

Le règne de Rulkor le Zwify

Ce scénario peut être joué n'importe où pourvu que le paysage permette d'installer une grotte. Vous pouvez également prendre une grotte existante, comme celles qui sont indiquées sur la carte "environs de Valtordu".

Synopsis sans aucun mystère

Rulkor le Zwify, un goblin qui a la folie des grandeurs, s'est auto-proclamé "seigneur de la région". Il a rassemblé quelque part des troupes et saccage les fermes, attaque les voyageurs et prélève "son impôt" sur tous les humains qu'il croise. Il attaque la nuit ou au crépuscule. En général, il ne laisse même pas leurs vêtements aux gens. Comme les gobelins ne sont pas trop menaçants, il serait épaulé par un ogre gigantesque, qu'il parvient à contrôler on ne sait comment.

La mission et la rémunération

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Les aventuriers rencontrent un PNJ tout nu qui vient de se faire attaquer : il/elle leur donne une direction approximative pour pister la troupe de gobelins
2. Les aventuriers visitent un village et quelqu'un leur propose de prendre une mission — dans ce cas ils peuvent être contactés par un PNJ qui leur propose de faire la mission avec lui/elle, par le chef des gardes, par un marchand itinérant qui veut récupérer ses biens ou un employé municipal

Le paiement proposé est le suivant : 300 pièces d'or en tout pour l'élimination de la menace (paiement à récupérer au poste de garde après avoir fourni la preuve de cette élimination).

Le chemin aller

Vous pouvez vous arranger dans cette mission pour utiliser les compétences de pistage, en vous rendant sur les lieux de la dernière attaque. Si vous avez du temps, vous pouvez piocher dans la table des rencontres correspondant à la région visitée et donner quelques soucis à vos aventuriers. Quoi qu'il en soit, au bout d'un moment ils vont tomber sur la grotte. S'ils ne la trouvent pas, et bien... Ils n'ont qu'à rejoindre la plus proche taverne, pour oublier.

La grotte

Voir plus bas la description complète de la grotte. Ajoutez des gobelins en fonction du nombre d'aventuriers que vous gérez, en sachant que si l'assaut tourne mal ils peuvent être amenés à les combattre tous en même temps (bonne occasion d'utiliser des sorts à "large spectre"). Trois gobelins par aventurier me paraît une bonne base, sachant que certains sont plus puissants (enfin, moins faibles) et que le chef est meilleur que les autres. Il faut également prendre en compte le rat géant et l'Ogre Carniférox. Ce dernier est en fait vraiment stupide et il est dirigé par Rulkor par le biais d'un "collier de manipulation", artefact magique que le goblin a réussi à lui bloquer autour du cou pendant son sommeil. Si les aventuriers tuent Carniférox et qu'ils le fouillent, ils peuvent récupérer ce collier et le faire examiner par un sage.

Le trésor de Rulkor est constitué de divers objets (précieux ou non) que vous prendrez plaisir à choisir dans les tableaux d'équipement, de matériel, d'armes, d'ingrédients magiques ou autres. Les gobelins gardent rarement des objets dont l'aura magique est visible au premier coup d'oeil (c'est inquiétant pour eux). Comme ils ne sont pas très intelligents, ils préfèrent ce qui est clinquant et pas forcément intéressant.

Comme preuve de l'élimination des gobelins, les aventuriers peuvent fournir la "couronne de Rulkor", un truc en fer-blanc qu'il avait coutume de porter. Ils peuvent aussi rapporter sa tête avec eux (ou la tête de l'Ogre, mais c'est plus lourd).

Le chemin retour

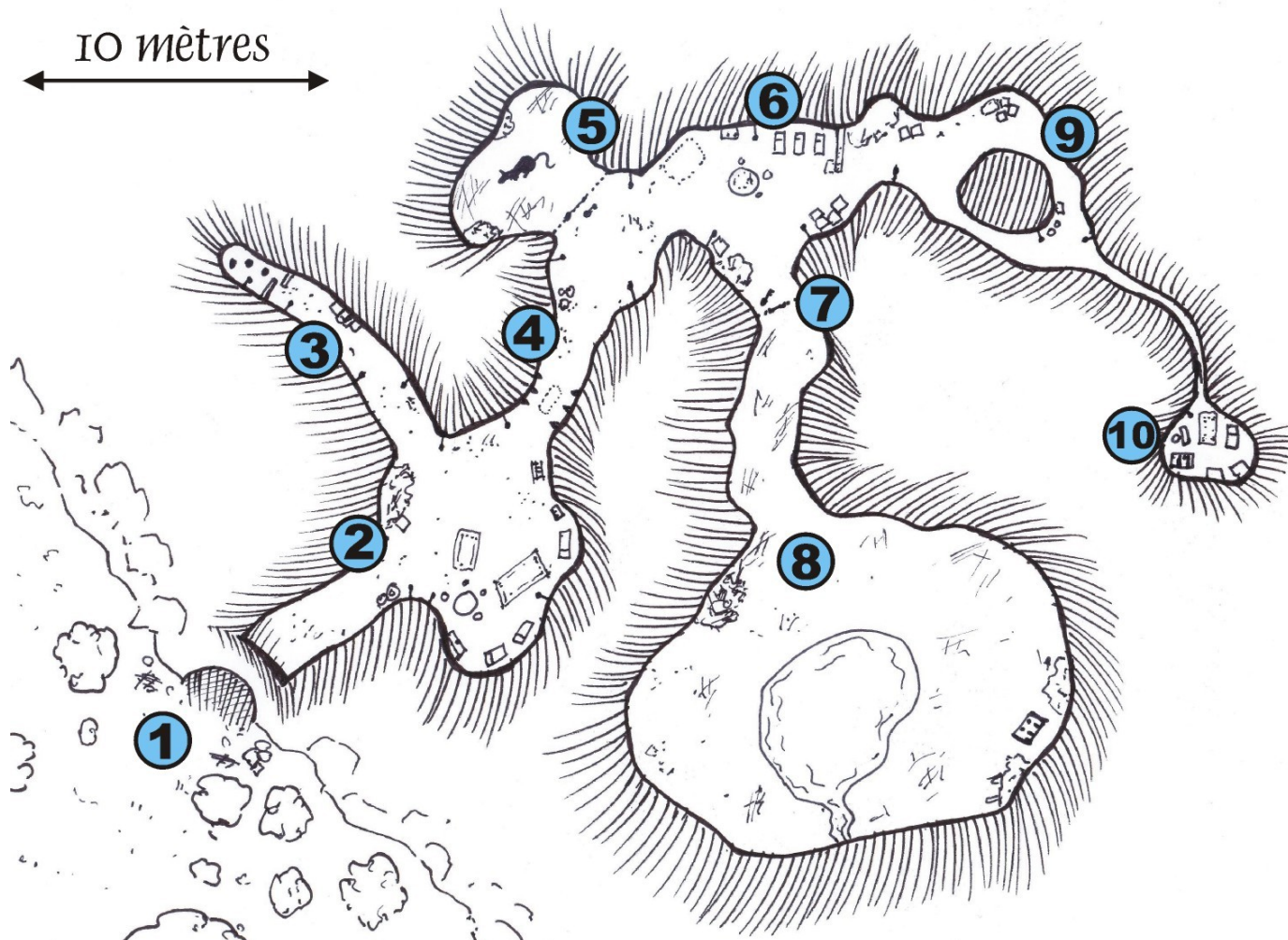
Comme pour l'aller, Si vous avez du temps et que vos joueurs sont chauds, vous pouvez piocher dans la table des rencontres correspondant à la région visitée et donner quelques soucis à vos aventuriers. Ils finiront bien par retrouver le village... Sinon, ils n'ont qu'à noyer leur chagrin dans la plus proche taverne. Si vous avez vraiment beaucoup de temps et que la mission était trop courte, faites découvrir aux aventuriers une "carte au trésor" planquée dans le bureau de Rulkor et promenez les joueurs jusqu'à un bois maudit ou quelque ruine gardée par des créatures malsaines. C'est un bon moyen de profiter d'une "extension de quête".

Pour ajouter un peu de tension dans l'aventure, vous pouvez choisir de jouer la mauvaise foi au poste de garde du village : une fois les aventuriers de retour et victorieux, les gardes refusent de payer le prix convenu car ils ne sont pas convaincus par la preuve rapportée. "Mais écoutez, messieurs-dames... Vous m'amenez une tête de goblin, ça pourrait être n'importe qui" ! Utilisez les épreuves de charisme et les compétences de baratin/naïveté touchante pour influencer les gardes jusqu'à ce qu'ils acceptent de payer.

Attribution des points d'expérience

Rien de compliqué ici, c'est une mission détente-baston et donc il n'y a pas grand-chose à apprendre. Je propose un maximum de 30 XP pour l'ensemble de cette quête (sauf si vous partez dans une quête étendue), après tout ils ont déjà reçu pas mal de points en tuant les gobelins et il n'y avait presque pas d'enquête. Mais tuer les gobelins, ça détend... Et puis c'est une oeuvre sociale.

Annexe : le plan de la grotte (voir page suivante)



(1) - Entrée de la grotte : à l'extérieur, quelques arbres et buissons cachent l'entrée de sorte qu'il n'est pas très facile de la voir, en tout cas de loin. Il peut y avoir 1 ou 2 gobelins en faction à l'entrée. S'ils sont attaqués mais non maîtrisés ils prendront peur et rentreront immédiatement à l'intérieur pour chercher des renforts.

(2) - Première salle "à vivre" des gobelins. Ils ont installé un peu partout des trucs récupérés : paillasses, tapis, vieille table, chaises pourries. Un tas de débris divers peut contenir des trésors insoupçonnés. Une odeur nauséabonde semble sortir du couloir (3).

(3) - Dans ce renforcement les gobelins ont aménagé des latrines. C'est archi puant et les héros sensibles (elfes...) Doivent réussir une épreuve de courage pour avancer jusqu'au bout. Il n'y a rien à y trouver.

(4) - Dans ce rétrécissement de couloir, un piège est dissimulé sous de la paille au milieu du passage. C'est un système de capteurs à ficelles reliées à un mécanisme qui lance des dards empoisonnés depuis les murs (venin tarentula).

(5) - Si un gobelin arrive à s'enfuir il peut aller ouvrir cette cage (avec une clé). Elle contient un animal dangereux, le rat géant Griffitik ! C'est une bête monstrueuse de près de 100 kilos. Si le rat est libéré il dévorera pour commencer le gobelin qui lui a ouvert la cage... Et s'en prendra ensuite aux aventuriers. Si les aventuriers trouvent la clé et ouvrent la cage eux-mêmes, il les attaquera néanmoins. Dans les débris de la cage on peut trouver des trésors, comme des pièces d'équipement d'aventuriers morts.

(6) - Grande pièce à vivre avec une fosse piégée à l'entrée (en haut à gauche). C'est un simple trou de 3m de profondeur recouvert de branchages. Là encore des vieilleries, quelques objets dans les tas de bazar et quelques gobelins qui ont vu les aventuriers arriver depuis longtemps. L'un des "gobelins puissants" possède la clé de la grille (7).

(7) - Cette grille épaisse et lourde s'ouvre avec une clé. À ce moment, ceux qui ont la compétence peuvent sentir le danger.

(8) - Une grande salle dans laquelle les gobelins gardent une autre de leurs machines de guerre : l'Ogre Carniférox. Il a lui-même son propre trésor que les gobelins lui ont donné pour qu'il se sente important : en général ce ne sont que des babioles sans intérêt mais le héros qui réussit une épreuve d'intelligence pourra y découvrir un objet intéressant (ingrédient magique onéreux, par exemple).

(9) - Rétrécissement de couloir avec quelques caisses contenant du matériel usagé, de vieilles armes...

(10) - Au bout du couloir, la chambre/bureau du seigneur gobelin Rulkor le Zwifly. Il est gardé par deux "gobelins puissants". S'il est acculé tout seul, il essaiera de se rendre car c'est aussi un gobelin. C'est lui qui garde le trésor... En dehors de ça la pièce est meublée de quelques trucs récupérés et d'un vieux trône vermonlu sorti de la décharge la plus proche.