

# L'abordage

- Nb de joueurs : 2 à 4 (niveau 1 à 3) OU 1 de niveau 5
- Se déroule près de Miluej, dans les montagnes.
- Temps estimé : une heure ou deux. C'est une petite quête simplette.

## 1- Synopsis pour le MJ (et seulement pour le MJ!)

*Un **dirigeable Gobelins** a été aperçu par une patrouille de gardes de Valtordu (ou autre ville, peu importe...) en train de survoler les collines au sud du **Donjon de Naheulbeuk**. Il contient, selon eux, un puissant chargement de matériaux, de bois et de minéraux qu'ils veulent acheminer vers leurs cités pour construire une terrible machine de siège. Le dirigeable ne doit pas atteindre sa destination! Et si possible, ramener les minéraux au forgeron, il vous sera reconnaissant. Il est prévu que le dirigeable s'arrête dans une petite tour contrôlée par des Gobelins dans les montagnes, au nord de Miluej.*

## 2- La mission et la récompense

*(le plus logiquement possible, cette quête se débute à Valtordu, même si c'est faisable en commençant ailleurs)*

*Il y a plusieurs façons d'introduire la mission:*

- 1.** *Les aventuriers voient la patrouille revenir à [la ville ou village où ils sont] et vont leur demander pourquoi ils paniquent*
- 2.** *Les aventuriers en entendent parler dans une taverne.*
- 3.** *Inventez un autre truc qui soit logique...*

*Récompense: Si les aventuriers décident de ramener le minerai à [le village où ils sont], le forgeron leur*

*offrira une pièce d'équipement gratuite. Sinon, songez à donner 300 pièces d'or au total de la part des gardes, qui seront contents de voir que les Gobelins sont morts.*

### 3- Pour se rendre jusqu'au dirigeable (comment aborder le machin)

*Eh bien il y a un truc qu'il ne faut pas oublier, c'est qu'un dirigeable, ça vole. Donc, il faut que les aventuriers trouvent un moyen de le détruire à partir du sol (mais là, ça prendrait une baliste ou une catapulte...). Sinon, ils peuvent chercher de l'aide dans le village. Dans ce cas, ils seront abordés par un mystérieux individu (un voleur, mais le MJ peut décider que c'est autre chose s'il n'a pas envie d'un bordel de... enfin bon) qui les amènera dans une ruelle. Il leur proposera une solution. Là, il y a deux possibilités:*

- 1. Si les aventuriers sont de faible niveau, le Voleur les accompagnera et récupérera sa part du butin à la fin de la mission. Il faut bien vivre.*
- 2. Si les aventuriers sont suffisamment puissants, il leur vendra l'information (au MJ de décider du montant).*

*Mais les aventuriers vont peut-être simplement buter le voleur et rester plantés là, sans solution. Dans ce cas, trouvez une bricole pour ne pas tout foutre en l'air (un mec qui aurait vu le dirigeable leur dit par où il va, ou n'importe quoi qui fasse du sens).*

### 4- En direction de la tour

*Sur la route, il n'y a rien de particulier qui arrive (sauf si le MJ décide d'être méchant). S'ils le souhaitent, les aventuriers peuvent décider de faire une halte à Miluej pour se reposer et profiter de sa très célèbre bière. La fameuse tour de Gobelins qui servira d'escale au dirigeable se trouve au nord de Miluej, dans les montagnes, à un jour de marche. (je sais que je me répète, mais il faut pas l'oublier). Les aventuriers arriveront avant le dirigeable dans la tour. Cette tour est bien sûr gardée par des Gobelins ( au MJ de décider du nombre, en fonction de la puissance des aventuriers). La tour est construite sur trois étages, tous reliés par un escalier en colimaçon au centre de la tour. Le premier étage sert d'entrepôt: il y a un bordel d'objets tout à fait inutiles (sauf sur test de fouille réussi, ils peuvent trouver une bricole). Le second étage sert de chambre aux Gobelins qui vivent dans la tour: il y a des lits. Et finalement, le troisième étage est un peu comme le toit de la tour. Il y a un quai pour le dirigeable et un gros tonneau*

*contenant de l'huile pour le dirigeable. (huile inflammable)*

## 5- L'abordage du dirigeable

*Lorsque le dirigeable arrive enfin (pour savoir combien de temps il a mis à arriver, jetez un dé à six faces et le résultat sera le nombre de jours), il s'attache au quai avec des grappins. Le dirigeable contient trois Gobelins (ou plus, on s'en fiche c'est le MJ qui décide) et le Chef d'escadrille (qui est plus fort). Ils débarquent du dirigeable et entrent dans la tour et ils commencent à rajouter de l'huile dans une sorte de brûleur. Les aventuriers ne devraient pas mettre trop de mal à les buter, mais s'ils sont assez chevronnés, vous pouvez corser un peu le combat (ils ont une super-bombe cachée dans le dirigeable, ou ils avaient des copains dans la cale armés d'arbalètes qui leurs dirent dessus durant le combat, etc.).*

## 6- Le chemin du retour

*Sur le chemin du retour, c'est comme à l'aller: tranquille. Lorsqu'ils reviennent à [l'endroit où ils ont pris la quête], ils peuvent se rendre au poste de garde pour raconter leurs exploits (et amener une preuve). S'ils sont convaincants (épreuve de charisme), les gardes leur donneront leur récompense (300 pièces d'or en tout). Le voleur prendra sa part (s'il les accompagnaient) et partira. Ils peuvent aussi aller voir directement le forgeron et lui ramener les minéraux (s'ils n'ont pas les minéraux, eh bien tant pis pour eux, le forgeron les ignore complètement. C'est comme ça, la vie d'aventurier). Pour l'expérience, environ 25 points par aventurier, sauf s'ils ont utilisé "la ruse", dans quel cas on peut augmenter légèrement...*