

AFFRONT GOBELIN

aide pour la 1e partie, goblin arrow, de la campagne lost mine of phandelver. Il est conçu pour que les personnages arrivent au niveau 2 ou 3.

Introduction :

- * Objectif : transporter les marchandises de neverwinter jusqu'au provision barthen qui se trouve a phandalin. Le travail sera paye 10 PO une fois que la marchandise sera remise au propriétaire.
- * Gundren : nain qui embauche les pj afin qu'ils surveillent son convoi jusqu'à phandalin. Avec ses 2 freres rockseeker, il a découvert la wave echo cave.
- * Never winter : c'est de cette grande cite de la côté des épées que le convois part. Elle est en reconstruction par le comte neverember qui tente de restaurer toute la zone commercial.
- * Phandalin : petit village minier, destination du convois.
- * escorte de gundren : celui ci devant partir rapidement pour affaire a phandalin, il est escorte par sildar hallwinter (humain, cinquantaine) et frug (gnome, trentaine).
- * escorte du convois : 6 + pj
 - => dench, chef de convois (guerrier, ½ orc, quarantaine, borgne). A cheval.
 - => adran (ranger, ½ elfe, vingtaine, noble). A pied.
 - => 3 humains : sorrow (meurt lors de l'embuscade) a cheval, fey (gravement blesse lors de l'embuscade) a pied, beer (alcoolique et peureux) a chariot.
 - => tet'fer (barde chanteur nain, vingtaine) à pied. Il chante sur d'ancien royaume nain des montagnes ravage par les orcs, c'est pour cela qu'il va au convois.

Embuscade :

- * la route de triboar trail est bloque par des cadavres de chevaux, dont l'un est un âne.
- * 30 gobelins montent une embuscade, une moitie se trouve sur le flanc d'une colline escarpe (5 a 10m de hauteur, équipe d'arme a distance, certain saute sur leur victime. De l'autre côté, dissimule dans le bois menant vers la foret, le gobelins foncent sur le convois pendant les tirs allie.
- * le chef des gobelins est yeemik, il combat a partir du bois.
- * lors de l'assaut, les chevaux attelé a la carriole s'emballent et foncent devant. Du a l'obstacle des cadavres, ceux dessus doivent effectuer un jet acrobatie 18 pour ne pas tomber (les pnj ratent ce test).
- * lorsque 5 gobelins meurt, ou yeemik, toute la troupe gobeline fuit.
- * sorrow meurt lors de l'embuscade alors que fey est gravement blesse. Dench est légèrement blesse.
- * dench ordonne de rechercher la carriole, il y va avec les pj valide, les autres se reposent. Pendant ce temps adran repaire la trace des gobelins et il est évident pour tout le monde que gundren ainsi que son escorte se sont fait capturer il y a quelque heure.
- * une fois la carriole de retour, l'équipe part laissant tet'fer, avec la carriole, prendre soin de fey.

La grotte :

cette partie part du principe que les pj arrivent au moins 2h après que les gobelins aient fuit.

1 : entrée :

* 1 gobelin urine dans la rivière lorsque les pj arrivent.

* si les pj chargent, un 2^e gobelin leur tire dessus avant de s'enfuir dans les hauteurs. Si personne ne surveille l'entrée, il reviendra harceler les pj.

=> Si cela est possible, il blesse d'abord à la gorge. Si personne ne s'occupe de lui rapidement, il meurt noyé ou de son hémorragie.

2 : cachette :

* on peut entendre les loups aboyer.

* les gobelins fuient dans les hauteurs une fois que les pj ont traversé la rivière.

3 : chenil :

* 2 gobelins s'amuse avec les loups et frug, l'un regarde pendant que l'autre dresse les loups en les faisant torturer le gnome. Une jambe a été dévorée et d'autre morsure son apparence.

* un tunnel est rajouté, il se trouve en hauteur et permet d'aller en 6. 2 archers y apparaissent en cas d'attaque, harcelant une fois que les pj vont en direction du 4. En bas il y a des restes d'excrément, ce sont les toilettes du 6.

=> ce passage permet facilement au gobelin de fuir le 6.

* si les pj font beaucoup de bruit en s'attaquant au chenil) les gobelins du 6 se préparent au combat et arrivent par le 5.

4 : passage escarpe :

* en s'approchant (attention au éboulement), on peut entendre yeemik hurler sa colère (si les loups sont morts).

* en écoutant bien, on peut apprendre que klarg l'a puni pour avoir échoué lors de la dernière embuscade.

* yeemik passe ses nerfs sur sildar.

5 : le pont :

* c'est de là que viennent les gobelins quand ils attaquent les pj pendant qu'au 4, 2 archers harcèlent les pj (les prenant en tenaille).

* à chaque extrémité du pont, il y a un archer. 10 gobelins court sur le pont mais 2 par 2. si les gobelins sont surpris par les pj, leur mouvement est désordonné. Courant à plus de 2, le pont cède sous leur poids.

* lorsque le pont cède ou à un autre moment, yeemik apparaît avec sildar et leur fait l'offre suivante, sildar contre la tête de klarg.

=> Si klarg est présent, des insultes fusent, lui et ses hommes voudront le tuer mais si le pont n'a pas cédé, yeemik le fait couper.

6 : chambre :

* si tout est calme, sildar y est, il se fait tabasser par yeemik.

* 10 gobelins sont blessés et se reposent. En cas d'attaque ils fuient.

* 20 autres gobelins se reposent tout simplement, en cas d'attaque ils savent quoi faire.

=> 2 gobelins vont au tunnel (toilette) pour les prendre par derrière.

=> 2 gobelins vont au 4 pour tirer sur qui veut monter.

=> 2 gobelins vont à l'extrémité du pont pendant que les combattants descendent 2 par 2.

* en cas de défaite (5 gobelins ou yeemik mort ou pj en 6), ils fuient par 4.

* trésor : yeemik cache son trésor ici, 15 PA et 3 dents en or (1 PO chacun).

7 : bassin :

- * la vaisselle se fait ici ainsi que le nettoyage des affaires pillées lors des embuscades. Parfois les gobelins se baignent.
- * en cas de grosse invasion, les écluses sont ouvertes.
- * si les pj arrivent alors qu'ils ont mis en fuite les gobelins, ceux du bassin prennent peur et lâche les flots. Avec la dernière, ils sautent dans des tonneaux et s'enfuient avec le courant.
- * trésor : parmi les affaires entraînent d'être nettoyé, il y a pour 12 PO mais cela reste encombrant.

8 : le trône :

- * klarg prépare les affaires pour le château. 1 émissaire est avec lui pour être sûr d'avoir une part du butin.
 - => si les pj arrivent jusque là, klarg fait tuer l'émissaire par son loup.
- * en cas de branle bas de combat, klarg regarde ce qui se passe d'en haut.
- * quand le pont s'effondre, il ordonne aux gobelins en 7 de lâcher les eaux si les pj approchent. S'ils continuent à avancer, il envoie ses gardes du corps pendant qu'il fuit par le 3.
- * trésor : un chargement appartenant à Lionshiel Caster vaut environ 175 PO. Les rapporter au propriétaire leur permet d'avoir une récompense de 50 PO. Un coffre avec 600 PC, 110 PA, 2 potions de soin et une statuette de grenouille 40 PO.

Calcule des XP et difficulté pour : 4 pj niveau 1.

XP pour accéder au niveau 2 : individuel 300 / pour 4 pj : 1 200

XP pour accéder au niveau 3 : individuel 600 / pour 4 pj : 2 400

difficulté des monstres : journalier 1 200 ; facile : 100 ; moyen : 200 ; dur : 300 ; mortel : 400

pnj 3 humains n1, 1 nain n1, 1 ½ orc n4, 1 ½ elfe n2 journalier 3 800 facile : 275 ; moyen : 550 ; dur : 825 ; mortel : 1100

quête : 300

monstres : les pj devraient être entre 4 et 7 en comptant les pnj une fois l'embuscade passe.

embuscade : 30 gobelins : 50

XP : $30 * 50 = 1 500$; difficulté : $1 500 * 4 = 6 000$

comme les gobelins fuiront, la difficulté est correcte. Les pj étant 10 en comptant les pnj , cela fait 150 XP chacun.

Rivière : 1 goblin : 50

XP : 50 ; difficulté : 50

bosquet : 1 goblin : 50

XP : 50 ; difficulté : 50

chenille : 2 goblin : 50

2 loups : 50

XP : $4 * 50 = 200$; difficulté : $200 * 2 = 400$

pont : 15 gobelins : 50

XP : $15 * 50 = 750$; difficulté : $750 * 4 = 3 000$

il est très difficile de tuer yeemik car il reste a distance et s'enfuit. Si les pj y parviennent 75 XP.

bassin : 2 gobelins garde du corps : 50

XP : $2 * 50 = 100$; difficulté : $100 * 1,5 = 150$

les gobelins s'occupant de la vaisselle et ouvrant les écluses ne rapportent pas d'XP s'il se font tuer.

Trône : 1 loup : 50

1 goblours : 200

XP : $200 + 50 = 250$; difficulté : $250 * 1,5 = 375$

quêtes :

déjouer l'embuscade : 50 XP.

trouver les pièges : 25 XP / piège.

Sauver frug : 50 XP

sauver sildar hall winter : 75 XP.

Apprendre les informations de sildar (les frères rockseeker, l'araignée noire, la carte sur wave echo cave qui a été amène avec gundren au château cragmaw, iarno albrek un magicien qui a disparu une fois arrive a phandalin) : 25 XP.

Récupérer et rapporter les affaires appartenant a lionshield caster : 50 XP