

## QUÊTES ANNEXES À L'USAGE D'UN MJ PRESSÉ

### VOLUME I

#### *Le Pommier d'Adam*

**Durée :** 2 heures

**Lieu :** Village près d'une plaine ou d'une forêt.

**Niveau :** Sans importance

**Type :** dissuasion, roleplay et réflexion.



#### **Histoire :**

« Depuis la nuit des temps, un pommier trône près du village. Selon Adam (le fermier qui possède le pommier), celui-ci serait maudit : quiconque qui cueille un de ses fruits subit une malédiction.

Le problème, est que la population est incroyablement gourmande et que malgré l'avertissement d'Adam ils se ruent tous dessus. Et au final, tout le village se retrouve maudit pour plusieurs générations (apparition de pustules, tentacules, hoquets éternels, ect...). Mais ça ce n'est pas le pire, car les villageois font retomber la faute sur des sorciers et finit par brûler n'importe quel type passant dans la région avec un bâton ou un chapeau. »

**But des aventuriers :** trouver un moyen de convaincre les villageois de ne plus accéder au pommier.

**Récompense :** 50 PO et le fermier propose aux aventuriers de manger et loger chez lui. (note : la récompense n'est dite qu'après coup)

**Xps :** 40xps (sauf s'ils ont détruit l'arbre)

**Explication :** Je ne fournirais pas d'explication quant au pommier. Un peu de mystère inexplicable active toujours l'imagination des joueurs.

#### *La ferme à Gégé*

**Durée :** 1 heure

**Lieu :** N'importe où où pourrait vivre un fermier.

**Niveau :** 1 à 3

**Type :** Baston et enquête



#### **Histoire :**

« Gégé est un fermier depuis sa tendre enfance, mais jamais il n'a vu de pareils cochons : sur leurs pattes arrières, armé jusqu'au groin avec les outils qui traînaient dans la baraque. Il ne comprend pas d'où ils viennent, mais il veut s'en débarrasser. Si en plus il comprend l'origine de cet transformation, il sera encore plus heureux. Par contre, comme il est très curieux, il souhaite accompagner les aventuriers dans leur « épopée » (c'est comme ça qu'il l'annonce). »

**But des aventuriers :** Éliminer les cochons mutants et trouver la source. Il y a de 2 à 4 cochons en fonction des niveaux des aventuriers.

**Solution :** Dans l'enclot au cochon, il y a un pendentif étrange qui traîne (il est l'origine de la malédiction). Il est arrivé là lorsque Gégé a offert la grange comme logis à une troupe d'aventuriers

**Récompense :** 50 PO et de la viande de cochon pour 3 jours, et le pendentif en question si Gégé est d'humeur.

**Xps** : 10xps (faut pas déconner, c'est relativement simple).

**Annexes :**

**Cochons Mutants :**

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs	
6	-	10	I	ID+1	1000	6	Armé d'une fourche, protection due à son épaisse peau de cochon.
							Déplacement à 50% : marche sur ses sabots arrière, c'est pas très stable.

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs	
5	-	11	I	ID+2	1000	5	Armé d'une pelle et même caractéristique que l'autre.

**Pendentif :**

Amulette d'hystérie, rend quiconque/quoique ce soit hystérique dans un périmètre de 5 mètres. S'active lorsque quelqu'un l'enfile (ce qu'un cochon a dû faire par hasard). Il ne s'active qu'une fois par jour, et les effets s'estompent après une heure si le pendentif est éloigné.

**L'ours bourré**

**Durée :** 1 heure

**Lieu :** Ville, village, hameau...

**Niveau :** Sans importance

**Type :** Enquête, rigolade.



**Histoire :**

« Depuis quelques mois, un ours visiblement bourré se ballade la nuit dans la rue. Il fracasse tout, fait du bruit et empest énormément. Les habitants sont bien trop fainéant pour s'en occuper (surtout qu'il n'apparaît que la nuit) et laissent une annonce au poste de garde. Il faut capturer l'ours ou l'empêcher de revenir et de foutre le bordel. Pour ça, il faut attendre la nuit, le seul moment où il apparaît »

**But des aventuriers :** capturer ou empêcher l'ours de continuer.

**Déroulement et solution :** L'ours apparaît d'un coin d'une ruelle, il titube, hurle et vomit un peu partout. De plus près, on peut remarquer qu'il ne s'agit pas d'un ours, mais d'un homme qui porte une peau d'ours sur les épaules en étant totalement bourré. Il s'agit de Bernard, un habitué de la taverne qui utilise cette technique pour rentrer discrètement chez lui, sans éveiller les soupçons de sa femme. Il est tout simplement inoffensif. Il demande aux aventuriers de ne pas griller sa couverture en échange de tout ce qu'il a sur lui.

**Récompense :** 60PO si c'est le quartier qui paie, 50 si c'est Bernard.

**Xps :** 5xps pour la forme, mais cette mission est purement destinée à la rigolade.

## Combat de Coq

**Durée :** 2 heures

**Lieu :** Ville moyenne

**Niveau :** Sans importance

**Type :** Vandalisme et infiltration



### Histoire :

« Monsieur Pattouille, cuisinier de la *fourchette d'or*, est en concurrence avec Monsieur Betraf, cuisinier de la *fourchette dorée*. Cette querelle a finit par devenir un réel combat acharné entre les deux établissements. Il engage les aventuriers pour aller vandaliser la cuisine de la *fourchette dorée*. »

**But des aventuriers :** Vandaliser les cuisines

### Déroulement :

Les aventuriers doivent aller fracasser la cuisine de la *fourchette dorée*. Cependant, Mr Betraf les prendra sur le fait, et va les menacer de tout dire à la garde à condition que les aventuriers fassent quelque chose pour lui : mettre du piment d'espelette en grande dose dans la fameuse sauce bolognaise de Mr Pattouille.

Si les aventuriers réussissent, Mr Betraf les invitera à regarder le résultat...

...Qui se révélera être succulent.

**Récompense :** 100PO de la part de Beltraf et 50 de la part de Pattouille si les aventuriers ont eu le temps de suffisamment vandaliser la cuisine de la *fourchette dorée*. Mais il est clair que si ce dernier les a attrapé à empoisonner sa bolognaise, il ne donne rien. Et des réductions sur les plats des deux restaurants (bien qu'ils soient extrêmement chers à la base (3 fois le prix de base).

**Xps :** 10 xps pour la première partie (s'ils ont tout de même fait ça discrètement) et 30xps pour la seconde partie.

## La chasse aux sorcières

**Durée :** 3 heures

**Lieu :** Ville ou grand village

**Niveau :** 3 ou 4

**Type :** Evasion, infiltration



### Histoire :

« Depuis quelques mois, les habitants sont sur les nerfs. De plus en plus de catastrophes magiques ont lieu de part et d'autre de la région. Comme ils sont trop occupés dans leur vie quotidienne pour en trouver l'unique coupable, ils ont décidé d'organiser une grande chasse aux sorcières. Mais cette initiative de la part des habitants ne convient pas à la coopérative des mages dirigée par le mage Uskul et le mage Istral. Les deux têtes pensantes de ce groupe vont demander aux aventuriers de libérer tous les mages capturés jusque là, et de tous les interroger pour savoir qui est le responsable de ces catastrophes magiques afin de le livrer aux habitants. Et tout cela sans le moindre mort bien entendu : le but est de calmer les tensions entre les mages et les habitants, pas de les amplifier. »

**But des aventuriers :** Libérer les mages de la tour des gardes et trouver le coupable.

**Solution :** Le coupable est l'apprenti mage Antah, il est tombé sur un livre permettant d'invoquer des animaux en tout genre, voulant égayer la région avec toutes sortes d'oiseaux merveilleux, il a fait apparaître des centaines de ces créatures. Le problème c'est que ceux-ci explosaient dans les 24 heures à cause de l'incompétence d'Antah. Pour découvrir le coupable, il s'agit surtout d'un interrogatoire des mages tourné vers le rp. Antah a une fameuse tendance à détourner la conversation vers des explications sur la reproductions des mollusques gastéropodes marins.

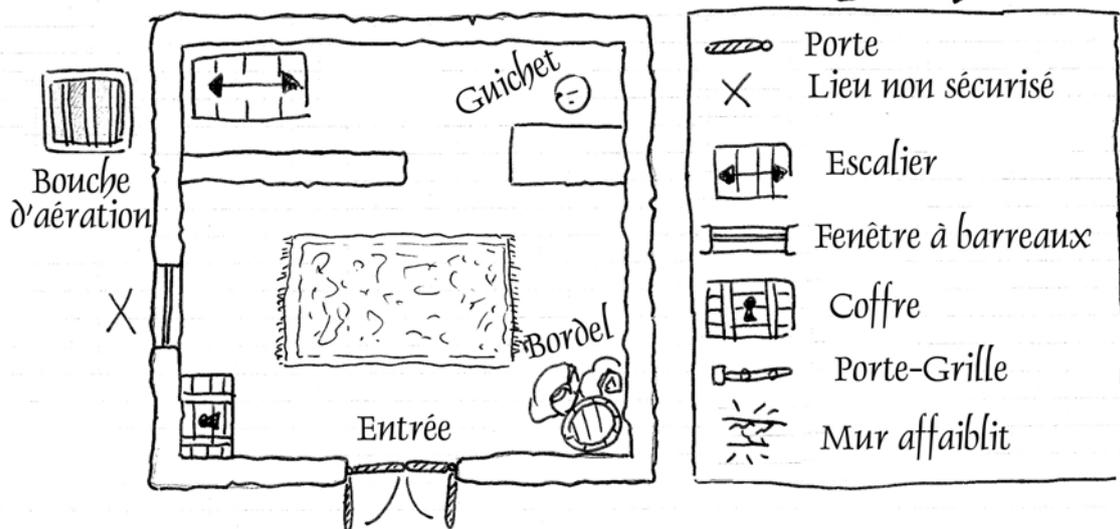
**Récompense :** 100PO par mages libérés et 200PO pour la découverte du coupable.

**Xps :** 20Xps plus 5 par mages libérés. 10Xps si la mission est un échec.

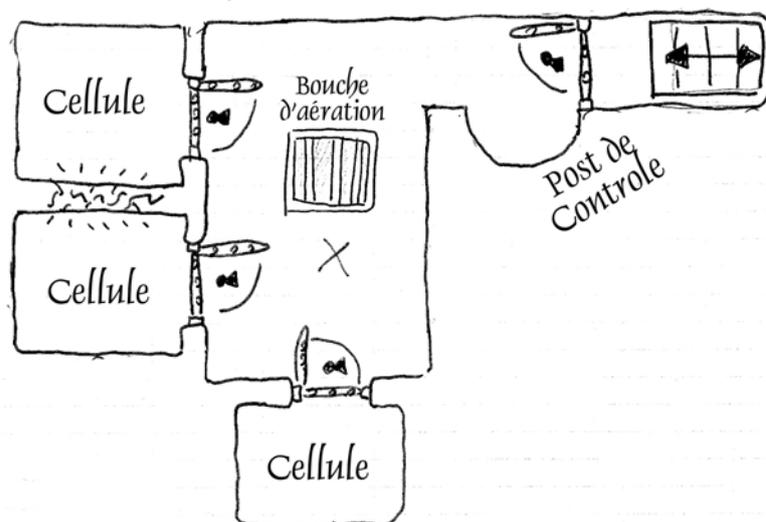
Proposition de règles pour l'évasion :

Comme il s'agit d'une évasion d'un certain nombre de mages (que le MJ doit déterminer en fonction de la difficulté qu'il veut offrir aux joueurs) il faut prendre en compte le facteur du à la taille du groupe, sans pour autant avoir un jeu ralentit par cent milles jets pour chaque mages. Je propose donc une règles simple : un jet pour tout le groupe de mages. Le groupe de mage a une discrétion de 12, il faut faire un jet pour 3 mages, deux pour 5 et trois pour 8. Ils doivent tous être réussis pour être discret. Il me semble que le maximum de mage en prison doit être de 8, sinon l'évasion risque d'être bien trop difficile. Et la récompense bien trop grande.

## Niveau I



## Niveau cachos



## Au boudin coin sombre

**Durée :** 1 heure

**Lieu :** Valtordu

**Niveau :** 1

**Type :** Transport, enquête simplette.



### Histoire :

« Un jeune homme à l'allure bourgeoise demande à un des aventuriers de transporter une lettre. Celle-ci porte un sceau de cire rouge représentant une fourche (une fourchette si on y regarde de plus près (Test d'INT si l'aventurier insiste). La lettre doit être remise à un homme, au fond d'une ruelle à l'abri des regards. »

**But des aventuriers :** Poster la lettre.

### Déroulement :

Durant le trajet un vieil homme accoste les aventuriers. Il leur demande de lui remettre le texte, sinon une terrible catastrophe s'abattra sur la région. Les aventuriers peuvent l'écouter ou l'ignorer.

◆ Si les aventuriers refusent, l'homme (qui est en fait le patron de la boucherie « Au joyeux boudin ») n'insistera pas et s'en ira en tentant d'imiter un rire machiavélique.

Plus loin sur leur chemin, ils se feront « attaqué » par quatre maigrelets armés de couteaux de cuisine recouverts de sang de moutons. Les pauvres sont tellement terrifiés qu'ils s'enfuient sur le champ en voyant les aventuriers « trop nombreux », tout en laissant leurs outils derrière eux. Pas de combat donc.

Ensuite, si les aventuriers racontent les péripéties qu'ils viennent de vivre au dépositaire, celui-ci leur demandera d'enquêter sur l'affaire et de donner l'explication à leur commanditaire.

◆ Si les aventuriers donnent la lettre au vieillard, ils recevront une compensation (voir récompense) et plusieurs remerciements sincères. Le discours du vieillard apprendra aux joueurs que cette lettre contient la nouvelle recette secrète du boudin de son concurrent. Avec celle-ci, il évitera la faillite (qui est la terrible catastrophe dont il parlait). Ce n'est pas très honnête comme affaire s'avouera-t-il, mais cette charcuterie est le seul sens qu'il donne à sa faible vie.

**Solution :** Sur les couteaux qu'on laissé les 4 mercenaires, sont frappé un écusson ressemblant à une dague (un couteau pour saigner des moutons plus précisément). Ce qui est le symbole de la boutique « Au Joyeux Boudin ». Il ne reste plus qu'aux aventuriers à ce rendre à la dite boutique, pour reconnaître le tenancier : le presque voleur de la veille.

**Récompense :** 50PO de la part du voleur ou 100 de la part du bourgeois (il ne donne la récompense que si l'aventurier en demande une)

**Xps :** 5 Xps s'ils donnent le recette au voleur ou 15 Xps pour l'autre version.

## L'eau dans le Gaz

**Durée :** 3 heures

**Lieu :** Ville de toute taille.

**Niveau :** 1 à 3.

**Type :** enquête , combat.



### Histoire :

« Depuis quelques temps une odeur d'œufs pourris flotte au sein de la ville. Le chef de la garde ayant un rhume continu, n'en a pas grand chose à cirer. Du coup, c'est la Coopérative des Paysans Pas Trop d'Accord (le CPPTA) qui se charge d'employer les aventuriers.

(L'origine du nom de cette association vient du fait que le maire n'accepte pas que les paysans soient en désaccord avec ses décisions) La puanteur est présente dans toute la ville : rues, maisons, granges ect... La CPPTA demande de trouver son origine et de si possible la supprimer. Ils s'accordent à offrir autant de parfum qu'il faudra pour le faire. »

**But des aventuriers :** trouver l'origine de l'odeur et la neutraliser.

**Déroulement :** Les aventuriers ont une courte enquête à faire qui les dirigera faire le même point commun : les tuyaux. Les odeurs s'échappent surtout des latrines reliées aux égouts, du puit, des plaques d'égouts ainsi que de tout ce qui est relié aux canalisations. En plus de cela, certains villageois se plaignent des problèmes de canalisations (débordement de certains égouts, ect...) Une fois l'origine décelé il leur suffit juste de descendre dans ceux-ci pour localiser le problème.

**Solution :** Le problème est en fait un énorme bouchon causé par une accumulation de cadavres dans les égouts de la ville. Ce qui provoque à la fois une forte odeur, mais aussi un problème de circulation des eaux usagées.

Un autre problème, c'est que les cadavres ont attiré une multitude de rats, dont quelques rats géants...

(Au soin du MJ de décider du nombre, en fonction du niveau des aventuriers)

Un bon poutrage s'invite donc à la mission. Après laquelle seulement les aventuriers pourront réclamer leur récompense. Les gardes s'occuperont d'afficher une pancarte au milieu du village :

### AVIS

*La garde vous demande de ne pas jeter vos cadavres dans les caniveaux de la ville, par respect envers l'odorat de tous.*

**Récompense :** 50 PO par aventuriers.

**Xps :** En plus des Xps des rats, 10 Xps pour la découverte du bouchon.

**Annexes :**

Rats Géants :

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs
9	5	10	1	ID+I	8	8

Chance d'infection des blessure à 60%.

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs
8	5	11	1	ID+I	7	7

Chance d'infection des blessure à 60%.

Ce rat là est rempli de cadavre et a du mal à comprendre la situation.

## Le centième Anniversaire d'Atasanthé

**Durée :** 2 heures

**Lieu :** Grande ou moyenne ville (de préférence naine).

**Niveau :** Sans importance

**Type :** Roleplay, baston, surveillance et discussions.



### Histoire :

« La ville est débordée. Dans 3 jours c'est la fête du centième anniversaire de la bière *Atasanthé*, qui a pour origine la ville en question. Et pour fêter ça en beauté, la firme offre 3 tonnelets de sa fameuse mixture à toutes les tavernes et auberges de la ville.

En prévision du bordel que ça va engendrer, la garde réquisitionne de la main d'œuvre pour pouvoir surveiller un maximum de lieux possible. La garde demande aux aventuriers de ne surtout pas empêcher les gens de s'amuser, car la ville dépend énormément de la vente des produits d'*Atasanthé*. Et il ne faut pas souiller leur image le jour de leur fête d'anniversaire. »

**But des aventuriers :** Éviter les affrontements dans une auberge, tout en ne pourrissant pas l'ambiance et en ne tuant personne.

**Déroulement :** La soirée bas de son plein durant toute la nuit. Les hommes se jettent sur les bières gratuites et atteignent rapidement un niveau d'ivresse qui leur octroie une intelligence de canaris joyeux. Il n'y a pas de problèmes de bagarre avant 3h de fêtes, sauf si les aventuriers se trouvent être trop strict. Je propose jusqu'à 3 bagarres (allant du duel à la baston générale (plus rare)). Et avec quelques mecs collants en plus.

**Récompense :** Les aventuriers sont payés de 8 PO de l'heure et peuvent choisir leur horaire (jusqu'à 10h max)

**Xps :** Les aventuriers reçoivent 2Xps par bourrés calmé (de gré ou de force).

### Mec bourré :

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs	
6	5	13	1	ID	1000	-	A main nue.

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs	
7	5	14	1	ID+1	5	-	Armé d'une chaise, surtout là pour impressionner la galerie.

ATT	PRD	EV	Pr	PI	COU	XPs	
7	5	14	1	ID+1	7	-	Armé d'une bouteille cassée, mais

## École Buissonnière

**Durée :** 1 heure

**Lieu :** Village ou petite ville qui n'est pas en bord de mer.

**Niveau :** Sans importance.

**Type :** Dissuasion et vandalisme.



### Histoire :

« L'instituteur de l'école au *Pupitre retourné* en a marre que ses élèves fassent l'école buissonnière. Il demande qu'on les ramène, et vite ! Et si en plus on peut mettre à terme à ce qui les motive à ne pas venir, ça serait encore mieux ! »

**But des aventuriers :** Ramener les élèves aux cours et trouver ce qui les pousse à les quitter.

**Déroulement :** Les aventuriers doivent faire une petite recherche autour du village avant de tomber sur la rivière d'où s'élèvent des râles caractéristiques d'adolescents. Les élèves sont installés en groupe autour d'un jeune joueur de banjo. En arrivant plus près du groupe, on remarque qu'ils se passent une pipe en terre d'où s'élève une vapeur verte.

Si les aventuriers discutent 5 minutes avec le groupe, ils se rendront compte que les élèves en ont vraiment marre des cours autour de l'élevage des moutons de mers. Ce qui motive les jeunes à se poser dans le coin, ce sont les drôles de bambous qui entourent la berge : une fois fumés, ils offrent une incroyable sensation de légèreté.

Les aventuriers peuvent alors agir de deux façons :

- ♦ Soit ils prennent parti pour les élèves, vu que ces leçons ont vraiment l'air barbantes. Et ils parlent du problème avec le professeur.
- ♦ Soit, ils parlent au professeur de ces bambous, qui leur répondra de brûler ceux-ci et de ramener ses élèves en classe.

**Solution :** La solution du côté du professeur fera bouder tous les élèves. Autant dire que les aventuriers seront désormais considérés comme de vieux rabougris rapporteurs. Si par contre ils ont suivi la deuxième solution, le professeur navré ira parler aux adolescents pour voir comment il pourrait améliorer son cours. Et si les aventuriers ont touché un mot sur les bambous, il leur fera une morale "à la Grand Schtroumpf" sur les abus des bonnes choses.

**Récompense :** 50PO dans les deux cas, et un B+ dans le carnet de note.

**Xps :** 15Xps pour la solution radicale du prof, ou 20Xps pour la communication.

## Hiver Rude

**Durée :** 2 heures

**Lieu :** Petite ville ou grand village.

**Niveau :** 2 à 3

**Type :** Infiltration, larcin et vandalisme.



### Histoire :

« Un hiver rude s'abat sur toute la terre de Fangh. Tout le monde souffre à cause de lui, mais à différents niveaux... Pendant que les paysans se retrouvent à manger des racines (lorsqu'ils en trouvent), les bourgeois se remplissent la panse en puisant dans leur énorme réserve.

Les paysans ont demandé à maintes reprises aux bourgeois de bien vouloir partager un minimum, mais rien n'arrive à leurs oreilles. Il ne reste plus qu'une solution : prendre sans demander. »

**But des aventuriers :** Voler de la nourriture dans la grande réserve de la famille bourgeoise du coin. Le tout sans user de violence et en étant discret (au risque d'engendrer de lourdes représailles pour les paysans).

**Déroulement :** Les aventuriers doivent juste infiltrer la baraque bourgeoise, pénétrer dans la réserve et se servir. Voir plan.

**Récompense :** 50PO chacun (c'est tout ce que possèdent les paysans) et des portions de nourritures.

**Xps :** 35Xps s'ils y sont arrivés en toute discrétion, 5Xps en moins par moments où un garde les surprend ou doute.



## Ennemis squelettiques

**Durée :** 2 heures

**Lieu :** Au Nord-Ouest, dans une petite ville renforcée, terrée au milieu des plaines, exclusivement peuplée de riches. Une atmosphère de quiétude naïve doit planer dans les rues fleuries de cette ville. Elle croule sous l'or et les habitants sont devenus paranoïaques à force de rester cloîtrés dans les renforts de la ville. Tout y est cher.

**Niveau :** 2 à 3

**Type :** Enquête, sérieux.

### Histoire :

« La ville est apeurée. Après avoir entendu de nombreuses fables contant les aventures de glorieux héros défait par des morts vivants, voilà qu'apparaissent d'étranges personnages difformes. Depuis une semaine, des silhouettes squelettiques, fines comme des os, se découpent dans la pénombre de la nuit. Roger de la Tuile, le garde nocturne, en a aperçu pas moins d'une vingtaine rôder autour des maisons. Le village a réuni le conseil des anciens pour prendre une décision : récolter de quoi offrir à quiconque éliminera la menace venue d'outre-tombe. Il ne souhaite pas y envoyer de gardes car ceux-ci ont trop de valeur à leurs yeux. »

**But des aventuriers :** Trouver les squelettes et les faire retourner à la terre.

## Déroulement :

### PARTIE 1 : Enquête. (optionnelle)

Les aventuriers peuvent faire une courte enquête avant de partir. Voici quelques informations récoltables à tirer au D10.

O1 : Cette ville tire sa fortune de deux manières : en extrayant une poudre de cristal extrêmement rare depuis le cœur d'une crevasse nichée entre deux collines et en développant un marché d'esclave bien garni alimenté par d'ex-tribus barbares des environs.

O2 : Le nombre de squelettes semble diminuer avec le temps.

O3 : Des cadavres d'esclaves ont été retrouvés dans les environs de la ville. Ils semblaient avoir été vidés de toute substance par une malédiction inconnue !

[note au MJ : ce sont des esclaves morts de faim, une mort inconnue pour les riches]

O4 : Un chariot comportant plus d'une centaine d'esclaves de qualité a disparu une semaine avant l'apparition des mort vivants.

O5 : Un garde a un jour décoché une flèche sur un de ces monstres, il est tombé comme une mouche.

O6 : Aucun autre phénomène mystique n'a lieu en ce moment.

### PARTIE 2 : l'action !!! (ou presque).

Pour aller à la recherche des squelettes, il faut attendre la nuit disent certains. Mais cela n'a concrètement aucune importance. L'origine probable établie par le chef de la garde se situe dans une oasis à quelques kilomètres. Pour y accéder il faut traverser une immense plaine de très hautes herbes (jusqu'à 3 mètres de haut). L'oasis en soit ressemble à une mini-jungle assez dense.

Dans les hautes herbes : pendant l'avancé des aventuriers, de nombreux bruits de déplacements frénétiques se feront entendre. A l'oreille, plusieurs créatures courent de part et d'autre des aventuriers pour les dépasser et atteindre l'oasis. Les herbes vibrent à droite et à gauche. Si les aventuriers décident de taper dans le tas de verdure, ils ont 50% de chance de toucher une cible. S'il fait nuit, le corps est introuvable. Sinon, le corps est celui d'un homme/femme (enfant/ou non) extrêmement maigre. Il a la peau sur les os, détournant le moindre muscle ou intestin. Le coup l'a pratiquement coupé en deux tellement il est faible. Il est clair que l'individu n'a plus rien avalé depuis des semaines.

Dans l'oasis : alors que les aventuriers progressent, des craquements éclatent de la cime des arbres au fougère d'à côté. De temps à autre un mouvement maladroit apparaît ou des yeux brillent d'entre eux feuilles. Si un aventuriers tente de toucher quelque chose qui se cacherait dans l'oasis, il a 25% de chance de toucher une cible. Si c'est le cas, un corps désarticulé tombe. De nuit il est introuvable. De jour, c'est une personne aux traits coupés au couteau. Maigre comme personne.

Si les aventuriers ne se montrent pas violent, une petite voix fluette d'enfant débouchera du creux d'un arbre « Ils sont pas méchant maman ? » suivit d'un « Chut ! ». Si les aventuriers continuent à attendre, une des silhouettes s'approchera d'eux très lentement. Au clair de lune, il s'agit d'un homme barbu, las et tout aussi épais que le fil d'une épée.

**Solution** : De toute façon, les aventuriers devront à un moment ou un autre comprendre qu'il n'y a jamais eu de squelettes dans les environs. Faites durer le suspense ! Ils peuvent même se lancer dans une mêlée, si c'est de nuit et ne pas comprendre tout de suite. Une fois la vérité découverte, les individus expliqueront que ce sont en fait des esclaves qui se sont échappés d'un chariot il y a un mois [cf : info sur les esclaves disparus]. Ils rodent la nuit autour de la ville pour essayer de s'approvisionner en nourritures, mais en vain. Certains meurent de faim depuis quelques temps [cf : le nombre diminue et les cadavres sont découverts en journée]. Par peur des représailles, ils ne se montrent jamais de jour. Ils expliquent qu'ils n'ont rien à offrir en échange du silence des aventuriers, mise à part leur reconnaissance.

Les aventuriers peuvent les laisser là et partir. Ce qui n'empêchera pas aux autres mercenaires intéressée par la récompense de venir faire le boulot.

Ils peuvent évidemment éliminer tous les esclaves.

Ou, ils peuvent aider les esclaves à trouver une échappatoire. Je laisse au soin du MJ de trouver une fin.

**Récompense :** De la part de la ville : 2000 PO, mais les aventuriers garderont un très lourd poids sur la conscience. Des esclaves : rien mise à part un remerciement dans les larmes. (Le MJ pourra un jour faire réapparaître l'un des esclaves, devenu riche-puissant-autre, qui pourra leur rendre la pareil).

**Xps :**

RIEN pour le massacre (non mais !)

60XP pour le sauvetage. Et 15 supplémentaire s'ils n'ont fait aucun mort.