



Des verts dans la décharge

Scénario du Mlainlutin

Introduction :

Maxence Bright, est membre de la guilde des transporteurs, il a de nombreux contrats avec les industries du pic, et notamment avec l'usine « Rayne Fluids ». Le job de ses gars est de récupérer les déchets de l'usine et de les acheminer deux niveaux plus bas, dans la grande décharge.

Maxence a déjà dépensé beaucoup d'argent en payant des escorteurs pour ces convois, mais il y a de plus en plus de gobelins. Il cherche désormais un groupe solide qui sera capable de frapper au cœur de la menace pour que ses camions gris et jaunes soient désormais synonymes de peur dans les légendes peaux vertes.

Le clan des grattes-déchets est dominant dans la zone est de la décharge ou livre les camions de Bright. Sous la direction de leur commandant Msk-Msk, ils construisent un exo-squelette qui sera demain la clef de leur domination sur Absalom.

Un bestiaire est proposé en fin de scénario.



L'embauche :

Recommandé par un de leurs récents employeurs, les joueurs sont contactés par Maxence Bright :

« Bonjour, je vous appelle car votre travail auprès de XXX à fait forte impression, j'ai besoin de peinture pour un problème. Je transporte des déchets depuis le niveau -6 jusqu'à la décharge du -8. Jusqu'ici je me contentais d'escorte pour mes camions mais les gobelins sont de plus en plus présents et j'ai besoin de vous pour marquer l'esprit de ces vermines. Mes camions

sont gris et jaunes, je veux qu'ils associent mon entreprise au danger et qu'ils cessent leurs attaques. Je vous payerais 2500 crédits dont 500 à l'embauche. Rencontrez-moi dans mes bureaux, je vous envoie l'adresse ».

Les bureaux de Bright Transport :

C'est un modeste bâtiment de bureaux, en revanche il y a des dizaines de camions gris et jaunes, plutôt bien entretenus, même si certains sont en fin de vie.



Maxence les recevra dignement, il est ouvert à la discussion et explique que les attaques se produisent lors des déchargements dans la décharge. Il laisse carte blanche aux joueurs dans les stratégies à mettre en place, il est ouvert à toute proposition.

Les attaques se font surtout sur l'est de la décharge, hors ils doivent déposer les liquides venant de Rayne Fluids dans cette zone qu'ils évitent habituellement.

Pour simuler la satisfaction de Maxence, expliquez aux joueurs que vous leur attribuerez un certain nombre de points de Frayeur Gobeline (FG) en fonction des choses réalisées pour éloigner les peaux vertes. Le but est d'obtenir 70 points de Frayeur Gobeline pour satisfaire Maxence. A partir de 50 points, l'évènement « *La vengeance de MbK-MbK se produit* ».

Les gobelins :

Les gobelins attaquent en groupe de 10 individus, ils ne tuent pas systématiquement les salariés de Bright, préférant les menacer. Ils volent parfois la cargaison (stupidement ^^), parfois les camions, parfois juste des pièces du camion comme les bars de déchargements (pincés robotiques articulés).

La stratégie que les joueurs pourront mettre au point est ouverte, quelques exemples non exhaustifs suivent, n'hésitez pas à récompenser les joueurs créatifs !

NB: *Rencontre aléatoire : N'hésitez pas à faire intervenir un Rat Taupe dans la décharge quand le cœur vous en dit !*

Défendre un convoi (5 points de Frayeur Gobeline) :

Se mettre dans l'équipage et faire un carnage sur les assaillants.

Piéger un vieux camion / une cargaison (10 points Frayeur Gobeline) :

Abandonner aux gobelins un vieux camion rempli d'explosif et le faire sauter à distance.

Faire un exemple (5 points de Frayeur Gobeline) :

Exposer les cadavres gobelins sur les lieux de dépôts pour intimider.

Profaner l'idole (10 points de Frayeur Gobeline) :

Il y a en permanence une dizaine de gobelins qui prient autour d'une statue aux couleurs criardes représentant un goblin de 4 mètres de haut. Vulgur l'Ordurier habite dans l'idole.

Suivre les assaillants (5 points de Frayeur Gobeline) :

Si on les suit, on pourra découvrir un trou dans le sol, masqué par une grande toile plastique. Ce trou forme un des points d'entrée à leur antre qui se situe dans les coursives de l'inter-niveau du Fic, entre le -8 et le -9.

Autour de la toile, 4 gobelins et leur chef, monté sur la selle d'un redoutable molosse puant (cf bestiaire). C'est un chien de la taille d'un dogue allemand, couvert de cicatrices et portant des traces de gale.

Nettoyer l'inter niveau (X points de frayeur Gobeline) :

L'inter niveau est gigantesque, les gobelins sont des centaines. Certains tunnels sont piégés et pourront se condamner, forçant les pjs à changer de chemin dans leur exploration.

Néanmoins plusieurs points d'intérêts pourraient capter leur attention s'ils arrivent jusqu'à eux :

- **Empoisonner un point d'eau (5 points de frayeur Gobeline) :** au détour d'un couloir, ils croiseront un détournement de tuyaux qui aboutissent à un vaste réservoir. Empoisonner ce réservoir (grâce aux déchets Rayne Fluids par exemple)
- **Nuire au centre de reproduction (10 points de frayeur Gobeline) :** Dans une salle insalubre au possible se trouve des femelles gobelines engrössées ainsi que de nombreux enfants gobelins, leurs cris sont insupportables et leur odeur répugnante. Bon il ne faut pas avoir de cœur pour s'attaquer à la nurserie, et les mères gobelins se battront en berserker.
- **Eradiquer l'élevage de Molosse puants (5 points de frayeur Gobeline) :** un chenil dirigé par Gabar le maître-chien peut être trouvé dans le complexe, il sera en embuscade et ouvrira à distance les cages, les joueurs affronteront 2 molosses adultes et se feront canarder par Gabar qui sera debout sur une cage. Il y a quelques petits qui pourront être relâchés à la surface.
- **Incendier leur entrepôt de stockage (10 points de frayeur Gobeline) :** bien protégé par 7 gobelins, une vaste pièce gardée au sec sert de stockage pour les vivres.

La vengeance de Mbk-Mbk :

Quand les joueurs auront cumulés 30 points de Frayeur Gobeline, Mbk-mok aux commandes de son exosquelette 100% recyclés utilisera un camion volé à Bright Transport pour se faire emmener jusqu'au siège de Bright Transport et fera un carnage sur place.

Les joueurs seront alors appelés par Maxence qui les félicitera pour le retour du camion volé, la présence d'esprit des joueurs devrait leur permettre de rappliquer en vitesse et de conseiller à Maxence et à ses salariés de se confiner. À l'arrivée des PJ, ce sera le moment de la bataille finale. Avant que l'exo-squelette explose, Mbk-mok sera éjecté avec son siège et rebondira violemment contre le plafond du niveau, il partira en vrille dans une fumée, au loin.

Conclusion :

Après ce combat épique, Maxence s'estimera satisfait et versera la prime convenue aux joueurs.

Bestiaire de la décharge

Vulgur l'ordurier



CR 3

XP 800

Mâle goblinoid technomancer

CN Medium humanoid (goblinoid)

Init +2; Senses darkvision 60 ft.; Perception +13

DEFENSE

HP 38 RP 4

EAC 13; KAC 14

Fort +2; Ref +2; Will +6

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee dague +5 (1d4+3 P)

Ranged explorer handcoil +7 (1d6+3 E; critical arc 1d6)

Offensive abilities magic hacks (empowered weapon), spell cache

Technomancer Spells Known (CL 3rd; ranged +7)

1st (3/day) - *holographic image* (level 1) (DC 16), *magic missile*

0 (at will) - *dancing lights*, *telepathic message*

STATISTICS

Str +0; **Dex** +2; **Con** +0; **Int** +4; **Wis** +1; **Cha** +0

Skills Computers +13, Engineering +13, Life Science +13, Mysticism +13, Perception +13, Physical Science +8, Stealth +13, Survival +8

Languages Common, Limited telepathy

Other abilities fast, tinker

Gear estex suit I, explorer handcoil, serum of healing mk 1



Molosse puant (Monture Gobeline)

CR 2

XP 600

CN Medium animal

Init +1; **Senses** low-light vision, blindsense 60 ft., darkvision 60 ft.; **Perception** +7

DEFENSE

HP 25

EAC 13; KAC 15

Fort +6; **Ref** +6; **Will** +1

OFFENSE

Speed 45 ft., burrow 30 ft.

Melee morsure +10 (1d6+4 P)

STATISTICS

Str +2; **Dex** +1; **Con** +4; **Int** -5; **Wis** +0; **Cha** +0

Skills Athletics +12, Stealth +7, Survival +7

Gabar le maître chien

CR 3

XP 800

Mâle goblinoid mystic

CN Medium humanoid (goblinoid)

Init +0; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision; **Perception** +8

DEFENSE

HP 32 **RP** 4

EAC 13; **KAC** 14

Fort +2; **Ref** +2; **Will** +6

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee battle staff +7 (1d4+3 B; critical knockdown)

Ranged diffraction perforator pistol +5 (1d4+3 So; critical bleed 1d4)

Mystic Spells Known (CL 3rd; ranged +5)

1st (3/day) - *life bubble* (DC 16), *fear (level 1)* (DC 16)

0 (at will) - *daze* (DC 15), *telekinetic projectile*

STATISTICS

Str +0; **Dex** +0; **Con** +2; **Int** +0; **Wis** +4; **Cha** +1

Skills Engineering +13, Life Science +8, Mysticism +13, Stealth +13, Survival +13

Languages Common

Other abilities fast, grasping vines [100 ft., 20-ft. radius], mindlink, speak with animals, tinker

Gear estex suit I, battle staff, diffraction perforator pistol, serum of healing mk 1, medpatch



Rat Taupe

CR 4

XP 1,200

N Medium animal

Init +1; **Senses** low-light vision, blindsense 60 ft.; **Perception** +10

DEFENSE

HP 50

EAC 16; **KAC** 18

Fort +8; **Ref** +8; **Will** +3

OFFENSE

Speed 30 ft., burrow 30 ft.

Melee 2 griffes +9/+9 (1d6+6 B; critical bleed) or
morsure +6 (1d6+10 B)

STATISTICS

Str +3; **Dex** +1; **Con** +5; **Int** -4; **Wis** +0; **Cha** +0

Skills Athletics +15, Stealth +10, Survival +10



Mok-mok (Exosquelette rapiécé)

CR 5

XP 1,600

Mâle technological soldier

CN Large construct (technological)

Init +5; **Senses** darkvision 60 ft., low-light vision, darkvision 60 ft.; **Perception** +11

DEFENSE

HP 84 RP 4

EAC 17; KAC 19

Fort +5; **Ref** +5; **Will** +2

Immunities construct immunities

OFFENSE

Speed 45 ft.

Melee tactical greataxe +12 (1d12+8 S)

Ranged tactical cathode cannon +15 (1d10+5 E)

Space 10 ft.; **Reach** 10 ft.

Offensive abilities brutal blast, fighting styles (bombard), grenade expert, heavy fire

STATISTICS

Str +3; **Dex** +5; **Con** -; **Int** +0; **Wis** +0; **Cha** +0

Skills Intimidate +11, Piloting +16

Languages Common

Other abilities unliving

Gear basic hardplate, tactical greataxe, tactical cathode cannon, gravitic modulator