

Le 06 Du mois de Kuthona, le temps du froid
une tente planter dans la neige au milieu d'une clairière
un aventurier ce repose.

Histoire

20 ans plus tôt....L'hiver et rude, il neige fortement ,
un Viel Aventurier du non de Réhant boisvert (Rodeur n°5)
Protecteur et pourfendeur des Ogres de Boisvert c'était installé dans une forêt
à flanc de montagne, le village eu la visite d'un couple Ogre ses derniers
affamés par le rude hiver étaient partis en quête de nourritures, arrachant
arbre et rocher du sol abimant tuant et saccageant tous sur leurs passages, la
femelle était pleine presque à terme pour mettre bas ce qui augmentait son
appétit et sa colère, son mâle se montrant fier, ne se laissa pas intimidé par le
rodeur voulant les chasser. C'est alors que le combat commença, le rodeur au
seuil de la mort tua le mâle de son épée tueuse d'ogres et blessa la femelle
qui pris la fuite vers les montagnes, et disparus jurant vengeance et
maudissant le village et ses habitants. Le rodeur fut ramené au village par son
compagnon Whir, un ours et se rétablissant il pris femme et eu un fils
Le jeune village en récompenses le fit chef et depuis son statut se transmet de
père en fils. Mort il y a 5 ans

C'est donc Rohan Boisvert (fils) qui prit la succession du village (Boisvert)
à la mort de son père.

Le village prospère de la pêche de la chasse de la cueillette de l'agriculture, et
fournis du bois de bonne qualité à la capitale via la rivière.

C'est alors qu'un Ogre Adulte rugissant et criant vengeance(Orghul
l'assommoir) suivie de sa hordes de Gobelinoïde (8) débarque à la recherche
du chef du village en saccageant brulant pillant et tuant les villageois, alors
que les gobelins, sont dans les bois a s'en prendre aux enfants et à la femme
de Rohan ce dernier dans le village s'interpose avec les quelques chasseurs
mais l'Ogre bien accompagné (Deux hobgobelins et un orques Gris enchainé)
prends le dessus, jusqu'à ce que l'orque gris change de camp se libérant et
tuant les 2 hobgobelins l'ogre alors arrachant le bras du chef et assommant
l'orque avec le membre sanguinolent les laissant pour mort écrasant les
maisons et tout hommes, femmes et enfants sur son passage
(il est venu se vengé de la mort de ses parents),

Après avoir pris des prisonniers (3 humains attachés) et une vache pour dîner
ils repart suivie des gobelins survivant dans les montagnes se préparer a une
nouvelle attaque

Le PJ

Campe dans une clairière au milieu des chênes, des Peupliers et des platanes enneigés, presque de retour dans son village natal qu'il avait quitté depuis Deux ans pour devenir aventurier.

Le froid et le chant du vent ce fait entendre...

A ton réveil la tête hors de la tente l'odeur agréable de la forêt et du climat hivernal dans le ciel nuageux de la Varisie te met de bonne humeur :

Perception auditive : Difficulté : 15

- **Si réussi** : Tu entends un cri de détresse....des hurlements **GOBELINOÏDE** suivie de bruits de combats à l'épée !

Sur les lieux ce trouve une femme et 3 enfants donc le plus grands(Raen) fait face à 2 Gobelins (fp3 qui joue avec lui)

- **Ci jet raté** : le PJ déjeune tranquillement puis ce verras interrompu par l'arrivée des 3 enfants l'ainé légèrement blessé au bras par une morsure de Gobelins, tirant son frère de 5 ans et tenant une épée de l'autre, suivie de peu par le cadet trainant dans la neige sur une couverture la mère évanouie (les enfants Raen 16 ans Réan 12 ans et Rovin 5 ans)

Premier soin : Difficulté : 15

- Afin de soigner la mère (des sels odorants lui permettront de se réveiller plus vite) et le fils aîné Angus a une blessure légère au bras Une fois remise de ses émotions et rassuré, (**jet de Diplomatie DD : 10**)

Elle indiquera au Pj le chemin pour se rendre à son village, sortis de la forêt un gros nuage de cendres provenant du village

(**test de survie DD : 15 pour en connaître l'origine**)

Au village les maisons aux toits en chaume sont détruites, en feu ou/et

Pathfinder

les mur défoncés plus âmes qui vive

(Test de Survie/Perception DD : 15)

Pour voir des empreintes de pas humanoïde, de taille énorme.

(Test de Survie/Perception DD : 20)

Pour reconnaître des empreintes d'Ogres

La femme remise de ses émotions se jette en direction de l'auberge du chêne Rouge un des rares bâtiments intact, a l'intérieur se trouve son mari, l'Aubergiste, tentant de soigner le prévôt gravement blessé

Le prévôt est un ex aventurier (rodeur N°3) qui vient de se faire arracher le bras droit avec lequel il tenait une Epée tueuse d'ogres + 1.

Le prévôt agonisant expliquera que le village a été attaqué par un Ogre se faisant appeler Orghul et qu'il était suivi de près par une bande de 5 Gobelins et 2 Hobgobelins et un Orque ce dernier s'appelle Uglurk il était enchaîné et traîné par Orghul.

Ce dernier vivait dans les montagnes à 2 jours du village jamais il ne s'était aventuré par ici !

Rohan le Prévôt cache (test de Psychologie DD : 15) que c'est son père qui a tué les parents de Orghul l'assommoir dans sa jeunesse ce qui lui value de devenir le chef du village il y a 5 ans !



Rohan le prévôt

Il ne pourra pas aider plus le PJ mais il indiquera sur une carte où se trouve approximativement le repaire de Orghul et lui remettra l'épée tueuse d'ogres qu'il tient de son père avant de pousser son dernier soupir(*)



Orghul L'assommoir

FP 3



Source : Bestiaire p.230

PX 800

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init -1 ; Sens **vision dans le noir** 18 m (12 c), **vision nocturne** ; **Perception** +5

DÉFENSE

CA 17, contact 8, pris au dépourvu 17 (armure +4, Dex -1, naturelle +5, taille -1)

pv 35 (4d8+12)

Réf +0, Vig +6, Vol +3

ATTAQUE

VD 9 m (6 c) (12 m (8 c) base)

Corps à corps massue, +7 (2d8+7)

Distance javeline, +1 (1d8+5)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

BBA +3, BMO +9, DMD 18

Dons **Robustesse**, **Volonté de fer**

Compétences **Escalade** +7, **Perception** +5

Langues géant

ÉCOLOGIE

Environnement collines froides ou tempérées

Organisation sociale solitaire, couple, bande (3-4) ou famille (5-16)

Trésor standard (armure de peau, 4 javelines, massue, autres trésors)



Uglurk L'Orque Gris

FP 2



Source : Bestiaire p.233

PX 135

Orque, Guerrier 2

Humanoïde de taille M, CM

Init +0 ; Sens [vision dans le noir](#) 18 m (12 c) ; [Perception](#) -1

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (armure +3)

pv 6 (1d10+1)

Réf +1, Vig +3, Vol -1

Capacités défensives férocité

Faiblesses sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps cimeterre à deux mains, +5 (2d4+4/18-20)

Distance javeline, +1 (1d6+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 8, Cha 6

BBA +1, BMO +4, DMD 14

Dons [Arme de prédilection](#) (Hache à deux mains)

Compétences [Intimidation](#) +2

Langues commun, orque

Particularités Armes familières

Langues commun, orque, gobelinoïde

ÉCOLOGIE

Environnement collines, montagnes ou souterrain, climat tempéré

Organisation sociale solitaire, bande (2-4), escouade (11-20 et 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (30-100 et 150% de non-combattants plus 1 sergent de niveau 3 par 10 adultes, 1 lieutenant de niveau 5 par 20 adultes et 1 chef de niveau 7 par 30 adultes)

Trésor équipement d'aventurier + Hache Acérée +1 (armure de cuir clouté, rondache (2) cimeterres, 4 javelines)



Hobgobelin (2)

FP 1/2



Source : Bestiaire p.181

PX 200

Hobgobelin [guerrier](#) 1

[Humanoïde](#) (gobelinoïde) de taille M, LM

Init +2 ; Sens [vision dans le noir](#) 18 m (12 c) ; [Perception](#) +2

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +3, bouclier +1, Dex +2)

pv 17 (1d10+7)

Réf +2, Vig +5, Vol +1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps épée longue, +4 (1d8+2/19-20)

Distance arc long, +3 (1d8/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8

BBA +1, BMO +3, DMD 15

Dons [Arme de prédilection](#) (épée longue), [Robustesse](#)

Compétences [Discrétion](#) +5, [Perception](#) +2 ; [Modificateurs raciaux](#) [Discrétion](#) +4

Langues commun, goblin

ÉCOLOGIE

Environnement collines tempérées

Organisation sociale bande (4-9), groupe de combat (10-24) ou tribu (25+ plus 50% non-combattants, 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5, 1 chef de niveau 6-8, 6-12 [léopards](#) et 1-

4 [ogres](#) ou 1-2 [trolls](#))

Trésor équipement de PNJ (arc long avec 20 flèches, armure de cuir cloutée, épée longue, rondache en acier, autres trésors)



Pathfinder

Gobelins (5)

FP 1/3



Source : Bestiaire p.162

PX 135

Gobelin, combattant 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, NM

Init +6 ; Sens **vision dans le noir** 18 m (12 c) ; **Perception** -1

DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)

pv 6 (1d10+1)

Réf +2, Vig +3, Vol -1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps épée courte, +2 (1d4/19-20)

Distance arc court, +4 (1d4/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

BBA +1, BMO +0, DMD 12

Dons **Science de l'initiative**

Compétences **Discrétion** +10, **Équitation** +10, **Natation** +4 ; **Modificateurs raciaux** **Discrétion** +4, **Équitation** +4

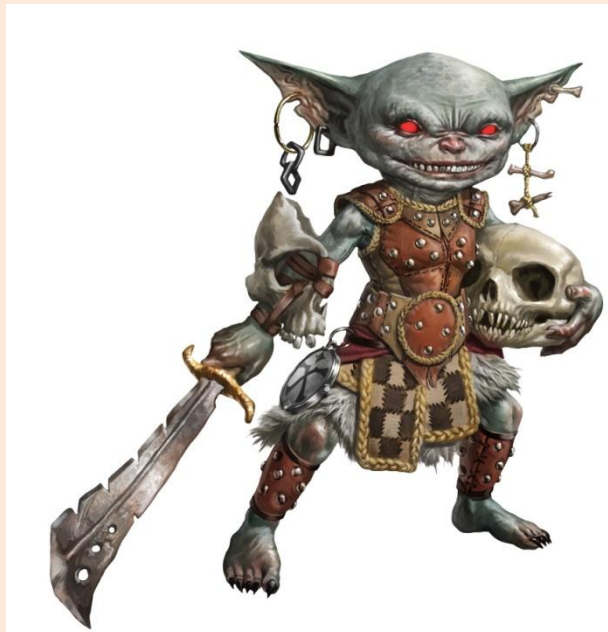
Langues gobelin

ÉCOLOGIE

Environnement forêts/plaines tempérés (régions côtières surtout)

Organisation sociale bande (4-9), groupe de combat (10-16 avec de **chiens gobelins** comme montures) ou tribu (17+ plus 100% non combattants ; 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes ; 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5 ; 1 chef de niveau 6-8 ; et 10-40 **chiens gobelin**, **loups** ou **worgs**)

Trésor équipement de PNJ (arc court avec 20 flèches, armure de cuir, épée courte, rondache de bois, autres trésors)



Pathfinder

De Ballade en Campagne



**Ceci est un scénario Solo pour niveau 1 à 3 pour Pathfinder dans
le monde de Golarion**

Facilement adaptable a un autre univers Médiéval-Fantastique

- **Carte Varisie**



Le village **Boisvert**, lieux de l'aventure fait partis du **Bois Grognon**