

SCENARIO DD3

Gaidlash brûle-t-il?

Les PJ participent d'une fête à laquelle sont rassemblés des membres de quatre clans : des Kirkasharn, des Bradisharn, des Kirkasharn et des Melsharn.

Cependant, une ruse de leurs ennemis les Holmariens, couplé à la trahison des Melsharn, va obliger les autres à fuir vers le Nord. Craignant une attaque, les Gaidlasiens se préparent et les PJ vont pouvoir jouer un rôle actif dans ces préparatifs, soit en restant sur le front, soit en allant quérir des renforts.

Scénario

TABLE DES MATIERES

PREFACE DE GAIDLASH BRULE-T-IL ?	3
PRESENTATION	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
« OPTION » ET « CAMPAGNE »	4
DERNIERES RECOMMANDATIONS	4
PRELUDE : CAOIRDOCH	5
ACTE I : LA TRAHISON	5
SCENE 1 : ARRIVEE DES PROTAGONISTES	5
SCENE 2 : LES EPREUVES	6
SCENE 3 : L'ATTAQUE DES HOLMARIENS & LA TRAHISON DU CLAN MELSHARN	6
SCENE 4 : LA FUITE !	7
SCENE 5 : LE CONSEIL DE GUERRE	8
ACTE II : DEFENDRE GAIDLASH	10
SCENE 1 : PREPARER LA DEFENSE	10
SCENE 2 : COMPLICATIONS	11
SCENE 3 : SOUTENIR L'ASSAUT	11
ACTE III : « L'AVENIR DES CLANS ENTRE VOS MAINS »	13
SCENE 1 : ALLEZ HOP, ON Y VA, EN ROUTE POUR L'AVENTURE !	13
SCENE 2 : CONVAINCRE LES CLOUGHSHARN	14
SCENE 3 : EN ROUTE POUR LE FRONT !	15
ACTE IV : POUR GAIDLASH !	15
INTRODUCTION : UNE VISION DE DESTRUCTION	15
MISSION 1 : IL FAUT SAUVER LE SOLDAT LANSARN	16
MISSION 2 : LES BALISTES DE MANAVAR	17
MISSION 4 : THE PATRIOT	17
MISSION 5 : ROMEDAR DOIT MOURIR	18
L'ISSUE DE LA BATAILLE DE PANRARN	18
ANNEXES	19
LES POINTS DE VICTOIRE	19
CASTING DES PNJ GAIDLASIENS	19
CARACTERISTIQUES DES ENNEMIS	20
CARTES	22

Gaidlash brûle-t-il ?

Préface de *Gaidlash brûle-t-il ?*

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 de D&D©, un produit Wizards of the Coast™ ; Ce scénario est conçu pour la 3^{ème} Edition de D&D, mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2^{ème} édition, voire même de la 1^{ère} édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Présentation

Ce scénario est particulièrement adapté à un petit groupe de personnages, idéalement composé de 4-6 PJ, de niveau 4-5. Avec un peu d'ajustements, il sera facile d'adapter le scénario pour un groupe plus nombreux ou à des personnages plus expérimentés ou au contraire, plus faibles. Ce scénario fut à l'origine joué par un groupe d'une douzaine de joueurs au cours d'un seul et même Week-end. Les personnages, originaires de clans différents, se sont unis pour mener à bien le scénario, et se sont parfois partagés les tâches ; Ainsi, ce scénario est n'est pas trop long si vous le faites jouer à un groupe de taille normale, mais il nous occupa plus longtemps si les joueurs sont amenés par moment à se séparer en deux ou trois groupes.

Il serait bon également qu'un conflit opposant deux peuplades, deux pays ou deux clans soit en toile de fond de cette aventure. N'hésitez pas, si besoin, à remplacer les ennemis des PJ par des monstres (type Orques, Hobgobelins, etc.) si besoin.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer cette aventure, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien le scénario. L'aventure a été écrite comme étant le cinquième scénario d'une campagne se déroulant dans Etangard (un setting proche de l'Ecosse médiévale) prenant place dans le Monde d'Extremia. Il fait suite au scénario intitulé *Une vieille histoire* Cependant, L'aventure ci-après est facilement adaptable à un autre monde de jeu et peut être joué de manière indépendante de la campagne.

L'histoire

Les PJ participent d'une fête à laquelle sont rassemblés des membres de quatre clans : des Kirkasharn, des Bradisharn, des Kirkasharn et des Melsharn.

Cependant, une ruse de leurs ennemis les Holmariens, couplé à la trahison des Melsharn, va obliger les autres à fuir vers le Nord. Craignant une attaque, les Gaidlasiens se préparent et les PJ vont pouvoir jouer un rôle actif dans ces préparatifs, soit en restant sur le front, soit en allant quérir des renforts.

Déroulement

Le scénario a été découpé en actes puis en scènes afin de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des événements présentée dans le scénario est celle qui apparaît

Scénario

la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJ décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer un élément plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments du scénario.

L'acte I présente une introduction légère avant d'entrer dans le vif du sujet. L'Acte II permet aux PJ de préparer les défenses alors que l'Acte III permet de négocier avec les autres clans leur engagement dans le conflit.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJ tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la campagne « Etangard en danger ». Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

Dernières recommandations

Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de jeu, n'hésitez pas à lire les informations sur le site à propos de la région de Gaidlash et surtout le manuel d'Etangard afin de vous imprégner du contexte et du folklore local.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Braveheart*, *Rob Roy*,

Chronicles of Lodoss War, *Willow*, les disques de musique celtique traditionnelle ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJ dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJ comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de la plupart des ennemis, mais le MJ comme les PJ ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJ. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJ vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter plusieurs PNJ importants, un peu comme un deuxième groupe de PJ. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJ. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq joueurs. Il vous sera bien sûr possible de faire jouer plus de joueurs, mais il ne sera pas toujours évident de faire participer tout le monde, d'autant plus que les zones de donjon sont extrêmement réduites. Veillez cependant à soigner vos descriptions.

Mais à présent, fini de tergiverser, place à l'action ; que l'aventure commence !

Gaidlash brûle-t-il ?

Prélude : Caoirdoch

Les PJ participent, par groupe, à la fête de Caiordoch.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 2 : *Concerning the Hobbits*

Chaque année au mois de Farirm, une équipe de chaque village est envoyée dans l'un des villages du clan pour y représenter sa communauté à travers des épreuves physiques. Le lieu d'accueil de ces oppositions change chaque année. Ce sont les druides qui choisissent le village qui accueillera la journée du village, appelée « Caoirdoch ». C'est un honneur pour un village d'organiser cette journée car cela signifie qu'il a la faveur des Druides. C'est également un avantage non négligeable car non seulement l'équipe du village joue « à domicile », mais en plus, c'est l'occasion pour les artisans du village de monter des échoppes et de présenter leurs produits aux membres des autres villages. C'est une opportunité commerciale intéressante que tous les marchands saisissent. Généralement, une journée typique se déroule comme il suit : vers 9h, arrivée des équipes au village accueillant les festivités. Les échoppes sont déjà installées. Ce sont les druides qui font office d'arbitres, mais toutes les annonces sont faites par les bardes. Puis, pendant la matinée, on assiste aux épreuves suivantes : Le Tir à la Corde, le Lancer de Cailloux, le Tir à l'Arc. Vient ensuite l'heure du repas, particulièrement copieux, puisqu'il doit permettre à certains participants de tenir l'épreuve suivante : l'Epreuve des Dieux. Il faut ici boire un maximum de choppes de bières et rester debout plus longtemps que ses adversaires ! Pour ceux qui ont passé cette épreuve avec brio (mais plus certainement pour d'autres participants) les épreuves de l'après-midi reprennent avec le Lancer de Hache, la Lutte, la Course de Vitesse et enfin la Course d'Endurance. A l'issue de la journée, l'équipe des PJ aura certainement remporté le plus d'épreuves et sera déclarée

vainqueur ; les PJ auront l'insigne honneur de représenter leur clan lors de la fête de Sharndoch.

Acte I : la trahison

Scène 1 : Arrivée des protagonistes

Les PJ, issus des différents clans Gaidlasiens, se rendent au village de Meukvald, dans le Nord du territoire des Melsharn, afin de participer à la fête de Sharndoch.

Sharndoch, la journée des clans, se déroule comme la fête de Caiordoch, à ceci près que cette fête a lieu au mois de Nalaïm et qu'elle met aux prises les équipes vainqueurs de chaque clan. Pour le reste, Sharndoch est identique à Caiordoch, mais avec un prestige plus grand : en effet, l'équipe remportant la victoire finale se voit remettre par les Druides un splendide bouclier en argent finement ciselé, que l'équipe peut alors orner aux couleurs de son clan pendant un an. De part tout Gaidlash, ce bouclier d'argent est connu comme le *Bouclier de Beras*, un objet mystique et puissant qui impose le respect de celui ou ceux qui le porte. Chaque année, le Bouclier est remis en jeu pour Sharndoch, car il représente des vertus de courage, de dépassement de soi et de capacités physiques chères à tous les clans.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 2 : *Concerning the Hobbits*

C'est par une belle matinée ensoleillée que vous parvenez au village de Meukvald, sur les Terres Melsharn. Avec un ciel bien dégagé, la fête de Sharndoch s'annonce sous les meilleurs auspices. Déjà, de nombreux villageois des contrées environnantes affluent et convergent vers les tentes et les pavillons dressés pour l'occasion. De nombreuses échoppes ont été installées à la hâte, et que d'autres s'installent

Scénario

encore, car les spectateurs venant de villages plus éloignés n'arriveront que plus tard.

Bien qu'il soit encore tôt, la bière coule déjà à flots, et avant même les premières épreuves, des encouragements se font entendre depuis la foule disparate confortablement installée dans l'herbe. La proche forêt procure déjà une ombre sous laquelle se sont déjà réfugiés les cuisiniers, les vivres et les réserves d'alcool.

Le public s'impatiente de plus en plus, cornemuses et tambours se font entendre, et bientôt, trois druides précédés d'un barde font leur apparition et se rendent au centre d'une sorte de vaste terrain plat et dégagé, apte à recevoir les épreuves. Les druides imposent le silence par de simples signes de la main, puis une fois que tout le monde s'est tut, le barde s'avance, puis déclare d'une voix solennelle : « Que Sharndoch débute ! », avant que la foule en délire ne laisse éclater sa joie et que les cornemuses ne reprennent de plus belle.

Laissez vos PJ socialiser un peu, surtout s'ils ne se connaissent pas, se lancer des défis, se chambrer mutuellement, etc. avant d'enchaîner sur les épreuves proprement dites.

Scène 2 : les épreuves

Ambiance musicale proposée : *Willow* Piste 8 : *Willow the Sorcerer* (à partir de 5'46).

Laissez les PJ choisir les épreuves auxquels ils vont participer. Veuillez à préparer quelques PNJ hauts en couleurs capables de rivaliser voire de battre les PJ lors des épreuves. Laissez certains PJ s'affronter les uns les autres, que ce soit de manière amicale ou au contraire en développant un antagonisme assez prononcé entre deux PJ voire deux clans. Plus les relations des PJ au début du scénario sont houleuses, plus il sera amusant de les voir être contraints à s'entraider plus loin dans le scénario, quand les circonstances l'exigeront.

Tant que les PJ semblent se distraire, n'hésitez pas à faire durer un peu les épreuves et à décrire les encouragements de la foule, les résultats des autres concurrents, le déroulement de la journée... quand vos PJ semblent rassasiées ou quand l'ambiance vous semble retomber un peu, passez à la suite...

Scène 3 : L'attaque des Holmariens & la trahison du clan Melsharn

Au moment vous semblant le plus opportun dans la journée, l'élément dramatique déclenchant véritablement le scénario : la trahison des Melsharn et l'attaque des Holmariens.

Les Holmariens, qui rêvent depuis longtemps déjà d'obtenir la main mise complète sur le territoire de Gaidlash, ont fini par convaincre les Melsharn de trahir les autres clans.

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War, volume 1*, Piste 7.

Les Holmariens sont dissimulés dans les maisons des Melsharn du village de Meukvald, ainsi que dans les bois alentours jouxtant les lieux de déroulement des épreuves. La majeure partie de l'armée Holmarienne est quant à elle stationnée dans le val le plus proche, à moins d'une demi-heure du village de Meukvald. Les Holmariens attendent en fait un signal de la part des Melsharn. En effet, ceux-ci ont glissé des somnifères dans la plupart des tonneaux de bières, sauf deux, dans lesquels vont systématiquement boire les Melsharn (et vos PJ, à moins que vous ne vouliez que certains soit hors de combat, histoire de leur compliquer la tâche).

Les somnifères seront versés dans la bière un peu avant le déjeuner. Un peu avant le repas, un messenger Melsharn quittera discrètement Meukvald et ira prévenir le reste de l'armée Holmarienne de se mettre en ordre de marche,

Gaidlash brûle-t-il ?

profitant du repas pour approcher le plus près possible du village sans éveiller l'attention. Une fois repérée par les Gaidlasiens, l'armée Holmarienne sonnera du cor pour que l'avant-garde, cachée dans les bois et dans les maisons, passe à l'attaque, désorganisant ainsi les défenses Gaidlasiennes le temps que le gros de l'Armée n'arrive. A ce moment, les effets des somnifères se feront lourdement ressentir, et nombre de combattants des clans tomberont les uns après les autres. Pendant ce temps, les Melsharn éviteront soigneusement de s'opposer aux autres Gaidlasiens, mais n'attaqueront pas non plus les Holmariens.

Faites jouer quelques rounds de combat afin que les PJ sentent bien que leur situation est de plus en plus désespérée, qu'ils vendent chèrement leur peau et tuent des Holmariens.

Campagne : Pourquoi les Melsharns trahissent ?

Depuis l'arrivée des Holmariens et leur conquête initiale d'Etangard, les Melsharn ont toujours été les plus ouverts à une coopération avec les Holmariens. Attirés par leur mode de vie, leur modernisme, leur civilisation, les Melsharn n'ont pas tardé à adopter certains avantages de la civilisation des Holmariens tout en gardant une certaine identité. Partisans de la paix dans Etangard, les Melsharn ont toujours œuvré pour réconcilier Clans Gaidlasiens et Holmariens, afin de bâtir enfin une nation puissante et unie. Longtemps, les Melsharn sont parvenus à modérer les ardeurs de la plupart des autres clans, tout en dissuadant les Homariens de mettre en travaux leurs rêves de conquête du Nord d'Etangard, Gaidlash, la terre des clans.

Mais les années ont passèrent, et de plus en plus de Melsharns ont choisit une vie plus citadine, délaissant peu à peu les anciennes coutumes Gaidlasiennes. A cela s'ajoute l'arrivée sur leur devant de la scène d'une génération de chefs Melsharn entièrement dévoués à la cause des Homariens. Et lorsque ces derniers leurs ont

proposé de les aider à envahir le reste de Gaidlash en échange d'une augmentation substantielle des terres de leurs clans, les chefs Melsharn ont cédé devant l'appât du gain. Ils pensent, une fois la guerre terminée, être en mesure de traiter d'égal à égal avec les Holmariens et de pouvoir enfin prendre leur revanche sur les autres clans, notamment les Kolisharn, les ayant toujours raillés sur leur volonté de coopération avec les Holmariens.

Scène 4 : la fuite !

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*, piste 13 : *Betrayal and Desolation*.

Lorsqu'enfin, alors que de nombreux hommes de clans sont tombés suite aux effets du somnifère, Larsarn Bredarn tentera d'organiser autour de lui un pôle de résistance afin de parvenir à s'enfuir et à aller prévenir les Gaidlasiens restés dans les villages de l'avancée Gaidlasienne afin de préparer les défenses.

Les PJ ainsi qu'une poignée d'hommes valides parviennent donc à s'échapper, certainement blessés et surpris. Peut-être seront-ils poursuivis par quelques Holmariens ? A vous de voir.

S'enfuyant à travers les fourrées, gravissant une colline, les survivants peuvent désormais contempler de loin la défaite des Gaidlasiens ; pris en traîtres, de nombreux hommes des clans ont été faits prisonniers, et il y a de nombreux morts. Il est clair qu'il y avait quelque drogue dans les bières, et donc des traîtres ! Les PJ penseront certainement aux Melsharns, bien sûr, mais arrangez-vous cependant pour qu'ils n'en soient pas complètement sûrs.

Larsarn Bredarn réunira les survivants, et leurs demandera de poursuivre leur effort pour aller prévenir les autres villages de la menace Holmarienne. Il faut donc aller prévenir les villages Bradisharn puis Kirkasharn et Kahsharn. Larsarn présume que les Holmariens vont

Scénario

s'arrêter pour la nuit. Il donne rendez-vous à toutes les forces vives des trois clans sur les collines surplombant la plaine de Panrarn, sur les terres Bradisharn dès ce soir, pour un conseil de la plus haute importance.

Les PJ doivent donc eux aussi se rendre à leurs villages et aux villages alentour pour prévenir les autres Gaidlasiens, partir en éclaireur Récupérer/soigner les blessés, espionner les mouvements Holmariens puis doivent se rendre au plus vite au point de Rendez-vous.

Campagne : Larsarn Bredarn

Larsarn Bredarn est le fils aîné de Korgarn Bredarn, un chef Bradisharn. Il est fougueux et énergique, et il souhaite être à la hauteur de la réputation de son père et faire honneur à sa famille. Il réapparaît plus tard dans la campagne, notamment dans le scénario suivant, *Une mission délicate*. Il serait donc bon qu'il survive.

Scène 5 : Le Conseil de Guerre

Les PJ seront bientôt charger de missions de la plus haute importance... Mais avant, faites jouer cette scène de transition pour mettre vos PJ dans l'ambiance et leur exposer la situation.

Une fois les villages Kahsharn, Kirkasharn et Bradisharn prévenus, il sera temps pour les PJ de se rendre au point de rendez-vous fixé par Larsarn Bredarn.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Destroyer*, Piste : *Duelling Wizard*.

Vous parvenez enfin à la colline indiquée par Larsarn Bredarn comme étant le lieu de Rendez-vous. Déjà, une bonne cinquantaine de guerriers de toute famille et de multiples clans sont réunis, discutant les uns avec les autres, mais conservant pour la plupart la main sur le pommeau de leur arme. Les guerriers réunis ici ont tendance à ne

pas trop se mélanger les uns aux autres, mais plutôt à rester entre hommes du même clan.

Vous voyez, un peu à l'écart, Larsarn Bredarn en pleine discussion avec deux autres hommes, un chef Kahsharn et un chef Kirkasharn. Le premier, âgé d'une bonne quarantaine d'années, est roux, la barbe ébouriffée, les cheveux sales, mais le regard bienveillant, presque amusé malgré la gravité de la situation ; le second, plus vieux, a les cheveux grisonnant et la barbe consciencieusement coiffée en de multiples tresses de taille égales, à l'instar de ses cheveux. Celui-ci a le regard plus dur, et semble concentré, tout en écoutant les paroles du jeune Larsarn. L'homme aux tresses semble cependant parfois en désaccord avec Larsarn, et lui signifie parfois sa désapprobation par quelques signes de la tête. Larsarn, lui, semble essayer d'expliquer quelque plan, tout en essayant de tenir compte des remarques du Kirkasharn. Larsarn a attaché ses longs cheveux bruns en une queue de cheval fort simple ; bien qu'il soit encore jeune et qu'il ne porte pas la barbe, Larsarn a un visage carré et parfois dur, mais également assez charismatique. Sa main droite repose sur le pommeau de son épée et ses doigts tapotent le manche de manière régulière ; Dans le reste de l'assemblée, on s'impatiente également. Vous voyant vous frayer un chemin entre les guerriers des trois clans, Larsarn vous fait signe d'approcher, puis monte sur un rocher haut d'un bon mètre pour se faire voir des hommes.

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*, Piste 9.

« Mes amis », fait-il en haussant singulièrement la voix. « L'heure est grave et nous avons peu de temps, aussi parlerais-je peu. Comme vous le savez tous, les Homariens ont décidé de passer à l'attaque en nous prenant par surprise, peut-être aidés des Melsharns et en étant sûrement dotés d'espions. Les Holmariens ont par-là même rompu les négociations que nous menions afin de préserver la paix... Ils ont fait de nombreux prisonniers et certains des nôtres, nos amis, nos parents, sont tombés en protégeant la retraite de

Gaidlash brûle-t-il ?

bien des hommes qui sont ici. Il est aujourd'hui temps de nous battre ! »

Les cris des hommes résonnent jusque dans la plaine, mais bien vite, le Kirkasharn aux tresses tente de les calmer. « Mes frères », fait-il de sa voix rauque, « Mes frères, afin que nous puissions protéger nos terres et demeurer libres, il va falloir oublier un temps nos querelles et faire front commun contre les Holmariens. Nous avons besoin d'hommes capables de préparer efficacement les défenses de nos clans, et de participer au combat qui se tiendra bientôt dans cette plaine. Mais il nous faudra de l'aide, et certains d'entre vous iront la quérir auprès des Cloughsharn. Que ceux qui souhaitent faire partie de cette expédition viennent voir Korkarn Rosharn », fait-il en désignant le rouquin au teint jovial.

Larsarn reprend alors la parole :

« Il n'y a plus une minute à perdre, il faut nous organiser maintenant, et nous apprêter à tenir le plus longtemps possible, le temps que les Kirkasharn du Nord et les Kahsharn les plus éloignés ne nous rejoignent. Gageons également que les Kolisharn et les Cloughsharn viendront en renfort... »

« Pourquoi devons-nous être sous les ordres d'un Bradisharn ? » fait un homme du clan Kirkasharn. « C'est vrai, » fait un guerrier Kahsharn, « et pourquoi devrions-nous donc suivre un jeune sans expérience comme toi, Larsarn ? »

Les Bradisharn répondent aux paroles des autres par un lot de jurons et des protestations, mais l'homme aux tresses calme vite tout le monde :

« Le commandement suprême sera placé entre les mains de Korkarn Rosharn, du père de Larsarn et de moi-même, et cela afin d'éviter que les Holmariens ne rasant nos villages ! Faudra-il encore vous le rappeler longtemps ? »

Larsarn reprend alors :

« Mes amis, ils nous faut nous hâter. Que ceux qui veulent sauver leur pays et leur liberté l'arme à la main me suive dans la plaine ! Que ceux qui se sentent capables de convaincre les autres clans partent sur-le-champ ! » Larsarn descend de son rocher, tire son épée de son fourreau, et descend rapidement vers la plaine, immédiatement suivis par de nombreux guerriers.

Vos PJ sont libres de participer à toutes les missions, mais il convient de leur faire jouer l'Acte II en premier, afin qu'ils puissent prendre une part active à la préparation des défenses.

Si les PJ cherchent à savoir qui est l'homme aux tresses, un jet de Connaissance (folklore local) DD18 ou Connaissance (Noblesse et Royauté) DD14 leur permet de savoir qu'il s'agit de Kovarn Arsharn, un grand chef du clan Kirkasharn. En cas d'échec, ils peuvent toutefois apprendre cette information auprès des autres PNJ (jet de de Renseignement DD13).

Option : Deux groupes de joueurs

Si vous souhaitez scinder votre groupe de joueurs en deux, il est possible de faire jouer l'Acte II à un groupe et l'Acte III à un autre, vos PJ se retrouvant ensuite pour l'Acte IV.

Scénario

Acte II : Défendre Gaidlash

Cet Acte décrit les actions et les missions des PJ restés près du front (désigné par la suite comme « le groupe A ») et s'apprêtant à défendre chèrement les terres Gaidlasiennes en attendant l'arrivée des renforts du Nord et de l'Ouest.

Scène 1 : préparer la défense

Les PJ restant pour préparer la défense des clans vont avoir fort à faire en une demi-journée.

Ambiance musicale proposée : 1492, *Christophe Colomb*. Piste : *Hispaniola*

Briefing

Larsarn répartira les tâches et expliquera le déroulement des opérations :

« Nous allons nous répartir en plusieurs groupes. Un groupe partira en éclaireur afin d'espionner les Holmariens et d'estimer leur vitesse de progression. Il faudra également évaluer leurs forces : infanterie, cavalerie, archers. Un autre groupe travaillera comme sapeur afin de fortifier nos positions et de dresser quelques pièges au cas où les Holmariens tenteraient de nous déborder. Nous avons également besoin d'hommes pouvant encadrer et diriger une partie des troupes. Si vous avez d'autres plans, n'hésitez pas à venir nous en faire part. »

Espionner les Holmariens

Si les PJ choisissent cette option, on leur affecte une demi-douzaine d'hommes rapides et discrets pour les accompagner. Les PJ devront alors

avancer prestement dans la plaine puis dans les bois afin de ne pas se faire repérer. Ensuite ils devront estimer le nombre d'hommes composant l'armée Holmarienne, soit 100 cavaliers, 300 archers et 800 fantassins, ainsi que quelques machines de guerre. L'allure de l'armée est vive et un jet réussi de sens des distances permet d'estimer qu'elle sera face aux troupes Gaidlasiennes à la tombée de la nuit. Les PJ auront peut-être l'occasion de voir un ou deux mages à l'œuvre, s'ils restent assez longtemps... mais dans ce cas-là, dans les bois jouxtant le passage de l'armée Holmarienne, les PJ auront peut-être affaire à un groupe d'éclaireurs adverses, qui tenteront de les abattre. Vos PJ devront alors se hâter de rentrer pour faire leur rapport à Larsarn.

Préparer le terrain

Enrôlés dans les sapeurs Gaidlasiens, les PJ s'étant portés volontaires pour cette mission devront être bien malins, tendre des pièges, disposer les hommes en profitant des avantages du terrain, etc. des jets d'ingénierie seront utiles pour ce passage.

Remonter le moral des guerriers

Les espions à la solde des Holmariens, infiltrés parmi les Gaidlasiens loyaux à leurs chefs, vont parvenir à saper le moral des plus jeunes guerriers en sous-entendant insidieusement que la bataille est perdue d'avance ; certains perdront alors confiance, il y aura quelques remous, voire quelques désertions. Les PJ pourront certainement entendre deux ou trois jeunes guerriers discuter de leurs chances de survie. Accordez alors des points d'expérience à ceux qui viendront tenter de leur remonter le moral. Insistez sur le roleplaying, et n'hésitez pas à bien récompenser tout PJ prenant la parole en public et haranguant les troupes à ne pas perdre espoir. L'articulation et la mise en place de telles situations sont laissées à votre

Gaidlash brûle-t-il ?

discrétion, de même que les récompenses en XP à attribuer.

Option : D'autres petites missions pour vos PJ

Si vous souhaitez que vos PJ exécutent d'autres petites missions pour les mettre un peu plus en jambes, c'est certainement le meilleur moment pour placer des éléments de votre cru, et par exemple des rencontres avec d'autres PNJ que vous souhaitez utiliser plus tard.

Scène 2 : Complications

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War*, Volume 1, Piste 8.

Des traîtres

Pour corser un peu la situation des clans, des traîtres à la solde des Holmariens sont infiltrés parmi les loyaux combattants Gaidlasiens. Ces derniers feront leur possible pour saboter les défenses des clans, les réserves de nourriture, etc. S'ils venaient à être capturés, ils craqueraient alors et avoueraient avoir été grassement payés par les Holmariens pour faire leur sale besogne. Il y a bien sûr plusieurs petits groupes de saboteurs répartis dans les trois clans présents ; leur nombre exact et les désagréments qu'ils causeront sont laissés à votre libre appréciation. Bien évidemment, ils essayent d'être discrets, mais un PJ attentif aux préparatifs de la défense pourrait bien remarquer, grâce à des jets d'Observation réussis, par exemple, que certains groupes de sapeurs avancent bien moins vite que d'autres et que leurs travaux laissent un peu trop à désirer, leurs pièges sont systématiquement faciles à déjouer et les travaux des autres sabotés...

Des Rivalités

Si vous le souhaitez, les PJ peuvent aussi assister à une altercation entre deux groupes de guerriers de deux clans différents. Il faudra alors pas mal de diplomatie pour calmer les esprits et rappeler à tous qu'il y a plus urgent que les querelles internes.

Scène 3 : Soutenir l'assaut

Les PJ mobilisés vont devoir exécuter une mission importante avant de se retrouver plongés dans la mêlée.

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War*, Volume 1, Piste 9.

Lorsque le jour se lève, presque en même temps que l'épais brouillard qui avait envahi la plaine, les deux armées se font face, silencieuses. Bientôt, aux mouvements réguliers de l'armée Holmarienne répondent les hurlements, le son de tambours et de cornemuses des Clans Gaidlasiens, prêts à rendre coup pour coup à l'envahisseur. Bientôt, alors qu'une fine pluie se met à tomber sur la Terre de Gaidlash, les premiers échanges de flèches ont lieu, alors que la cavalerie Holmarienne se prépare à charger...

La mission

Juste avant le début des hostilités, Larsarn ou Karnir Bradisharn (l'homme aux tresses), viendra confier une importante mission aux PJ. Nous vous proposons par exemple la destruction d'une catapulte menaçant les positions Gaidlasiennes et bénéficiant de la protection naturelle de la forêt, mais n'hésitez pas à modifier cette partie et à la remplacer par une mission de votre cru.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 13 : *The Bridge of Kazad Dum*

Pour parvenir à détruire la catapulte, les PJ doivent se faufiler à travers les bois en évitant

Scénario

soigneusement les éclaireurs adverses afin de s'approcher discrètement de la catapulte. Après un combat contre des soldats Holmariens soutenus par un ou deux prêtres de Gornar, les PJ parviendront certainement jusqu'à la catapulte elle-même, et devront trouver un moyen de la détruire au plus vite, avant de retourner à couvert dans le bois. Très vite, des renforts adverses arriveront et pourchasseront les PJ, qui seront canardés par des archers Holmariens. N'oubliez pas, tout au long de l'action, de décrire lorsque certains des compagnons des PJ tombent au combat, afin d'accroître l'intensité dramatique de la scène. N'hésitez pas non plus à développer un ou deux PNJ qui combattent vaillamment et qui pourraient par la suite devenir de bons contacts pour vos PJ, etc.

Combattre sans relâche

Ambiance musicale proposée : *The Two Towers*, Piste 4 : *The Riders of Rohan*.

Après la partie de cache-cache dans le bois avec quelques Holmariens, le groupe A va certainement être amené à rentrer plus avant dans la mêlée, certainement aux côtés de l'arrière-garde. Celle-ci est justement en charge de défendre les Gaidlasiens contre toute attaque venant de la forêt ... Faites durer la bataille tant que vos Joueurs s'amuse et qu'ils ne sont pas trop en mauvais état. Insistez sur l'ambiance, décrivez les scènes de combat, faites redoubler la pluie, etc. Après cela, déclarez que la nuit tombe et que les combattants de deux camps se retirent progressivement pour camper sur leurs positions.

La nuit et la reprise du combat

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War*, Volume 1, Piste 10

Durant la nuit, les PJ du groupe A pourraient très bien être désignés comme étant de garde

(attention, jet de veille pour ne pas s'endormir !), devoir aller vérifier tout bruit bizarre, être réveiller en sursaut dans la nuit et devoir aller patrouiller à la lisière des bois et pourquoi pas y rencontrer un groupe d'espions Holmariens ou un groupe de saboteurs Gaidlasiens à la solde des ennemis... reprenez alors les commentaires faits dans la scène 2 de l'acte 2 pour savoir de quoi il en retourne. A ce stade de la bataille, les dirigeants Gaidlasiens décideront certainement de faire un exemple en pendant haut et court les traîtres capturés afin de dissuader ceux qui se dissimulent encore parmi les clans d'agir.

Une fois le jour levé, le combat reprend de plus belle (n'oubliez pas les malus, surtout si les membres du groupe A n'ont pas ou peu dormi...). Et voilà nos valeureux PJ engagés cette fois en plein cœur de la bataille, guidant vaillamment une petite troupe d'hommes au combat...

Ambiance musicale proposée : *Conan The Barbarian*, Piste 1 : *Anvil of Crom*

Lorsque le jour se lève sur le front, les armées adverses, toujours aussi nombreuses et en bon ordre, semblent déjà prêtes à passer à l'attaque. Dans votre camp, malgré la fatigue et les blessures, les guerriers, pourtant déjà nombreux à ne plus avoir de voix, se mettent à crier plus fort que jamais en faisant tourner leurs haches au-dessus de leurs têtes, en frappant leurs épées contre leurs boucliers et en faisant résonner de plus belles les cornemuses et les tambours. Alors qu'il n'y a toujours aucune trace des renforts tant attendus, les premiers boulets de catapultes d'abattent sur l'avant garde, juste avant que dans un brouhaha indescriptible, les Bardes relaient fidèlement l'ordre de la charge générale ! En un mouvement et un seul, toute l'armée Gaidlasienne, telle un seul homme, s'élance dans la plaine en chargeant les troupes Holmariennes, la claymore au clair, les visages hystériques et colériques, les jeunes comme les vieux... l'avenir de Gaidlash se joue peut-être ici !

Gaidlash brûle-t-il ?

Laissez le groupe se débattre un peu au cœur de la mêlée, en attendant que les renforts arrivent. A ce moment-là, vous pourrez toujours les entraîner en dehors de la mêlée, profitant d'une brèche vers le bois ou en les faisant s'approcher d'un chef leur confiant une mission (voir Acte III).

Essayez de soigner vos descriptions du combat : les PJ doivent se croire en enfer. Des corps tombent à tout va, le sang gicle, et bien que vos PJ soient bien plus expérimentés que les autres combattants, ils ne sont ni à l'abri d'un mauvais coup, ni immunisés contre des dégâts répétés dus au temps que dure le combat... Reportez-vous aux annexes pour voir comment traiter le combat de masse dans ce scénario ainsi que les actions des PJ.

Acte III : « L'avenir des clans entre vos mains »

Dans cet Acte, le groupe fera partie d'un groupe d'émissaires partant prévenir les Cloughsharn et les Kolisharn. Les PJ vont devoir affronter quelques péripéties au cours d'un incroyable voyage pour mener à bien cette mission cruciale.

Scène 1 : Allez hop, on y va, en route pour l'aventure !

Le départ

Alors que les PJ sont occupés à combattre, un barde porteur d'un message les rejoint, haletant : « vous êtes demandé de toute urgence à la tente de commandement ! ». Les PJ se hâtent donc et rejoignent bientôt un petit groupe de personnes réunies un peu à l'écart du front. Un vieux druide arrive bientôt, suivi d'un jeune apprenti tenant un aigle sur son bras. Korkarn Rosharn,

toujours souriant malgré la gravité de la situation, a réuni un groupe d'une douzaine d'hommes face à lui.

Ambiance musicale proposée : *The Two Towers*, Piste 5 : *The Uruk-Hai*

« Chers Compagnons, le moment est venu que vous partiez vers les Terres des Cloughsharn pour tenter de les mener à nous, afin, je l'espère, de remporter la victoire. Balorn Ranarn sera le chef de votre expédition. Il vous faudra faire vite, les vents devront nous être favorables, la nature également... mais nous avons peut-être moyen de favoriser son aide », fait Korkarn avec un regard malicieux. « Voici Morvorn Deltarn, l'un des plus grands druides du clan Bradisharn ». Le druide s'avance alors, toujours suivi de son apprenti.

Ce dernier lance alors l'aigle dans le ciel et Morvorn, tendant les bras vers le ciel, se lance dans une incantation qui produit quelques jets de lumières vertes et de petites étincelles autour de lui... et sous vos yeux ébahis, l'aigle est désormais devenu gigantesque ! Ce dernier se pose à quelques mètres de là, alors que Korkarn vous incite à faire vite : « votre transport vous attend ! Bonne chance ! »

Le groupe d'émissaires se compose des PJ volontaires, qui vont servir d'escorte, Balorn Ranarn, de Kal Bromarn, le jeune druide « pilotant » l'aigle géant, d'un barde si les PJ n'en ont pas et de quelques guerriers issus des trois clans.

Le trajet

Ambiance musicale proposée : *Willow*, Piste 3 : *Willow's Journey Begins*. Suivi de *Conan the Destroyer*, Piste 4 : *Elite Guards attacks*

Faites un peu admirer le paysage vu du ciel à vos PJ, profitez-en également pour les faire converser avec un ou deux PNJ dont vous voudriez grossir le rôle (libre à vous de les

Scénario

détailler). Plusieurs heures après alors que tout le groupe vole paisiblement vers la terre des Cloughsharn, un groupe de trois Manticores prend l'aigle géant en chasse. Les monstres ont semble-t-il repéré un dîner potentiel et passent bien vite à l'attaque ! Cependant, vos PJ disposent d'un round d'attaque à distance, voire de deux si vous le souhaitez. N'oubliez pas cependant qu'en raison de l'instabilité du volatile, les PJ combattent en mêlée à -2 et à distance à -3, surtout que l'aigle, malgré sa taille, prendra peur lorsque les Manticores attaqueront... le jeune druide devra manœuvrer avec prudence afin de stabiliser quelque peu le rapace. Pendant ce temps-là, les Manticores s'attaqueront aux créatures défendant leur repas potentiel...

Mettez en scène un combat haletant en plein vol. Alors que l'aigle se déplace à vive allure, les Manticores fondent sur les PJ et les PNJ, et l'un des monstres passe à ras des têtes, déséquilibrant certainement des PNJ qui tomberont dans le vide, et peut-être même vos PJ s'ils ne font pas attention... Mettez l'ambiance, décrivez les coups de griffes meurtriers des Manticores s'abattant sur de pauvres PNJ mortellement blessés, tout en rappelant aux PJ qu'ils feraient bien de protéger Balorn Ranarn s'ils ne veulent pas négocier seuls avec les Cloughsharn... Le paysage défile à vive allure, l'aigle perd de l'altitude, passe à ras de grands arbres ou d'une paroi rocheuse alors que les PJ luttent pour éviter les attaques des monstres ou les bourrasques de vent terribles déstabilisent tout le monde (multipliez les jets de Reflexe), un PNJ ou un PJ déséquilibré se rattache désespérément aux plumes de l'aigle et qui doit être absolument secouru, etc. Si vos PJ sont un peu trop en difficulté, il se pourrait peut-être que les Manticores abandonnent la poursuite, trouvant finalement que le beefsteak se défend finalement un peu trop à leur goût !

Après le combat, certains PJ seront certainement dans un triste état, et il faudra encore forcer l'allure pour parvenir jusque chez les Cloughsharns...

Scène 2 : Convaincre les Cloughsharn

Les PJ finissent par survoler les terres du clan Cloughsharn lorsqu'ils repèrent une armée en mouvement :

ambiance musicale proposée : Dances with Wolves, Piste 3 : *Journey to Fort Sedgewick*

Les Terres des Cloughsharn s'étendent désormais à perte de vue devant vous lorsque vous remarquez une armée forte de plusieurs centaines d'hommes dans la vallée au-dessus de laquelle vous passez actuellement. En y regardant de plus près, cette armée semble composée de guerriers Cloughsharn ! Le flot des hommes en arme se déplace en bon ordre et à une allure soutenue en direction du Sud-Est.

Les PJ vont certainement aller à la rencontre des Cloughsharns pour expliquer la gravité de la situation... mais les Cloughsharn se mettent en position défensive craignant une attaque ! En cela, l'aigle géant n'aide pas vraiment les Cloughsharn à se sentir en sécurité ! Les PJ commenceront certainement un beau discours mais seront interrompu par une femme Cloughsharn. Elle se nomme Karna Fadararn et elle est une meneuse reconnue des Cloughsharn. Elle est âgée d'environ 35 ans, et son visage marqué comme ses traits durs ne la rendent pas vraiment avenante alors qu'elle prend la parole :

Ambiance musicale proposée : Dances with wolves, Piste 5 : *The Death of Timmons*

« Un instant, jeunes guerriers ! Il n'est pas question que nous écoutions des suppôts de ces traîtres de Kahsharn ! » Fait-il en désignant Balorn Ranarn avec la pointe de son épée. Nous nous rendions justement chez les Kahsharn régler une affaire qui nous concerne. Ces derniers nous ont trahis en attaquant sans aucune raison, sans aucune provocation, deux de nos

Gaidlash brûle-t-il ?

villages qu'ils ont brûlés ! Nous sommes venus chercher les coupables pour les soumettre à la lame de notre épée ! »

Bien sûr, il s'agit d'un coup des Holmariens qui ont grassement payé un brigand Kahsharn du nom d'Holbrack et ses hommes pour qu'ils attaquent et pillent des villages afin de contraindre les clans à se diviser et à s'affronter.

Il y a de forte chance que les PJ se doutent que les Holmariens sont derrière tout ça... ils devront alors négocier avec Karna Fadararn pour en le persuadant qu'il ne s'agit que d'une ruse des Holmariens et que le véritable combat pour Gaidlash se déroule en ce moment plus loin !

La réussite de cette scène est conditionnée par un excellent roleplay et de bons arguments de la part des PJ. Personne ne pourra les aider, car Balorn Ranarn ne pourra pas prendre part à la discussion, de peur de jouer en défaveur des PJ. Concerté, Balorn dira simplement que selon ses informations, un brigand du nom d'Holbrack l'irréductible écume en ce moment la région, et qu'il pourrait bien être en cheville avec les Holmariens.

Au final, les Cloughsharn accepteront certainement de croire les PJ, surtout si leurs arguments ont été de poids. Pour prouver leur bonne foi, les Cloughsharn feront partir leur armée vers le sud tout en envoyant des messagers dans toute la région et même jusque chez les Kolisharn. Karna Fadararn, la chef Cloughsharn assurera les PJ du soutien de son clan.

Les PJ devront alors se hâter de rentrer, car de l'autre côté, la bataille fait rage. D'autant plus que le jeune Kal Bromarn rappellera que l'aigle ne restera pas gigantesque en permanence...

Scène 3 : En route pour le front !

Le retour peut être très rapide ou bien comporter une nouvelle péripétie. Si vous choisissez cette option, les PJ survoleront un sous-bois dans lequel ils remarqueront un petit groupe se déplaçant rapidement. Il s'agit de la bande du fameux Holbrack l'irréductible, le brigand à la solde des Holmariens. Si les PJ ne l'ont jamais rencontré auparavant, un jet d'histoire locale réussi permettra sûrement de le reconnaître grâce aux descriptions populaires entendues ici et là. Sinon, Balorn sera en mesure de le confondre.

La bande de brigands a été affaiblie par les récents combats qu'elle a dû mener, et Balorn proposera de capturer ou de tuer Holbrack pour satisfaire les Cloughsharn. Ainsi, les PJ seront face à un sérieux dilemme : doivent-ils se lancer dans ce combat ou bien se rendre au plus vite sur le front ?

S'ils se décident rapidement à passer à l'attaque, les PJ pourront certainement surprendre les brigands en fondant sur eux. Les caractéristiques d'Holbrack et de ses brigands sont en Annexes.

Ambiance musicale proposée : *Dances with Wolves*, Piste 7 : *Pawnee attack*

Acte IV : Pour Gaidlash !

Plutôt que d'être découpé en scènes, cet acte est décomposé en plusieurs missions que les PJ, divisés en petits groupes, auront l'occasion d'effectuer durant la suite de la bataille.

Introduction : Une vision de destruction

Alors que les PJ arrivent, le combat de masse fait déjà rage. Vous pouvez lire ou paraphraser la description suivante afin de préparer les PJ à ce dernier acte plus dangereux encore que les précédents...

Scénario

Ambiance musicale proposée : *Carmina Burana*

La bataille fait rage entre les clans et les Holmariens ; partout, des colonnes de fumées s'élèvent, embrasant le ciel et la terre, alors que des hommes des deux camps tombent à chaque seconde, venant ainsi grossir les pertes humaines de cette terrible bataille.

Des deux côtés, pourtant, on continue à guerroyer de plus belle pour l'honneur et la gloire de son pays d'un côté, pour la défense de ses terres et pour sa liberté de l'autre. Unis sous la même bannière, les guerriers des Clans s'emploient à repousser vaillamment les assauts des Holmariens, pourtant mieux équipés et supérieurs en nombre. Face au courage des Gaidlasiens, les Holmariens font usage d'un important arsenal : armures de métal, boucliers robustes, arbalétriers et catapultes mitraillant les positions Gaidlasiennes et achevant les blessés tentant de rejoindre la base arrière des clans afin d'avoir une chance de survivre au carnage. Au cœur de la mêlée, des étendards vacillent, sont âprement défendus, puis perdus, puis repris, et ainsi relevés fièrement afin d'indiquer aux combattants les camps et les positions. Malgré la désorganisation qui semble régner du côté des clans, les hommes ne plient pas et poursuivent leur effort.

Ceux d'entre vous qui sont impliqués en corps à corps avec les forces Holmariennes, vous voyez, non loin de vous, un chef Kirkasharn vaciller, alors que ceux qui viennent de rejoindre la bataille avec des nouvelles des clans du Nord-Ouest aperçoivent Korkarn Rosharn leur faisant de grands signes à l'aide d'un grand drapeau portant la Rose Gaidlash brodée en son centre. La Bataille pour Gaidlash est désormais bien entamée... gageons pour vous qu'elle ne marque pas la fin des espoirs Gaidlasiens...

Option : Gérer les PJ au cœur du combat de masse

Il est parfois difficile de gérer des Personnages au cœur d'un combat de masse, comme c'est plusieurs fois le cas au cours de ce scénario ; Nous vous recommandons de mettre plutôt l'accent sur le côté épique et sur les descriptions plutôt que de vous focaliser sur les jets de dés. Vous pouvez également considérer que le temps se déroule en réalité plus longuement. Par exemple, un round (normalement 6 secondes) équivaut en fait à une minute dans le cœur de la bataille. Ainsi chaque round qui passe rend mieux compte de la durée du combat de masse.

Mission 1 : Il faut sauver le soldat Lansarn

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 16 : *Amon Hen*.

Alors qu'ils sont en plein combat, un groupe de PJ remarque que le jeune Lansarn Bredarn, qui s'est jeté à corps perdu dans la mêlée, est en difficulté. La plupart de ses hommes gisent désormais à ses pieds, et quelques guerriers se sacrifient afin d'essayer de couvrir sa retraite, mais Lansarn semble blessé... il faut le sortir de là à tout prix ! Les PJ devront entourer le jeune homme, le protégeant au péril de leur vie, pendant que d'autres PJ tâcheront de se frayer un chemin vers un lieu sécurisé pour y mettre Lansarn. Il serait bon qu'il reçoive aussi quelques soins afin d'assurer sa survie.

Veillez à ce que leur tâche soit compliquée par des soldats Holmariens cherchant à tout prix à éliminer Lansarn alors que des flèches pleuvent sur le petit groupe, que les guerriers Gaidlasiens tombent à leurs côtés... Peut-être même que vos PJ croiseront la route du Sergent Ottaric, un demi-orque des plus coriaces...

Gaidlash brûle-t-il ?

Mission 2 : Les Balistes de Manavar

Ambiance musicale proposée : *Conan The Barbarian*, Piste : *Riders of Doom*

Les Holmariens ont fini par hisser une baliste sur la colline surplombant Panrarn, la plaine dans laquelle se déroule la bataille. Cette baliste pilonne désormais les forces Gaidlasiennes... le problème, c'est que cette baliste est à découvert sur une colline, de l'autre côté de la mêlée... laissez donc vos PJ trouver un moyen d'attaquer et de détruire la baliste. S'ils y pensent et s'il n'a pas été tué, ils peuvent utiliser l'aigle géant pour se rendre sur la colline. Attention, la Baliste est défendue par de nombreux archers et quelques artificiers, ainsi que par Manavar, un redoutable prêtre de Gornar (caractéristiques des Archers et de Manavar en Annexes)

Mission 3 : Le pont de la rivière Kouan.

Alors qu'une partie des PJ a réussi à s'extirper de la mêlée générale, lisez-leur le texte suivant :

Ambiance musicale proposée : *The Two Towers*, Piste 12 : *Helm's Deep*

Malgré la fumée et les mouvements des combattants, vous apercevez Kovarn Arsharn, monté sur un bel étalon blanc, galopant vers vous, décapitant au passage un Holmarien égaré qui cherchait à le stopper. Arrivant près de vous, il vous désigne de la pointe de l'épée le pont au sud, près de la rivière portant le nom de Kouan. « Jeunes Guerriers », fait-il en stoppant sa monture, « des renforts Holmariens vont tenter de nous prendre en tenaille en franchissant le pont. Je vous en prie, rendez-vous là-bas au plus vite et tenez la position coûte que coûte ! Ce pont ne doit pas tomber aux mains de l'ennemi ! » Déjà, alors que vous n'avez pas eu le temps d'acquiescer, Kavarn repart à bride abattue vers un autre groupe afin de transmettre d'autres ordres.

Il va en effet falloir que les PJ se rendent au pont et parviennent à le tenir, repoussant les assauts successifs des Holmariens, et utilisant au mieux le décor naturel pour survivre le plus longtemps possible. Ils retrouveront sur place une trentaine d'hommes valides tentant de donner maille à partir à un groupe d'Holmariens tentant de s'approprier le pont. Libres aux PJ de prendre le commandement des défenseurs. Et de gérer l'arrivée des renforts au niveau du pont. Peut-être l'un des Personnages aura-t-il même l'idée de saboter voire de détruire le pont.

Les flèches ennemies s'abattront sur les défenseurs alors que des combats feront rage sur le pont même, avant que les Holmariens ne tentent de porter le surnombre sur l'autre rive à l'aide de petites embarcations légères. Les PJ sont très vite à engagés de nouveau dans une mêlée, à plus petite échelle, certes, mais tout aussi dangereuse. Les caractéristiques du capitaine Holmarien Alberic, ainsi que celles des fantassins et des archers Holmariens, sont disponibles en annexes.

Mission 4 : The Patriot

Alors qu'un groupe de PJ combat courageusement sur le front, l'un d'eux voit que l'étendard des Bradisharn vacille dangereusement et risque à tout moment de tomber aux mains des Holmariens ! Il va falloir se frayer un chemin pour rejoindre l'étendard et le défendre en pleine mêlée contre un groupe d'Holmariens peut-être guidés par un capitaine ou par des prêtres de Gornar. Il faudra tenir le temps que des renforts Gaidlasiens, accompagnés d'un Druide, arrivent pour soulager les PJ.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Destroyer* Piste 2 : *Riders of Taramis*

Scénario

Mission 5 : Romedar doit mourir

Le lieutenant Romedar est un officier doué guidant ses troupes avec brio. Un groupe de PJ recevra la mission de l'éliminer. Il se tient en bordure de la bataille, un peu à l'écart du combat afin d'observer la situation et de donner convenablement ses ordres. En passant par un sous-bois, les PJ concernés pourront certainement s'approcher un peu plus, mais devront également se débarrasser de sa garde rapprochée. Les caractéristiques de Romedar et de ses quatre Gardes d'Elite sont disponibles en Annexes.

Ambiance musicale proposée : *The Last of the Mohicans*, Piste 6 : *Prominatory*

L'issue de la Bataille de Panram

A leur humble niveau, les PJ ne sont pas capables de déterminer à eux seul le sort de la bataille. Cependant, la victoire ou la défaite se jouent parfois à très peu de choses, aussi pouvez-vous finalement décider du sort de l'affrontement en fonction des actions qu'auront réussies ou non les PJ.

Référez-vous aux annexes pour consulter le barème des « Points de Victoire » que récolteront ou perdront les PJ au cours du scénario. Attribuez des points comme indiqué et selon le mérite des PJ, puis comptabilisez le nombre total de points de tous les PJ. Reportez-vous ensuite à la conclusion appropriée.

15 points de victoire ou moins : La déroute !

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*, Piste 2

Les Troupes Holmariennes malgré de sévères pertes, parviennent à se rendre maître de la situation. Les clans, désorganisés, fuient le combat pour se regrouper plus loin, au Nord et à

l'Ouest ; vous assistez impuissants à la déroute des forces Gaidlasiennes, et pensez très sérieusement à vous retirer vous aussi, de crainte d'être pris comme de nombreux autres par les troupes Holmariennes poursuivant leur marche en avant. C'est une cruelle défaite pour les clans... seules les forces de la Nature savent ce qu'il adviendra de Gaidlash désormais...

Entre 16 et 26 points : le statu quo

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*, Piste 18 : *End Credits*.

La Bataille est extrêmement serrée ; aucun camp ne parvient à vraiment faire la décision. A la fin de la journée, les clans commencent à se replier sur les collines alors que les Holmariens n'avancent mais commencent à se fortifier dans la zone. La Bataille de Panram se termine par un statu quo. L'avenir de Gaidlash est toujours en suspens...

De 27 à 32 points : Une amère victoire

Ambiance Musicale Proposée : *Braveheart*, Piste 15

La bataille touche à sa fin, et les clans, malgré de lourdes pertes en hommes, parviennent à repousser les Holmariens, qui se replient désormais prudemment. Les Forces Gaidlasiennes, cependant, sont exsangues et ont besoins de repos et doivent être complètement réorganisées. Néanmoins, malgré de nombreux morts, les clans ont remporté une courte mais précieuse victoire, dont une partie au moins a été conditionnée par la réussite de vos actions. Les chefs Gaidlasiens vous félicitent de votre action durant la bataille, mais bien vite, la victoire est oubliée pour se pencher désormais sur la résistance et la vigilance devant les futurs assauts Holmariens.

Gaidlash brûle-t-il ?

33 points et plus : La victoire au bout du chemin

Ambiance musicale proposée : Willow, Piste 7 : Main Theme

Malgré l'infériorité numérique, les clans ont bataillé ferme et ont visiblement remporté une belle victoire sur les Holmariens. Bien que les pertes soient importantes, le moral est au beau fixe parmi les vos frères Gaidlasiens, chantant et criant leur joie après avoir défendu vaillamment et efficacement la terre de leurs ancêtres. Les Holmariens, surpris, sont obligés de se retirer précipitamment, sous les quolibets et les provocations des guerriers ivres de bonheur. Le champ de bataille est vite abandonné aux Gaidlasiens, et désormais, les troupes Holmariennes se replient sur les terres Melsharn, non loin de la frontière avec les Bradisharn, dans la peur d'une contre-attaque des clans. Les chefs Gaidlasiens vous félicitent de votre action durant la bataille, et vous êtes honorés avec quelques autres au cours d'un grand banquet fêtant la victoire. Gaidlash a survécu. Les Clans unis ont tenu. Et avec l'arrivée prochaine des Cloughsharns et des Kolisharns, tout sera possible ! Gloire à Gaidlash !

Annexes

Les Points de Victoire

Attribuez le nombre de points correspondant à la performance des PJ durant l'action décrite :

- Démasquer les traîtres : 1 à 3 points
- Détruire la catapulte : 2 à 4 points
- Tuer le Sergent Ottaric : 1 à 2 points
- Mener à bien les négociations avec les Cloughsharns : 1 à 4 points
- Mettre hors d'état de nuire Holbrack et ses sbires : 1 à 2 points
- Sauver Randal : 2 à 3 points

- Randal meurt : -3 points
- Tenir le Pont : 2 à 4 points
- Le pont tombe aux mains des Homariens : - 4 points
- Détruire/Saboter la Baliste : 2 à 3 points
- Tuer Manavar : 1 point
- La baliste est préservée : -3 points
- Tuer Romedar : 2 à 3 points
- Romedar survit : -3 points
- Tenir l'Etendard : 2 à 3 points
- L'Etendard est pris : - 3 points
- L'aigle géant est tué : - 1 point
- Remonter le moral des troupes : 1 point par performance significative
- Par PJ capturé ou tué : -1 point

N'hésitez pas à ajouter ou à retrancher des points de victoire pour d'autres motifs, si vous pensez que vos PJ le méritent. Ce système de Points de Victoire s'inspire du principe de Hauts Faits créé par Pat et Chris dans la troisième partie de leur trilogie « Les Chroniques du Chaos ».

Casting des PNJ Gaidlasiens

Vu le nombre de PNJ Gaidlasiens mentionnés dans ce scénario, un petit récapitulatif s'impose :

- Larsarn Bredarn : jeune chef Bradisharn, qui tente de prendre les choses en main.
- Balorn Ranarn : chef Bradisharn influent, désigné pour guider le groupe devant rallier les Cloughsharn.
- Morvarn Deltarn : Influent Druide Bradisharn, membre du Haut Conseil des Clans
- Korkarn Rosharn : chef Kasharn, membre du Haut Conseil des Clans et un des trois personnages menant les troupes de la bataille de Panrarn
- Kovarn : chef Kirkasharn, membre du Haut Conseil des Clans et un des trois personnages menant les troupes de la bataille de Panrarn
- Korgarn Bredarn : chef Kirkasharn, père de Larnsarn. Membre du Haut Conseil

Scénario

des Clans et un des trois personnages menant les troupes de la bataille de Panrarn

- Karna Fadararn : Chef Cloughsharn, elle est Membre du Haut Conseil
- Kal Bromarn : jeune druide, « pilote » d'Aigle Géant.
- Holbrack l'irréductible : Brigand Gaidlasien qui s'est allié aux Holmariens

Caractéristiques des ennemis

Fantassins Holmariens : Hommes d'Armes niv. 1. PV : 8 ; CA : 15 ; Corps à Corps : +3 ; Distance : +1 ; Ref : +0 ; Vig : +4 ; Vol : +1. Dons : Arme de prédilection, Attaque en puissance. Compétences : Equitation +1, Escalade +1, Saut +2, Perception Auditive -2, Détection 0. Equipement : Chemise de mailles + Ecu en acier. Dague, épée longue, lance de fantassin.

Prêtres de Gornar Holmariens : Prêtres 3. PV : 20. Arme : Epée à deux mains.

Archers Homariens : Hommes d'Armes niv. 1. PV : 8 ; CA : 14 ; Corps à Corps : +3 ; Distance : +1 ; Ref : +0 ; Vig : +4 ; Vol : +1. Dons : Tir à bout portant, Tir rapide. Compétences : Equitation +1, Escalade +1, Saut +2, Perception Auditive -2, Détection 0. Equipement : Chemise de mailles. Dague, épée longue, Arc long, carquois de flèches longues, targe.

Holbrack l'irréductible : Guerrier 7. PV : 62. Arme : *Hache à deux mains +1, +3 contre les jeteurs de sorts.*

Brigands d'Holbrack (nombre selon la puissance de vos PJ) : Roublards 3 ou Guerriers 2. Trésor : à votre convenance.

- Guerrier 2. PV : 20, CA : 15 ; attaque +5 / dégâts selon l'arme +1 ; Distance : +5. Ref. : +2, Vig : +5, Vol : +2. Dons : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Attaque en

puissance, Science de la bousculade. Compétences : Equitation +6, Intimidation +2, Détection +3, Perception Auditive +2, Natation +2. Equipement : Cuir clouté, Epée longue de maître, écu en bois.

- Roublard 3 : PV : 15, CA : 15 ; Attaque+3 ; Distance : +4. Ref +6, Vig +2 , Vol+3. Attaque sournoise (+2d6), Sens des Pièges +1, recherche de pièges, Esquive totale. Dons : Science de l'initiative, Talent (Bluff), Esquive. Compétences : Bluff +9, Détection +6, Fouille +3, Psychologie +4, Perception Auditive +4, Discrétion +3. Equipement : Cuir clouté, Dague, Epée courte.

L'aigle gigantesque : prendre les caractéristiques de l'Oiseau-Rukh, mais son moral est plus faible... il ne combattra que s'il y est vraiment forcé, cherchant plutôt à fuir le plus loin possible.

Les Manticores (x3) : Créature magique de taille G. PV : 65. Init : +2. CA : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, dépourvu 15.

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Attaques spéciales : piquants. Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne. JS : Réf +7, Vig +9, Vol +3. Compétences : Détection +9, Perception auditive +5, Survie +1. Dons : Arme de prédilection (piquants), Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage (S) Al : LM. FP : 5 Trésor : normal

Manavar, Prêtre de Gornar : Prêtre niv. 7. PV : 50. Arme : *Epée à deux mains +1*

Sergent Ottaric : Guerrier niv. 5, demi-orque. PV :60. Arme : *Hache double d'orque +1*

Lieutenant Romedar : Guerrier niv. 9. PV : 90. Arme : *Epée à deux mains +2*

Gaidlash brûle-t-il ?

Garde d'Elite du Lieutenant Romedar (x4):

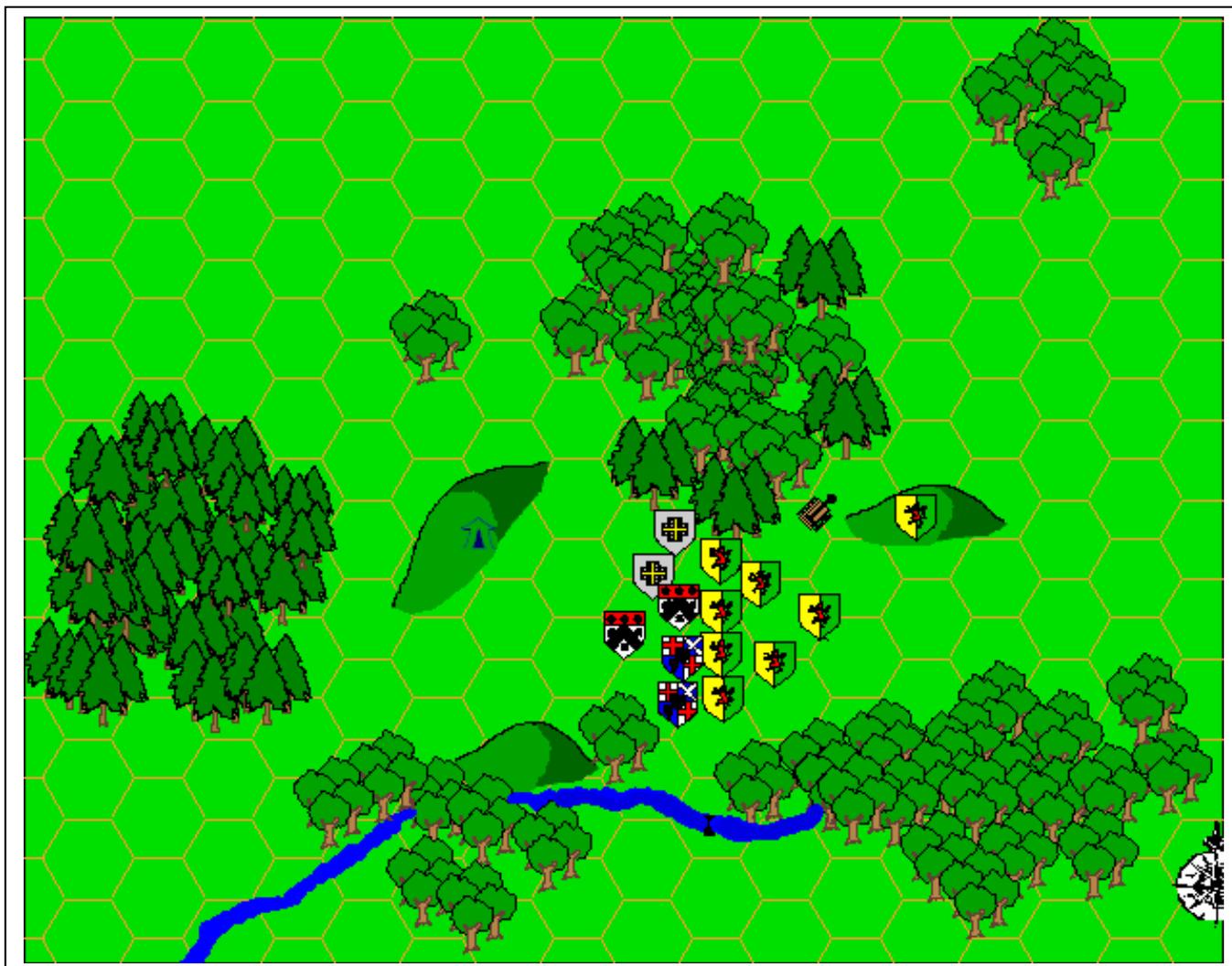
Guerriers niv. 3. PV : 32

Le capitaine Alberic : Guerrier niv. 7. PV : 63.

Arme : *Epée longue +1 d'électricité.*

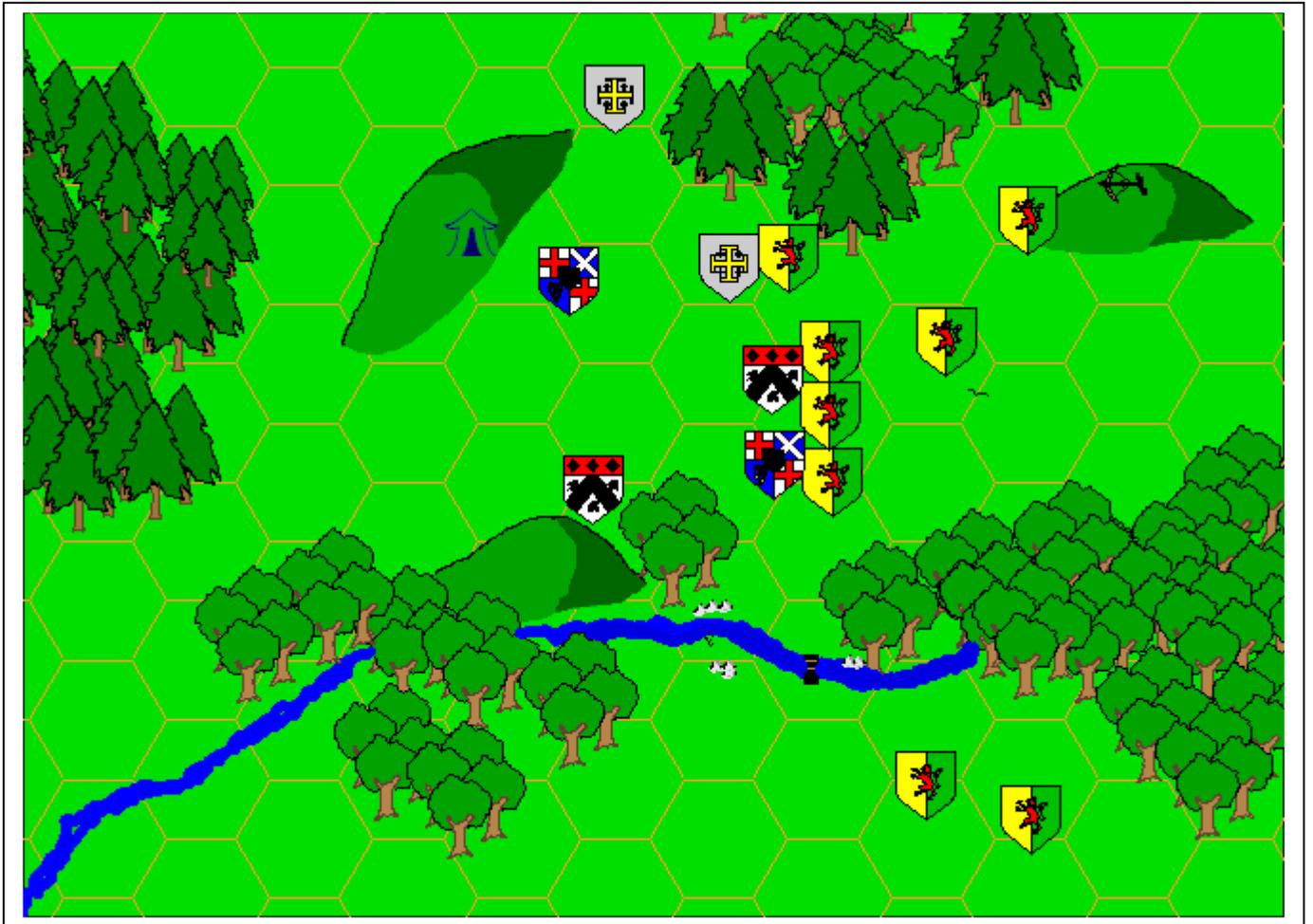
Scénario

Cartes



Carte de la situation de combat au début de la bataille. Les Holmariens sont les boucliers Jaunes et Oranges. Les 3 clans Gaidlasiens sont représentés par les 3 autres types de boucliers.

Gaidlash brûle-t-il ?



Carte de situation de combat au retour du groupe
de PJ partis prévenir les renforts.