Scénario de test : en terrain minier

Document du MJ, attention au spoil

Système :

Insurrection (mais peut être adapté à n'importe quel système qui collerait à l'univers)

Durée estimée :

1h à 3h selon les digressions.

Univers

Civilisation Steampunk légèrement futuriste et qui prospère. Omniprésence des métaux, des rouages, de l'horlogerie… Les cristaux ont une composante énergétique découverte il y a quelques années. ils peuvent être exploités par des spécialistes (ingénieurs, scientifiques, cristhaumaturges…) pour alimenter des robots, ou fabriquer des armes et outils hautement technologiques. Robotique, machine à vapeur, horlogerie… Religion basée sur des croyances liées aux dés. Foi en l'aléatoire, la chance est louée, la malchance crainte.

Lieu :

Une mine de métaux / cristaux. Globalement en pente, en montée quand on s'y engouffre.

Personnages recommandés :

Mineurs, géologues, ingénieurs, explorateurs, soldats, robots de minage, de forage, de combat, de sécurité, d'analyse…

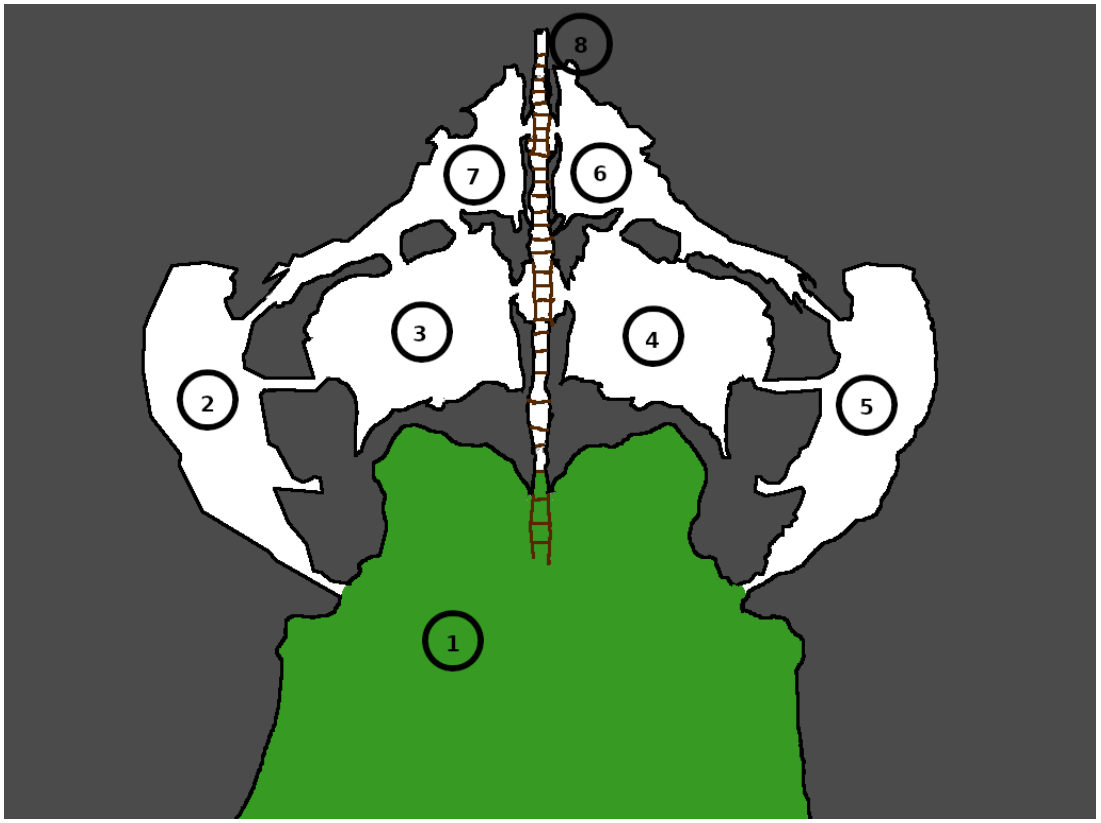
Intrigue :

Partie connue du MJ : A force de creuser, les mineurs sont tombés sur un cristal plus gros et plus puissant que les autres. Celui-ci a un effet inattendu : il corrompt les androids qui s'en approchent afin qu'ils défendent le cristal et repoussent les mineurs. Il génère aussi des élémentaires de fer et/ou de cristal pour le défendre.

Partie à exposer aux joueurs au début : Des mineurs sont portés disparus, et un robot est sorti de la mine, disfonctionnel. Des tremblements se sont fait sentir et une partie s'est éboulée. Les mineurs restés à l'extérieur ne connaissent pas l'origine du danger, et font donc appel à un groupe d'experts (les PJ) pour investiguer sur ce qu'il se passe dans la mine.

Événements

Ce qui suit n’est qu’une suggestion, une potentielle ligne directrice. N’hésitez pas à vous approprier le scénario en prévoyant vos propres rencontres.
Une montée de niveau est intégrée au cours du scénario, elle vise à tester les règles du jeu qui régissent la montée de niveau, elle est optionnelle dans un autre contexte.



Carte de la mine légendée

1. Extérieur de la mine, début de l’aventure. Tente, bivouac. Contremaître et autres mineurs, qui peuvent leur expliquer le problème initial. Les PJ peuvent négocier leur paiement, et demander une carte de la mine. Des mineurs sont en train de réparer et de fortifier l’entrée nord, qui s’est effondrée. L’entrée à l’est est complètement effondrée. L’entrée ouest est intacte.
2. Obstacle : robot au sol, à moitié fonctionnel.Selon le succès des tentatives de communication ou des réparations, il pourra donner des informations ou devenir offensif. Matière explosive stockée, les PJ peuvent la récupérer si besoin
3. Combat : 1 élémentaire de fer, favoriser la surprise, les joueurs peuvent le prendre pour un mur / un cailloux normal.
4. Rencontre : Machine ou PNJ pouvant alterer des dés, possibilité d’alterer ou d’ajouter un dé au sac des aventuriers (une seule fois)
5. Rencontre contre des cristaux d'Émeraude. Si combat réussi : Level up (une seule fois pour le scénario).
6. Mineurs coincés dans la partie éboulée. S’ils les libèrent : Level up (une seule fois pour le scénario). Ils peuvent par exemple utiliser la dynamite trouvée en salle 2 pour libérer le passage. En échange, les mineurs peuvent rendre un service, fournir du

matériel manquant, payer des pièces sonnantes et trébuchantes, fournir un wagon, réparer les rails…

7. Robots dysfonctionnel au comportement anarchique: combat potentiel
8. Fond de la mine. Boss : Gros cailloux en rubis, qui peut corrompre les robots (même alliés) et animer la pierre pour se défendre. Chariot posé sur les rails. Une fois le boss vaincu, la mine commence à s’effondrer. Les joueurs peuvent prendre le chariot et foncer tout droit vers la sortie. Avec un peu de chance, les mineurs auront tout fini de déblayer le chemin.