

## *L'attaque du chariot*

Le scénario peut se dérouler n'importe où. Récupérez la carte de la région où vous vous trouvez. Les ennemis fournis sont niveau 1, si vous avez des aventuriers plus puissants, ajoutez leur des niveaux et augmentez leurs caractéristiques.

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

« **Il Padron** » cherche une bande d'aventuriers sans gêne pour piller un chariot contenant un objet qui soit disant lui appartient. Ce chariot est censé être parti de la ville le matin même, donc les aventuriers devraient en avoir pour quatre heures pour les rattraper (en marchant) s'ils ne glandent pas en ville. Il leur dit de le retrouver à la taverne la plus proche mais ne précise pas que le chariot est escorté.

### *La mission et la rémunération*

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Les aventuriers traînent en ville et sont contactés par « Il Padron ».
2. Les aventuriers ne sont pas très nombreux – dans ce cas ils peuvent être contactés par un PNJ qui leur propose de faire la mission avec lui/elle.

Le paiement proposé est le suivant : 250 Pièces d'or pour cet objet, c'est une sorte de bâton plat transparent de 20 cm de long, avec des runes écrites dessus. Si un mage le touche, il ressentira des vibrations magiques.

Possibilité de récupérer le cheval rapide et robuste du marchand, de ramener le chariot, ou de se servir dedans. Bien sûr, près de Glargh ou Waldorg, les objets dans le chariot dans le chariot seront de meilleure qualité/vaudront plus cher que entre Chnafon et Valtordu.

### *Le chemin aller*

Pour le bon déroulement de la quête, la logique veut qu'il n'y ait pas de groupes de brigands. Il suffit aux aventuriers de suivre le chemin. Toutefois, vous pouvez piocher dans la table des monstres ou les tableaux de rencontre si vous voulez vous amuser.

## *La Caravane*

Une fois dans la ligne de mir, vous devrez faire très attention car les aventuriers ne verront pas que la caravane est gardée et s'ils y vont trop fort, ils peuvent abimer la caravane qui est escorté par deux personnes. Le marchand aura l'air courageux mais si un aventurier tente de l'intimider une fois son escorte décédée, il s'enfuira en courant. Toutefois, ils peuvent l'affronter. Si les couillons explosent le chariot, faites leur passer une épreuve de « pistage »(INT) pour retrouver l'objet de la quête.

Conseil : Ajoutez un point d'impact, de protection, d'attaque et de parade aux escorteurs a chaque niveau en plus.

## *Le chemin retour*

S'ils embarquent la charrette, vos aventuriers pourront affronter une troupe de trois brigands. Pour le reste, même chose qu'à l'aller. Si ils ont trop glandé ou sont partis trop tard, ils dormiront sur le bord du chemin (sauf s'ils ont la charrette). Si toutefois ils n'y sont pas allés de main morte, ils pourront, en fonction de l'heure, aller se coucher ou bien chercher « Il Padron » et recevoir leur récompense. Si ils arrivent à trouver leur employeur de jour, ils les payeront sauf s'ils font un « scandale ». Toutefois, s'ils le rencontrent une fois le soleil couché, il sera bourré et vous dira de revenir demain. De toute façon, il restera dans la taverne la plus proche du lieu de votre rencontre jusqu'à l'arrivée des aventuriers. Quand aux magasins évidemment ils ne sont pas ouverts la nuit.

## *Attribution des points d'expérience*

Rien de très compliqué ici, c'est une mission d'enrichissement. Je propose un maximum de 20 XP par joueur pour cette quête. Si vous êtes généreux, ajoutez individuellement 10 XP/niveau à chaque joueur.

Ex : Richard, niveau 10 :  $20+10*10=20+100=120$  XP

Jacques, niveau 3 :  $20+10*3=20+30=50$  XP

Par **Metallicoko**, anciennement **jirachi31**.