

Nettoyage des mines Hyjup

Documents nécessaires: Fangh NO, tableau de rencontre des terres sauvages et plan de Mliuej.

Notes au maître de jeu :

Le seigneur de Mliuej a besoin d'un partis d'aventurier pour aller nettoyer les mine récemment prises pas des gobelins accompagnés d'un chef Troll (les joueurs ne sont pas censé connaître l'existence du Troll).

Il faut donc aller nettoyer la zone pour que les bouz... euh les types qui sont sous-payés pour exploiter les mines puissent souffrir... enfin bosser en sureté ou tout du moins sous le seul sadisme des gardes et du chef de chantier.

Les plans sont de la mines ne sont pas donné aux aventurier, le seigneur de Mlivej ne connaît pas la mine, de plus il aimerait faire appel à un groupe plus chevronné, mais étrangement tout les groupes potables se sont tirés à l'est vers la tour de Gontran, et donc, ben il ne reste que les groupes de baltringues!

Début de l'aventure :

Les aventuriers, formant une compagnie depuis quelques temps, ou tout du moins une quête, sont à la taverne de Mliuej pour se reposer après leur dernière escapade et boire quelque peut, ou se remplir la panse.

Voyant qu'ils viennent de toucher quelques pièces, un groupe de 3 pécores complètement imbibé les approchent, essayant de leur soutirer quelques verres.



Une bagarre de bar débute donc par le refus des aventuriers de leur payer de quoi vomir plus (toutes sorties d'armes feraient intervenir immédiatement les gardes, si les aventuriers décident de leur payer leurs verres, ce qui est très improbable, un voleur essaiera de les délester, donc la bagarre a lieu quand même).

A la fin de la bagarre, un groupe de gardes ayant entendu du raffut entre, et voyant les pécores/le voleur par terre pissant le sang voir même mort(s), emmènent les aventuriers dans la tour de garde (1), juste à coté du château du seigneur local (2), pour un interrogatoire sur la bastonnade de la taverne.

Après établie leur agacement / innocence (selon s'ils ont frapper les alcooliques ou le voleur), ils sont conduis chez le seigneur qui les a faits demander.

Rencontre avec le seigneur :

Le seigneur leur parlent de l'attaque sur les mines de Hyjup par un groupe de goblin armés jusqu'aux dents, un ouvrier a été dépêché jusqu'à Mlivej afin de prévenir la bourgade afin qu'elle envoie de l'aide. Le seigneur a chercher toute la journée un groupe d'aventurier, tous ont refuser car ils avaient mieux à faire soit disant.

Il propose à l'équipe le marché suivant, ils vont nettoyer les mines du groupe des gobelins et en contrepartie, il ferme les yeux sur les évènements de la soirée.

Vu leur position, ils ne peuvent pas vraiment refuser car c'est ça ou une semaine de cachot...



Le seigneur indique par une croix sur la carte du groupe la position des mines afin qu'ils n'aient aucun problème à les trouver. Il donneras aux aventuriers 20 PO par goblin tué. Un garde seras envoyé en observateur pour conter discrètement les corps pour ne pas être tué.

En route vers les mines:

Les aventuriers partent donc en direction du Nord-Ouest. Sur la route ils tombent sur quelques monstres, tirer sur le tableau des rencontres des terres sauvages, ensuite tirer leur nombre (1D10 ou 1D4, enfin selon le monstre en question, faut pas qu'ils tombent sur un goblin solitaire ou l'escadron acrobatique des dragons, en vol d'essai dans la zone pour leur balai volant annuel).

Les aventuriers pourront avoir l'idée de remonter le fleuve à l'aide d'une barque, dans l'éventualité de cette éclair de génie ou d'idiotie, c'est selon, un pêcheur pourras accepter contre rémunération (5PC par héros) de les déposer au plus près des mines.

Quoi qu'il en soit, le voyage durera une journée entière, les aventuriers devront choisir d'attaquer de nuit ou de jour.

Arrivée au campement :

Dès leurs arrivé au campement les aventuriers voient et sentent les corps qui jonchent le sol du campement, êtres éventrés, en partie mangé et mutilés, chaires et battisses brûlées saturent l'atmosphère d'odeurs nauséabondes rendant toutes Sylvaine nauséuse.

Sur une grande réussite lors d'une observation des traces, les joueurs remarqueront la présence de trace bien plus grande que celles de gobelins, laissant supposer la présence d'une créature

bien plus grande, mais est elle esclave ou maître des gobelins?

Suite à la traversée des ruines, les aventuriers arrivent en vue de l'entrée de la mine, là deux gobelins gardent l'entrée, l'un armé d'un arc l'autre d'une épée. Ceux ci discutent, ils peuvent donc tenter une approche plus discrète que la méthode naine ou barbare.

S'ils optent pour la méthode bourrine, ils ont 20% de chances d'ameuter 1D20 gobelins supplémentaires, sinon ils peuvent alors entrer dans la mine et l'explorer, il n'y a pas de rails, les mineurs utilisaient des chevaux, mais il n'y en a plus aucun en vue, à l'entrée dans la mine lancez un chronomètre.



Tableau des gobelins :

Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	XP	AD
Gobelin	12	10	14	1	1D+3	7	3	12
Grand gobelin	12	10	14	1	1D+3	7	4	12
Troll	7	7	60	5	2D+6 (1D+3)	20	20	8

Les Gobelins portent soit un arc court de basse qualité (30% de chances), soit un sabre rouillé (70% ; sabre 1M perrave rouillé, même malus mais 1D+2), les grands gobelins quant à eux sont équipés d'épée 2M de base rouillé ou d'arbalètes de goblin. Enfin en ce qui concerne le troll, si les aventuriers ont mis moins de 30 min (irl) pour arrive là, alors ils pourront voir que le troll s'apprête à faire cuir un/une mineur(e) après l'avoir farci :

-10mn, pas encore farcié (en vie)

-20mn, pas encore farcié (évanoui et...)

-30mn, pas encore sur le feu.



Butin des combats :

Sur les gobelins, les aventuriers pourront trouver l'équipement de chaque goblin, à savoir l'arc ou l'épée, ainsi que des protections de base toute moisies et des fringues de m... ainsi que 1D8 PO par groupe de goblin. Sur les Grands gobelins, ils pourront récupérer les arbalètes non cassées et 1D10 carreaux par paire de gobelins. Enfin le troll quant à lui possède un gourdin trop lourd pour eux (ancienne poutre de la mine qu'il a taillé apparemment), ainsi qu'un instrument métallique étrange servant à farcir de pomme les elfes, il possède aussi une bourse de 1D20+1D10 PO.

Si les aventuriers ont sauver le/la mineur(e) avant qu'il/elle ne se fasse farcir(e), celui(elle)-ci les gratifie d'un collier d'argent et d'une pierre précieuse qu'il a extrait, ainsi qu'une gratification de 25 XP.

Si au contraire ils l'ont sauver mais que la victime a été farcie, dans ce cas, ils obtiendront une peluche qui fait « huuaaaaa! », ainsi que la gratification de 10 XP.

Enfin un tonneau de pomme est dans la pièce, ils peuvent en récupérer jusqu'à 20.

L'accomplissement même de la quête rapporte un total de 40 XP.

