

SCÉNARIO II : TRAVAUX FORCÉS

Scénario pour personnages de niveau 1-2

Ce scénario est la suite de « camp goblin » et tout comme celui-ci, il est volontairement simpliste et destiné à des joueurs débutants. Il familiarisera vos joueurs avec les rencontres aléatoires lors d'un petit voyage et les initiera à une expédition dans un mini-donjon.

NOTES



Si les PJ's ont échoué lors du 1er scénario, le maire ne blâmera pas les joueurs mais la tristesse se lira sur son visage. Il demandera aux PJ's de rester pour aider les gardes à la sécurité du village et il fera appel à d'autres mercenaires dans les villages avoisinants. Quelques jours plus tard, après la constitution de la petite milice, il organisera une attaque sur le camp des Gobelins mais ils ne trouveront plus aucun des enfants kidnappés...

Si les PJ's ont réussi à neutraliser le camp et/ou à récupérer des otages, une grande fête sera organisée en leur honneur et ils seront payés pour ce service à la communauté.

Dans tous les cas, le maire organisera pour le lendemain une rencontre avec les PJ's dans sa demeure, une charmante bicoque qui doit défier les hivers depuis bien longtemps. Il leur offre une petite liqueur locale et demande leur aide.

LA MISSION



Raven, le maire, leur explique en ces termes :

«Tout d'abord, je tiens encore à vous remercier. Ce que vous avez fait hier, dans ce bois, démontre une force de caractère et un courage à toute épreuve. (Il fait une pause). Mais je ne crois pas que cela soit suffisant... En effet, vous n'avez fait que retarder leurs agissements d'une ou deux semaines tout au plus.

Les Gobelins et leurs chefs hobgobelins ne sont pas très malins et je doute qu'un tel plan puisse venir

de leur propre initiative. (Regard sombre). Les cartes que vous m'avez ramenées mettent à jour une sorte de mine à quelques jours au nord. Je pense que nous devons frapper au plus vite cet endroit pour démasquer le responsable et peut-être, par la même occasion, libérer d'autres enfants. (Il les regarde les uns après les autres).

Je sais que la tâche que je vous demande est ardue mais je ne peux faire appel aux forces militaires de notre suzerain. Nos régions sont en guerre plus au sud. (Petite pause pour marquer la gravité de ses paroles). Vous comprendrez que j'ai besoin d'hommes et de femmes comme vous... Bien sûr, nous vous récompenserons dans la mesure de nos moyens. »

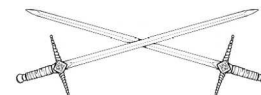
Note au MJ : la mission est vague mais c'est normal vu que le maire ne sais pas sur quoi les PJ's vont tomber. Quoi qu'il en soit, il leur fait totalement confiance et offrira leur séjour à l'Auberge des Cerisiers ainsi qu'une potion de soin pour chacun des membres.

LE VOYAGE



Après analyse du plan, la mine est à cinq jours de marche au nord. Il y a moyen de gagner une demi-journée en coupant à travers bois mais cela exposerait sûrement les PJ's à une ou deux patrouilles de Gobelins.

JOUR 1



- A) A travers les bois, il y a 75% de chance pour que les PJ's tombent sur des patrouilles. Avec l'absence de points de repli, ceux-ci ne se montreront pas très courageux.

Gobelins :

FP ¼ | Init +1 | PV 6, 6, 5, 6 | CA 15 |
Morgenstern +1 (1d8-1), arc court +3 (1d6)
dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0



Gobelin 1 : ○○○○○○
 Gobelin 2 : ○○○○○○
 Gobelin 3 : ○○○○○○
 Gobelin 4 : ○○○○○○

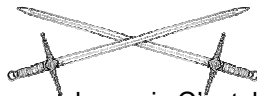
B) Par contre, s'ils décident de passer par la route, il y a 50% de chance qu'ils tombent sur une patrouille qui la garde. En effet, en l'absence de points de repli, les Gobelins préfèrent éviter les routes.

Gobelins :

FP ¼ | Init +1 | PV 6,6,5,6 | CA 15 | Morgenstern +1 (1d8-1), arc court +3 (1d6) dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

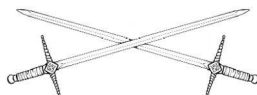
Gobelin 1 : ○○○○○○
 Gobelin 2 : ○○○○○○
 Gobelin 3 : ○○○○○○
 Gobelin 4 : ○○○○○○

JOUR 2



Ce jour-ci se passe sans grand souci. C'est le moment d'inciter vos joueurs à faire un peu de roleplay entre eux. Quand la nuit arrive, elle n'arrive pas seule, les hurlements des loups l'accompagne. Ceux-ci viennent du Nord...

JOUR 3



Le début du troisième jour est fatigant. En effet, la tension grandit et la fatigue emmagasinée la nuit précédente à cause des hurlements de loups n'arrange pas les choses. La journée en elle-même se passe bien malgré quelques mouvements furtifs dans les broussailles en fin d'après-midi. Il faudra un jet de Détection DD20 réussi pour apprendre aux PJ's que les choses qui se déplacent dans les broussailles sont en fait des loups. Une fois la nuit tombée, ces derniers passeront à l'attaque lors du deuxième tour de garde.

Loups :

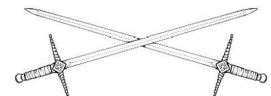
FP 1 | Init +2 | PV 16, 10, 11, 11, 12, 11 | CA 15, 16 | morsure 1d6+1 | JS +5 vig +5 vol +1

Loup 1 : ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

○○

Loup 2 : ○○○○○○○○○○○○
 Loup 3 : ○○○○○○○○○○○○
 Loup 4 : ○○○○○○○○○○○○
 Loup 5 : ○○○○○○○○○○○○
 Loup 6 : ○○○○○○○○○○○○

Notes au MJ : Pensez à jouer les loups finement : certaines meutes utilisent des techniques de guérilla très poussées.



JOUR 4

Si vous avez bien joué votre rôle, la tension est maintenant bien présente. Les morsures de loups de la veille au soir sont encore vives alors que la mine se rapproche à grand pas et, avec elle, de nouveaux lots d'ennemis.

Vers la fin de la journée, les PJ's ont 50% de chance de tomber sur une patrouille de Gobelins. Et s'ils ont le malheur de faire un feu de la nuit, ne montrez aucune pitié...

Gobelins :

FP ¼ | Init +1 | PV 5,6,4,5 | CA 15 | Morgenstern +1 (1d8-1), arc court +3 (1d6) dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

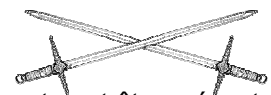
Première patrouille :

Gobelin 1 : ○○○○○○
 Gobelin 2 : ○○○○○○
 Gobelin 3 : ○○○○
 Gobelin 4 : ○○○○○○

Deuxième patrouille :

Gobelin 1 : ○○○○○○
 Gobelin 2 : ○○○○○○
 Gobelin 3 : ○○○○○○
 Gobelin 4 : ○○○○○○

JOUR 5



A partir de maintenant, la mort peut être présente derrière chaque arbre. Si vos PJ's se montrent prudents, la fin du voyage devrait bien se dérouler. Dans le cas contraire, faites leur rencontrer une ou deux patrouilles supplémentaires.



**Gobelins :**

FP ¼ | Init +1 | PV 7,7,8,7 | CA 16 | Morgenstern +2 (1d8-1), arc court +3 (1d6) dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

Gobelin 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 3 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 4 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vers la fin de l'après-midi, ils attrapent une grosse patrouille qui transporte des enfants dans deux chariots. Le convoi est constitué de 8 Gobelins ainsi que d'un Hobgoblin qui escortent 4 enfants kidnappés dans les villages des alentours.

Si les PJ's décident de suivre discrètement le convoi, celui-ci les conduira à l'entrée de la mine. Dans le cas où les PJ's décident d'attaquer le convoi, expliquez leur que ce n'est peut-être pas la meilleure idée du moment. En effet, même s'ils arrivent à libérer les enfants, que vont-ils en faire par la suite ? De plus, la patrouille est lourdement armée.

Gobelins :

FP ¼ | Init +1 | PV 6,5,6,6,5,6,4,7 | CA 15 | Morgenstern +2 (1d8-1), arc court +3 (1d6) dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +1

Hobgoblin :

FP ½ | Init +1 | PV 10 | CA 16 | épée longue +2 (1d8+1) dague +2(1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol ++1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

Gobelin 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 3 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 4 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 5 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 6 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 7 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 8 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Hobgoblin : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

LA MINE

Si les PJ's ont décidé de suivre le convoi, ils arrivent facilement à l'entrée de la mine. Sinon, il leur faudra juste un peu plus de temps pour y arriver. La mine est gardée par une troupe d'Orques (5 gardes).

Une fois le convoi arrivé, une discussion s'en suit entre le Hobgoblin et deux des Orques en faction qui emmèneront les enfants à l'intérieur. Ils ressortiront avec une bourse pour le Hobgoblin et le convoi repartira.

Il y a trois manières de rentrer dans la mine. Soit par l'entrée principale, soit par les conduits d'aération au sommet (jet d'Escalade DD15 pour descendre par les conduits) ou alors via la rivière qui s'engorge dans la colline à l'ouest de la mine. A moins de connaître cette petite rivière, il est presque impossible de la trouver. Pensez donc à mettre une carte rudimentaire sur le corps d'un membre d'une troupe de Gobelins.

A) Le passage par l'entrée principale ne peut se faire que via un combat avec les Orques en faction. Ceux-ci attaqueront à vue. Si les PJ's décident d'attendre la nuit, trois des gardes rentrent dans la mine pour se reposer et deux resteront en faction. Toutes les quatre heures, ils sont remplacés par deux autres.

Orques :

FP ½ | Init +0 | PV 5,6,4,9,5 | CA 14 | hache +3 (1d12+3) javeline +1 (1d6+2) | ref +0 vol +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +0 vol -1

Orque 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque 3 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque 4 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque 5 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

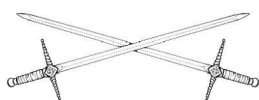
B) Il existe deux passages par les puits d'aération plus ou moins camouflés avec les branches et les feuilles qui y sont tombées. Un jet de Détection DD20 permet de les trouver. Les descendre, par contre, est particulièrement dangereux. En effet, avec



l'humidité, les parois sont glissantes (DD15 escalade) mais ce passage à l'avantage de donner directement sur le niveau -1 de la mine.

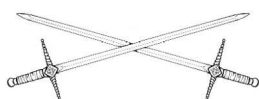
- C) Via la rivière, certainement le passage le plus dangereux mais il permet d'éviter de nombreux obstacles mais il est bien évident que les PJ's ne le savent pas !

Pour garder la tête hors de l'eau, les PJ's devront réussir un jet de Natation (DD15). S'ils le ratent, voyez les règles sur la noyade. Je tiens à attirer votre attention sur le poids de l'équipement qu'ils transportent. S'ils survivent à la ballade, ils arriveront directement au niveau -2.



DESCRIPTION GENERALE

Tous les couloirs ont été taillés à même la roche et rien n'est régulier. Par moment, il faut légèrement baisser la tête pour avancer. Ils faut également faire attention aux murs car à certains endroits, des pics de roches ressortent plus que d'autres. Il fait très humide et un petit filet d'eau coule le long des couloirs. Si les PJ's sont rentrés de jour, ils entendent des « Pic! Toc! » provenant des profondeurs de la mine.



NIVEAU 0

1. On y stocke quelques denrées (pain, viande faisandée, eau potable) mais également quelques armes (épées longues, courtes, arcs et morgentstern).
2. La salle de repos des gardes de l'extérieur. Il y a quelques couches sales et l'odeur qui s'en dégage est forte. Une fouille de la pièce ne révélera que quelques pièces d'argent (1d8)
3. C'est là qu'on garde les enfants kidnappés avant de les transférer plus profondément dans la mine. Si les PJ's n'ont pas attaqué le convoi, il y aura 4 enfants dans cette salle. Dans le cas contraire, celle-ci sera vide.
4. Si la pièce 3 est vide, les deux gardes postés devant seront au niveau de la salle des

gardes. Dans le cas contraire, ils seront entrain de surveiller les enfants.

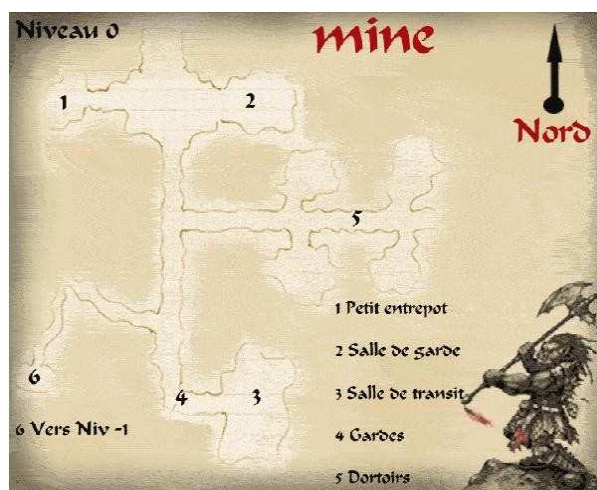
Orques :

FP ½ | Init +0 | PV 6,9 | CA 14 | hache +3 (1d12+3) javeline +1 (1d6+2) | ref +0 vig +2 vol -1

Orque 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○

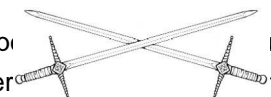
Orque 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

5. Voici les anciens dortoirs des ouvrier de la mine avant sa fermeture. Ceux-ci n'ont plus été visités depuis bien longtemps. Une fouille des pièces révélera quelques pièces d'argent (1d6) ainsi qu'une petite potion (fortifiant 1d4 pv)



NIVEAU -1

1. Deux gardes sont postés devant la salle des gardes du « niveau ». Ils attaqueront les intrus



Orques :

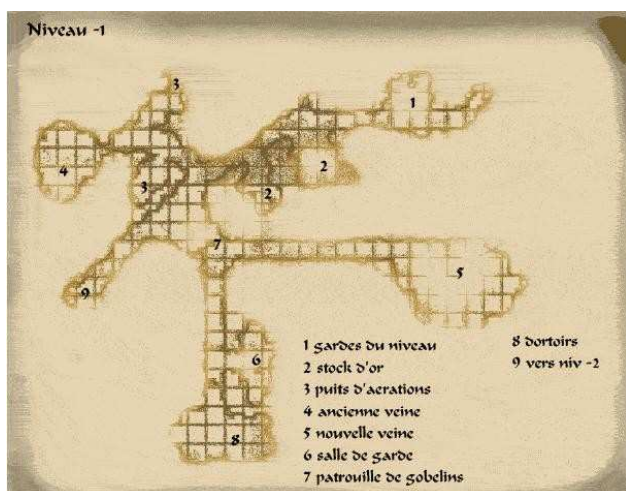
FP ½ | Init +0 | PV 6,6 | CA 14 | hache +3 (1d12+3) javeline +1 (1d6+2) | ref +0 vol -1 | vig +2

Orque 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Orque 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○



- C'est ici qu'on stocke les produits de la nouvelle exploitation. Des morceaux d'or brut sont rangés là dans de grandes caisses en bois. Il y en a plus ou moins une vingtaine avec le symbole d'un œil gravé sur chaque caisse.
- l'entrée par les puits d'aérations, il n'y a plus grand chose dans ces pièces excepté quelques outils rouillés et inutilisable



- Ancienne exploitation, il n'y a rien à part quelques outils ou des caisses éventrées...
- voici donc la nouvelle veine découverte par les goblinoides. C'est là qu'ils font travailler les enfants kidnappés dans les villages voisins. Ils y trouveront des outils plus ou moins en bon état ainsi que des caisses à moitié pleines de morceaux d'or brut. Si les PJ's se sont introduits de jour, il y aura plus ou moins 15 enfants entrain d'exploiter le site. Ils seront gardés par un goblin qui se charge du bon déroulement du travail à l'aide de son fouet.

Gobelins :
 FP ½ | Init +1 | PV 7 | CA 16 | Fouet +2 (1d6)
 dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

Gobelin 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

- Salle de garde et de repos pour les gobelins qui surveillent les enfants. Si les PJ's sont rentrés de nuits, il y aura 2 gobelins en faction, l'un d'eux sera entrain de dormir se reposant de sa journée éreintante à fouetter les enfants.

S'ils sont rentrés de jour, il y aura deux gobelins entrain de dormir se reposant de leur nuit de garde.

Gobelins :
 FP ¼ | Init +1 | PV 6,7 | CA 15 | Morgenstern +2 (1d8-1), dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

Gobelin 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

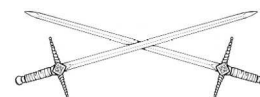
- Patrouille de deux gobelins qui surveillent le dortoir, l'entrée de la nouvelle veine et une bonne partie du couloir.

Gobelins :
 FP ¼ | Init +1 | PV 5,6 | CA 15 | Morgenstern +1 (1d8-1), dague +1 (1d4-1) | JS vig +2 ref +1 vol +0

Gobelin 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Gobelin 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

- Dortoir où se repose les enfants après les longues journées d'exploitation. Il y a une forte odeur d'urine et quelques rats traînent dans les parages.



NIVEAU -2

- Ancienne zone d'exploitation minière. Il ne reste pas grand chose d'intéressant et la plupart des salles n'ont plus été visitées depuis quelques années.
- Salle de garde et de repos pour la troupe d'élite du propriétaire des lieux. Il y a deux gardes plus un autre qui fait des rondes dans les couloirs.

Orques :
 FP 1 | Init +0 | PV 9,6,8 | CA 16 | hache +3 (1d12+3) Dague +3 (1d6+2) | ref +0 vig +2 vol -2

Equipement : une potion de vie (1d8), 1d10 PO



Orque 1 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Orque 2 : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Orque 3 (ronde) : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

3. Les appartements du maître des lieux. Un demi-orque d'une trentaine d'année (guerrier niveau 2). Celui-ci a été engagé pour rouvrir la mine et trouver de la main d'œuvre docile et bon marché. Il est bien évident qu'il attaquera à vue les PJ's. Il fera tout pour survivre sil se rends compte que le déroulement du combat lui échappe. Dans le cas contraire, il ne fera preuve d'aucune pitié. S'ils fouillent la pièces, ils trouveront deux potions de vie (1d8) dans un coffre ainsi qu'une bourse de 20 Po. Sur le bureau se trouve une lettre :



« *Roken,*

Comme promis, je t'ai envoyé les forces nécessaires pour la tâche qui t'incombe. Ne me déçois pas.

Wigskles »

Demi-Orque : Niv2

PV 19 | CA 19 | init +5 | épée batarde +6 (1d10+2), dague +6 (1d4+2) | ref +1 , vig +5, vol +1|

Equipement : armure plate, potion de vie (1d8)| 1d20 Po

CONCLUSION

Vous l'aurez sans doute remarqué, survivre à ce scénario pour des PJ's débutants n'est pas une mince affaire. Je ne saurais trop vous conseiller d'adapter les rencontres et les combats en fonction de votre groupe, voir à distiller des potions de soins quand cela s'avère nécessaire. Ce scénario se veut brutal mais pas mortel (du moins pas pour tout votre groupe).

Si les PJ's s'en sortent et arrivent à mettre un terme à l'exploitation, ils auront un nouvel ennemi commun en la personne de Wigskels. Qui est ce personnage et que manigance-t-il ? le maire Raven veut le découvrir (scénario 3 à venir).

Ecrit par Cerbère (webmaster@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

