

# LE VIEUX MOULIN DE LOUBET

Scénario d'initiation au JDR Naheulbeuk, par Licoy — temps prévu : de 1 à 2 H de jeu

**L'attaque du moulin** : Vous m'avez bien aidé en acceptant de cuisiner ce gâteau pour ma fille, et puis vous m'avez l'air d'honnêtes gens. J'espère que vous retrouverez vos affaires. Bonne chance à vous. — Sargent de la Milice.

Cette partie annexe se déroule après la trame principale du scénario. Elle est bien entendu facultative, mais il reste conseillé de la mener à bien pour confronter les joueurs à la tactique et à la stratégie d'une bataille rangée.

**Mission** : se rendre au Vieux Moulin près de la Rivière Glandebruine afin de récupérer l'équipement de départ.

**Conditions** : vaincre les quatre bandits qui se sont installés dans le moulin.

**Bestiaire** : voir table des rencontres ci-dessous.

	AT	PR	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-XP	Notes
Lednear, guerrier	10	13	25		3	1D+2	14	15	Deux épées courtes - 2AT/assaut - AD 14
Ragnāk, prêtre	9	7	18		2	1D+2	10	11	Lance des prodiges des prêtres de Youclidh de niveau 1 Énergie karmique : 19 PA — Armé d'un marteau 1 main
Nelwyn, voleur	9	9	15		1	1D+2	8	9	Armé d'une dague — AD 12
Hörst, sorcier	9	8	12		1	1D	6	7	Lance des sorts de niveau 1, Magie Généraliste Énergie astrale : 23 PA — Armé d'un bâton de sorcier

**PNJ** : Les PNJ n'hésiteront pas à attaquer dès qu'ils reconnaîtront les aventuriers qu'ils ont volé. Ils ne sont pas vraiment courageux, et si la moitié d'entre eux se font tuer, il y a fort à parier que les autres ne demanderont pas leur reste et prendront leurs jambes à leur cou. Leurs comportements et effets personnels sont indiqués ci-dessous.

- Lednear** : bien qu'il soit un bretteur aguerri et doté d'une bonne dose de courage, son esprit tactique reste basique. Dans un combat, il est du genre à foncer en ligne droite vers son objectif sans prendre en compte l'environnement ambiant. En outre, il se prend pour le chef du groupe (ce qui est vrai dans la mesure où les autres lui obéissent sans conditions).  
Possessions : 1 potion de soin effet léger, briquet amadou
- Ragnāk** : un prêtre guérisseur de Youclidh ayant embrassé la route en compagnie d'amis peu recommandables, mais il n'en est pas moins coupable. Il aime à dire qu'il préfère ignorer les notions de bien et de mal. Ses principes religieux l'empêchent de fuir si ses camarades sont en difficulté. En combat, il se contente principalement de guérir et soigner.  
Possessions : 1 nécessaire de toilette complet
- Nelwyn** : l'exemple typique du cleptomane à qui personne n'accorderait sciemment sa confiance. D'ailleurs, même ses compagnons de route se méfient de lui. D'un habituel lâche et de faible constitution, il compense son manque de force et ses protections peu solides en se cachant et en attaquant ses ennemis à revers. Son domaine préféré est le cambriolage.  
Possessions : corde 5m, 3 outils de voleurs
- Hörst** : ce magicien de faible envergure, retors, fourbe et opportuniste, recherche la puissance à tout prix. Qu'importe le choix, Hörst prendra nécessairement le chemin de la facilité. Lors d'une bataille, il a tendance à d'abord lancer des petits sorts incapacitants comme l'ensablement oculaire de Munff, avant de donner dans des sortilèges plus offensifs.  
Possessions : 1 potion de réduction des plaies, Grimoire des Ordres Néfastes niveau 1

**Récompenses** : équipement de base, carte des alentours de Valtordu.

**Une guérison conseillée** : Eh, est-ce que ça va ? Faudrait pas laisser vos blessures dans cet état, ça risquerait de s'infecter à coup sûr. Si j'étais vous, j'irai voir le guérisseur, et il n'habite pas loin d'ici en plus. — Un type du coin.

S'il vous reste du temps et un peu de motivation, cette quête apprendra aux joueurs l'importance des points de vie.

**Mission** : demander à être soigné par le guérisseur qui habite Route de Pribba.

**Conditions** : payer une rémunération contre le soin des blessures reçues pendant la mission.