

Troubles magiques à Glargh

Mission-enquête par Epss pour JDR Naheulbeuk, pour 3 à 5 aventuriers de n'importe quel niveau. Comptez environ 4 à 8 heures de jeu selon le niveau des joueurs.

Ce dont vous aurez besoin :

- Plan de la terre de Fangh Nord-ouest.
- Carte de la ville de Glargh si souhaitée.
- Carte de la ville de Mlinej.
- Une carte de la mine (fournie).
- tableau des rencontres-humains.
- tableau des rencontres-monstres.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...).

La ville de Glargh est en pleine crise et les caisses commencent à se vider (et ce n'est pas une blague on voit le fond !). L'université de magie est déserte, les vendeurs d'objets magiques, magiciens, professeurs, joailliers, sont en grève et crient au scandale, même le patron des sorciers noirs s'est joint au mouvement. Les mines Audair, principales fournisseuses de matières magiques, réputées pour leur excellente qualité de produits (Pierres, runes nordiques, ingrédients pour potions...), ne livrent plus rien depuis quelques jours. Les manifestations vont bon train, les réclamations, les menaces de rébellions commencent à inquiéter sérieusement les responsables de la ville, pour résumer, ça pue ! Les aventuriers doivent entreprendre un voyage vers les mines pour découvrir qui ou quoi est responsable de tout cela afin de relancer les activités magiques (qui sont le gagne-pain de la bourgade) et empêcher, accessoirement, le chaos dans la ville.

Récupérer la mission

La mission peut être confiée aux aventuriers de plusieurs manières :

- 1 - un bruit court dans la ville que le chef de la guilde des marchands cherche un groupe d'aventurier pour enquêter sur le cas et se rendre aux mines.
- 2 - les aventuriers sont à la taverne quand un messenger arrive pour lire un appel à l'aide émanant du notable de la ville ce qui intéresse nos amis en quête de reconnaissance (et de pognon).

Rencontre avec le notable / chef de la guilde des marchands.

-Choix 1 : les aventuriers doivent se rendre au siège de la guilde des marchands pour rencontrer Aldor makleu, le patron.

-Choix 2 : le groupe se rend au palais de Glargh pour rencontrer le notable de la ville Ernest Galmont le bon, qui s'inquiète de la situation.

Après une discussion entre le PNJ et le groupe, discours à improviser par le MJ faisant un résumé assez clair de la situation à savoir l'économie magique est au point mort, il faut vite régler la situation sous peine de rébellion et autres joyeusetés. Les aventuriers se dirigent vers la garde côtière pour récupérer une embarcation qui remontera le fleuve Elibed vers le nord, direction Mlieuj.

Le voyage vers la ville de Mlieuj.

Le voyage se passe relativement tranquillement à moins que vous ne vouliez échauffer un peu vos aventuriers, dans ce cas, un combat contre 4 pirates serait de mise, avec un butin au choix du MJ.

Si vous avez choisi la manière douce, du roleplay s'impose, je préconise donc :

- Aiguillage des armes, apprentissage des nœuds marins, etc. À la bonne volonté du MJ.
- Discussion avec le capitaine du bateau si l'un des aventuriers s'intéresse à la navigation...

On avait prévenu de l'arrivée des aventuriers et une diligence attend sur les rives pour les emmener à Mlieuj pour une halte bien méritée. En arrivant en ville, le groupe se détend à la taverne ou se ballade quand un nain armuré passe en courant à toute jambe en criant le nom de Murgol. Le patron de la taverne ou un passant dit aux aventuriers que Murgol est le maître d'armes du patelin et que ce nain semble être de ceux des mines Audiair.

Il est donc de mise d'aller rendre visite à Murgol pour en apprendre un peu plus sur la situation. Les aventuriers se rendent chez ce dernier (cf-carte) et frappent à la porte. Un nain à la barbe soignée, les cheveux roux très long et avec une chope de bière à la main se présente à la porte. Murgol dit au groupe qu'il est occupé avec une affaire. Les aventuriers doivent réussir à entrer soit par questions/réponses soit par jet de Charisme. Quand le nain apprend qu'ils viennent de Glargh, il laisse entrer nos amis. Le nain sportif de tantôt est assis face à une cheminée avec un bout de pain et une pinte.

Murgol demande à ce nain, du nom de Ganfur, de raconter aux aventuriers ce qu'il a vu : (accent nain du MJ souhaité, un peu de plaisir!)

« C'était un soir de soupe au potiron. Mes frères et moi-même étions en train de manger dans la salle commune quand un bruit sourd retenti des salles supérieures. Trois de nos frères sont partis voir, mais ne sont pas revenus. Tout le monde alla voir et c'est là qu'on vit un homme en robe sombre appuyé sur un bâton dominé d'une pierre flamboyante, une améthyste, je dirais. Il n'était pas seul, une bande d'orques nous encerclaient et sans nos armes, impossible de réagir. Nous avons été emmené par ces saloperies d'orques débilés dans les salles inférieures, dans nos propres cachots sans rien à boire ni à manger. J'ai forgé nos grilles, j'ai réussi à en sortir pendant la nuit, mais l'un des gardes m'a entendu, il m'a attaqué avec une vieille épée et j'ai été blessé, mais j'ai pu m'en débarrasser. Le cœur lourd de devoir laisser mes frères enfermés je pris la fuite. En passant près de la salle commune, j'ai vu le type en robe avec trois de mes frères, ils avaient comme l'air... Ensorcelé. Mes amis... J'ai bien peur que le même sort n'attende les autres si personne ne s'en charge ».

Murgol se tourne vers le groupe et ajoute « Les mines Audiair se trouvent dans les montagnes au nord-ouest d'ici. Braves aventuriers, la vie de ses frères, la ville de Glargh, tout cela dépend de la réussite de votre mission. »

Le groupe a deux choix possibles :

- ils partent vivre dans un pays chaud et la partie s'arrête avec une honte éternelle sur eux.
- ils acceptent d'aller jusqu'aux mines Audiair pour sauver le monde.

Dans le cas du deuxième choix, l'aventurier qui a le plus de charisme peut tenter de négocier avec Murgol pour offrir à chacun une pièce d'armure ou une arme ainsi qu'une carte des montagnes. Si le jet est raté, il accepte d'offrir des pièces d'armure et des armes contre des PO (Ça reste des nains !). -
Vigilance du MJ souhaitée pour proposer un équipement cohérent avec le niveau. -

Le voyage vers les mines

Après une nuit passée à la taverne, c'est au petit matin que le groupe, après un frugal petit déjeuner et une bonne nuit de sommeil (si le groupe est de niveau 1, un +1 aux jets de dés pour la journée serait acceptable), se tient prêts à partir vers les mines Audiair située à 57,3Km au nord-ouest d'après le panneau à la sortie de la ville.

Les aventuriers peuvent se rendre au relai diligences/écuries pour louer un moyen de transport.

Le prix sera déterminé par le MJ.

Les aventuriers se retrouvent dans la diligence qui les emmène vers les montagnes. Le voyage se passe tranquillement, rien n'est à déclarer jusqu'au moment où les chevaux ne veulent plus avancer, il reste environ 10 kilomètres à parcourir pour atteindre la mine. (si le groupe est de niveau élevé, je préconise un jet de courage qui, s'il est raté, donne un malus de -1 aux dés).

Les aventuriers peuvent rencontrer quelques bêtes dans les montagnes, mais rien de très compliqué à tuer. L'entrée des mines se fait voir au loin et les aventuriers ne voient rien de dangereux. (c'est le moment de prendre la carte de la mine).

Arrivée à l'entrée, aucun bruit ne se fait entendre (un jet d'adresse est recommandé pour le silence, excepté pour les personnages ayant déplacement silencieux). Délivrer les nains dans les salles inférieures en comptant sur leur aide pour reprendre le contrôle de la mine est le plus judicieux. Dans ce cas, une mission d'infiltration dans le silence complet est requise. Succession de jet d'adresse, si rencontre il y a, préférer une mort silencieuse. Arrivée dans les salles inférieures, un voleur avec crochetage fera l'affaire. Si le groupe n'en possède pas, l'un des nains peut expliquer au groupe comment ouvrir les grilles avec un caillon (Roleplay par le MJ).

Les nains ensorcelés peuvent être tués ou capturés en vue d'une guérison, au bon vouloir du groupe.

Le combat

Je préconise une sorte de jeu de plateau très simple pour le combat.

Version rapide : le MJ décide de combien d'orques se trouvent dans chaque salle ainsi que la position du sorcier et fait passer le groupe successivement d'une salle à l'autre jusqu'à la salle du boss.

Méthode infiltration :

Le groupe décide de pénétrer dans les salles avec adresse et intelligence en faisant le moins de bruit possible pour assassiner tous les ennemis. Les nains ne prenant pas part au combat, ils partent fermer les issues de la mine au cas ou. Le sorcier se retrouve à la merci du groupe et dans un fracas assourdissant et une lumière aveuglante, il disparaît, laissant derrière lui une table pleine d'objets magiques et un parchemin à moitié brûlé comportant le sceau de la communauté des nécromants cultistes de Khornettoh . Sur le morceau de parchemin est écrit : « ... Et de ses cendres, Gzor renaîtra ». Si la méthode est une réussite, je préconise un score XP avec bonus.

Méthode bourrin :

Le groupe veut juste du sang partout sur le sol et amente tous les orques en faisant le plus de bruit possible créant une bataille et un bordel sans nom. (les nains peuvent se joindre à la mêlée, rendant cela plus facile à gagner)

Fin de l'aventure et expérience

Après des adieux très tristes avec les nains et une promesse que l'activité reprendra au plus vite, les aventuriers repartent vers la ville de Mlinej. Cette fois-ci, le voyage se fera à pied. Les nains ont été libérés, la ville de Glargh retrouvera sa vivacité habituelle d'ici peu, la mission est un succès. La route du retour est calme, les aventuriers peuvent décider d'un nom de compagnie si ce n'est pas déjà fait, ils seront désormais connus dans la région pour leurs actes héroïques.

Les aventuriers ont plusieurs possibilités :

- Faire une pause à la taverne.
- Aller dire au revoir à Murgol et Ganfur et boire un coup.
- Repartir directement vers la côte.

ramenez les aventuriers à Glargh. Le notable ou le chef de la guilde des marchands remettra au groupe la récompense de 1000 P.O. Les aventuriers ont le choix de garder ou de remettre le morceau de parchemin. (il peut se monnayer).

L'expérience : 50XP pour la mission menée à bien, +15XP si méthode infiltration réussie, +XP des combats.