

LA CARAVANE

Le Maître de la Guilde des Marchands de Miluej manque de protecteurs pour sa prochaine caravane. Il cherche désespérément des aventuriers qui peuvent le dépanner. Mais aucun aventurier n'accepte son offre car il faudrait passer à côté de la forêt de Schlipak pour rejoindre Glargh alors qu'elle est remplie de bandits qui l'ont investie.

Il y a au moins deux cas de début de quête :

1-En se promenant dans la ville, les aventuriers tombent sur une affiche placardée aux murs d'une taverne. Elle enjoint les aventuriers de se rendre à la Guilde des Marchands de Miluej pour une quête très dangereuse. Ils doivent voir le Maître de la Guilde pour plus de détails.

2-Les aventuriers sont dans une taverne et sont accostés par le Maître de la Guilde qui leur explique tout.

La récompense est de 300 pièces d'or par chariot entier amené à Glargh. Il y a aussi une prime de 500 pièces d'or pour la capture d'un Chef Brigand vivant.

PROLOGUE

Les aventuriers rejoignent le convoi composé de quatre chariots. Ils peuvent soit partir vers le sud-est et le lac de Zblouf ou longer par l'est la forêt de Schlipak.

D) LE LAC DE ZBLOUF

Les aventuriers marchent sur une route déserte sans rien rencontrer jusqu'à la nuit tombée. Ils se reposent et s'ils oublient de monter la garde (*surtout ne leur rappelez pas*) ils se font enlever par des brigands cannibales (suite en Ia), s'ils n'oublient pas, les brigands tentent de les enlever mais ils se heurtent à un des aventuriers (suite en Ib).

Ia-L'ENLÈVEMENT

Les aventuriers sont amenés dans le camp des brigands, les bandits profitent de la caravane sans défense pour dérober un chariot. Le camp est

surveillé par un brigand posté sur un avant-poste s'il les repère tous les brigands se réveillent et fondent sur eux (*voir plan du camp brigand*). La cage est fermée. Ils ont 10 heures pour s'échapper (*enlevez 1 heure du jeu pour 2 minutes*). Après qu'ils se soient enfuis ils rejoignent la caravane et continuent leur route vers Glargh.

I-LE COMBAT

Ils sont attaqués par cinq brigands et un chef brigand qui n'attaque que s'il ne reste que 2 brigands encore en vie. Si un aventurier meurt, les brigands arrivent à rejoindre un chariot, le volent et puis repartent.

Sur deux des brigands tués ils trouvent un arc de base et une dague de base. Sur les trois autres ils trouvent une épée de base. Chaque brigand transportait 10 pièces d'or. Le chef brigand transportait lui 50 pièces d'or et en plus de deux épées courtes, un plastron en cuir moulé.

Après une nuit de repos ils tombent sur un village à proximité du lac de Zblouf. Il est désert. Ils peuvent l'explorer ou continuer leur route.

- S'ils continuent leur route, ils tombent sur une dizaine d'orques qui les ont sentis arriver.

- S'ils l'explorent, ils découvrent la taverne du village remplie de gens en émoi, ils leur expliquent qu'un groupe d'orques a emmené toute la bière de la taverne ils leur proposent une prime de 300 pièces d'or s'ils ramènent toute la bière au village.

 - S'ils acceptent, à la sortie du village ils tombent sur un groupe d'une dizaine d'orques qui possèdent la bière.

 - S'ils refusent, ils continuent leur route et tombent sur une dizaine d'orques qui les ont sentis arriver.

Sur chaque orque tué ils trouvent une épée à deux mains de base et 10 pièces d'or

Après ce combat ils arrivent à Glargh et peuvent rejoindre le poste de garde pour se faire payer et récupérer leur expérience.

II LA FORÊT DE SCHLIPAK

Les aventuriers traversent la forêt et tombent sur un temple abandonné du dieu Niourgl. Un orage se déclenche et les caravaniers refusent de leur prêter des tentes pour la nuit.

- Soit ils restent dehors sous la pluie et ils perdent 1PV par heure de sommeil. (*voir IIa*)
- Soit ils se réfugient dans le temple. (*voir IIb*)
- Soit ils ont en leur possession des tentes et passent une bonne nuit.

IIA-LA PLUIE

Ils s'endorment et perdent 1PV par heure de sommeil. Ils ont toujours la possibilité de rejoindre le temple (*voir en lib*).

Après une nuit de sommeil agité ils peuvent repartir en direction de Glargh.

IIB-LE TEMPLE

Ils entrent dans le temple et tombent sur les créatures de Niourgl. Quatre araignées tranchantes et une blatte du chaos se jettent sur eux. Après les avoir vaincus, les aventuriers peuvent découvrir un coffre contenant 1000 pièces d'or et des bottes en cuir nécessitant un talent de serrurier et une compétence recherche/détection, ils s'endorment et passent une excellente nuit réparatrice.

Après cette nuit plus ou moins tranquille ils se réveillent pour découvrir une caravane avec un seul chariot (*s'ils n'ont pas monté la garde*). Les autres ont profité du fait qu'il n'y avait pas de surveillance pour filer. Ils peuvent les suivre à la trace s'ils ont la capacité de pistage sinon tant pis pour eux. Pour récupérer les chariots, ils doivent combattre les deux gardes qui les escortaient et qui comptaient se faire la malle.

Chaque garde possède une lance et un bouclier et transporte 50 pièces d'or.

Au cours de la journée qui suit ils tombent sur cinq brigands et un chef brigand qui n'attaque que s'il ne reste plus que 2 brigands vivants. Si un aventurier meurt, les brigands enlèvent un chariot et s'enfuient.

Sur deux des brigands tués ils trouvent un arc de base et une dague de base. Sur les trois autres ils trouvent une épée de base. Chaque brigand transportait 10 pièces d'or. Le chef brigand transportait lui 50 pièces d'or et en plus de deux épées courtes, un plastron en cuir moulé.

Après cette aventure ils arrivent à rejoindre Glargh et peuvent se faire payer au poste de garde et récupérer leur expérience.

La récompense est de 300 pièces d'or par chariot entier amené à Glargh. Il y a aussi une prime de 500 pièces d'or pour la capture d'un Chef Brigand vivant.

THE END

Le MJ peut à tout moment rajouter des événements pour pimenter l'aventure.

SKOLGRAK