

# Un Travail Moins Facile

*Un scénario de Carey pour le jeu de rôles du Donjon de Naheulbeuk, par Pen of Chaos.*

**Intégré dans les « Quêtes de Loubet », destiné à trois à six personnages de niveaux 2 à 4.**

Tout commence à la taverne. Arrive un marchand ambulant, dont le gros chariot (huit essieux) est bardé de flèches. Il raconte une histoire classique d'attaque, sur la route venant de Valtordu, juste après Pluck, décrivant « des ombres » sautant sur la route et lui bloquant le passage. Il ne doit sa survie qu'à ses chevaux, qui ont accéléré suffisamment pour qu'il puisse s'échapper, sous une volée de flèches. Son compagnon est d'ailleurs touché à la jambe, inconscient, et nécessite des soins immédiats.

L'ambiance et l'évènement sont suffisamment importants pour intriguer et faire approcher les héros, qui vont commencer par montrer d'éventuelles compétences de premiers soins en soignant le gars, sans pour autant lui rendre connaissance, puis se feront offrir une bière par le marchand. Très rapidement, si ils ne décident pas d'eux même d'aller chercher ces brigands et les éliminer, il le leur demandera, et la foule environnante acclamera les héros qui une fois encore débarrasseront le pays d'une telle menace. Et si vraiment ça ne suffit pas, le marchand dira que cette bande de brigand est connue à Pluck, et que la garnison locale a offert une forte récompense pour la tête ou la capture de leur chef. Il ne sait pas combien exactement, mais il les allèche en mentionnant un ou plusieurs lingots de Béryllium (500PO) qu'il aurait eu à transporter pour le chef de cette milice locale.

Les héros décideront très probablement de se mettre en route, vers Valtordu. La route les amène à traverser une forêt sur laquelle ils feront une rencontre aléatoire (évitez juste les brigands), puis ils auront le choix de monter à Valtordu directement ou d'aller vers Pluck, petit village de l'autre côté de la rivière. Si ils cherchent des traces du gros chariot (celui-ci est particulier, il y a huit essieux), ils les trouveront venant de Pluck récemment. Il a plu la veille, et les seules traces datant d'après la pluie sont celles du chariot attaqué.

Au moment où les héros s'engagent sur le pont, un gros bonhomme les interpelle, masse à la main, et leur demande de déposer armes, bagages, protections et autres possessions, puis de sauter dans la rivière. Il les appelle vraiment « les aventuriers », et renverra, dans son discours, un pigeon. Si (ou plutôt « comme », car c'est peu probable que les héros obtempèrent) les héros refusent, voire attaquent, d'autres sbires à lui arrivent sur le pont. C'est un piège!

En réalité, il n'y a jamais eu d'attaque. Galbrok et son frère Galtronk ont monté une arnaque destinée aux vaillants aventuriers, les attirant avec de la gloire, de l'or, et de la renommée, pour mieux les dépouiller ensuite. Galtronk fait la tournée des auberges avec son chariot, racontant son attaque et appâtant son frère, alors que Galbrok s'occupe de les voler, voire de les tuer. Galtronk est très doué pour raconter des bobards, alors que Galbrok est un formidable combattant. Un système avec un pigeon voyageur, qui les héros peuvent remarquer sur le chariot d'une part, puis sur l'épaule de Galbrok d'autre part, leur permet d'être en relation. Galbrok envoie le pigeon à son frère au début de l'attaque, pour le prévenir que tout se passe comme d'habitude.

Après la bataille, les éventuels survivants peuvent donner des détails. Les sbires sont au courant de peu de choses, ils sont juste recrutés pour tuer des aventuriers, et touchent une part du butin. Cette troupe est inconnue à Pluck ou le capitaine de la milice n'est au courant de rien – et surtout pas d'une éventuelle récompense. Mais si les héros sont persuasifs, ils prendra les brigands en charge contre une récompense « forfaitaire » et minable.

Après ça, les héros auront sans doute envie de se venger de Galtronk, le marchand véreux. Ils retournent donc à Loubet et croisent la caravane – qu'ils voient arriver de loin – C'est pour eux l'opportunité de se venger et pour une fois de monter une « vraie » attaque. Galtronk, bien qu'ayant connu certaines arcanes de magie, est nettement moins bon combattant que son frère, et le compagnon blessé (toujours inconscient, d'ailleurs) ne sera d'aucune aide. Néanmoins il dispose de gros chiens qui pourront éventuellement poser problème aux héros. Si les héros décident de piller la caravane, ils trouveront un peu de matériel pourri – que Galtronk n'a pas réussi à revendre à Loubet – et la cassette contenant les bénéfices de la dernière vente (1D20+40 PO par joueur). Ils trouveront également quelques marchandises qui servent surtout de couverture à l'activité criminelle. Le trésor est la charrette elle-même, aménagée pour faire office de « camping char » et permettant à huit personnes de dormir à l'abri, avec même un petit salon central aménagé sous le plancher. Quatre chevaux tirent la cariole, et s'ils ne sont pas fait pour la monte, peuvent tout à fait servir de chevaux de trait.

### **Récompenses (loot! Loot!)**

Pour cette aventure, les héros reçoivent une base de 30xp, assorti de l'expérience de combat et habituels bonus. Il n'y avait pas réellement d'enquête, les héros se sont fait rouler, mais c'est plutôt satisfaisant de finir avec un bel équipement. De plus, cela permet de souder une compagnie, autour d'un équipement de grande classe et peu courant.

### **Suggestion pour le nombre d'opposants:**

« Niveau moyen » sbires par aventurier, « niveau moyen » arbalétriers/hallebardiers, et le chef.  
« niveau moyen \* nombre d'aventuriers /4 » chiens.

### **Détail des opposants:**

**Galbrok, chef brigand:** EV 45, AT 11, PRD 13, 1D+5 (Masse), AD 12, PR 4, CO 15. Chercher des Noises, Bourre Pif, Armes de Bourrin, Truc de Mauviettes. Peut esquiver ET parer dans le même assaut (mais pas deux parades ou deux esquives, faut pas déconner). Résistance Magie 12. Porte une Masse de Bonne Qualité, un Plastron de Cuir Correct, de bonnes bottes de cavalier et une ceinture d'armes avec une bourse contenant 1D20+10 PO, ainsi qu'un petit médaillon en or. Rapporté 20xp

**Le Sbire de base:** EV 20, AT 9, PRD 8, 1D+3 (massue, épée ou sabre) ou 1D+4 (Arbalète correcte ou hallebarde), AD 11 (arbalétrier: 14), PR 3 (veste et bouclier) ou 2 (veste seule), CO 11 (-2 si le chef est tué), Résistance magie 10. Portent une variété d'équipement pourris (le nombre fait souvent l'affaire), et 1D10PA sur eux. Rapportent 10xp chacun.

**Galtronk, marchand magicien:** EV 26, AT 7, PRD 5, AD 12, EA 30, PR 2, CO 12. Résistance Magie 14, Magie Phy 14, Magie Psy 13. Accès aux sorts offensifs de niveau 1 à 3. Faribolles, Arnaque et Carambouille CHA16, Chevaucher, Ressemble à rien. Porte une veste de cuir contenant un fiole explosive (2D dégâts sur une cible touchée, 1D sur les cibles proches), un Chapeau de Noble, des Chaussures de Noble, un Pantalon de Noble, une Chemise de Noble (bref, des habits qui en jettent). Porte une bourse avec 1D50+50 PO ainsi qu'un collier d'or portant le blason d'une œuvre de bienfaisance (nécessaire pour la suite). Rapporté 20xp

**Les Gros Chiens:** EV 12, AT 8, AD 7 (Esquive uniquement, sauf si morsure en cours), 1D+1 dégâts +2 blessures par tour de morsure (une morsure peut être maintenue si des blessures ont été infligées), CO 18 (quand on leur dit d'attaquer, ils attaquent...), Res Magie 4, PR 1. Rapportent 6xp chacun.

**Le Pigeon:** EV 3, AT 8, AD 17 (Esquive uniquement), 2 blessures par coup infligé (vise le visage). Si l'attaque du pigeon est parée, le pigeon prend des dégâts de l'arme (1D si c'est avec un bouclier). Tuer le pigeon rapporte 5xp et le titre « PigeonSlayer »

**L'Homme qui Dort:** ne combat pas. C'est un des sbires, sous l'emprise d'un sortilège entropique de sommeil depuis deux mois, qui doit encore dormir pour un bon bout de temps. Il est nourri de soupe, et les voleurs se servent de lui comme appât, en lui plantant une flèche quelque part pour faire style « il a été touché ». Les héros peuvent le tuer, mais bon, ils ne gagneront pas d'xp.