

# UN TRAVAIL FACILE...

Une aventure d'introduction pour The Dark Eye  
par Craig J. Brain



UN TRAVAIL FACILE—THE DARK EYE—L'ŒIL NOIR

# UN TRAVAIL FACILE...

PAR CRAIG J. BRAIN

UNE AVENTURE D'INTRODUCTION POUR THE DARK EYE RPG

TITRE ORIGINAL : AN EASY JOB

Traduit de l'anglais et mis en page par Rashtoul

"THE DARK EYE" AND "AVENTURIA" ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED  
TRADEMARKS OF FANTASY PRODUCTIONS GMBH, ERKRATH, GERMANY

## Quelques remarques:

Équivalences TDE / ON : J'ai traduit les *Paces* et les *Middenmiles* par des « Pas » et des « Miles » (valant respectivement un mètre et un kilomètre).

Les *Ducats*, *Thalers*, *Farthings* et *Kreutzers* sont devenus par soucis de simplicité, et par nostalgie, les bonnes vieilles pièces d'or, d'argent, de bronze et de cuivre que nous connaissons, avec leur système d'équivalence...

Abréviations des caractéristiques: J'ai laissé lorsque la transparence entre anglais et Français ne le permettait pas l'abréviation d'origine. Sinon, voici celles utilisées :

INI Base = Initiative de Base (Base INI) ; AT pour Attaque (AT) ; PA pour Parade (PA) ; EV pour Énergie Vitale (VI) ; PI pour Points d'Impacts (HP) ; RM pour Résistance à la Magie (RM) ; VI pour Vitesse (SD) ; EN pour Endurance (ED) ; PR pour Protection (AR) ; CO pour Courage (*Courage*) ; IN pour Intelligence (*Cleverness*) ; INT pour Intuition (*Intuition*) ; CH pour Charisme (*Charisma*) ; DE pour Dextérité (*Dexterity*) ; AD pour Adresse (*Agility*) ; CON pour Constitution (*Constitution*) ; FO pour Force (*Strength*) ; NS pour Niveau Social (*Social Standing*).

Seule l'abréviation TH correspondant à *Threat Value* n'a pas été traduite, ne trouvant plus la règle s'y référant (est-elle bien dans le Basic Rules d'ailleurs...?)

Cette aventure est bien sympathique et est parfaite pour vous plonger dans les règles de The Dark Eye. N'hésitez pas à encourager son auteur : [Craig J. Brain](#) (en anglais, of course !)

Rashtoul



## Un travail facile

par Craig J. Brain

Cette aventure est conçue comme un scénario d'introduction pour trois à cinq Héros inexpérimentés. Les Héros pré-tirés du livre de base de *The Dark Eye* (*The Dark Eye – Basic Rules*) feront tout à fait l'affaire. L'aventure a lieu dans la ville garétienne de Vinal, mais les personnages peuvent venir de n'importe quel horizon, tant que le Maître de Jeu donne son accord.

Un soir, alors que les Héros sont attablés à l'auberge de la Joyeuse Harpie à Vinal, ils sont accostés par Ulmuric Fessler et Gerion Rossel. Ulmuric est un vieil homme, grand et ses cheveux commencent à devenir gris. Il se présente comme Ulmuric Fessler, chef d'une des familles de marchands les plus importantes de Vinal. Il présente aussi l'élégant jeune homme qui l'accompagne, Gerion Rossel, le prétendant de sa fille. Gerion a un bandage sur la tête ainsi que de nombreuses griffures et contusions visibles sur les bras. Ulmuric explique que sa fille, Bronwyn, a été kidnappée par un Ogre et sa bande d'Orks et de Gobelins.

Gerion raconte aux Héros qu'en escortant sa fiancée depuis Vinal ils sont été victimes d'une embuscade. Le guet-apens a eu lieu alors qu'ils traversaient un ruisseau peu profond.

Gerion prétend qu'il a été assommé par quelqu'un venant de derrière lui et que lorsque il s'est réveillé, la fille avait disparue. Seul un Gobelins attendait pour faire part d'une demande de rançon à Gerion. Le Gobelins a dit que si il voulait de nouveau voir la fille en vie, il devrait ramener 100 pièces d'argent pour acheter sa liberté auprès de « Grishnak Brise-crâne, l'Ogre ». Le Gobelins s'est alors enfui par delà le ruisseau.

Gerion raconte aux Héros qu'il est alors retourné voir le père de la fille pour lui rapporter la terrible nouvelle.

Ulmuric dit aux Héros que payer la rançon est inacceptable, étant donné qu'ils devraient visiblement traiter avec des sauvages sans honneur. Au contraire, il préfère offrir 100 pièces d'argent aux Héros si ils retrouvent sa fille, saine et sauve, et qu'ils tuent les kidnappeurs. Si les Héros acceptent, Ulmuric insiste sur le fait qu'il doivent partir de bonne heure le matin afin d'obtenir les meilleurs résultats.

Gerion insiste aussi sur le fait d'escorter les Héros jusqu'au lieu de l'embuscade, une fois sur place il leur dira qu'il doit retourner à Vinal pour régler une affaire urgente.

Si les Héros lui demande ce qui est arrivé, il leur répétera la même histoire qu'à l'auberge.

Il spécifie bien aux Héros de ne « pas perdre de temps » et de le retrouver à la Joyeuse Harpie avec Bronwyn lorsqu'ils l'auront sauvée.

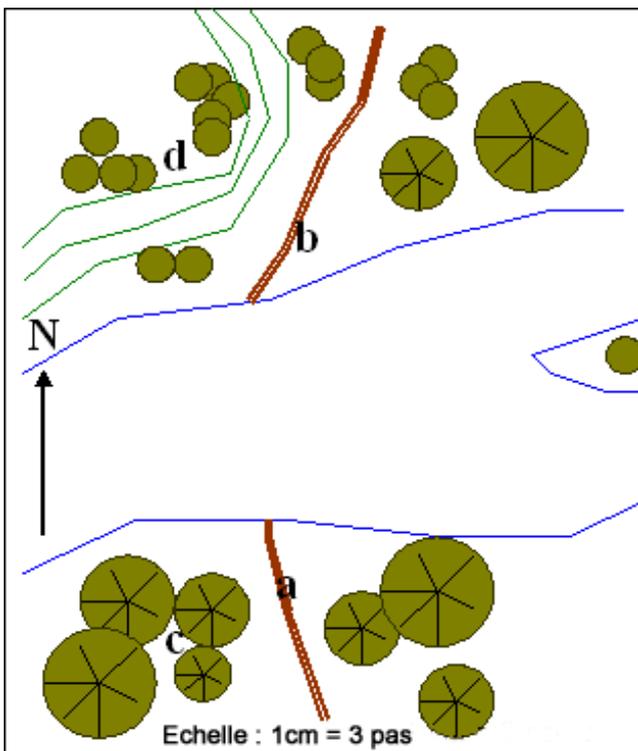
### 1. Le site du Guet-apens

C'est un gué où le ruisseau y est peu profond, à environ 50 miles au nord de Vinal **(a)**. Au sud de ce gué (par où les Héros arrivent), un chemin de terre suit un petit talus jusqu'au bord de l'eau. Du côté opposé, un chemin étroit mène, vers l'ouest, au travers d'un petit escarpement **(b)**.

Quiconque utilisant sa compétence de Pistage (*Track*) aux abords de l'eau sera capable de voir que deux chevaux sont entrés dans l'eau du côté nord. Cependant, un seul est ressorti du côté sud. Ce cheval n'a pas suivi la piste, mais est allé sous quelques arbres non loin. A cet endroit, il paraît évident que son cavalier est tombé et a heurté le sol **(c)**. Trois flèches rudimentaires d'origine gobelins peuvent être trouvées plantées dans les arbres proches.

Si la compétence Pistage est à nouveau utilisée, il est possible de déceler que plusieurs Gobelins ont encerclés le cavalier à terre et qu'ensuite celui-ci

est de nouveau remonté en selle.



Si la rive nord du ruisseau est examinée, des empreintes près de buissons situés un peu plus loin sur le chemin peuvent être trouvées (d). Au moins huit Gobelins se sont cachés dans les fourrés, prêts à « accueillir » les voyageurs. En plus de cela, un très gros épouvantail ainsi que trois plus petits (de la taille d'Orks) sont dissimulés dans les buissons.

Les traces des Gobelins mènent des épouvantails vers le nord-ouest. Les empreintes montrent qu'un cheval les accompagnait.

Si les Héros suivent les traces, ils retourneront près du ruisseau et suivront ensuite le cours d'eau sur environ 4 miles. Le Maître de Jeu peut très bien profiter de ce petit trajet pour y inclure des rencontres supplémentaires (par exemple des Araignées des Forêts).

### Mais que c'est t'il réellement passé ?

En fait, il n'y a pas de « Grishnak Brise-crâne », l'Ogre ». C'est une invention d'une petite bande de bandits gobelins qui a découvert un ingénieux moyen de dévaliser les passants.

Les Gobelins attendent discrètement que les voyageurs soient à mi-chemin dans le ruisseau. Trois

gobelins envoient quelques flèches d'une position couverte pendant que deux autres mettent en place les épouvantails ressemblant à un ogre et trois Orks sur l'escarpement proche.

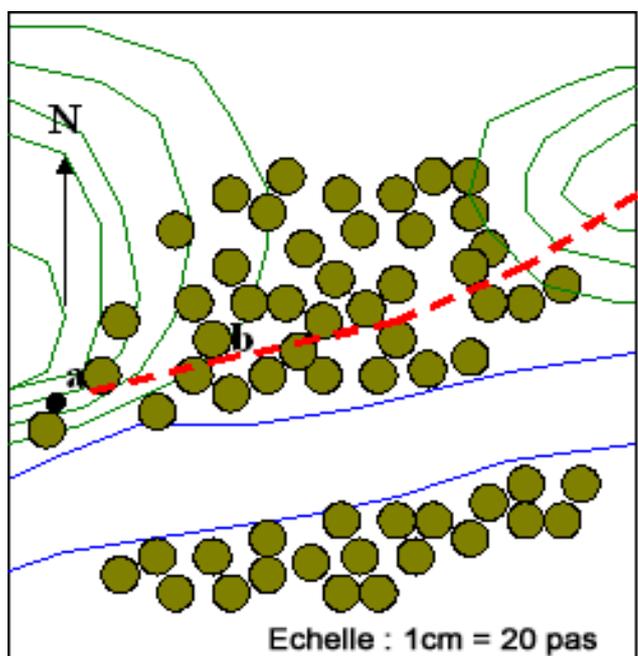
Gerion accompagnait Bronwyn Fessler (sa fiancée), la fille d'un noble local, de retour de chez un couturier très prisé de Vinal. Alors qu'ils traversaient le cours d'eau, les Gobelins cachés dans les buissons plus hauts ont mis en place les quatre épouvantails, tandis que ceux restants ont commencé à tirer leurs flèches afin d'empêcher toute tentative de fuite.

Gerion a paniqué et son cheval s'est emballé jusqu'à un petit bosquet, le faisant chuter de selle et le rendant inconscient. La clameur des gobelins se transforma alors de cris en rires.

Les gobelins se rendirent alors compte que Bronwyn était sans arme et effrayée, ils capturèrent facilement la fille et son cheval, qu'ils ramenèrent ensuite à leur planque.

Trois gobelins attendirent que Gerion se réveille, et un effectua la demande de rançon alors que les deux autres le menaçaient avec des arcs.

Gerion s'est alors enfuit du lieu de l'embuscade afin de raconter leurs malheurs (en composant une version plus héroïque que sa chevauchée désastreuse) et rapporter la demande de rançon au père de Bronwyn.



## 2. L'entrée de la planque des Gobelins.

Approximativement quatre miles à partir du site du guet-apens en suivant le courant, on peut trouver la planque des gobelins dans une grotte dissimulée **(a)**. L'entrée de la grotte est assez haute pour qu'un humain y entre sans avoir à se baisser et assez large pour permettre à un petit chariot d'y passer. On peut remarquer qu'il y a eut une tentative maladroite pour dissimuler les traces menant à la grotte sur une courte distance **(b)**. Un système d'alarme rudimentaire a été installé à environ 30 pas de l'entrée de la planque des gobelins.

### Gobelins

INI Base : 7

AT : 9

PA : 8

EV (VT): 14

PI (HP): 1D6+2

RM : 1

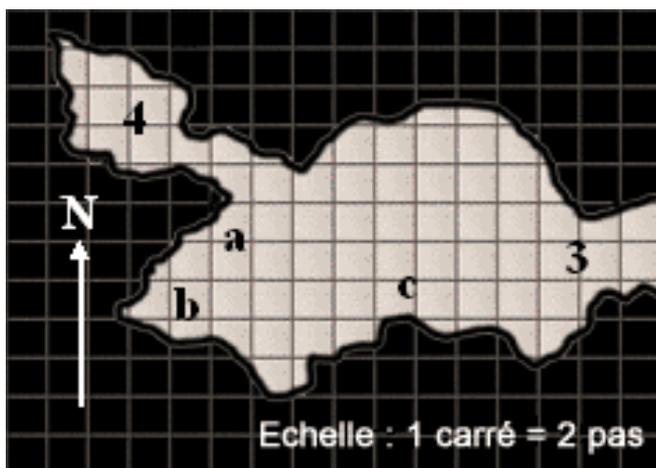
VI (SD): 7

EN (ED): 20

PR (AR): variable

Chaque goblin est armé d'une lance gobeline et possède aussi un arc et cinq flèches.

Si les Héros ne font pas attention, ils accrocheront une ficelle tendue assez bas qui aura pour effet de relâcher un caillou sur une cuirasse, se qui produira un « clang » sonore et très audible, alertant les



gobelins qu'un danger approche de leur campement. Si les héros déclenchent l'alarme, quatre gobelins viendront s'enquérir du déclenchement de l'alerte.

## 3. Grotte Principale

Cet endroit est celui où la majorité des Gobelins

dorment et mangent. Il y a beaucoup de vieux os et de détritici ici, ainsi que du mobilier assez rudimentaire. Cette grotte empeste la fumée, la viande rance et le cuir mal tanné. On peut trouver quelque babioles de valeurs dans cet endroit (le trésor des gobelins) qui sont dissimulées dans une fine pièce de cuir cachée dans un trou au fond de la grotte **(a)** (1 pièce d'or, 12 pièces d'argents, et 15 pièces de bronze). Le cheval de Bronwyn, Roland, est attaché autour d'un pilier de la grotte et il est extrêmement agité, les gobelins l'ayant tourmenté **(b)**.

Huit Gobelins (seulement quatre si les Héros ont déclenchés l'alarme en approchant du camp) peuvent être rencontrés à cet endroit.

### Gobelins

INI Base : 7

AT : 9

PA : 8

EV (VT): 14

PI (HP): 1D6+2

RM : 1

VI (SD): 7

EN (ED): 20

PR (AR): variable

Chaque goblin est armé d'une lance gobeline et possède aussi un arc et cinq flèches.

Les quatre gobelins restants attendront l'arrivée des Héros et lâcheront trois loups maintenus jusqu'alors à des chaînes sur le côté de la grotte **(c)**.

### Loups

INI Base : 8

AT : 10

PA : 6

EV (VT): 25

PR : 2

PI (HP): 1D6+2

AD : 10

EN : 90

RM : 1

TH: 4

## 4. La cellule de la prisonnière

« Cellule » n'est pas un terme très approprié pour décrire cet endroit. Il s'agit plutôt d'un petit renforcement de la grotte dans lequel les gobelins ont placé leur unique prisonnier, Bronwyn Fessler. Elle est attachée avec des lanières de cuir et bâil-

lonnée. Une fois que les Héros auront affrontés les gobelins, il se trouveront face au chef des gobelins qui les attend, un couteau sous la gorge de Bronwyn.

A ce point, le chef goblin essayera d'utiliser Bronwyn comme otage et de négocier sa propre liberté en échange de la prisonnière.

### **Chef Goblin**

**INI Base** : 7

**AT** : 9

**PA** : 8

**EV (VT)**: 14

**PI (HP)**: 1D6+2

**RM** :1

**VI (SD)**: 7

**EN (ED)**: 20

**PR (AR)**: variable

Le chef Goblin est armé d'une lance et porte aussi une dague. Il possède une bourse contenant 2 pièces d'or et 5 pièces d'argent.

Le chef goblin est un lâche et est effrayé, mais il contiendra son émotion afin de dissuader les héros de le poursuivre.

Si les Héros tente de rattraper le chef goblin, il paniquera et essaiera de tuer Bronwyn.

Toute tentative d'utilisation de magie aura pour effet de faire lâcher son arme au chef goblin. Il implorera alors pour sa vie, tant il a une peur bleue de la magie.

Bien que Bronwyn n'interviendra pas dans les combats, ses caractéristiques sont données ci-après :

### **Bronwyn Fessler**

**BASE INI** : 10

**EV** : 28

**EN** : 28

**RM**: 1

**CO**: 11

**IN**: 13

**INT**: 13

**BASE AT**: 6

**CH**: 16

**DE**: 11

**AD**: 12

**CON**: 14

**FO**: 8

**NS**: 13

Bronwyn est une jolie fille de 17 ans avec des cheveux bruns et des yeux verts.

Avantages : Belle apparence (*Good-Looking*) 3, Désavantages : Caractère violent (*Violent Temper*) 2.

Talents : Bagarre (*Brawling*) 3, Dagues (*Daggers*) 3, Danse (*Dance*) 3, Etiquette 4, Nager (*Swim*) 2.

Ses ravisseurs l'ont gardé attaché et elle est sale et fatiguée, au moins tout autant qu'effrayée et en colère. Elle sera excédé si les Héros ne tuent pas le chef goblin, cependant elle est assez intelligente pour comprendre que les héros veulent respecté un accord conclu. Si l'occasion se présente, elle essaiera de jeter une pierre, une dague ou tout autre objet au chef goblin avec l'intention de lui faire du mal ; après tout elle n'a fait aucune promesse. Si on lui donne une chance, elle essaiera de tuer le goblin qui lui a causé tant de problème.

### **Fin de l'aventure**

Bronwyn, si elle est sauvée, insistera pour être raccompagné à la propriété de son père, et non pas à « *cette infâme et puante taverne pour y retrouver ce couard !* ». Lorsque Bronwyn et les Héros arrivent à la propriété, elle se jettera dans les bras de son père avec des sanglots de soulagement.

Ulmuric félicitera les Héros sur leur travail bien fait et leur posera des questions sur ce sauvetage.

Si les Héros ont tués les Gobelins et leur chef, Ulmuric leur payera les 100 pièces d'argent promises, plus un bonus de 20 pour ce travail rondement mené, leur disant qu'il a toujours besoin de gens efficaces...

Si les Héros ont tués les gobelins, mais ont permis au chef de s'échapper, il paiera la récompense promise en précisant qu'il espère bien ne plus entendre parler de ce problème à nouveau.

Si les personnages révèlent la couardise de Gérion, Ulmuric leur fera grâce de 30 pièces d'argent supplémentaires afin de lui avoir évité de marier sa fille à un pleutre. Dans ce cas, les héros viendront de se faire un ennemi personnel en la personne de Gerion Rossel.

Lorsque Gerion arrive, insouciant, pour voir

Bronwyn, elle rompra ses engagements à cause de sa lâcheté dans un esclandre sonore et vocal. Gerion partira alors en disgrâce. Gerion sera en colère contre les héros pour ne pas avoir ramené Bronwyn à l'auberge, où il aurait pu essayer d'acheter le silence des héros qui auraient découvert son attitude lors du kidnapping.

Et bien sûr, il aurait pu implorer le pardon de Bronwyn.

Si les Héros n'arrivent pas à sauver Bronwyn, Ulmuric les paiera tout de même 50 pièces d'argent.

Il leur demandera de les laisser, lui et sa famille, afin de pleurer sur cette disparition.

Si les personnages font part à Ulmuric de la couardise de Gerion, il jurera vengeance contre Gerion et sa famille. Il gardera aussi à l'esprit d'utiliser les Héros pour d'autres services...

---

Un grand merci aux gens de FANPRO pour leur jeu terrible, le groupe Yahoo de TDE (<http://groups.yahoo.com/group/darkeye>) et les gens impliqués dans le site *The Realms of Aventuria* ([www.thedarkeye.net](http://www.thedarkeye.net)). Je voudrais aussi remercier les volontaires qui ont testés cette aventure et m'ont fait part de leurs suggestions.

Craig Brain.