



Scénario : L'Enlèvement de Kalla

Un scénario pour ADD2/ADD3 pour 2-4 Personnages de niveau 1-2 pour le Monde d'Extrêmia, dans le pays d'Etangard.



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

TABLE DES MATIERES

PREFACE	3
NOTES AUX MD	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
MUSIQUE D'AMBIANCE	3
DERNIERES RECOMMANDATIONS	3
<u>SCENE 1 : UNE JEUNE FILLE EN DETRESSE</u>	<u>4</u>
<u>SCENE 2 : LE VILLAGE DE CAIRHORAK</u>	<u>5</u>
LE VILLAGE	5
QUELQUES EVENEMENTS POSSIBLES	7
<u>SCENE 3 : LA DISPARITION DE KALLA</u>	<u>8</u>
<u>SCENE 4 : TRAQUE EN FORET</u>	<u>9</u>
<u>SCENE 5 : LE REPAIRE DES BRIGANDS</u>	<u>10</u>
<u>SCENE 6 : CONCLUSION</u>	<u>11</u>



Préface

Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la seconde édition d'AD&D®, un produit TSR™, mais le scénario reste facilement adaptable pour la troisième Edition. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou MD. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Notes aux MD

Ce scénario court et simple s'adresse à un MJ peut expérimenté. Pour cette aventure, il serait idéal qu'il n'y ait pas plus de 3 ou 4 PJ, si possible tous de niveau 1. Dans la mesure du possible, le groupe devrait comporter un Druide ou un Prêtre, ou à défaut un Rôdeur. L'histoire commence là où cela vous arrange, mais vous avez besoin d'un village en bordure de forêt et non loin d'une montagne ou d'une zone où le relief s'élève un peu, et où l'on peut trouver quelques grottes. Autre petit détail : le scénario se déroule en hiver.

L'histoire

Kalla, une jeune et jolie jeune femme, est convoitée par Jarad, un brigand, qui n'aura de cesse de tenter d'enlever Kalla afin d'en faire sa femme, de gré ou de force. Il est aidé dans sa tâche par la bande de malandrins qu'il dirige et par un druide déchu.

Déroulement

Afin de simplifier le déroulement du scénario, celui-ci a été découpé en 6 scènes distinctes, qui permettront au MD de faire des pauses à des endroits stratégiques du scénario ou d'insérer des modules supplémentaires. Les passages en grisés sont à lire ou à paraphraser.

Musique d'Ambiance

Si vous jouez avec de la musique d'ambiance, je vous recommande la Bande Originale de *Braveheart*, du *Seigneur des Anneaux*, et les disques de musique celtique traditionnelle. Lorsque la situation s'y prête, vous trouverez un exemple de morceaux à employer se prêtant bien à la situation.

Dernières Recommandations

Ce Scénario comporte quelques combats pouvant se révéler difficile pour votre groupe de PJ ; vous ne devez pas hésiter à moduler voire à annuler un combat si vos PJ ne semblent pas en état de le mener. De même, ces derniers devraient garder à l'esprit qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire.



Scène 1 : une jeune fille en détresse

Les PJ sont en train de marcher dans une forêt éclaircie lorsqu'ils entendent un cri.

Ambiance musicale Proposée : Willow, piste 04 : Escape from the Tavern

Il est à peu près cinq heures de l'après-midi et vous traversez actuellement une jolie forêt assez éclaircie. La végétation est composée à majorité de chênes et de pins, mais les chênes ont perdu toutes leurs feuilles et la neige recouvre la quasi totalité du sol. L'air est frais, mais la balade est agréable. Comme cette forêt doit être belle au printemps ! Mais ce moment de quiétude est vite troublé : en effet, vous entendez un cri retentir un peu plus loin !

Un jet de « détecter les bruits » permet de déterminer qu'il s'agit d'un cri de femme, et que cette dernière doit être distante d'une bonne centaine de mètres. Les PJ accourront certainement pour voir de quoi il s'agit. En arrivant sur place, lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Vous arrivez près d'une clairière dans laquelle se trouvent une jeune femme entourée de cinq hommes aux mines patibulaires.

« Allez, tu vas nous suivre bien gentiment, maintenant » dit l'un d'entre eux en saisissant la jeune femme par le bras. Celle-ci se débat, sa longue chevelure brune flottant au vent, mais elle ne peut rien face à la force physique du malandrin qui la tient désormais fortement.

Normalement, les hommes, qui font partie d'un groupe de brigands, n'ont pas encore vu les PJ, et à moins que ces derniers ne prennent des précautions particulières (sorts, camouflage...) les voleurs ne les verront que lorsqu'ils pénétreront à l'intérieur de la clairière. Si les PJ tentent de s'en mêler, l'un deux lâchera :

Déguerpissez, vous, c'est pas vos affaires !

4 brigands viendront alors à la rencontre des PJ, pendant que le dernier immobilisera toujours la jeune fille. N'oubliez pas d'infliger un malus de -1 aux jets d'attaque de tous les protagonistes en raison de la neige (les appuis ne sont pas stables). Les brigands prennent la fuite si aux moins 3 d'entre eux tombent, non sans avoir menacé les PJ au préalable (« On se reverra... », prédira l'un d'eux avant de déguerpir).

Les brigands (5) : V1. PV : 6. CA : 7 (Armure de cuir + bonus de Dextérité). Tac0 : 20. DV : 1. Dg : selon l'arme (épée courte, dague ou gourdin). AT # : 1 AS : Attaque sournoise. Autres : Talents de Voleur moyen de niv 1. Trésor : 1d4 Kouruns chacun. XP : 65.

Une fois les brigands mis en déroute, la jeune fille remerciera ses sauveteurs.



« Merci de m'avoir sauvée étrangers ! Je m'appelle Kalla. Je vous dois une fière chandelle ! J'ignore ce que me voulaient ces hommes, mais ce dont je suis sûre, c'est qu'il font partie d'une bande de brigands qui sévit dans la région. Celui-là, par exemple, je le connais : c'était une petite frappe d'un village voisin, avant d'intégrer cette bande. » fait-elle en désignant l'un des cadavres. « Au fait, vous, qui êtes vous ? »

Kalla est une jolie jeune femme de 22 ans. Ses cheveux longs et bruns encadrent un visage doux aux traits fins, ce qui contraste avec la plupart des habitants de la région. Elle est vêtue d'une tunique classique, simplement agrémentée par un châle rouge et une ceinture de cuir. Elle était venue chercher du petit bois de chauffage lorsqu'elle s'est faite agressée. Elle est encore célibataire et vit avec ses parents, qui exploitent une petite ferme. Elle a 2 jeunes frères et sœurs et un frère plus âgé, qui s'est marié il y a peu. Kalla insiste pour que les PJ la suivent à son village, afin qu'elle présente ses sauveteurs à sa famille et au chef du village.

Scène 2 : le village de Cairhorak

Guidés par Kalla, les PJ arrivent au petit village de Cairhorak..

Alors que les arbres s'estompent, vous voyez bientôt apparaître de la fumée dans le ciel, puis bien vite, vous voyez apparaître les premières maisons du village aux cheminées fumantes.

Il semble qu'il y ai une certaine activité dans le centre du bourg, et les habitants des fermes environnantes semblent affluer de toute part. A mesure que vous vous avancez, vous percevez de plus en plus distinctement des musiques entraînantes, et il semble évident qu'une fête se prépare !

Ambiance Musicale Proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 1 : *Concerning the Hobbits*.

Les habitants s'apprêtent à célébrer la fête de Plasenn. Si vous ne jouez pas dans le Royaume d'Etangard, remplacez cette fête par une célébration de votre royaume de campagne favori ou par un mariage au sein du village.

La scène du village est essentiellement basée sur le Roleplaying et permettra aux PJ de faire connaissance avec quelques membres du village de Kalla, et pourquoi pas tisser quelques liens d'amitié avec certains d'entre eux.

N'oubliez pas que malgré leur action, les PJ restent des étrangers, et ceux dotés de faibles Charismes seront mal perçus dans le village, et bien que personne n'osera dire quoi que ce soit, les villageois resteront alors très méfiants. Aux PJ dotés de bon score de Charisme d'améliorer les choses ! En revanche, les habitants du village seront très respectueux de tout homme de religion (ils n'en disposent pas au village).

Le village :

Situation : Cairhorak est un petit village du clan Kirkasharn. Situé non loin de massifs montagneux et en bordure de forêt, le village proprement dit abrite une vingtaine de familles, soit une centaine d'âmes, avec quelques artisans, ainsi que les quelques fermes des alentours.

Qui dirige : Le chef s'appelle Orsarad Lekmarn. Agé d'à peine 35 ans, sa barbe rousse tressée lui donne facilement 10 ans de plus. Il n'est pas particulièrement imposant, et ne fait pas vraiment forte impression, surtout lorsqu'on le voit labourer son champ. Pourtant, les PJ ne devraient pas le traiter comme un moins que rien, car c'est le meilleur guerrier du village. Malgré son jeune âge pour le poste, Orsarad est un homme réfléchi qui pèse prudemment les décisions avant de les prendre. Orsarad est marié à Nissie, et a 4 enfants, 1 fille et 3 fils.

Population : le village proprement dit n'abrite qu'une bonne centaine de personnes, mais ce

Scénario pour le Monde d'Extrêmia



chiffre progresse considérablement si on prend en compte les fermes des alentours qui sont rattachés au village.

Nom des habitants : les Cairhorachois.

Principaux produits : Bois, Bovins, poules, œufs, tissus.

Forces armées : constituée de 5-10 hommes selon les périodes, la force armée du village manque d'équipement et d'entraînement. Ils savent mieux se battre que les autres habitants du village, certes, mais ils ne sont pas très endurants et n'ont jamais été confrontés à un réel danger. Ils sont tous jeunes et peu expérimentés, mais effectuent leur travail avec cœur. Plusieurs hommes robustes sont susceptibles de les renforcer en cas de coup dur.

Commerces disponibles : on trouve quelques artisans au village : un boulanger, un menuisier, un forgeron, un tanneur et un brasseur. Leurs tarifs sont peu élevés et leur travail est globalement de bonne qualité. Les commerçants : Eldok le forgeron, Belsan le brasseur et sa longue barbe brune, Herak le boulanger et Kilban le menuisier qui porte une longue natte dans le dos.

Tavernes et Auberges : Il n'y a pas d'auberge à Cairhorak. Les habitants, lorsqu'ils désirent boire le soir, se rendre chez le brasseur, qui fait déguster une douce et savoureuse bière. Si des voyageurs souhaitent dormir autrement qu'à la belle étoile, ils devront loger chez l'habitant, moyennant éventuellement une somme modique. Comme la tradition gaidlasienne le veut, la vie sociale se déroule le plus souvent dans la salle commune du village.

Éléments remarquables du village : Le village ne dispose pas non plus de druide, le dernier étant décédé sans qu'un autre ne le remplace.

D'autres habitants : Kalla est la plus belle jeune fille du village. Voici sa famille : le père de Kalla se nomme Mornar. C'est un personnage un peu bourru qui parle peu. La mère de Kalla se nomme Silviana. Plus ouverte que son mari, elle fait son possible pour entretenir la conversation. C'est également une excellente cuisinière. Sa spécialité : le sanglier aux marrons. Kirisha, la sœur de Kalla, est une adolescente timide, rêveuse et romantique. Le petit frère de Kalla, Denad, 12 ans, est un petit garnement qui n'a pas la langue dans sa poche, à l'inverse du reste

de sa famille. Enfin, Gorwin, 24 ans, le grand frère, est le tanneur du village. Il est marié à Limia, une jeune femme amicale qui boite légèrement (malformation de naissance). Tous deux résident également à la ferme des parents de Kalla.

Cairhorak est un petit village du clan Kirkasharn. Situé non loin de massifs montagneux et en bordure de forêt. Le village proprement dit abrite une vingtaine de famille, soit une centaine d'âmes, avec quelques artisans (boulanger, menuisier, forgeron, tanneur, brasseur...) ainsi que les quelques fermes des alentours. Il n'y a pas d'auberge à Cairhorak. Les habitants, lorsqu'ils désirent boire le soir, se rendre chez le brasseur, qui fait déguster une douce et savoureuse bière. Si les PJ souhaitent dormir autrement qu'à la belle étoile, ils devront loger chez l'habitant, moyennant éventuellement une somme modique.

Le village ne dispose pas non plus de druide, le dernier étant décédé sans qu'un autre ne le remplace.



Quelques évènements possibles :

- la fête de Plasenn : la fête de la lumière marque l'inversion du rapport jour/nuit. En effet, à partir du 10^{ème} jour de Morid, les journées rallongent. La présence du soleil le jour de Plasenn est très importante, car un temps gris ou pluvieux est signe de mauvais augure pour l'année. Cette journée n'est pas chômée, et plus qu'une fête, c'est plutôt un jour sacré. Rien ne doit ainsi contrarier le soleil. Personne ne doit manger à la lumière du soleil, mais à l'ombre ou à l'intérieur d'un bâtiment. De surcroît, les druides placent un miroir au centre du village censé refléter sa lumière au soleil afin de le flatter. Lorsque le dernier rayon du soleil a disparu, les Gaidlasiens cessent immédiatement tout travail ; ils se retrouvent au centre village qu'ils illuminent le plus possible à l'aide de flambeaux et de lanternes, et dressent un grand feu ; Ils consomment ensuite une sorte de buffet froid, car aucune source de lumière ne peut être utilisée pour préparer de la nourriture sitôt la nuit tombée. Les habitants portent à cette occasion des vêtements clairs et festoient gaiement tout en dansant aux sons des instruments des bardes.
- Un accouchement prématuré : si l'un des PJ du groupe est Prêtre ou Druides, vous pouvez décider qu'une des femmes du village va accoucher prématurément lorsque les PJ sont présents, et que cette grossesse se présente mal. Au PJ concerné d'intervenir, mais ne soyez pas trop dur avec lui sur les jets de dés, vu le faible niveau des Personnages. Des jets de Diagnostic, Premiers Soins, Dextérité ou sagesse seront certainement nécessaires au PJ.

- Un secret divulgué : Denad, le petit garnement, est le seul à avoir remarqué la gêne de sa sœur Kirisha devant l'un des PJ. Peut-être celui-ci gaffera-t-il... mais quelle sera alors la réaction du PJ, croire le petit Denad ou flirter avec la jeune fille ? Et qu'elle sera la réaction du père s'il venait à apprendre une telle nouvelle, quel que soit les agissements du PJ ?
- Le concours : un concours de bras de fer est organisé dans le village. Gerkin, un fermier robuste et passablement éméché, provoquera un PJ au bras de fer. Mais il est impossible de prévoir sa réaction en cas de défaite...
- Trouver un logement : si les PJ ont fait bonne impression à la famille de Kalla et qu'ils ne sont pas trop nombreux, ils pourront certainement dormir chez eux. Dans le cas contraire, il devront se débrouiller pour trouver une autre lieu d'accueil ou dormir à la belle étoile, mais les nuits sont rudes en ce moment, et les PJ pourraient très bien attraper un rhume (-1 aux jets de Constitution, -1 aux jets d'attaque)

Profitez de la soirée que passe les PJ au village pour distiller quelques informations utiles pour le présent scénario, quelques ragots savoureux ou bien des pistes pour de prochains scénarii :

- Une bande petite frappe sévit dans la région et rançonne les égarés. Ils volent aussi parfois un peu de bétail.
- Les Orques du Nord ont tendance à s'activer. A Valar, la capitale Kirkasharn, on envisage de monter une expédition pour leur régler leur compte.
- Cette année, la récolte a été bonne, mais l'hiver s'annonce très rude. La prochaine récolte ne sera très certainement pas aussi exceptionnelle.
- Il y a un an, un jeune guerrier du village a été banni après avoir dérobé des richesses communes du village. Si les PJ pense à le demander, les gens leur diront qu'il s'appelait Jarad.



Scène 3 : La disparition de Kalla

Une fois les PJ réveillés, ils apprennent une terrible nouvelle : Kalla est introuvable. Elle était partie chercher de l'eau au ruisseau il y a plus d'une heure, et n'est toujours pas revenue. Sa famille s'inquiète, et des recherches s'organisent. S'ils le souhaitent, les PJ sont invités à participer. S'ils se rendent près du ruisseau, ils pourront tenter des jets de pistage pour trouver des traces de la jeune fille.

Ce qu'il s'est passé : Jarad est un brigand de 28 ans qui habitait autrefois au village de Cairhorak. Méprisé par plusieurs habitants par sa fainéantise, il n'était pas beaucoup apprécié. Cela lui aurait été égal si la femme qu'il aime s'était donnée à lui, mais cette dernière l'éconduit. Bien sûr, il s'agit de Kalla. Jarad ravala sa rage et poursuivit sa vie tout en maudissant de plus en plus le village et ses habitants. Et un jour, il y a 1 an, il entendit parler d'une bande de brigands et décida de les rejoindre. Ces derniers l'acceptèrent dans leurs rangs et ne le regrettèrent pas. Jarad est en effet un homme plus intelligent que la moyenne, et il n'hésita pas à monter quelques coups d'envergure. Mais une fois, les bandits ont dû fuir devant une résistance acharnée d'un petit convoi, et plusieurs voleurs furent blessés. Jarad profita de la confusion pour éliminer discrètement le chef des brigands et prit sa place. Toujours amoureux de Kalla, il a décidé de l'enlever et de l'épouser de force, grâce à la complicité d'un druide déchu. Après l'échec de la première tentative, Jarad a fait surveiller de près Kalla, et ses sbires ont agit près du ruisseau.

En réussissant plusieurs jet de pistage, les joueurs pourront obtenir les informations suivantes :

- les traces de Kalla partent du village et arrive bien jusqu'au ruisseau.
- On peut relever quelques traces de lutte près de l'endroit où la glace du ruisseau a été cassée, probablement pour puiser de l'eau. Dans la neige, on peut trouver les traces de 4 hommes ; ces derniers devaient être cachés à proximité du village
- Les traces des quatre hommes se dirigent ensuite vers la forêt, mais l'une des traces s'enfonce plus profondément dans la neige.
- Un jet de recherche d'objet (ou d'observation ou de pistage) permet de trouver l'une des chaussures de Kalla au fond de l'eau.

Une fois ces éléments connus, un conseil de village est réuni. Orsarad, le chef, indique que la situation est grave et que Kalla a certainement été enlevée.

« Chers Amis, l'heure est grave. Malgré l'intervention des étrangers hier, il semblerait que les malandrins aient récidivé en s'attaquant de nouveau à Kalla ce matin. Il faut envoyer quelqu'un pour tenter de la délivrer de ses ravisseurs, mais je ne peux affaiblir inconsidérément les défenses du villages, déjà bien faibles. Y'a-t-il des volontaires ? » fait Orsarad.

Presque aussitôt, Gorwin, le grand frère de Kalla se lève.

Les PJ sont libres de l'accompagner, et selon leur Charisme ou un jet réussi de Persuasion, Orsarad acceptera de laisser un ou deux Gardiens (nom des soldats du village) accompagner les PJ.

Gorwin : G1. DV : 1+1. Tac0 : 20. dégâts : 1d8 (épée bâtarde). CA : 8 (Armure de Cuir). AT# : 1. PV : 8.



Les Gardiens : G1. DV : 1+2. Tac0 : 19. dégâts : 1d8+2 (épée bâtarde + spécialisation) ou 1d6 (hachette). AT # : 3/2 (épée bâtarde) ou 1 (hachette). PV : 10.

Scène 4 : Traque en forêt

Les PJ s'enfoncent donc dans la forêt en compagnie de quelques PNJ. Faites faire quelques jets de pistage aux PJ de temps à autre. S'ils venaient à perdre la trace des ravisseurs, faites-les un peu errer en forêt où ils pourraient alors tomber sur des loups affamés, ou bien décrétez que l'un des PNJ parvient à retrouver la piste. Au bout d'une bonne heure de marche, le groupe tombe sur une petite exploitation de bûcherons, ou un bien triste spectacle les attend.

Ambiance Musicale Proposée : *Braveheart*,
Piste : *Betrayal and Desolation*

Vous suivez un sentier sinueux à travers les bois lorsque vous débouchez sur une petite exploitation forestière, comme l'atteste les quelques troncs couchés et les souches dispersées. Mais un triste spectacle vous attend au cœur de la petite clairière. 2 hommes, visiblement des bûcherons, gisent au sol. L'un d'eux, la hache à la main, a été criblé de flèches alors que le second à une dague plantée dans l'omoplate.

Le bûcheron criblé de flèches est mort, mais son camarade, bien qu'inconscient, vit encore. Un jet de diagnostic réussi permettra de déterminer qu'ils ont été attaqués ils y a peu, car le corps du mort est encore chaud. Au pire, un jet de pistage avec un petit malus permettra d'arriver à la même conclusion grâce à des traces relativement fraîches autour du corps.

Un autre jet de Diagnostic réussi permettra de déterminer que l'homme inconscient se vide lentement de son sang, et qu'il mourra bientôt si rien n'est mis en œuvre pour le sauver. Le PJ ayant réussi son jet pourra également déterminer qu'une fois le poignard retiré, il y aura certainement hémorragie et il faudra agir vite. Un jet de Force et un jet de Dextérité sont nécessaire pour extraire la dague de l'omoplate. En cas d'échec du jet de Dextérité, le blessé encaisse un point de dégât supplémentaire. Si le jet de Force est manqué, le blessé encaisse également un point de dégât, et il faut renouveler l'opération. Si les deux jets réussissent, le PJ retire la dague sans causer de dégâts supplémentaires. Une fois la dague retirée, la déversement de sang causera une perte d'un PV tous les 3 rounds. Un jet sort de *soin des blessures légères* ou un jet réussi de Premiers Secours permettra de soigner complètement la blessure, et le blessé reprendra connaissance quelques minutes plus tard, et bien qu'encore un peu faible, il sera en état de parler et de marcher. Un autre sort de soins annulera toutes les blessures du bûcheron.

Si les PJ parviennent à sauver le bûcheron d'une mort certaine, ils recevront un bonus de 500 XP à partager entre les membres du groupe à la discrétion du MD.

Le bûcheron se nomme Heldur. Il a les cheveux courts et une barbe rousse et fleurie. Il a été attaqué par un groupe de 4 hommes qui sont tombés nez à nez avec son camarade et lui. L'un d'eux semblait porter un corps sur les épaules. Ils ont semblé pris de panique en les voyant et ont attaqué immédiatement. Ils ont également pris les bourses des 2 hommes.



Scène 5 : Le repaire des brigands

En fin d'après-midi, les PJ parviennent dans une petite zone rocheuse. Les traces deviennent dures à suivre, mais un jet d'observation réussi permettra de trouver un bout de tissu semblant provenir de la robe de Kalla. Cette dernière a dû s'accrocher quelque part. Peu après, les PJ parviennent à un petit complexe de caverne. Dans l'une d'elle, on peut y trouver un ours en train d'hiberner. S'il n'est pas réveillé, il ne bougera pas. En poursuivant leur investigations, les PJ découvrirons une grotte gardée par deux sentinelles. Ces deux gardes sont occupés à jouer aux dés, et seront pénalisés de +2 à leur jet de surprise.

Ambiance Musicale Proposée : *Braveheart*,
Piste : *Falkirk*

Les 2 Sentinelles : V1. PV : 6. DV : 1 Dg : 1d6 (épée courte) ou 1d6 (arc court). AT# : 1 (épée) ou 2 (arc). Tac0 : 20 CA : 7 (Armure de cuir cloutée). AS : Attaque sournoise. Autres : Talents de Voleur moyen de niv 1. Trésor : 1d6 po, dés à jouer. XP : 65 chacun.

1 : entrée de la Caverne. On peut y trouver les deux dés avec lesquels jouaient les gardes. Un jet de pistage réussi juste devant la grotte avec un malus de 15% permet de savoir qu'il doit y avoir entre 10 et 15 brigands. En tout, les voleurs étaient 17. soustrayez les bandits que les PJ ont éliminé à la scène 1 pour savoir exactement combien d'adversaires leur restent-ils à vaincre.

2 : Couloirs. De jour comme de nuit, les PJ ont 25% de chance de tomber sur 1d2 voleurs allant

apporter à manger ou allant remplacer les sentinelles à l'entrée de la grotte.

3 : la salle de vie. On trouve toujours ici entre 3 et 5 Voleurs en train de manger, de festoyer ou de se reposer. 2 douzaines de couche et un petit feu forment la totalité de l'aménagement de la caverne. On trouve aussi un tonneau de vin et des restes de poulet. Selon la discrétion des PJ, ces derniers surprendront peut-être les brigands.

Les Voleurs (3 à 5) : V1. PV : 6. DV : 1 Dg : 1d6 (épée courte) ou 1d6 (arc court). AT# : 1 (épée) ou 2 (arc). Tac0 : 20 CA : 8 (Armure de cuir). AS : Attaque sournoise. Autres : Talents de Voleur moyen de niv 1. Trésor : 1d6 Kouruns, dés à jouer. XP : 65 chacun.

4 : Les réserves et le trésor de la bande. dans cette petite caverne se trouvent les réserves de la bande, soit suffisamment de nourriture pour 15 personnes pendant deux bonnes semaines. La plupart de la nourriture est fraîche, mais il y a aussi pas mal de rations séchées. Le trésor des bandits se compose de plusieurs caisses de soieries, qu'un test réussi d'Estimation permettra d'évaluer à 250 p.o. Il y a aussi une demie-douzaine d'épées courtes et deux arcs courts, ainsi qu'un carquois rempli de flèches. Un petit coffre comprend des bijoux, mais essentiellement de pacotilles (125 p.o. maximum le tout, mais les brigands sont persuadés d'en avoir pour 1000 p.o au moins). Les pièces ne sont pas conservées ici. En revanche, Gerirn, le fidèle sbire de Jarad, monte constamment la garde dans cette salle, car Jarad ne fait pas confiance aux autres. S'il entend des bruits de combat, Gerirn cherchera en priorité à prévenir Jarad, puis, s'il en a le temps, viendra se cacher derrière les caisses de tissus, tapi dans l'ombre, afin de surprendre les PJ si ces derniers viennent fouiller par ici.

Gerirn : V3. DV : 3. PV : 17. CA : 6 (armure de cuir cloutée + bonus de Dextérité). Tac0 : 19, 17 à la dague lancée. AT# : 1 ou 2. Dégâts : 1d8 (épée bâtarde) ou 1d4 (dague lancée). AS : Attaque sournoise, talents de voleurs comme un Voleur de niv 3, Poison de type A (3 doses). Trésor : 14 p.o. XP : 320.



5 : La chambre de Jarad. Jarad s'est aménagé une chambre particulière où seuls le Lanok, le Druide déchu, et Kalla, qui est actuellement bâillonnée et ligotée, sont admis. Selon ce que l'heure à laquelle attaqueront les PJ, Jarad sera peut-être en train de manger, de dormir ou bien... de se marier. Il n'a pas encore touché à Kalla, et souhaite en effet l'épouser. Il utilise le druide déchu à cette fin. La chambre de Jarad est un peu plus «luxueuse» que le reste du complexe. Il a fait mettre une grosse peau d'ours comme porte à l'entrée, et s'est confectionné une grande et confortable couche. Jarad conserve ici la caisse du groupe, qui contient environ 150 p.o. Il a aussi attaché une autre peau à l'un des murs, mais celle-ci dissimule en fait une sortie de secours, un petit couloir naturel qui descend en pente douce jusqu'à une petite rivière souterraine. Il n'hésitera pas à fuir par là avec Kalla et le Druide s'il sent que les choses risquent de mal tourner pour lui. A vous d'organiser une petite poursuite sur la rivière souterraine si Jarad s'est enfuit. En effet, Jarad a placé 2 barques à la sortie du couloir dissimulé, mais veillera à détacher la seconde en cas de fuite. Les PJ devront donc nager un peu pour récupérer la barque. Au bout d'une centaine de mètres, la rivière souterraine ressort à la lumière par une ouverture naturelle. Attention, une fois en plein air, les pouvoirs du Druide Déchu seront plus efficace !

Jarad : V5. DV : 5+5. PV : 30. Tac0 : 18 (épée bâtarde et dague) ou 16 (arc long). Dégâts : 1d8 (épée bâtarde), 1d4+1 (dague +1, +2 contre les peaux vertes) , 1d8 (arc long). AT# : 2 (épée bâtarde et dague) ou 2 (arc long). CA : 4 (Cuirasse + bonus de Dextérité). AS : Attaque sournoise (Dg x3). Vol à la tire : Crocheter les Serrures : Cacher dans l'Ombre : Mouvements Silencieux : Grimper : Trouver/Desam. Pièges : Détecter les Bruits : For : 12. Dex : 16. Con : 15. Int : 14. Sag : 8. Cha : 13. Trésor : une bague d'une valeur de 15 p.o. XP : 850.

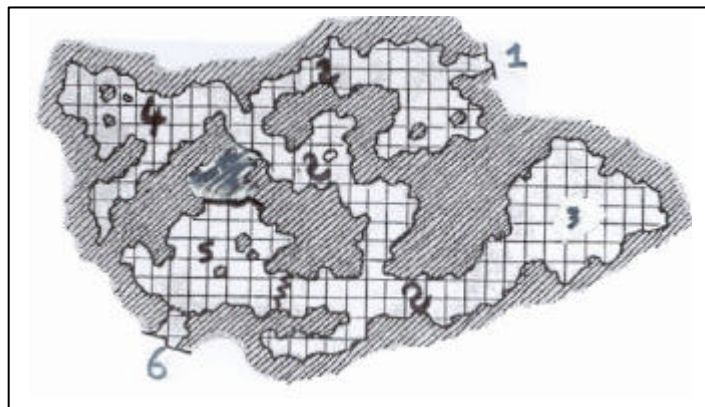
Lanok, le Druide déchu : D2. DV : 2. PV : 15. Tac0 : 20. Dégâts : 1d6+1 (hâton+1). AT# : 1. CA : 8 (armure du cuir). AS : Sorts, Pouvoirs druidiques. Trésor : une *Potion de Clairvoyance*.

Sorts niv1 : *Blessures légères, Enchevêtrement, Lumière*. XP : 270.

Scène 6 : Conclusion

Une fois Kalla libérée de Jarad, elle éclate en sanglots et n'en finit plus de remercier les PJ. Peut-être une idylle se nouera-t-elle entre elle et l'un des PJ... une fois de retour au village, les PJ seront acclamés en héros, et un long banquet sera organisé en leur honneur. Les bardes locaux chanteront leurs exploits et la famille de Kalla leur sera éternellement reconnaissante pour leur aide. Si le frère de Kalla ou l'un des gardiens a trouvé la mort durant l'expédition, ce dernier sera pleuré et enseveli sous des pierres, comme le veut la tradition. La fête sera alors moins joyeuse, mais le village entier sera soulagé par la disparition de la bande de brigands.

Si vous souhaitez prolonger les aventures de vos PJ dans les environs du village de Cairhorak, vous pouvez leur faire jouer le Scénario *Une Vieille Histoire*, également disponible sur notre site, en remplaçant le village de Tirouach par celui de Cairhorak et en intégrant quelques PNJ supplémentaires, comme Orlek, par exemple.



LE REPAIRE DES BRIGANDS