

UN PÉRILLEUX VOYAGE

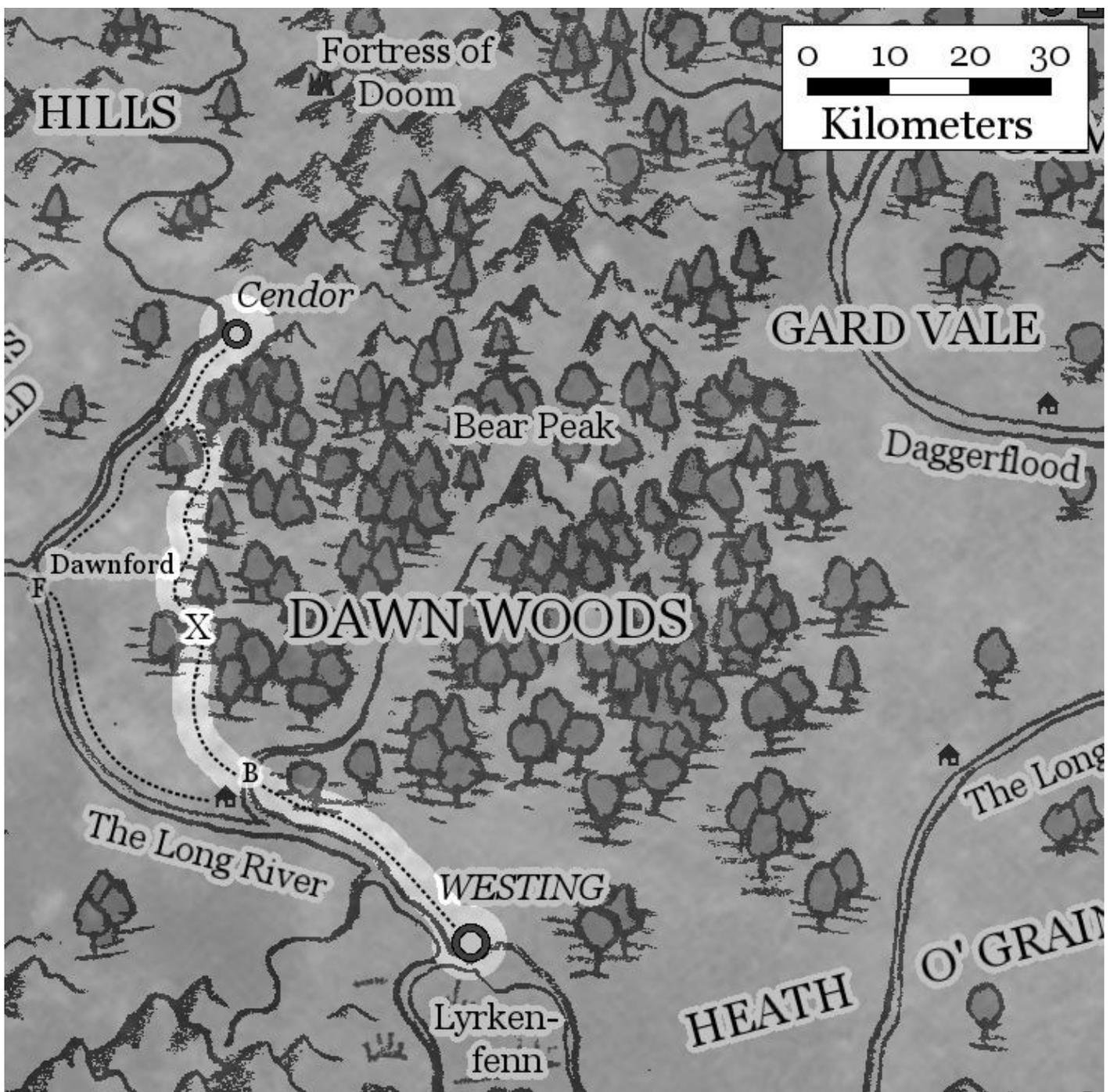
Le marchand **Harringer** a perdu tous ses mercenaires à l'exception de **Kemp** et **Emrick** lorsque son convoi de marchandises a été attaqué par des trolls des marais la nuit dernière près de *Lyrkenfenn*.

Arrivé à *Westing*, il recherche désespérément des héros afin de l'escorter, pour 1po par jour (repas inclus), jusqu'à ce qu'ils rejoignent le petit village de *Cendor*.

LES PNJS

Harringer est un homme moustachu, toujours bien soigné, grisonnant, mais exerçant son métier de commerçant d'un ton dur, mais il a un cœur d'or.

Malgré son âge avancé, il manie encore bien l'épée et est capable de se défendre seul. Il ne divulgue pas le contenu des 60 marchandises enveloppées dans des peaux de cuir, ni des petites boîtes qu'il transporte dans ses wagons, tracté chacun par deux bœufs. A l'intérieur se trouvent des épices exotiques et des ingrédients rares pour fabriquer des objets magiques.



Kemp et Emrick s'occupent des deux autres wagons. Ils accompagnent Harringer depuis le début du voyage et sont les seuls survivants de l'attaque.

Alors que Kemp est un vétéran bougon qui ne voit les PJs que comme des novices inexpérimentés devant apprendre le respect, le potelé Emrick – également le cuisinier – est de nature plus enjouée, sifflant régulièrement et montrant de bonnes manières face aux PJs.

Tant la gentillesse d'Emrick ainsi que le mépris à peine caché de Kemp doivent être toujours soulignés durant le voyage (sans exagération).

SUR LA ROUTE

À moins de faire face à des imprévus, le voyage de Westing à Cendor est prévu pour durer 4 jours. Le convoi lourdement chargé voyage précautionneusement à la vitesse de 20 km/jour, suivant la route tracée qui mène au village de Cendor dans la Colline aux Pins (Pine Hills) à travers La Forêt du Crépuscule (Dawn Woods), durant 90km.

ROUTINE DU VOYAGE

Les trois charrettes voyagent les unes derrière les autres, menées par Kemp, suivi par Harringer et finalement Emrick. Il y a une place pour chacun des PJs à côté du conducteur ou à l'intérieur de la charrette.

Emrick s'occupe des trois repas de la journée. Ces moments doivent être privilégiés pour faire du roleplay, afin de donner plus d'épaisseur à la situation.

Les PJs plus individuels peuvent s'occuper de choses comme allumer le feu, chercher du bois, s'occuper des bœufs ou faire l'éclaircir.

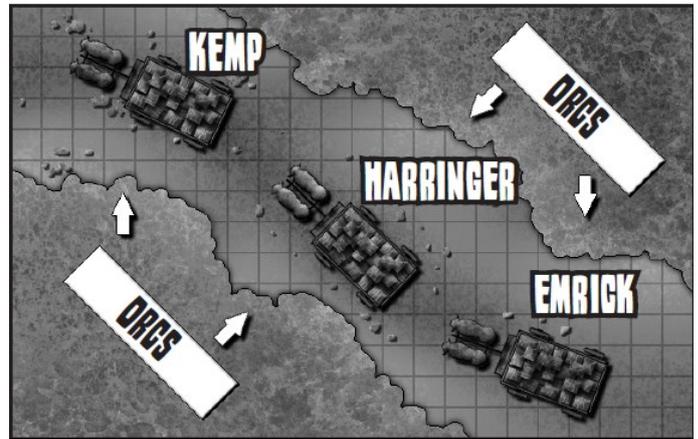
Un tour de garde est mis en place par Harringer toutes les nuits. Il y a toujours deux gardes debout et Harringer ne participe pas.

A la fin du premier soir, assez tard, le convoi arrive à un comptoir où Harrington loue un espace pour s'installer et où les PJs peuvent utiliser les dortoirs. Néanmoins, les tours de garde sont quand même mis en place, afin de garder la cargaison et les bœufs.

EMBUSCADE

Le second jour, la caravane est attaquée en fin d'après-midi par une bande de raiders Orques, guettant dans les fourrés. L'embuscade est marquée sur la carte avec un X. Il y a **4 orques**. Ils attaquent en deux groupes et considèrent les conducteurs des wagons comme les moins dangereux.

Kemp essaie de rejoindre le marchand pour l'aider bien que Harringer soit loin d'être sans défense.



UN CHEVALIER ERRANT

Le 3^e jour, le groupe rencontre un chevalier errant sur son cheval. Il se présente lui-même comme étant le Chevalier Wilbert de l'Ordre des Hommes Forts (qui n'existe pas). En dépit de son aspect délabré, ses manières sont impeccables et il est très aimable. Après les présentations, il demande au groupe s'il peut se joindre à la compagnie.

Lorsque Harringer parle de l'attaque des orques, il fronce les sourcils en lançant un regard noir et proclame d'un air mécontent :

« Hélas, encore une fois je suis arrivé trop tard – La honte soit sur moi ! Mon seigneur, il est de mon devoir que je vous escorte pour le reste de votre voyage, afin que les orques et d'autres canailles ne puissent lever la main sur vous encore une fois. Soyez assurés d'être en sécurité, avec Sir Wilbert à vos côtés ».

Harringer n'a aucune objection à avoir une escorte gratuite, tandis que Kemp soupire dédaigneusement « L'Ordre des Hommes Forts, jamais entendu parler d'eux », et Emrick murmure à l'oreille d'un des PJs, « C'est censé être un chevalier ça ? »

LE DÎNER EST PRÊT

Etablissant le campement pour la nuit, Wilbert explore l'endroit, Kemp et Harringer s'occupent des wagons et Emrick prépare le repas. Il murmure à n'importe quel PJ proche : « Gardez un œil sur ce supposé chevalier, il y a quelque chose qui ne tourne pas rond avec lui ».

Peu après, de manière inaperçue, Emrick ouvre un petit morceau de parchemin, en vide son contenu (de la poudre verte) dans la nourriture. Il jette ensuite le parchemin au feu.

Les PJs doivent effectuer un test de Perception pour remarquer son petit manège.

Le PJ est	Perception
...Avec Emrick	+8
...Avec Sir Wilbert	-8
...Avec Kemp et Harringer	-4
...S'occupe des bœufs	-2
...Cherche du bois	-8
...Ailleurs	+0

Si Emrick est questionné au sujet de cette poudre verte, il répond que ce sont des épices et n'hésite pas à goûter la nourriture.

Si les PJs font part de leur suspicion vers Kemp ou Harringer, ils mettent court au débat disant que ça fait longtemps qu'ils font le voyage avec lui pour mettre en doute sa loyauté.

Finalement, la nourriture est prête (et bien sûr empoisonnée). Ni Kemp ni Harringer ne prendront la peine de la goûter malgré le fait que le poison est assez facilement repérable (VMO)

C'est un poison narcotique. Il faut réussir un test sous « Résistance au poison (COR+Co), sinon, la personne s'endort profondément pour une heure. Si le test réussit, la personne en sera quitte pour une bonne nausée pour D20 * 20 min (tous les tests se feront avec -2 de malus)

Emrick et « Sir » Wilbert, en fait, Wilbert le Pourri, le leader de l'équipe du groupe dont fait partie le cuisinier- ont pris un antidote une heure avant de manger.

TRAHISON!

Alors que le poison fait son effet, Kemp (nauséux) et Harringer (endormi), Emrick et Wilbert prennent chacun une branche enflammée du feu de camp et reculent à 10m les uns des autres. C'est le signal pour les copains, cachés à 30m dans la forêt, d'envoyer une volée de flèches enflammées vers le camp. Déterminez les cibles aléatoirement. Après cela, Emrick et Wilbert vont s'occuper des survivants, alors que le reste de la bande rejoignent la bataille après 3 rounds. Si Emrick ou Wilbert n'arrivent pas à signaler le moment de l'attaque, le gang attaque à la tombée de la nuit.

À moins que tous les PJs ne se soient endormis, ils sont réveillés par les flèches, et sinon, Kemp les réveille à gros coups de pieds dans le derrière.

FIN DU VOYAGE

Si Harringer a survécu, il est éternellement reconnaissant envers les PJs, ainsi que Kemp qui s'excuse de son comportement durant tout le trajet.

Une fois arrivés à destination, Harringer demande aux PJs de le rejoindre un peu plus tard dans la soirée, une fois qu'il aura terminé de s'occuper de son affaire. Il remercie chaque joueur d'une prime de 100po chacun.

POINTS D'EXPERIENCE	
Par 10 kilomètres parcourus	1 XP
Combat	XP/PJ
Roleplay	0-50 XP
Voir Emrick empoisonner le repas	10 XP
Ingérer le poison	10 XP
Convaincre Harringer de ne pas manger	10 XP
Pour l'aventure	50 XP

CREDITS

Auteur: Christian Kennig

Editeur: Christian Kennig

Traduction et mise en page: Vik

Relecture: Mad Malik

Tous droits réservés. Ce produit est distribué sous la licence CC BY-NC-SA 3.0 Allemagne. Dungeonslayers est un jeu de Christian Kennig.



	KEMP & EMRICH		GRR 3		
COR 8	MOB 7	ESP 5			
Fo 4+1	Ag 0	In 2			
Co 3+1	Dx 1	Au 0			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
22	15	6-2	4	15	10
ATTAQUE			DEFENSE		
Epée longue (BA+2)			Cotte de mailles (VA+1, DEF-0,5)		
Arbalète légère (BA+2, Ini-2)			Casque (VA+1, Ini-1)		
Butin:	TT 1A:12, 2C:14				
FM:	2	Taille:	Normal	XP:	61

	COMPLICES		GRR 2		
COR 8	MOB 8	ESP 4			
Fo 4+1	Ag 0	In 0			
Co 3	Dx 3	Au 0			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
21	12	9	5	14	12
ATTAQUE			DEFENSE		
Arc court (BA+1, Ini+1)			Armure de cuir (VA+1)		
Epée courte (BA+1)					
Butin:	TT 2C:12				
FM:	2	Taille:	Normal	XP:	55

	PILLARDS ORCS		GRR 3		
COR 12	MOB 6	ESP 2			
Fo 3	Ag 0	In 1			
Co 3	Dx 3	Au 0			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	TIR
25	16+1	6+1	4	17	10
ATTAQUE			DEFENSE		
Cimeterre (BA+2)			Armure de cuir (VA+1)		
Arc court (BA+1, Ini+1)			Bouclier en bois (VA+1)		
Serviteur des Ténèbres					
Vision nocturne: Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité					
Butin:	TT 1B:8, 1C:10				
FM:	5	Taille:	Normal	XP:	70

	CHEVALIER WILBERT		GRR 3		
COR 8	MOB 6	ESP 6			
Fo 5+1	Ag 0	In 0			
Co 5+1	Dx 0	Au 0			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	
24	18	3	3	17	
ATTAQUE			DEFENSE		
Epée à deux mains (BA+3, DA-4, Ini-2)			Armure de plates (VA+1, DEP-1) (VA+1, Ini-1)		
Butin:	TT 1A:6, 2C:14, 2D:10, cheval				
FM:	8	Taille:	Normal	XP:	103

	HARRINGER		GRR 4		
COR 7	MOB 6	ESP 7			
Fo 3+1	Ag 0	In 3			
Co 4+1	Dx 0	Au 0			
PV	DEF	INI	DEP	ATT	
22+2	14	6	3-5	13	
ATTAQUE			DEFENSE		
Epée longue (BA+2)			Cotte de mailles (VA+2)		
Butin:	TT 2A:16, 4D:10				
FM:	3	Taille:	Normal	XP:	60