

---

# Les aventures de Kelnir

## LA COURSE

Ce scénario est une adaptation au JDR Kelnir du scénario « LA COURSE », créé pour la 10<sup>ème</sup> Coupe de France de WARHAMMER JDR par Sébastien Boudaud [sebastien@legrimoire.net](mailto:sebastien@legrimoire.net) dont je remercie le travail.

Disponible sur <http://www.legrimoire.net/scenarii/la-course.htm>



### Le Scénario en quelques mots :

Deux compagnies de diligences partent pour une course à travers Armandur. Les Personnages Joueurs (PJ) seront cochers ou garde-éclaireur ou passagers-voyageurs d'une de ces deux compagnies qui se battent pour obtenir une concession entre Marthleau et Braeron. La première diligence à franchir l'entrée de la cité.



## Les PJ et PNJ à bord

Dans chaque diligence il y a 2 cochers (PJ) qui se relaient lors de longs parcours, comme c'est le cas pour la course. Des passagers seront également du voyage, certains sont des Personnages Joueurs (PJ) et d'autres des Personnages Non Joueurs (PNJ). Un des PJ à bord est un membre de la Guilde des Conducteurs d'Attelages. Il est là pour vérifier le bon déroulement de la course et la bonne conduite des participants. Un homme à cheval (PJ) accompagne la diligence. Il pourra à la fois servir d'éclaireur et de garde pour ouvrir la route à la diligence, prévenir en cas de difficultés à venir etc.

Les PJ seront soit dans l'une ou soit dans l'autre des deux équipes qui vont s'affronter dans la course. Tous les joueurs autour de la table de jeu joueront des PJ étant dans une même diligence.

La veille du départ, le cocher principale de la diligence des Quatre Saisons aura été remplacé par un autre. Le départ de la Course est donné à Marthleau dans l'air frais du petit matin.

Les passagers ont réservé leurs places et payé 70 PO pour ce voyage, chacun d'eux espère donc que le parcours se déroulera bien... le voyage durera 7 jours environ si tout se passe normalement.

## A - INTRODUCTION : A LIRE AUX JOUEURS

Le chef de la Guilde des Conducteurs d'Attelages :

*« Chers amis vous allez prendre aujourd'hui le départ d'une course très importante pour chacune des deux compagnies de diligence que vous représentez. En effet, pour l'une d'entre elles seulement ce sera la victoire mais c'est avant tout une victoire pour la Guilde des Conducteurs d'Attelages puisqu'une nouvelle route va être tracée entre Marthleau et Braeron »*

Puis, il regarde les PJ :

*« Je vois dans vos yeux combien votre envie est forte de vaincre votre concurrent, n'oubliez pas que chaque équipage fait partie de la grande et même famille, celle des conducteurs d'attelages. Je vous demanderai donc maintenant de vous saluer entre équipages avant de monter dans vos véhicules. »*

Il montre les passagers d'un geste large :

*« Attention, n'oubliez pas que votre mission principale est de conduire en toute sécurité vos passagers et de veiller sur eux au moins autant que sur vos chevaux et surtout ne faites rien sur la route de déloyal ou de lâche qui pourrait mettre en danger nos passagers. D'ailleurs je salue nos deux observateurs qui feront la route avec vous et qui vous encourageront, je l'espère, dans ce sens.»*

*« Etes vous prêts ?*

*Partez ! »*

## B - Le Départ

La course est partie et les chariots déboulent côte à côte dans l'une des artères principales de la ville de Marthleau. En quelques minutes, les deux Diligences se retrouvent en bas de la ville et bientôt sur les routes (quelques charrettes tirées par des bœufs puis des étales mal placés ralentissent leur progressions, ...).

**Prendre un raccourci dans Marthleau ?** : prendre une rue commerçante c'est prendre des risques pour la diligence et les habitants très nombreux dans les rues. Cela demande un Test de Risque avec un bonus de 10% soit 60% de chance de réussir (50%+10%). En cas d'échec, se reporter à la section Règles sur les Dégâts et autres Accidents.

Chacune de ces diligences est équipée spécialement pour la vitesse. La traction est assurée par un attelage de 6 chevaux au lieu de 4 comme c'est généralement le cas. Plus souvent les chevaux seront changés par des chevaux frais, plus longtemps la diligence pourra rouler à une vitesse importante. Les PJ doivent bien comprendre l'intérêt qu'ils doivent avoir pour leurs chevaux et les soins qu'ils doivent leur donner (repos, nourriture...).

Note : Le nombre normal de passagers dans une diligence est de 6 avec deux places en réserve. Il est possible à chacun d'eux d'emporter deux coffres de bonne taille, les bagages étant amarrés sur le toit. Les étudiants d'Ashean se passionnent pour un type de compétition qui consiste à faire entrer un plus grand nombre de personnes dans une diligence. Le record est de 12 hommes, 1 nain et 3 hobbits

### **Les Passagers-Voyageurs (PNJ) :**

**Annabella Napoli** est une jeune femme aux cheveux longs cuivrés et au visage pâle. Elle aura tout le temps du voyage le petit chat tigré sur ses genoux. Ce petit chat du nom de Lys porte un collier de cuir bleu autour du cou. Elle quitte Marthleau et ses parents d'origine pour vivre à Braeron. Deux grosses malles font partie de ses bagages. Dans les deux malles se trouve découpé en plusieurs morceaux son amant qu'elle compte se débarrasser en chemin. Elle prend place dans le véhicule de la compagnie des Quatre Saisons. Pouvoir caméléon.

**Willy et Alfred Morgenstern** disent être deux frères marchands qui se rendent à Braeron pour leurs affaires. L'un et l'autre ne se ressemblent pas du tout et l'un est grand et costaud alors que l'autre est un petit-gros. Ils sont en fait ici pour veiller à ce que la diligence de la Flèche Express ne parvienne pas à Braeron sinon bien après celle de sa concurrente. Pouvoir faire disparaître les accents vocaux et faire apparaître sa mémoire

**Werner Wallmarer** est un homme d'une cinquantaine d'années. C'est officiellement un marchand qui se rend à Braeron pour la première fois. En fait, c'est un cocher accompli de la Flèche Express. Il fera tout pour subtilement retarder/saboter le parcours de la diligence des Quatre Saisons dans la Course (sans être découvert) pour que la Flèche Express gagne. Pouvoir Domination mentale

**Manuella Sanchez Y Gomez de la Raton (prononcez « ratone »)** est une Veldornienne de 30 ans environ qui ne semble pas comprendre tout ce qu'on lui dit. En fait, elle aussi cache son jeu (d'ailleurs elle ne parle pas un mot des patois locaux et connaît pas très bien les coutumes locales). C'est une voleuse qui détroussera chacun des passagers et même les cochers dès qu'elle en aura l'occasion (Tests de Vol à la Rire : 59%, Crochetage de Serrures : 75%). Elle ne volera pas forcément des bourses ou des bijoux mais aussi des documents officiels ou des objets personnels dans les bagages par exemple... Elle a décidé de rejoindre Braeron pour y rejoindre des membres du Culte de Thec. Elle prend place dans la diligence de la Flèche Express. Pouvoir Cracher du feu

**Adam Grand pied, le professeur Heironimus et Hugo Vasperini** (en cas de 6<sup>ème</sup> joueur à la table du MJ seulement) sont les 3 personnages joueurs passagers supplémentaires de l'une ou l'autre des diligences.

### **La Flèche Express :**

Les deux cochers (PJ) sont PJ1+PJ2 et l'éclaireur (PJ) est PJ3

Cette diligence est un carrosse aménagé pour la course. Très confortable, de larges fenêtres vitrées sont taillées dans ses portes sur lesquelles sont sculptés le blason de la compagnie. Dans la Flèche Express prennent place **Annabella Napoli** accompagnée d'un petit chat tigré, deux marchands **willy et Alfred Morgenstern**.

Profil de la Diligence :

Agi : 60

Résistance (E) : 5

Points de structures (PS) : 60

Information technique : Une des portières de cette diligence (à la discrétion du MJ) ne ferme pas bien. Malheurs au passager qui souhaite se pencher par sa fenêtre alors que la diligence est en mouvement, il risque la chute !

## Les Diligences des Quatre Saisons

Le châssis de cette diligence est construit de bois solide et massif. Il est habillé de panneaux de bois épais. Les passagers doivent s'asseoir sur de simples coussins de plumes fournis pour amortir les chocs.

Profil de la Diligence :

Agi : 50

Résistance (E) : 6

Points de structures (PS) : 40

Information technique : Un des deux roues arrière de cette diligence a une faiblesse très importante. Lors d'un précédent voyage un choc violent l'a fragilisée. Elle cèdera au moment où le MJ le jugera opportun (lors d'un virage, un passage délicat...) stoppant net la diligence avec des conséquences plus ou moins graves, à la discrétion du MJ. Seul moyen de d'anticiper le problème : lors du départ, un personnage possédant la compétence *Conduite d'Attelages* ou *Travail du Bois* déclare clairement qu'il contrôle l'état de la diligence et notamment ses roues.

## REGLES SUR LES DEGATS ET AUTRES ACCIDENTS :

L'ensemble du véhicule-chevaux est considéré comme un groupe unique.

Pour localiser un coup de quelque nature qu'il soit, on utilise 1D10 :

### D10 LOCALISATION

1-3 Cheval (déterminé aléatoirement)

4-7 Corps du véhicule

8 Une roue

9-10 Un cocher ou un passager exposé (déterminé aléatoirement)

Le cocher principal doit posséder la compétence *Conduite d'Attelages* ou faire un *Test de Risque* à chaque manœuvre la plus simple soit-elle. Le MJ pourra quand même exiger des tests de risque (avec éventuellement les bonus de +10% ou +20%) lorsqu'un Personnage ayant la compétence souhaitera faire une manœuvre particulièrement délicate ou éviter un accident dans une situation dramatique.

Si un cheval de tête de l'attelage est tué, le véhicule stoppe immédiatement et le conducteur doit réussir un Test de Risque pour éviter le basculement du véhicule.

En cas d'accident, tous les occupants subissent 2D6 points de Dommages et ce nombre n'est modifié que par l'Endurance personnelle (aucun point d'armure n'est pris en compte). Les Dommages subis par les passagers lors d'accidents plus importants détruisant complètement le véhicule (chute dans un ravin, un pont, une falaise...) sont laissés à la discrétion du MJ. Les personnages se trouvant à l'extérieur sont projetés à 1D4 mètres mais n'encourent pas de Dommages supplémentaires.

Si l'un des chevaux de la deuxième ou de la troisième paire est tué, l'attelage est ralenti de la moitié de sa vitesse, jusqu'à ce que le corps soit détaché. Si les deux chevaux de la deuxième paire sont tués, la diligence stoppe dans le même cas de figure que pour un cheval de tête tué.

Une roue peut subir 10 points de Dégâts avant d'être cassée. Ces dégâts ne s'appliquent pas à l'intégralité du véhicule mais si une roue est brisée, il risque de basculer de la même manière que si un cheval de tête venait d'être tué.

Les chocs : les chocs latéraux entre diligences peuvent être résolus simplement par un coup de force 4 pour chacune. Une diligence ayant subi des dégâts supérieurs à 80% de son score de base en Points de structure basculera et arrêtera la course jusqu'à récupérer suffisamment de points pour repartir (compétences Travail du Bois et Travail du Métal nécessaires pour les réparations ainsi que le matériel adéquat). Les chocs plus importants (contre un muret, suite à un basculement dans un fossé etc) provoqueront un coup de force 8 ou 12 suivant l'ampleur des chocs.

## C - La Guilde des Conducteurs d'Attelages

Cette guilde voit bien sûr d'un très bon œil la création d'une concession, mais certains de ses membres ont d'ores et déjà pris parti pour l'une ou l'autre de ces compagnies. La majorité d'entre eux souhaitent la victoire de la diligence des Quatre Saisons. C'est pourquoi dans le secret, un message va être envoyé à Ashean, demandant à une diligence de la Compagnie de partir dès le premier jour de la course. C'est elle qui franchira les portes de la ville de Braeron et non celle qui part de Braeron.

Note : Les Sémaphores installés entre Marthleau et Braeron permettent de transmettre des messages d'un relais de sémaphore à l'autre et cela jusqu'à l'une ou l'autre de ces deux villes en moins d'une heure.

### Les PNJs de la guilde dans la course :

**Helmut Wildebrandt** est l'observateur de la Guilde qui occupera une place de passager sur la Flèche Express. Il pèse près de 120 kilos et aura systématiquement besoin d'aide pour entrer et sortir de la diligence, se plaignant de la conduite des cochers et n'hésitant pas à faire des remarques désagréables. Un test d'observation suffira à un PJ pour se convaincre qu'il fait la comédie. Il aime bien boire et manger. Pouvoir faire glisser

**Joshua Pallowich** est celui des deux observateurs qui occupera sa place parmi les passagers de la diligence des Quatre Saisons. Cet homme petit, voûté au nez crochu ne désire qu'une chose : aller moins vite. « Bon sang, vous ne pouvez pas ralentir un peu, la route est bien trop en mauvais état pour aller si vite. Nous y seront bien à temps ! C'est aussi un personnage très curieux qui questionnera régulièrement les passagers sur leur avis concernant le voyage, leur vie et même leur passé... Il ne sera que très peu rassuré et perpétuellement angoissé pendant tout le voyage. Peut transformer ses attaques en ondes de choc

## D - La Route vers Braeron

Cette route est très mal entretenue. Il s'agit plus en fait d'un chemin durci par le passage des usagers, parsemé de trous et « nids de poules », uniquement praticable par temps sec. C'est justement sur cette route, après une journée de route qu'arrive en face et à la rencontre des PJ une diligence de la compagnie concurrente. Le cocher, seul aux commandes ne semble pas vouloir ralentir son attelage ni laisser suffisamment de place sur la route pour que les deux véhicules se croisent. Attention à l'accrochage ! Si le Cocher PJ aux commandes à ce moment-là ne décide pas de ralentir et de faire un écart sur le bas-côté, l'accident arrive (Cf. règle sur les accidents plus loin). Si l'accident n'a pas lieu, la diligence ennemie filera vers Marthleau et la diligence des PJ sera arrêtée quelques heures le temps de la sortir d'un fossé.

Le MJ peut faire intervenir plusieurs fois dans ce scénario les membres de la compagnie concurrente, leur diligence et leurs passagers plus ou moins hostiles. Voici quelques événements qui pourraient intervenir :

- 1- Un pont enjambant une petite rivière ne pouvant laisser place qu'à un véhicule simultanément est en vue et soudain débouche d'un chemin terreux la diligence rivale sous les hurlements de ses cochers. Laquelle des deux diligences passera le pont en premier ?
- 2- La diligence rivale semble être arrêtée devant les PJ sur le bas-côté. Les PJ peuvent décider de ne rien faire pour les aider et repartir mais l'observateur de la Guilde des Conducteurs d'Attelages risque fort de leur conseiller de s'arrêter « pour la bonne marche de la course ».
- 3- Après un événement ralentissant la progression du véhicule des PJ, la diligence rivale repasse devant celle des PJ et ses cochers comme ses passagers les conspuent au passage leur adressant des gestes obscènes.
- 4- Un homme est payé par les hommes de la compagnie concurrente pour voler la diligence des PJ lors d'un de leurs nombreux arrêts dans un des relais du parcours. S'il est découvert à temps et empêché, il s'enfuira rapidement évitant toute bagarre, sinon, les PJ devront continuer leur voyage sans diligence ou en trouver une autre.

- 5- Les PJ cochers peuvent également préparer de sales coups pour leurs concurrents mais attention, cela doit être mis en place au nez et à la barbe de l'observateur sans que celui-ci ne se rende compte de quelque chose sous peine d'être accusé de tricherie !

## E - L'Auberge-Relais Le Bremon

Alors que la nuit tombe, une pancarte indique la direction de l'Auberge Le Bremon. Une petite affichette est clouée dessus : « *Spectacles, Chambres confortables et Dîners de Roi* ». Si les PJ ne veulent pas de cette halte, de toute façon, leur observateur souhaitera s'y arrêter pour dîner.

Le Bremon, est une auberge-relais agréable à deux étages, située à l'entrée du village de Petitprès à 30 kilomètres de Marthleau. Là plusieurs compagnies de diligence on leur même relais et leurs chevaux frais réservés si nécessaire...

Au rez-de-chaussée, les PJ pourront découvrir une grande salle commune où déjeunent des locataires, et une scène où se produisent des spectacles dans la soirée. Les PJ pourront se restaurer: le plat du jour, chevreuil braisé pour 8 PA. Mais les PJ pourront commander ce qu'ils veulent, ils ont un grand choix dans cette auberge. L'aubergiste leur demandera de payer leurs chambres d'avance (1 PO la chambre, une personne par chambre), un bain revient à 5 PA.

## F - Les Chasseurs de Prime

Le MJ peut faire ici intervenir les chasseurs de primes à la recherche d'un certain **Hugo Vasperini**. Ces derniers semble savoir qu'il a quitté Marthleau mais ne sachant pas par quel moyen...

## G- Une Mauvaise rencontre

Alors que la diligence des PJ fonce à toute allure sur une portion de route droite et relativement en bon état, une silhouette apparaît en bordure de route. De plus près, les cochers (et passagers) semblent apercevoir une vieille femme enveloppée dans une large couverture et qui leur tend une main tremblante. Si les cochers n'arrêtent pas la diligence, l'observateur de la Guilde pourra l'exiger, signifiant que la compagnie doit porter assistance aux personnes qui demandent votre aide surtout ici dans ces lieux sauvages. Il s'agit bien entendu d'un bandit de grand chemin qui détroussera tous les passagers si on le laisse faire. On l'appelle « le Renard ». Il est connu comme étant un galant gentilhomme ayant été déshérité, « *Je ne laisse aux femmes que leurs plus beau bijoux : leur simple beauté si fleurissante à cette époque de l'année !* ». « *Monsieur, qu'avez-vous dans vos poches ? Veuillez les videz, merci* ». Bref, les passagers risquent de finir complètement nus...

Profil – Bandit de grand chemin (Roublard Niveau 10)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	65	10	11	90	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
65	65	55	25	60	75

Initiative : 90/45

Points de Vie : 162

Réduction dégâts : -4 (Armure de cuir)

Si parade : -23, Bonus +5 Dex

Arme : Epée (1D6)



**11+1D10+1D6 (épée)**

Règles spéciales : Toutes les compétences d'un roublard niveau 10 (notamment Esquive, Bonus +5 esquive et parade, coups précis, Tir chirurgical)

Pouvoir : Guérison

Dotations : Habits riches (chemise de soie blanche), tricorne surmonté de plumes de paon, masque en forme de tête de renard, épée, paire de pistolets avec poudre, cheval sellé et harnaché, 40 PO dans ses sacoches.

## **H- La Maison des Péagers**

Cette maison installée près d'un pont de bois est solidement bâtie pour protéger leurs habitants des attaques extérieures. La maison est occupée par la famille Hermann. Ce sont des Péagers peu sympathiques et irascibles qui demanderont 1 PO par jambe pour lever la barrière. Ils feront donc pour cela descendre les passagers si ces derniers ne veulent pas séjourner dans leur maison.

Un prisonnier se trouve actuellement, dans une fosse de quelques mètres carrés creusée dans le hangar et fermée par une grille de métal presque trop discrète sous la paille qui recouvre son sol... Les patrouilleurs ruraux ont demandé aux Hermann de le garder provisoirement le temps pour ces derniers de mettre la main sur l'ensemble de la bande de brigands dont il fait partie.

Les personnages et leurs passagers pourront faire un dîner léger et se reposer ici une nuit tranquillement (4 chambres se trouvent à l'étage).

Les Hermann possèdent un coffre massif (Difficulté de serrure : 30%) dissimulé dans une armoire qui est installé dans les bureaux au rez-de-chaussée. Il contient un coffret (Difficulté de serrure : 20%) contenant 260 PO. Dans le coffre se trouve également les comptes des péagers, une bague en or (Val : 20 PO) et trois bourses contenant chacune 3D10 PO. Consulter les comptes révélera que les péagers détournent une partie des taxes récoltées.

Libérer le prisonnier (Difficulté de serrure de la grille : 10%) devrait être relativement facile si Adam est parvenu à se faire aider par Annabella, sinon il risquerait de rester là bien longtemps.

## **I - L'Auberge-Relais de Huyderman**

Les propriétaires, Helmut et Hildegard Huyderman et les 3 garçons d'écurie gagnent leur vie grâce aux hôtes payants et aux redevances que leur paie la compagnie de diligences. C'est ici que les chevaux de la diligence vous pouvoir être remplacés par six chevaux frais. C'est également dans le dortoir contenant jusqu'à 20 personnes dans des lits étroits que pourront se reposer les cochers, les passagers pouvant avoir leurs propres chambres moyennant 2 PO. Pendant la nuit, la diligence restera abritée dans le hangar. Un repas sera servi aux passagers comme aux cochers dans la salle commune. Une forge est mise à la disposition des PJ souhaitant effectuer des réparations éventuelle. L'Auberge accueil également des patrouilleurs ruraux, ce qui en fait un lieu relativement sûr au milieu de parcours.

Avant le départ des PJ ces derniers recevront d'Hildegard Huyderman quelques sacs de nourritures pour eux et les voyageurs, elle leur souhaitera bonne chance.

Un homme de la bande des brigands se trouve dans l'auberge. A l'arrivée des PJ, celui-ci sortira de l'auberge pour prévenir ses compagnons quelque part à l'extérieur.

## Les Brigands

Lorsque les PJ sortiront de l'auberge au matin et s'éloigneront de ses bâtiments, à peine seront-ils entrés dans la Grande Forêt qu'un groupe de Brigands attaquera la diligence. Au besoin un fossé aura été pratiqué un peu plus loin pour stopper une fuite éventuelle... Ils sont au nombre de 10. Si 3 d'entre eux meurent, ils quittent le combat dès le début du round suivant sur un échec au test de Cha de leur chef (Cha : 40).

### Profil – Brigands

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
43	39	6	8	38	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
37	32	34	8	38	25

Initiative : 38

Points de Vie : 70

Réduction dégâts : -1 (Veste de cuir)

Si parade : -14

Arme : Epée (1D6)



**6+1D10+1D6 (épée)**

Dotations : Habits sombres, capuchon, veste en cuir épée, gourdin, arbalète avec munition, cheval sellé et harnaché, 1D6 PO dans une bourse.

Compétences : Coups assommants, déplacement silencieux (rural).

Les brigands possèdent des chevaux volés à de précédentes victimes et si les PJ ont libéré l'un des leurs lors de leur passage à la Maison des Péagers, ils finiront par les reconnaître et cesseront le combat, pour leur fournir volontiers leurs montures en échange des leurs. Sinon, et s'ils ont besoin de chevaux, les PJ devront se battre !

## J - La Grande Forêt

A partir de là les voyageurs sur la route commencent à se faire très rares et la route sinueuse traverse une forêt ténébreuse constituée de grands arbres enchevêtrés. Au bout de quelques heures, ils sont en vue d'une zone déboisée, une clairière au milieu de laquelle a été construit un oratoire près duquel ils pourront établir un campement.

Cet Oratoire est consacré à Adiel. A l'intérieur plusieurs animaux empaillés (têtes de cerf, chat sauvage, peau d'ours) décorent l'unique salle qui repose sur une plateforme de pierre d'environ 90 cm de haut. Une statue de la déesse est placée au fond de la pièce. Elle le représente droit et debout, la tête surmontée de grands et majestueux bois de cerf. Des vivres ont été laissés là pour les voyageurs de passage. Ces derniers sont sensés laisser une offrande (en or) en échange de ce service dans une petite fente aménagée dans le sol, au pied de la statue (2 CO, 25 PA).

En visitant les alentours de l'oratoire, les PJ découvrent 8 corps entassés. A plupart d'entre eux ont été transpercés de flèches. En effet, c'est près d'ici que la Tribu de l'Oreille Percée a établi son camp depuis un mois après avoir subi de terribles pertes face à une garnison menée par le Capitaine Snorrison. Ils ne se sont pourtant jamais attaqués à l'oratoire, n'osant pas franchir le seuil... Bref, tant que les Personnages restent dans l'oratoire, ils sont sans danger. Mais il faudra défendre les diligences et les chevaux qui risquent eux, d'être volés.

Note : quiconque se laisserait aller à piller les offrandes d'un oratoire pourrait encourir la *Colère de la Divinité*.

Soudain, les gobelins attaquent !



Les gobelins tirent par vagues successives des flèches à l'empennage gris, obligeant les personnages à se rabattre vers l'oratoire ou à se protéger dans ou sous la diligence. Après trois vagues de flèches, celles-ci cessent et un groupe de 2D6 gobelins part à l'assaut des diligences et des chevaux. Si 2 gobelins ou plus meurent au combat avec les PJ, l'ensemble du groupe recule le round suivant, et trois autres vagues de flèches suivent avant qu'un nouveau groupe attaque etc. Pour chaque vague de flèches, les PJ ne s'étant pas mis aux abris (les combattants au corps à corps) doivent faire un Test de Risque ou recevoir 1D4 flèches gobelines (Dégâts : 1D6+1D10+2). Après 4 assauts, les gobelins se retirent pour la nuit tout en encerclant la clairière...

Si les PJ essaient à un moment ou un autre de s'échapper en prenant la diligence, il y aura une course poursuite en échappant aux volées de flèches : des chevaucheurs de loups se trouvent parmi les gobelins et ils seront 4 à se lancer à leur poursuite (Cf. Règles su les Dégâts et autres Accidents, plus haut).

### **La Tribu de l'Oreille Percée**

Cette tribu nomade est l'une des premières à s'approcher aussi près des habitations humaines dans cette région. Elle est conduite par Ghork l'Arracheur de Têtes et Ragmak le Sage. Ce dernier expert en art divinatoire, car shaman du clan, a vu dans la disposition de ses pierres un signe du Dieu gobelin Karnos. Ce signe lui disait d'emmener sa tribu le plus au Nord possible, chez les humains, pour y « retrouver la fierté de la tribu ». Après avoir traversé les principautés frontalières et les montagnes pleines de nabots (les nains), subis plusieurs défaites, ils sont peut-être enfin arrivés au bout de leur voyage... Loin de leurs terres, les membres du clan ne sont pas tous aussi optimistes, mais se sachant protégés par leur Dieu et leur étendard, ils suivent par crainte les conseils de leurs chefs.

#### **Profil – Gobelins**

##### **Ghork et Ragmak – Profil gobelin alpha**

Dotations : Sabre gobelin (25%/plaies infectées), Casque, Bouclier, Arc court et flèches.

Note : parmi eux il y a des chevaucheurs de grands loups (Cf. caractéristiques dans le Bestiaire du livre de base).

## **K - La Ferme Fortifiée**

Cette ferme située dans un lieu très solitaire, en dehors des grandes voies de passage du pays est propriété de la famille Tannenberg qui y travaille avec 6 serviteurs et travailleurs aux champs.

Cette ferme est fortifiée de murs faits en rondins de bois, des fossés font le tour de la fortification. Des plates formes sur les toits des bâtiments permettent de surveiller les alentours donnant également une position dangereuse aux archers en cas d'attaque.

Une seconde ferme, celle de la famille Wolmar se trouve à portée de vue, elle possède elle, une tour de guet.

L'une comme l'autre ont adopté un système d'alarme mis au point entre elles : une cloche doit sonner pendant plusieurs minutes en cas de menace, pour donner suffisamment de temps aux bêtes et aux hommes de s'abriter derrière les fortifications. La famille Wolmar (le père, la mère et les 4 enfants) possède une vieille carriole dans sa grange. Certaines pièces de celles-ci peuvent être récupérées pour réparer une diligence ou bien si elle est bâchée, remplacer une diligence volée ou en trop mauvais état et abandonnée sur la route... Ils ont également quelques chevaux de toutes sortes laissés là par des voyageurs que personne n'a revu ensuite.

La famille Wolmar prépare un bon bouillon à ses invités qui parfois ne se réveille pas le lendemain... car éborgés durant leur sommeil si profond. « et puis quand même on peut pas toujours laisser toutes ces richesses nous passer sous le nez sans qu'on en garde de temps en temps » « Et d'ailleurs je suis sûr qu'ils seraient mieux ici avec nous qu'à courir on ne sait où »...

## **L - Le Village de Karnife**

Une pancarte plantée le long de la route annonce le village de Karnife à 3 km de là. Pour cela les PJ doivent empreinter une nouvelle petite route. Les chevaux ont bien besoin de repos et les voyageurs aussi...

Ce village à 80 habitants dont une dizaine d'enfants. Quelques poules et des chèvres se promènent çà et là. Il n'y a là pas de milice formellement organisée mais un garde surveille les deux portes du village. L'auberge, « le Gant de Cuir » tenue par Fréi grandsac et ses deux fils peut faire office de relais pour la compagnie. On y trouve une clientèle variée mais essentiellement forestière : chasseurs, trappeurs et bûcherons dont certains semblent très curieux d'en savoir plus sur les PJ.

Les écuries peuvent accueillir 2 diligences et une quinzaine de chevaux. Seuls 6 chevaux frais sont disponibles. Si la diligence concurrente est en tête elle est déjà passée par ce village et les chevaux bien qu'essuyés et nourris ne sont pas frais, ce sont ceux de l'attelage qui les a précédé. Un test d'Int et la compétence Soins de Animaux est nécessaire pour s'en rendre compte (le test à lieu que si le PJ annonce qu'il regarde l'état des chevaux). Sinon, ils pourraient bien voir leur vitesse être sévèrement ralenti le lendemain voir même avoir des chevaux blessés si le cocher les force un peu... Un vendeur de chevaux se trouve dans l'auberge, il est prêt à vendre ses chevaux aux PJ si ceux-ci le désirent.

Le village accueille un moulin à grain animé par une roue à eau, des fermes et plusieurs maisons à colombages, toits de chaume et dépendances de bois adossées aux bâtiments d'artisans dont un forgeron, un menuisier, un fourreur et un potier. De quoi se promener pour les passagers et se dégourdir les jambes. Des chambres sont disponibles à l'étage (2 personnes par chambre) et une salle commune est prévue pour ceux n'ayant pas les moyens de payer 6 pistoles.

## **M - Braeron enfin !**

Elle se trouve à l'intérieur d'un cirque rocheux de configuration inhabituelle car délimité par une sorte de couronne de remparts naturels. A l'intérieur, le sol est plat et c'est là que la cité est bâtie, environnée de champs qui prodiguent de riches récoltes aux habitants. Une route venteuse est taillée dans la montagne et s'élève à mi-chemin du sommet des rochers avant d'entrer dans un tunnel. La seule entrée de la cité. Ce tunnel est supposé avoir été percé par des moyens magiques il y a de nombreuses années et on le nomme souvent le « Chemin du Sorcier ». Il est long de 800 m environ et assez large pour que deux chariots puissent s'y croiser. A chacune de ses extrémités une petite forteresse complète le dispositif défensif de Braeron. A l'entrée de la ville, les diligences seront accueillies par les Membres de la guilde des Conducteurs d'Attelages de Braeron et par les autorités de la ville ainsi que quelques habitants venus en curieux.

Le MJ pourra ménager ici une arrivée à grande vitesse, un dernier sprint entre les deux véhicules etc.

## **CONCLUSION :**

L'arrivée s'est bien terminée pour la compagnie des Quatre Saisons puisqu'elle se trouve être forcément la gagnante si tout s'est passé comme prévu. La diligence de la Flèche Express a de grande chance en effet d'arriver que trop tard... mais peut-être est-ce que les PJ ont réussi à faire parler leur observateur et à lui faire trahir les projets de la guilde ?

La lettre que doit remettre Dieter est codée et seul un personnage connaissant la cryptographie peut arriver à déchiffrer le message de cette lettre et le document qui l'accompagne. Pietro Walavel est un petit imprimeur et le message lui demande d'imprimer le document qu'il aura décodé. Ce document est une chanson d'un Ménestrel, un pamphlet, une satire interdite à Marthleau et qui trouvera écho à Braeron...

### **Les points d'expérience :**

*Gagner : 200 points pour chaque PJ*

*Faire perdre la diligence : 150 points pour le (les) PJ dont c'est le but.*

*Remettre la lettre à l'imprimeur : 50 points pour le PJ.*