

Récit Pathfinder Nous Gobelins x 5

Les articles "Récit" racontent un scénario du point de vue du MJ.

Nous Gobelins ! Préambule

Nous Gobelins (numéro 1) est un scénario gratuit disponible sur le site de [Black Book](#), les pré-tirés sont fournis, mais pour des raisons d'initiation, j'ai créé mes propres pré-tirés en simplifiant grandement le système, pour un total de 6 personnages (guerrier, barbare, moine, prêtre, ensorceleur, voleur).

L'histoire se passe dans le marais de Souchesalée dans la tribu gobeline Les Lèches-Crapauds en pleine tragédie. En effet, un certain Visage Gribouillis a commis le crime effroyable d'essayer d'écrire l'histoire de la tribu. On sait tous très bien qu'écrire enlève les mots du crâne et qu'après on a plus d'âme (logique gobeline !). Après avoir marqué le bougre au fer rouge et l'avoir banni du village (non sans avoir brûlé sa hutte). Les gobelins ont trouvé quelques objets, dont une carte menant à des feux d'artifice. Rien de tel que le feu pour contrer le mauvais sort !

Les groupes

Rouen : la plupart sont des joueurs de mes anciennes chroniques vampire, la partie a aussi servi d'introduction au système Pathfinder (barbare, moine, prêtre, voleur, ensorceleur).

Paris : des amis pour la plupart en zone parisienne passant quelques jours sur Rouen une fois par an (pour l'anecdote le scénario a fait une pause le temps que chacun passe quelques coups de fil, c'était le soir de l'attaque sur le Bataclan) (barbare, guerrier, prêtre, voleur, ensorceleur).

RR : des rôlistes rouennais qui ont joué ce scénario pour occuper un dimanche après-midi.

Roger : un groupe de joueurs lors de la convention des Jeux de Roger 2017, un pratiquant de JDR et 3 parfaits débutants (barbare, prêtre, voleur, ensorceleur).

Taf : les collègues de boulot dont un seul joueur expérimenté (barbare, moine, prêtre, voleur, ensorceleur).

La fête gobeline

Toute cette phase est une grande description des événements. Le chef les ordonne de partir en mission et une fête est organisée pour les joueurs. Mais faire la fête pour nos héros c'est bien, imposer des épreuves avec récompense à la clef c'est mieux ! Il s'agit d'une série de 4 épreuves

assez loufoques pour agrémenter cette célébration.

Les épreuves sont : Danser avec Nord le Couineur, Dévorer un sachet de limaces géantes vraiment très vite, Cache-frappe, Le mord-esgourdes tout rouillé, le tir au pigeon aveugle (de Nous Gobelins 2). Selon le temps disponible pour le scénario, certains groupes ont eu 3 des 4 épreuves. Voici la description des plus intéressantes à jouer, ainsi que mes ajouts personnels.

Danser avec Nord le Couineur : il s'agit de chevaucher un cochon tout mignon pendant 4 tours. Je fais faire un jet aux joueurs de folklore local pour savoir si ils ont entendu parler de l'impitoyable sanglier qui traîne dans l'enclos. Un toboggan mène à l'épreuve en question. Et les joueurs ne savent pas la vérité avant de voir débouler leur camarade courageux (le premier à se lancer donc) dans l'enclos à dos de petit cochon.

Cache-frappe : les joueurs se cachent et des gobelins du village les cherchent, un mauvais jet de discrétion (face à mes jets de perception) et ils se font copieusement tabasser à coup de bâton. Une réussite critique et le joueur fini par se rendre compte qu'il a été oublié (et a donc loupé la récompense).

Le tir au pigeon aveugle : les joueurs ont les yeux bandés et 3 flèches à leur couleur. Un mauvais ou bon jet d'attaque + un mauvais ou bon jet de ma part et les possibilités explosent. Donc des tirs amis sont à prévoir mais aussi des situations loufoques. Comme un joueur qui tombe au sol et tir en l'air, pour se rendre compte que la flèche a atterri sur la tête d'un camarade (voir des tirs directs contre un autre joueur). Ou encore un tir qui a provoqué des applaudissements retentissants, au final le joueur se rend compte qu'un gobelin du public a pris sa flèche (avec le pigeon) et meurt dans un dernier applaudissement (un jeu d'acteur du MJ est apprécié).

Les groupes

Globalement, les groupes ont apprécié les épreuves de la même manière, de façon joyeuse ! Ils sont prêts !

On a marché dans le marais

Le voyage prend la majeure partie de la journée et comprend toujours l'attaque de "la bête à quatre pattes qui mange les bébés gobelins" (une araignée géante). Avant le départ, j'insiste sur le fait qu'on attend qu'ils partent "sauver" le village de la malédiction. Selon l'humeur et les jets de dés, l'attaque de l'araignée devient une attaque surprise plus ou moins réussie. En général, un ou deux gobelins du groupe se retrouvent sous l'araignée (en embuscade dans les arbres), la suite étant souvent un moment de panique.

Les groupes

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Le groupe Rouen et Taf ont eu droit à un gros "FOUTEZ-MOI LE CAMP !!!" du chef, mérité bien entendu. Mais concernant l'araignée, tous les groupes ont utilisé l'araignée comme trophée. Que ce soit pour faire un casque, obtenir du poison (pour ne pas s'en servir ensuite) ou juste pour manger. Seul le groupe Taf a raté le jet de survie pour suivre la piste vers la caverne de l'araignée et son trésor.

L'épave

Le fief de Vorka, une gobeline cannibale, et de son troupeau. Mais aussi l'emplacement du trésor contenant les feux d'artifice (et les restes de Visage Gribouillis dans une marmite). Faisons simple, il s'agit d'une épave de bateau humain, occupé par une druide niveau 3 nommé Vorka et son crapaud géant. Un cheval dans l'enclos à l'extérieur du bateau, ainsi que 2 chiens dans la cale du bateau et un chien de selle évolué dans la cuisine.

Les groupes

Le groupe Rouen a vu le voleur (avec son anneau d'escalade) faire un magnifique échec critique d'escalade. Le nid de guêpe est donc tombé dans les mains du moine. Celui-ci a eu la bonne idée de l'enfoncer dans la vase. Résultat tout le groupe a été piqué par les guêpes. Sauf le barbare qui était parti tuer le cheval avec le tranchechien+1 tueur de cheval. Inutile de dire que le joueur s'est allégrement moqué de ses comparses.

Le groupe Roger, j'ai encore du mal à en parler, mais ils ont réussi absolument tous leurs jets de discrétion. Les gobelins de Konoha sans aucun doute ! Tous les adversaires ont été surpris. Le cheval a été tué par un saut du voleur du haut du bateau avec un critique, empêchant les autres joueurs d'agir. Mais magnifique échec critique de la gobeline ensorceleuse en fonçant sur Vorka, une glissade sur du bois ça laisse quelques échardes.

Paris, le seul groupe à avoir utilisé des feux d'artifice avant d'attaquer le bateau. Inutile de dire qu'ils ont eu tous les adversaires prêts à les recevoir. Probablement une nostalgie du porte/monstre/trésor, en tout cas, ça a marché quand même !

RR, le seul groupe à voir utilisé l'échelle fournie au début. En même temps, avoir à table un rôliste expérimenté fourbe (et ancien patron de surcroit), donc accès direct à Vorka et son crapaud ... pourquoi pas ... non je suis pas vexé ! Une pensée pour la prêtresse qui a raté la plupart de ses jets. Je ne compte pas les 4-5 échecs critiques du voleur (à croire qu'il jouait avec 1D10).

Le groupe Taf a partagé l'anneau d'escalade ! Bon ok, l'avant dernier a enclenché le piège à guêpe. Mais pour le reste c'était plutôt pas mal. Dois-je mentionner quelques conflits internes entre les joueurs ... non j'oserais pas :D

Pourquoi ce récit ?

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

Et bien, simplement pour exprimer ce que peut donner un même scénario à des époques et lieux différents :)