuverie. En l'interrogeant ils apprendront qu'il s'agit d'Aragore, un ranger de haut niveau ayant décidé de se reconvertir dans la fabrication des gonds d'or, inventés par son père (un certain Bernard qui fabriquait des portes). A par ça, il raconte avoir clairement vu 2 gobelins fuir sur la route sud. Si les aventuriers décident de revoir directement Archibald, ce dernier leur dit d'aller exterminer les gobelins repérés. Ainsi donc les aventuriers finissent par emprunter la route sud de Valtordu. Le voyage peut se passer sans encombre ou alors avec un petit combat. Jusqu'à ce que les aventuriers arrivent près de la lisière d'un petit bois où vous leur ferez faire un jet d'intelligence : Si le test rate, rien ne se passe et les aventuriers entrent dans le bois et tombent dans une embuscade; ou alors le test réussi et ils ont le temps de voir une sorte de trappe se fermer dans le sol. Ils peuvent dans ce cas aller voir de plus près et découvrir un accès à l'antre (entrée A), ou bien continuer leur chemin sans en tenir compte, jusqu'à l'embuscade (car se sont des boulets.)

1/ L'embuscade : Alors qu'ils traversent le bois les aventuriers se font attaquer ! Il y a plusieurs gobelins de chaque côté de la route dont des gobelins avec des lances gobelines (cf plus bas), menés par un goblin puissant : modifiez le nombre selon la taille et le niveaux du groupe, Une fois l'embuscade déjouée, ils peuvent trouver un puits descendant dans l'antre par l'entrée B (cf plan).

-La lance goblin : Dernier cri de l'armement goblin, cette lance adapté à leur petite taille, a la particularité de lancer la pointe métallique de l'arme grâce à un système de ressort. Ensuite elle peut être rechargée ou utilisée en tant que bâton.

Utilisée en bâton : 1D et PRD-2 ; en tant que lance : 1D+3 (ATT-1 PRD-2); ou en tirant la pointe 1D+3, rechargement 4 assauts. Quand elle est utilisée par un goblin : 2/6 chance que la lance ait un problème et 1/2 quand elle est utilisée par quelqu'un d'autre qu'un goblin (en cas d'échec, lancer un D6 : 1,2 : le projectile ne part pas ; 3,4 le projectile tombe et il faut recharger pour tirer et 5,6 la lance blesse l'utilisateur à 1D+3)

2/ La trappe : En l'ouvrant les aventuriers trouvent 2 gobelins qui les assaillent et ils remarquent que la trappe permet d'observer discrètement la route (car le haut de la trappe est recouvert d'herbe et seul des aventuriers

perspicaces peuvent déceler un tel observatoire). Dans le trou où les 2 gobelins observaient la route, les aventuriers voient qu'il y a un tunnel partant dans l'obscurité et ils entrent dans l'antre par l'entrée A.

Dans l'antre (voir le plan) :

1- Il s'agit d'une cellule dans laquelle est détenu depuis plusieurs jours un gobelin qui parle humain (mais de manière archaïque) . La porte ne peut être ouverte de l'intérieur ni forcée (du moins pas par un gobelin). Ce gobelin a été emprisonné par les autres car il volait de la nourriture pour s'adonner à sa passion : l'élevage de castors nain des bois. Il est donc plutôt remonté contre le reste du clan. Les aventuriers peuvent essayer de l'interroger (épreuve CHA) ou le combattre si ils sont particulièrement sur les nerfs. Il se défendra avec un tibia appartenant à un précédent prisonnier. S'ils l'interrogent, celui-ci révélera tout ce qu'il sait au sujet des attaques contre libération : Le nouveau roi des gobelins de l'ouest, Zogarl, monte un plan d'invasion contre les humains habitant près de la grande forêt de l'ouest. Il a donc bâti cet avant poste pour espionner puis voler quelques marchands humains. Les aventuriers peuvent ensuite le libérer : il repartira sans leur causer de torts.

2- Cette pièce verrouillée est défendue par un gobelin ninja. Il y a diverses armes mal rangées et rouillées dont des lances gobelines ainsi qu'un coffre contenant 100 PO (recette des agressions). La clé ouvrant cette salle se trouve dans la cuisine (cf 5)

3- Latrines : rien d'autre qu'un tas d'excréments dans lequel repose le cadavre d'un gobelin plus ou moins décomposé. Une odeur nauséabonde se dégage des latrines : les petites natures (elfe, demi-elfe, mage,...) doivent effectuer un test de courage pour entrer.

4- Il s'agit de la salle principale qui sert de cuisine, bureau, salle à manger, ...: c'est là que les gobelins se détendent entre deux embuscades. Il y a deux tables, une cuisine (cf 5) et un bureau (cf 6) des commodes et tous un tas de meubles délabrés (les aventuriers n'y trouveront rien d'intéressant). Dans cette salle se trouvent 3 gobelins de base, un gobelin puissant, deux avec lances-gobelines (vous pouvez arranger selon le groupe d'aventuriers); et dans un coin près d'une porte se tient un gobelin encapuchonné et portant une veste de cuir noir, une dague durandil à la ceinture : il s'agit de Zogarl, roi des gobelins de l'ouest. Si les aventuriers ont

interrogés le goblin prisonnier ils peuvent le reconnaître, sinon il ne se distingue des autres que par un air de voleur. A l'entrée des aventuriers, Zogarl fuira par le couloir **7** pour sortir en **8** (ce goblin à un très grand instinct de conservation, se qui lui a en parti valu son accession au pouvoir). Les autre combattent les intrus.

5- C'est le coin cuisine des gobelins. Il y a des restes de viande pourries et de condiments plus ou moins digérables. Si un aventurier a assez de courage pour fouiller la cuisine, il pourra sur une épreuve moyenne AD/INT (ou avec la compétence instinct du trésor) trouver la clé de la salle **2**.

6- Bureau : Si les aventuriers le fouillent, il trouveront plusieurs plans : L'un représentant une sorte de gigantesque chariot de bois, un autre un cuirassé bardé d'arme, et un dernier semble représenter la grande forêt de l'ouest depuis laquelle parte des flèches vers les environs de Valtordu. C'est plan sont très mal dessiné : Il faut une épreuve d'intelligence pour les comprendre, sinon les aventuriers peuvent juste les ramener à Archibald ou en faire des papillotes à friser.

7- Petite porte par laquelle fuit Zogarl.

8- Couloir gardé par un goblin puissant, couvrant la fuite de son roi. Derrière lui se trouve une sortie que prendra Zogarl : il laissera la porte ouverte laissant au aventuriers l'idée que Zogarl est partie là.

Une fois les gobelins massacrés dans la salle principale, les aventuriers peuvent poursuivre Zogarl (ou directement essayer de le poursuivre, mais ils ne peuvent pas le rattraper). Après avoir affronté le goblin puissant en **8**, si les aventuriers sortent ils voient un zeppelin partir vers l'ouest (c'est celui de Zogarl) mais il est trop loin pour tenter quoi que ce soit, et ils se font attaquer par les derniers gobelins qui se cachaient dans des buissons; certains sont armés de lance-gobeline et/ou arc ainsi que un ou plusieurs goblin(s) puissants (ajuster selon le groupe et son état d'usure).

Les aventuriers, après avoir défait les gobelins, comprennent, sauf s'ils n'ont pas interrogés le goblin prisonnier ni trouvés les plans, que Zogarl est en fuite, et qu'il prépare un invasion. Ils peuvent donc ensuite retourner voir le vieil Archibald, pour récupérer leur récompense ainsi qu'un prime pour l'information concernant l'invasion

(au Mj de la fixer, je conseil entre 50 et 100 PO).

XP :

Pour l'XP, vérifier quelles conditions ci-dessous sont remplies, et additionner l'XP:

- Pour l'éradication de l'antre : 15 XP (Zogarl et les gobelins en embuscade dans la forêt ne sont pas comptés).
- Pour l'interrogatoire du prisonnier : 10 XP + 5 XP s'il est libéré et peu violenté.
- Pour avoir trouvé les plans : 10 XP + 5 XP pour ceux qu'il les ont compris.
- Pour avoir vu le zeppelin partir vers l'ouest : 10 XP.

Le vieil Archibald, terrifié par la nouvelle, cours au château prévenir le seigneur...

Pendant ce temps les aventuriers attendent à la taverne, dans le doute...

Zogarl mènera t-il à bien son invasion ?

Se vengera t-il des aventuriers ?

Les aventuriers réussiront ils à sauver Valtordu ?

Bilbo arrivera t-il à trouver la recette du gratin dauphinois ?

Toutes ces questions trouveront leurs réponses dans la prochaine aventure du

Cycle de Zogarl

Par l'Agent Beuk.

Et le Dr Wegbort ! Avec une moyenne de 35 fautes par ligne, je mérite ma place dans le générique !