

Scénario JDR Naheulbeuk :l'escorte gobeline

Synopsis(uniquement pour le MJ,sacrés joueurs...)

Une troupe gobeline est sous la menace de deux ennemis,un assassin et un paladin de Dlul. À la limite,un humain normal les laisserait se faire tuer. Mais pour les aventuriers, c'est différent :les gobelins transportent un objet en or massif valant 10000 PO et fabriqué par les industries Gorlak. Cela peut donc leur rapporter un bon bénéfice. En bref, les gobelins cherchent une escorte.

Équipe d'aventuriers conseillée

Min 3 aventuriers de niveau 2 à 4 (le paladin et l'assassin ne rigolent pas) dont l'érudit au moins pour comprendre les gobelins.

Façon d'aborder la mission

L'aventure peut commencer n'importe où en Terre de Fangh. Inventez une quête secondaire rapide (du type,éliminer un ou 2 orques) pour faire sortir les aventuriers de la ville. Une fois la « mission » terminée,ils verront les gobelins surgir d'une tanière proche. Avant que les aventuriers ne puissent les occire,les monstres seront déjà passés. Puis ,expliquez leur que les gobelins tiennent un objet doré. Faites passer une épreuve d'intelligence à un des joueurs pour ne pas qu'il attaque les gobelins.

« Entretien » avec les gobelins

La langue gobeline n'est pas facile à comprendre, donc cela cause des problèmes. Donnez des indices aux joueurs pour qu'ils comprennent en recoupant les morceaux.

- Si ils disent oui à la proposition, eh bien, la mission commence.

-Si ils disent non, les gobelins partiront en proférant des insultes à l'encontre des « débiles mentaux d'aventuriers » et autres.

Mission-escorte

Le groupe des gobelins est constitué de deux ingénieurs et de quatre gobelins non-armés. Vous trouverez leurs caracs dans le fichier joint,au cas où.

Ils doivent se rendre à Zoyek (voir plan de la Terre de Fangh). Faites passer une épreuve d'INTELLIGENCE aux joueurs-aventuriers tous les jours (dans le jeu, pas dans la vie réelle), sachant que le voyage va durer 5 jours. Si ils échouent une fois, le chemin est bloqué au niveau du lac de Zblouf et de la forêt de Schlipak et les gobelins doivent donc contourner l'obstacle ; perte de temps inutile. S'ils ratent 2 fois, ils se perdent encore et les aventuriers se retrouvent alors en plein milieu des terres de Kwzprtt. À partir de 3 foirages, envoyez des monstres, c'est bien fait pour eux (faites pareil pour 4 et 5 échecs).

À ce moment,un barbare TRES TRES musclé apparaît et, voyant les gobelins,décide de les massacrer. Après une épreuve de charisme difficile, les aventuriers le calment et le barbare décide de les suivre car il n'a rien d'autre à faire. Après 1 ou 2 jours de voyage , le convoi doit traverser un petit ruisseau. La compétence NAGER sera donc d'une terrible utilité pour les

aventuriers. Et enfin, ils arrivent à Zoyek (dessinez un petit plan vite fait, la ville n'est pas très grande). A ce moment, les aventuriers peuvent aller acheter des armes, des trucs magiques ou revendre des têtes d'ours empaillées (« mais ça pèse au moins 10 kilos ! ») au marché, après avoir laissé les gobelins à l'auberge et payé la note (HAHAHAHA).

Mission-baston.

C'est à ce moment que, en rentrant à l'auberge, ils voient le barbare en train d'essayer de massacrer les gobelins. Aux joueurs de l'en empêcher... Si ils perdent mais qu'un membre du groupe au moins survit grâce aux points de destin, ils voient les gobelins morts et sont obligés de fuir la ville car les gardes les poursuivent. Si ils réussissent, ils peuvent capturer le traître (épreuve AD-FO par exemple) et l'emmener au poste de garde (à inclure dans le plan) pour recevoir une petite prime (pas plus de 20 PO). En le capturant, les aventuriers verront tomber de sa poche un petit papier qui n'est autre qu'un contrat (voir les fichiers joints). Les aventuriers recherchent donc l'assassin du paladin qui se trouve dans une des nombreuses tavernes de la ville, en train de jouer aux dés. Soit vous laissez les aventuriers fouiller toutes les tavernes, soit ils passent une épreuve d'INTELLIGENCE pour les trouver directement. Si ils ne sont pas discrets en attaquant les 2 vilains (si ils se la jouent bourrin), cela provoquera une bagarre d'auberge et deux ivrognes plus le patron de l'auberge attaqueront les aventuriers. Cependant, si le paladin et l'assassin sont tués avant les autres ennemis, ils iront se planquer dans un coin. Si les aventuriers gagnent, ils verront les gobelins entrer et achever le patron et les ivrognes avec l'objet secret qu'ils transportent et que les joueurs n'ont jamais vu. Il s'agit d'un arc en or très exclusif et très puissant et que les gobelins doivent donner au roi des gobelins archers.

Mission-conclusion.

Si vos joueurs y pensent, ils peuvent encore aller au poste de garde en leur présentant le contrat et en expliquant qu'ils ont tué les 2 méchants pour recevoir une deuxième petite prime. Mais au sinon, les voilà repartis pour 4 ou 5 jours de balade en diligence avec ou sans monstres, en fonction de la récupération de PV des aventuriers. Arrivés dans une grotte bizarre très loin de la moindre ville où les aventuriers peuvent perdre quelques PV car il fait noir et qu'il y a des pointes qui sortent des murs, les gobelins passent le petit poste de garde mais pas les aventuriers. Ils doivent donc passer une épreuve de charisme facile (+3 ou +4). Et puis après, c'est fini ! L'arc est livré et les aventuriers empochent leur récompense (enfin).

Récompense.

Pensez à donner entre 30 et 50 points d'expérience aux aventuriers, parce qu'ils ont déjà eu pas mal, et qu'il ne faut pas qu'ils montent de niveau trop vite.

Au niveau de l'argent, les gobelins ne sont pas radins et donnent 500 pièces d'or par aventurier. De quoi mettre du beurre dans les épinards...

Par ValKhor