



# SCENARIO DD3

## Sus aux Gnolls !!!

Un groupe de Gnolls mené par un Troll des forets sèment la destruction dans la région de L'Oitgard. Les PJ sont recrutés afin de participer à une battue et éliminer les monstres. Mais le Troll des forets a plus d'un tour dans son sac...

[www.extremia.org](http://www.extremia.org)

# Scénario

---

## TABLE DES MATIERES

<b>PREFACE DE <i>SUS AUX GNOLLS !</i></b>	<b>3</b>
PRESENTATION	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
« OPTION » ET « CAMPAGNE »	4
DERNIERES RECOMMANDATIONS	4
<b>ACTE I : GNOLLS 'N' TROLL</b>	<b>5</b>
SCÈNE 1 : I WANT YOU !	5
SCENE 2 : SUR LES TRACES DES GNOLLS	6
SCENE 3 : LA FERME	7
SCENE 4 : DES GNOLLS EN MARAUDE	8
SCENE 5 : L'AUTRE GROUPE DE TRAQUE	8
<b>ACTE II : LE REPAIRE DES GNOLLS</b>	<b>9</b>
SCENE 1 : A L'APPROCHE DU REPAIRE	9
SCENE 2 : DANS L'ANTRE !	10
SCENE 3 : A TRAVERS LES BOIS	12
SCENE 4 : CONCLUSION	12
<b>ANNEXES</b>	<b>13</b>
LES ENNEMIS DES PJ	13
LES ALLIES DES PJ	14
LE PLAN DU REPAIRE DES GNOLLS	14
PLAN TACTIQUE DE L'ACTE I, SCENE 4	15

# Sus aux Gnolls !

---

## Préface de *Sus aux Gnolls* !

Bienvenue a 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<sup>ème</sup> Edition de D&D, mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2<sup>ème</sup> édition, voire même de la 1<sup>ère</sup> 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 simple s'adresse à un MJ peu expérimenté. Pour cette aventure, il serait idéal qu'il n'y ait pas plus de 4 ou 5 PJ maximum. Il serait bon que le groupe comporte un Druide ou un Rôdeur, ou à défaut un Barde, mais cela n'est nullement nécessaire. 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.

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 deuxième scénario d'une campagne se déroulant

dans Etangard (un setting proche de l'Ecosse médiévale) prenant place dans le Monde d'Extremia. Cependant, Le scénario est facilement adaptable à un autre monde de jeu et peut être joué de manière indépendante de la campagne.

#### L'histoire

Un groupe de Gnolls mené par un Troll des forêts sèment la destruction dans la région de L'Oitgard. Les PJ sont recrutés afin de participer à une battue et éliminer les monstres. Mais le Troll des forêts a plus d'un tour dans son sac...

Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ niveau 2-3, et est idéal pour 3 à 4 joueurs. Pour cinq joueurs ou pour des personnages de 4<sup>ème</sup> Niveau, le MJ se devra de rajouter des monstres ou d'augmenter quelque peu leur puissance.

#### 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 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.

# Scénario

---

## « 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 Gaidlasienne. 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 campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur le site à propos de la région de Gaidlash ou bien 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*, *Lords of the Rings*, *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 quelques PNJ importants. 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 joueur, 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 !

# Sus aux Gnolls !

## Acte I : Gnolls 'n' Troll

Par défaut, le scénario débute au village de Cairwald, où les PJ se reposent après leur dernière aventure (surtout s'ils ont joué *L'enlèvement de Kalla* précédemment). Vous pouvez facilement remplacer Cairwald par tout autre village de votre cru si vous ne jouez pas la campagne.

Les PJ vont être contactés par un influent chef Gaidlasien, qui va les enrôler dans une battue afin de traquer des Gnolls semant la destruction dans la région. Ils devront remonter la trace de la horde, et découvriront une ferme dévastée, puis affrontement un détachement des Gnolls.

### Scène 1 : I want you !

Alors que les PJ se reposent à Cairwald, un petit groupe de cavaliers se dirige à vive allure vers le centre du village : il s'agit de Korgarn Bredarn et ses hommes, venus charger quelques valeureux de traquer un groupe de Gnolls semant la peur dans la région. Vous pouvez lire ou paraphraser le texte grisé afin de lancer l'aventure.

Ambiance musicale Proposée : *Lodoss War, Volume 1* Piste 4

Vous profitez du calme du village de Cairwald pour vous refaire une santé quand un nuage de poussière apparaît au loin. Vous réalisez bientôt qu'il s'agit d'un petit groupe de cavaliers. D'abord inquiets, les gens du village se détendent en voyant l'identité des visiteurs. Il s'agit d'un groupe de guerriers Gaidlasien, et vous entendez certains habitants du village mentionner le nom de Korgarn Bredarn.

Un jet de Connaissance (histoire locale) DD 15 permettra aux PJ de savoir que Korgarn Bredarn

est un chef Gaidlasien influent et dynamique malgré ses cinquante printemps. Sur un autre jet de Connaissance (histoire locale) DD 20, les PJ apprendront aussi qu'il est un Gardien Clanique (nouvelle classe de prestige, voir le Manuel d'Etangard) et que lui et ses Gardiens ont la charge de la défense des environs.

Korgarn Bredarn est un personnage à l'allure intimidante : grand, sec, son regard noir et profond semble dévisager tous ses interlocuteurs. Ses cheveux désormais gris ainsi que sa barbe sont tressés, et une légère cicatrice barre son visage. Le discours que tiendra Korgarn ressemblera au suivant :

Ambiance musicale Proposée : *Clear and Present Danger*, Piste : *Main Title*

Frères du village de Cairwald, commence-t-il de sa voix de stentor, Comme vous le savez, mes Gardiens et moi-même avons pour mission sacrée de protéger la population. Alors qu'une importante tâche nous appelle plus au Nord, je suis venu ici pour recruter quelques chasseurs afin de traquer de dangereuses bêtes : des Gnolls ! Sur ces paroles, nombres de murmure parcourent l'assemblée. « L'heure est venue pour certains d'entre vous de prouver leur bravoure en débarrassant la région des monstres qui la terrorise. C'est un devoir qui doit vous rendre fier et la mort ne doit pas vous faire peur ! Alors, reprend Korgarn après quelques instants, qui va se porter volontaire pour cette mission ? ».

Il y a fort à parier que les PJ vont se proposer. S'ils se proposent spontanément, Korgarn les félicitera de leur courage. Si les PJ ne se proposent pas, faites en sorte que quelques hommes seulement se proposent pour la traque. Ainsi, Korgarn se déplacera au milieu des rangs des villageois et désignera d'office les PJ : « vous, là, vous avez l'air jeune et en bonne santé, et pour certains, solidement bâtis. Vous ferez partie de cette battue ! ». Le ton employé ne laisse pas de choix aux PJ. Si besoin, faites

# Scénario

leur faire un jet d'intimidation comparé avec Korgarn (il a +13 en Intimidation)...

## Campagne : Korgarn Bredarn

Korgarn est un véritable héros du clan Bradisharn et une personnalité reconnue parmi les Gaidlasiens. Il a été de tous les combats et de toutes les batailles menés par son clan, menant sa petite troupe de Gardiens, qu'il appelle affectueusement « ses chiens de guerre », dans tous les coins chauds du pays, poursuivant les prédateurs les plus terribles et remplissant les missions les plus dangereuses.

Au cours de la campagne, Korgarn Bredarn pourra agir comme une sorte de mentor pour les personnages, les conseillant et les entraînant au besoin, mais surtout fera appel à eux pour les différents volets de la campagne. Ainsi, les PJ seront souvent à même de recroiser la route du de l'intrépide Korgarn.



**Korgarn**

## Campagne : le village de Cairwald

Le village de Cairwald est détaillé dans *le Manuel d'Etangard* et dans le scénario *L'enlèvement de Kalla*. Reportez-vous à ces ouvrages pour retrouver la description complète du village.

## Option : Et si les PJ refusent de participer ?

Si les PJ refusent de partir à la chasse aux Gnolls (de gré ou de force), ils seront très certainement traités de pleutres par les gens du village ou raillés par les hommes de Korgarn. Si cela ne les décide toujours pas, soit Korgarn les enrôlera de force, soit attendez simplement que les PJ quittent le village. A ce moment-là, après une journée de marche, faites-les tomber sur la ferme dévastée (scène 3), puis ils rencontreront un groupe appelant à l'aide et affrontant une bande de Gnolls (faites un mix des Scènes 4 et 5)

## Scène 2 : Sur les traces des Gnolls

La première journée est assez difficile car les traces sont anciennes, et les PJ devraient progresser lentement. N'hésitez pas à leur faire faire des jets de Fouille ou de Connaissance de la Nature pour voir s'ils parviennent à suivre la piste. Vous pouvez aussi vous amuser à les faire se perdre un peu, voire même à perdre un peu de temps à chasser s'ils n'ont pas assez de nourriture en réserve. En suivant la piste pendant la journée, vous pouvez utiliser le texte suivant et mettre un peu de musique d'ambiance. Vous pouvez vous inspirer de la poursuite des Uruk-Hai par Aragorn, Legolas et Gimli dans *le Seigneur des Anneaux*, en situant le tout dans un paysage enneigé.

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

# Sus aux Gnolls !

« Vous passez une bonne partie de la journée à suivre les pistes laissés par les Gnolls. Il vous faut vous arrêter plusieurs fois afin de vous assurer que vous ne perdez pas la trace de vos proies. Vous traversez quelques sous-bois et passez une rivière, mais l'essentiel de votre parcours se fait dans des collines un peu enneigées, alors qu'un vent frais vient vous glacer les os. Vous traversez les terres de Gaidlash à petites foulées afin d'essayer de rattraper les Gnolls. En fin de journée, vous êtes exténués, et vous regardez d'un œil mauvais le ciel couvert qui pourrait apporter un peu de neige pendant la nuit. »

Il est temps pour les PJ de dresser le campement pour la nuit. Laissez les PJ s'organiser pour la nuit, trouver une grotte ou un flan de colline peu exposé au vent, etc. la température descendra au-dessous de zéro degré, veillez donc bien à ce que les PJ soient bien couverts ! C'est également l'occasion pour les PJ de passer un peu de temps ensemble au coin du feu, et d'avoir une session de roleplaying, si par exemple un barde décide de jouer de la musique ou déclamer un poème, ou un guerrier raconter ses exploits martiaux, etc. Les PJ seront sûrement sur leurs gardes, mais il ne devrait rien leur arriver. Si toutefois vous vous ennuyez, faites en sorte que des loups affamés tentent d'approcher leur campement pendant la nuit...

## Option : Les PJ préfèrent ne pas s'arrêter pour la nuit

Si les PJ décident de ne pas faire de pose pour la nuit, peut-être arriveront-ils à temps à la ferme (voir scène 3) pour affronter les Gnolls et sauver les habitants. Cependant, l'absence de sommeil pourrait bien leur être préjudiciable : S'il manque un jet de Vigueur DD15, ils seront fatigués (voir *Guide du Maître*). Demandez-leur de faire un jet avec un malus de 2 toutes les deux heures après chaque jet de Vigueur réussis, jusqu'à ce qu'ils puissent se reposer. Si, lorsqu'ils sont fatigués, ils ont à se battre ou à faire une activité particulièrement éreintante, ils

deviendront automatiquement épuisés (voir la liste des états préjudiciables dans le *GdM*). Vous pouvez aussi décider d'appliquer les règles de marche forcée aux PJ ne prenant que peu de repos pendant leur traque.

## Scène 3 : La ferme

En continuant à suivre les traces, le groupe mené par les PJ parvient le lendemain matin à une ferme isolée. Cette dernière a été attaquée par les Gnolls et les ruines sont encore fumantes. Inspirez-vous d'une scène similaire proposée dans le film *Le Dernier des Mohicans*.

Ambiance musicale proposée : *Dances with Wolves*, Piste 5 : *The death of Timmons*

Tout en poursuivant les traces laissées par le groupe de Gnolls, vos pas vous mènent à une ferme isolée, loin de tout village. En vous approchant toutefois, vous découvrez que les Gnolls ont mis à sac les lieux, massacrant les habitants, tuant les bêtes et incendiant les granges. Un théâtre de désolation s'offre à vos yeux, alors qu'une odeur de mort flotte dans l'air. Etendu face contre sol, un homme armé d'une hache repose sans vie, alors qu'un peu plus loin, deux jeunes femmes, qui devaient se blottir contre un bâtiment, ont été purement et simplement exterminées, de grande trainées de sang ayant éclaboussé le mur. Vous regardez la scène avec dégoût et colère, et celle-ci est à peine atténuée par la découverte d'un cadavre de Gnolls, lui-même gisant à côté de deux autres habitants de la ferme.

Les PJ pourront inspecter les restes de la ferme, mais ne trouveront point d'objets de valeur, les Gnolls étant déjà passés par là. N'hésitez pas à rajouter d'autres détails à la vision d'horreur contemplée par les PJ. Le but de cette scène est surtout d'encourager la colère des PJ à l'encontre des Gnolls, et bien sur à leur faire réaliser le danger que fait courir cette horde sur la région.

# Scénario

Un jet de Connaissance (Nature) DD12 sera suffisant pour reprendre la piste des Gnolls, car ceux-ci ont laissés d'importantes traces en quittant la ferme au pas de course (ils tenaient à éviter l'arrivée éventuelle de renfort et souhaitaient mettre leur butin à l'abri le plus rapidement possible).

## Scène 4 : des Gnolls en maraude

En traversant un sous-bois dans la matinée de leur troisième journée de traque, les PJ vont affronter une patrouille de Gnolls et devoir livrer un combat tactique et de précision pour venir à bout de leurs adversaires.

Ambiance musicale proposée : *Sleepy Hollow*, Piste 16, *The Chase*

Vous traversez actuellement un sous-bois sombre et touffu, tout en suivant des traces de Gnolls vous semblant un peu plus fraîches. L'air est rempli d'une douce odeur de pins mêlée à celles des chênes. Vous vous sentez un instant observés...

Les Gnolls sont dissimulé dans des arbres aux pieds de ceux-ci. Ils sont distants de plusieurs metres et auront repérés les PJ. Faites faire un test de Détection opposés au score de Dissimulation des Gnolls. Notez que ces derniers bénéficient d'un bonus de circonstance de +4 en raison du feuillage et des abris (troncs d'arbres). Les PJ manquant leur jet seront automatiquement surpris lors du premier round de combat (pas de bonus de Dextérité), les autres pourront agir normalement et tirer leur initiative immédiatement.

Deux plans sont disponibles en annexes. L'un d'eux montre le sous-bois sans les positions des Gnolls, ce qui vous permet de le montrer aux PJ et de l'imprimer, tout en faisant évoluer la situation. Le second plan représente la position de départ des Gnolls. Tous sont équipés d'arcs et

se contenteront de canarder les PJ jusqu'à ce que ceux-ci de décident à venir jusqu'aux Gnolls (auquel cas, ils se défendront au corps-a-corps).

Tout personnage (PJ ou Gnoll) se trouvant dans un arbre bénéficie d'un camouflage de 40% en raison du feuillage. Tout personnage (Gnoll ou PJ) se protégeant derrière un tronc d'arbre, même pour tirer des flèches, bénéficie d'un abri et donc d'un bonus de +4 à sa CA, tant qu'il reste abrité.

Pensez à appliquer les malus de distance des armes de jet ou à projectile. Pensez aussi que chaque PJ ou chaque Gnoll pourrait être amené à relancer fréquemment des jets de Détection pour localiser ses adversaires, surtout si ceux-ci de déplacent à couvert.

## Scène 5 : L'autre groupe de traque

A la fin de l'après-midi du troisième jour de marche, les PJ vont croiser la route d'un autre groupe traquant les Gnolls et pourront dresser le campement avec eux et passer leur soirée à se raconter leurs péripéties respectives.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Barbarian*, Piste : *Theology / Civilization*

Alors que vous avancez toujours à une allure soutenue, vous apercevez, à quelques centaines de mètres de vous, un groupe de bipèdes avançant dans votre direction. Après quelques temps, vous parvenez à distinguer qu'il ne s'agit pas de Gnolls, mais d'un groupe d'humains. Bientôt, leurs vêtements et leurs visages vous apparaissent, et vous reconnaissez en eux des compatriotes Gaidlasiens.

Le groupe d'en face fait des signes amicaux de la main au groupe des PJ. Ceux-ci sont libres de s'approcher ou au contraire de s'éloigner des nouveaux venus.

# Sus aux Gnolls !

Si les PJ s'approchent, ils découvriront un groupe de quatre Guerriers Gaidlasiens, tous du clan Bradisharn. Ils se nomment Mohad Keogarn, Daram Koltarn, Kolas Arnarn et Balorn Rivarn. Ils sont tous âgés entre vingt et trente ans. Dans la conversation, les quatre hommes expliquent aux PJ qu'ils pourchassent eux aussi un groupe de Gnolls. Libres à vous de définir s'il s'agit de la même troupe que celle que les PJ poursuivent ou d'une autre.

Comme la nuit tombe bientôt, le groupe de PNJ proposera aux PJ de passer le bivouac à boire avec eux, se racontant leurs aventures respectives. Vous tenez là une bonne occasion de roleplaying permettant aux PJ de tisser des liens avec d'autres PNJ ou vous pouvez aussi utiliser cette rencontre afin de présenter certaines des coutumes Gaidlasiennes présentées dans le *Manuel d'Etangard*. Le dénommé Balorn sera le plus bavard du groupe de PNJ.

La nuit se déroulera sans qu'aucun danger ne se présente. Le lendemain, chaque groupe repartira de son côté, à moins que vous n'en décidiez autrement (voir ci-dessous).

## **Option : Utiliser les PNJ du groupe de traque**

Il existe de nombreuses opportunités d'utiliser les membres du groupe de PNJ. Si votre groupe est un peu faible en muscle ou si vous pensez que les PJ auront besoin de soutien, il peut être bon que les PNJ les accompagnent pour attaquer le repaire des Gnolls.

Vous pouvez aussi utiliser le groupe de PNJ en décidant que les traces qu'ils suivaient les mènent plus vite que les PJ à la caverne, et que certains sont tués ou capturés, rajoutant ainsi une certaine intensité dramatique à l'assaut du repaire des Gnolls.

## **Campagne : Balorn Rivarn**

Vous aurez l'opportunité de réutiliser le personnage de Balorn plus tard dans d'autres scénarii de la Campagne Gaidlasienne. Il serait bon que Balorn survive au scénario. Si toutefois Balorn venait à décéder lors de l'assaut du repaire des Gnolls, c'est son frère Kargarn que les PJ croiseront plus tard dans la campagne.

## Acte II : Le repaire des Gnolls

### Scène 1 : A l'approche du repaire

Au quatrième jour de traque, les PJ vont enfin atteindre le repaire que les monstres se sont constitués. Cette petite scène est uniquement utile pour faire monter la tension parmi vos joueurs.

Ambiance musicale proposée : *Lord of the Rings, The Two Towers*, Piste 4 : *The Passage of the Marshes*

Depuis quelques minutes, vous n'entendez plus les bruits familiers des animaux ni le vol des corbeaux ou leurs croassements. Il semblerait qu'une sorte de malaise se soit installé dans les environs. La végétation s'est restreinte, et seul quelques sapins et rochers jonchent votre parcours, vous rendant ainsi plus vulnérable et plus visible en raison du manque de couverture. De surcroît, le relief accidenté vous oblige parfois à grimper plus qu'à marcher, vous exposant à une attaque surprise. Un lointain hurlement de loup vous glace le sang, tant vous ne saurez dire s'il s'agit véritablement d'un loup ou bien d'un Gnoll. Vos corps sont transit de froid à cause de l'air frais de l'hiver, amplifié par l'altitude de la colline que vous escaladez. La neige rend également la progression périlleuse. Vous vous attendez à tout moment à

# Scénario

voir surgir un monstre quand enfin, vous parvenez en haut de la colline rocailleuse. A quelques centaines de mètres, vous distinguez quelques grottes, et s'étendant derrière eux, une forêt de pin et de chênes ayant perdu toutes leurs couleurs.

Insistez sur les sensations des PJ : ils n'entendent plus de cris d'animaux, ou alors des cris sinistres, ils peuvent peut-être sentir une odeur de crasse et de sueur portée par le vent, ils se sentent oppressés ou se croient épiés, etc.

## Scène 2 : Dans l'ancre !

Le repaire est plongé dans l'obscurité, à l'exception de la salle commune, illuminée sur 6m de rayon en son centre. Cela ne gêne en rien les Gnolls, mais n'oubliez pas d'appliquer les règles d'obscurité si certains PJ ne sont pas dotés du pouvoir de vision dans le noir.

Le complexe est un ensemble de grottes naturelles. La hauteur des cavernes varie selon les salles, mais elle n'est jamais inférieure à 4m50.

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste : *The Hunt Builds*

- 1- Entrée du complexe des Gnolls : deux Gnolls et deux loups montent la garde ici, en pleine obscurité, en partie dissimulés par les rochers mis en travers de l'entrée qui permettent à un seul Gnoll de tenir la porte en respect. Ils bénéficient d'un abri (+4 à la CA). Ils possèdent deux javelines chacun. Un jet de Perception Auditif DD22 permet de les entendre parler à 20m (mais pas de les voir... Vision dans le noir les révélera à 18m, vision nocturne ne fera rien). En cas d'attaque, l'un des Gnolls se met en travers du passage de 1m50 de large pendant que l'autre va chercher de l'aide en criant (ne pas oublier qu'il se trouvera

alors dans le noir). Les loups ont également droit à des jets de perception auditive contre la discrétion des personnages.

- 2- Couloir : ce couloir mène au repaire de la tribu proprement dit. Il abrite une grande cavité sur le côté droit. Si le garde de l'entrée a fuit pour prévenir ses compagnons, il fonce se cacher dans la cavité et s'empare d'une lance. Il attend cache dans la cavité que quelqu'un passe à proximité et frappe avec la lance (son allonge passe à 3m). si quelqu'un s'approche à 1m50 de lui, il lâche la lance et tente d'engager une lutte.
- 3- Salle commune : c'est ici que les Gnolls passent le plus clair de leur temps. Des restes de nourritures et des débris d'os jonchent le sol de cette caverne. Il s'agit de la seule pièce illuminée du repaire, puisqu'un grand feu brûle en permanence au centre de la salle. Sur l'heure des repas, de la viande cuit sur une grosse broche, dégageant une forte odeur de chair brûlée. Bien que les Gnolls mangent à même le sol, une table de taille humaine est posée dans un coin. Sous la table, les Gnolls ont entreposés des tonneaux d'eau et d'alcool de mauvaise qualité. Sur la table, il y a quelques denrées périssables, un sac de blé éventré des chutes de fourrure de loup. Quelques paillasses reposent également dans un coin. Les trois femelles de la tribu et les cinq petits se trouvent en permanence dans cette salle, avec au moins un loup. Les femelles se battent comme les hommes (elles ont juste un peu moins de points de vie). En revanche, elles bénéficient d'un bonus de +1 de circonstance si les petits sont menacés. Si l'alerte est donnée, l'une des femelles viendra prêter main-forte aux 1d3 mâles présents dans la pièce, pendant que les deux autres mèneront les enfants dans la salle du trésor (8), ou elles les défendront au péril de leur vie. Si les mâles réagissent vite, ils tenteront

## Sus aux Gnolls !

---

- d'aller en direction du couloir si l'alerte est donnée, car ils savent qu'ils seront rejoint presque immédiatement par Thraxx.
- 4- La prison : une prison rudimentaire abrite les créatures capturées par les Gnolls. Deux prisonniers en mauvais état sont ligotés dans cette pièce. De plus, un loup garde en permanence les prisonniers, les fixant de ses yeux noirs.
  - 5- La caverne du Flint : Thraxx est le meilleur guerrier de la tribu. C'est un Flint sanguinaire, à l'attitude extrêmement belliqueuse, qui aurait probablement déjà taillé en pièce tous les membres de la tribu si Oouga n'avait pas une totale autorité sur lui. Thraxx possède une pailleuse ainsi qu'un sac de cuir usé contenant ses richesses personnelles (un collier de dents, une patte de lapin empaillée, un morceau de verre brillant, une perle de 140 Kouroun, une dague en os poli (90 Kouroun), une boucle de ceinture (50 Kouroun). Sa petite caverne est décorée de cranes de diverses créatures, que Thraxx à dispose dans les cavités de la roche. En dehors de ses repas, Thraxx est dans sa tanière, à ruminer depuis que Oouga lui a interdit de sortir de la grotte afin qu'il protège la tribu. Il ne dort que lorsque la tribu est au complet. S'il s'ennuie, il va chercher l'une des femelles pour la ramener dans sa tanière et lui rendre ses hommages, ou boit de l'alcool. Si une alerte est donnée, Thraxx se ruera au combat, arrivant dans le couloir ou dans l'antre d'Oouga en 2 rounds (3 s'il dormait) et dans la salle commune en 3 rounds (4 s'il dormait). Thraxx est une brute épaisse n'ayant doté toutefois d'un bon sens tactique, et il est redoutable en corps-à-corps. Il prendra le temps d'évaluer les adversaires si possible, puis se ruera sur le PJ semblant être le meilleur (ou le plus gros) combattant.
  - 6- Arrière-salle : Il s'agit d'une salle de repos ou les chasseurs et les gardes Gnolls peuvent venir se reposer sans subir le brouhaha de la salle commune. Quelques pailleuses crasseuses ainsi qu'un tonnelet de vin de piètre qualité traînent dans la pièce. Dans un coin, un râtelier rudimentaire abrite quatre javelines. Un jet de Fouille DD20 permettra aussi de trouver un pendentif en ivoire poli, caché dans l'une des pailleuses. Un jet d'Estimation DD16 permettra de déterminer qu'il vaut dans les 120 Kouroun. 1d2+1 Gnolls s'ils trouvent à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, mais à moins que les PJ parvenant ici n'aient réussi à le faire en toute discrétion, ils rejoindront la salle commune à la première alerte, se saisissant d'une javeline dans le râtelier et de leurs armes.
  - 7- L'antre d'Oouga : la Trollesse des forêts dirige sa petite tribu d'une main de fer. Elle s'est aménagée la meilleure caverne est s'est faite confectionner une table à sa hauteur alors qu'un des Gnolls lui a taillé un trône en bois à sa taille. Il y a aussi une confortable pailleuse installée au fond de la pièce, sur laquelle repose une fourrure d'ours en excellent état valeur 200 Kouroun. Oouga tentera d'aller prêter main-forte à ses troupes si le combat s'engage. Elle restera à distance et fuira vers sa le passage secret si le combat semble mal tourner.
  - 8- Salle du trésor des Gnolls : les Gnolls entreposent ici leurs richesses, ce qui explique qu'ils n'aient que quelques babioles sur eux. Oouga a placé le Gnoll en qui elle a le plus confiance afin de garder le trésor (tant contre les éventuelles attaques que contre les autres Gnolls chapardeurs...dans un lourd coffres de bois un peu vermoulu, on trouve la somme de 150 Kouroun, ainsi que les gemmes suivantes : une tourmaline de 175 Kouroun, un jaspé sanguin d'une valeur de 150 Kouroun.. Enfin, on trouve les objets d'arts suivant : un porte-chandelle en argent

# Scénario

(valeur 150 Kouroun), un hanap en ivoire poli (valeur 100 Kouroun) et une boîte à tabac en ébène (120 Kouroun).

- 9- Le couloir secret : derrière la peau d'ours accrochée au mur se dissimule en réalité une ouverture menant dans un étroit couloir à travers la roche. Oouga profitera du raffut du combat pour s'enfuir si elle sent que les assaillants vont clairement avoir le dessus. La sortie du couloir donne sur un petit sentier rocailleux menant à une petite forêt. Si Oouga pense avoir le temps, elle actionnera un petit piège artisanal à la sortie du tunnel (Fouille, DD24) avant de filer se réfugier dans les bois. Le piège est un fosse camouflée (FP 2), similaire à celui présenté dans le *Guide du Maître*.

## Scène 3 : A travers les bois

Cette scène devrait être le point culminant du scénario si Oouga a réussi à fuir la caverne des Gnolls. Les PJ pourront suivre ses traces facilement, car elle est pressée et laisse de grandes empreintes derrière elle. Toutefois, consciente d'être poursuivie, elle va tendre un piège aux PJ en se dissimulant dans une immense étendue de buisson. Elle prendra son temps pour se camoufler, bénéficiant pour l'occasion d'un bonus de +2 à son test de Dissimulation.

Elle attendra que les PJ se rapprochent suffisamment d'elle puis elle jaillira des buissons pour se lancer sur un des PJ, espérant bénéficier de son effet de surprise pour désorganiser le groupe.

Vous pouvez utiliser le texte ci-dessous pour vous inspirer et mettre vos PJ dans l'ambiance.

Ambiance musicale proposée : *Sleepy Hollow*, Piste 13 : *the Church Battle*

Vous suivez à toute allure les profondes traces laissées par la Trollesse dans sa fuite, d'autant plus facilement qu'une fine couche de neige recouvre le sol dans les bois dans lesquels elle s'est engagée. Vous vous déplacez rapidement entre les arbres sans feuilles et vous espérez être en train de gagner du terrain sur le monstre.

Il faudra ensuite faire jouer un test de détection pour les PJ. Le degré de difficulté est le score de Dissimulation d'Oouga. Ceux ne réussissant pas leur jet seront automatiquement surpris lors du premier round de combat.

Une fois au combat, Oouga s'acharne sur un PJ jusqu'à ce qu'il tombe au sol, puis répète la même technique sur un autre PJ et ainsi de suite.

## Option : Le groupe de PJ est affaibli

Au vu de la technique d'Oouga dans le combat, les PJ ont fortement intérêt à achever la Trollesse très rapidement, sous peine de voir leur groupe décimé. Si vos PJ sont en mauvais état suite au combat contre les Gnolls, peut-être vaudra-t-il mieux éviter qu'Oouga ne s'acharne sur un PJ, afin de leur laisser une chance de survivre.

## Scène 4 : Conclusion

Une fois tous les monstres éliminés, les PJ et leurs compagnons d'aventure, s'ils sont toujours vivants, pourront de nouveau rentrer au village de Cairwald, ou ils seront fêtés comme il se doit.

Quelques jours plus tard, un émissaire de Korgarn sera arrivé de nuit au village et fera mander les PJ dans la demeure du chef du village.

Ambiance musicale proposée : *Gladiator*, Piste : *Slaves to Rome*

# Sus aux Gnolls !

Vous pénétrez dans la maison du chef et celui-ci est assis à la grande table de bois de la pièce principale. Près de lui se trouve un jeune druide en vêtements de voyage. Sur la table trône une couverture semblant contenir plusieurs objets lourds et longs. Le jeune druide s'adresse alors à vous : « j'ai été mandaté par Korgarn, car en raison de mes talents de divination, j'ai pu le prévenir de la réussite de votre mission. Il m'a alors chargé de vous féliciter et de vous remettre ceci ». Sur ces mots, le jeune druide déplie la couverture et révèle une série d'armes de toute beauté.

Il y a une arme par PJ, chacune correspondant bien sûr à une arme maniée par chacun d'entre eux. Il peut s'agir d'armes de maître ou bien d'armes +1, selon vos désirs ou selon l'équipement actuel des PJ.

Devant la surprise des PJ, le jeune druide sourit et reprend :

« J'espère que les présents de Korgarn vous conviennent... je pressens que vous n'allez pas tarder à vous en servir... je pressens également que Korgarn fera appel à vous dans un avenir proche... mais patience, mes amis, en attendant, tachez de prendre du repos ! » dit le druide en reprenant son paquetage de voyage, et en quittant la demeure, non sans vous adresser un dernier sourire.

## Campagne : Prolonger les aventures

Peut-être d'autres Gnolls ont-ils profité de l'assaut de la caverne pour s'enfuir eux aussi par le passage secret. Peut-être certains étaient alors en patrouille, et sont donc encore en vie. Les PJ pourraient donc poursuivre leur traque et les éliminer jusqu'au dernier, les entraînant par exemple à proximité du village de Dunheol.

Ils pourront alors jouer le scénario *Une vieille histoire*, ce qui permettrait aux PJ de poursuivre leurs aventures dans le pays de Gaidlash, les emmenant cette fois dans une sombre enquête ou

il est question d'une vieille querelle entre deux villages...

Si les Personnages décident d'abord de revenir se reposer à Cairwald, le chef du village, ou encore Korgarn, décidera de les envoyer le représenter au mariage d'un de ses cousins, au village de Dunheol...

## Annexes

### Les ennemis des PJ

**Les Gnolls** : Flint. PV : 14 ; Initiative : +0 ; CA : 15 (+1 naturelle, +2 cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15 ; Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/ x3). Particularités : vision dans le noir. JS : Ref +0, Vig +4, Vol +0 ; Compétences : Détection +3, Perception auditive +2 ; Don : Attaque en puissance. FP : 1. Alignement : Chaotique Mauvais. Trésor : 5 Kourouns.

**Thraxx** : Flint. PV : 16 ; Initiative : +1 ; CA : 18 (+1 Dex, +2 naturelle, +3 cuir clouté, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 17 ; Attaque : barre flind (+5 corps à corps, 2d4+3 / 19-20). Particularités : vision dans le noir. JS : Ref +1, Vig +5, Vol +0 ; Compétences : Détection +5, Perception auditive +5 ; Don : Arme de prédilection (barre Flind). FP : 2. Alignement : Neutre Mauvais. Trésor : 12 Kourouns.

**Oouga** : Trollesse. PV : 50 ; Initiative : +7 ; CA : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15 ; Attaque : griffes (+6 corps-à-corps 1d4+3+venin). Attaque à outrance : 2 griffes. Particularités : vision dans le noir, guérison accélérée (5), odorat. JS : Ref +4, Vig +9, Vol +1 ; Compétences : Détection +5, Perception auditive +5, Discrétion +6, Escalade +11, Survie +5. Don : Pistage, Science de

# Scénario

l'initiative. FP : 4. Alignement : Chaotique Mauvais. Trésor : 26 Kourouns.

## Les alliés des PJ

### Les Guerriers du village de Cairwald:

Guerriers 1 : PV : 8 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +4 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1.

Dons : Arme de prédilection, (+1 au corps à corps sur l'arme maniée), Attaque en puissance, Science de la bousculade.

Compétences : Equitation +3, Escalade +1, Saut +1, Perception Auditive -2, Détection +0.

Equipement : Clibanion + ecu en acier. Dague, Arc court, épée longue OU Masse d'armes. 10 Kourouns chacun.

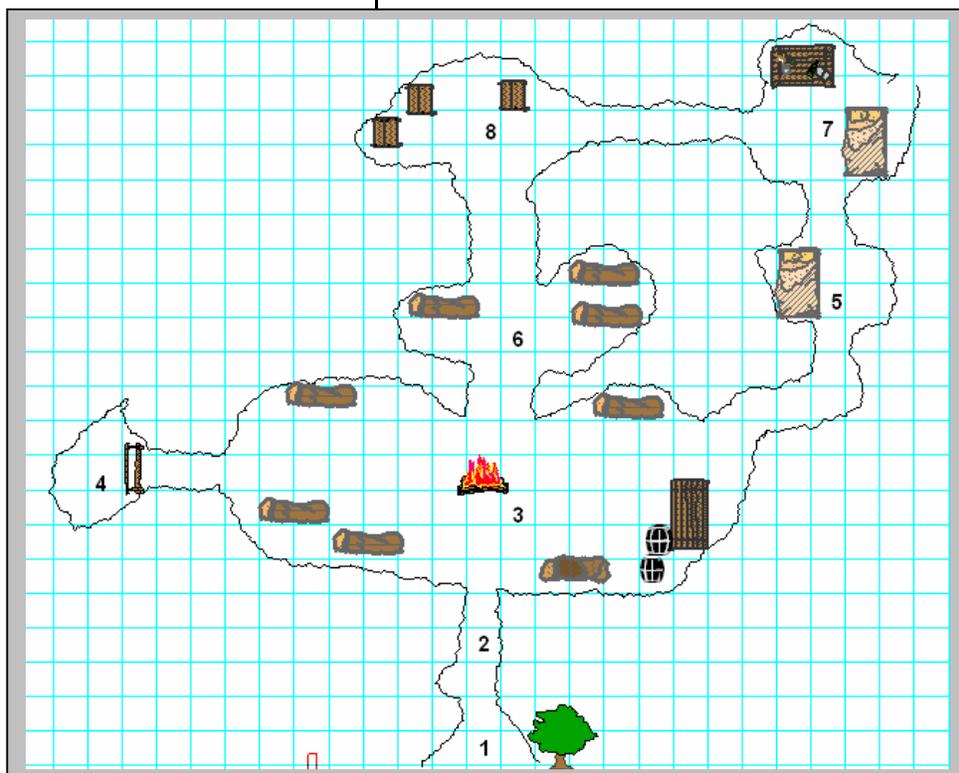
### Les Guerriers du groupe de traque:

Guerriers 1 : PV : 8 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +4 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1. Dons : Arme de prédilection, (+1 au corps à corps sur l'arme maniée), Attaque en puissance, Discret. Compétences : Equitation +3, Escalade +1, Saut +1, Perception Auditive -2, Détection +0. Equipement : Clibanion + ecu en acier. Dague, Arc court, épée longue OU Masse d'armes. 10 Kourouns chacun.

Balorn Rivarn: Guerrier 2 : PV : 17 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +5 ; Distance : +3 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1. Dons : Arme de prédilection, (+2 au corps à corps sur l'arme

maniée), Attaque en puissance, Combat Aveugle, Expertise du Combat. Compétences : Equitation +3, Escalade +1, Saut +1, Perception Auditive -2, Détection +1. Equipement : Clibanion + ecu en acier. Dague, Arc court, épée longue OU Masse d'armes. 30 Kourouns.

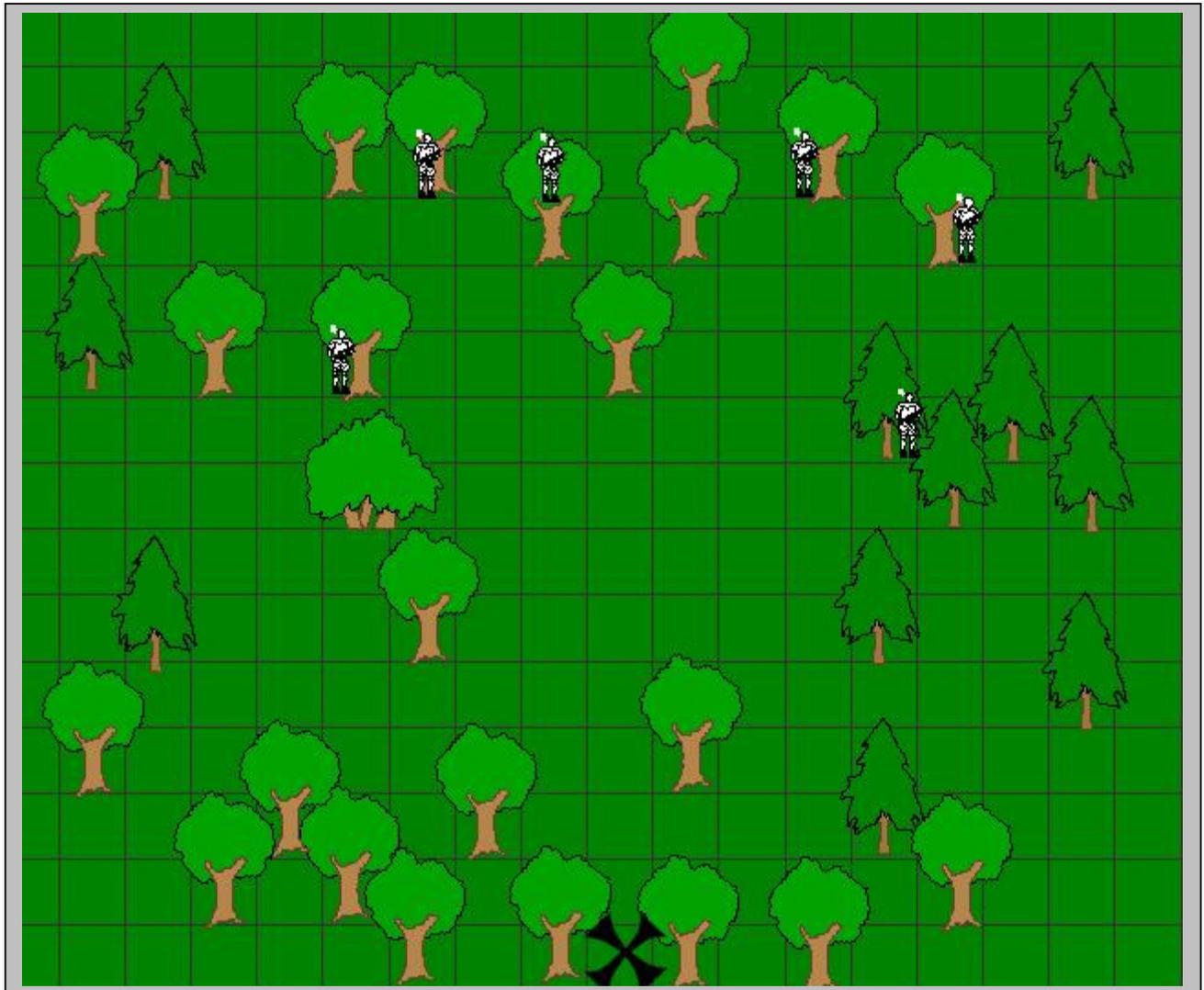
## Le plan du repaire des Gnolls



# Sus aux Gnolls !

## Plan tactique de l'Acte I, scène 4

Ci-après le plan tactique. Les formes blanches représentent les Gnolls. La croix indique où les PJ se trouvent au début de la rencontre.



# Scénario

Plan à montrer aux joueurs

