



SCENARIO DD3

L'enlèvement de Kalla

Kalla, une jolie jeune femme, est convoitée par Jarad, un brigand, qui n'aura de cesse de tenter d'enlever Kalla afin d'en faire sa femme, de gré ou de force. Il est aidé dans sa tâche par la bande de malandrins qu'il dirige et par un druide déchu. Ce scénario peut servir de point de départ pour une grande campagne dans les terres des Clans Gaidlasiens.

www.extremia.org

Scénario

TABLE DES MATIERES

PREFACE DE <i>L'ENLEVEMENT DE KALLA</i>	3
PRESENTATION	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
« OPTION » ET « CAMPAGNE »	3
DERNIERES RECOMMANDATIONS	4
ACTE I : UNE JEUNE FILLE EN DETRESSE	5
SCENE 1 : ET SOUDAIN, UN CRI...	5
SCENE 2 : LES REMERCIEMENTS DE KALLA	6
SCENE 3 : L'ARRIVEE AU VILLAGE DE CAIRWALD	6
SCENE 4 : A LA RENCONTRE DES HABITANTS	8
ACTE II : KALLA A DISPARU !	9
L'HISTOIRE DE JARAD	9
SCENE 1 : LA DISPARITION DE KALLA	9
SCENE 2 : LE CONSEIL DE VILLAGE	10
SCENE 3 : LA TRAQUE EN FORET	10
SCENE 4 : LE REPAIRE DES BRIGANDS	11
SCENE 5 : CONCLUSION	12
ANNEXES	13
LES ENNEMIS DES PJ	13
LES ALLIES DES PJ	14
LE PLAN DU REPAIRE	14

L'enlèvement de Kalla

Préface de *L'enlèvement de Kalla*

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 Extrémia, 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 court et simple s'adresse à un MJ peu expérimenté. Pour cette aventure, il serait idéal qu'il n'y ait pas plus de 3 ou 4 PJ, si possible tous de niveau 1. Dans la mesure du possible, le groupe devrait comporter un Druide ou un Rôdeur, ou à défaut un Barde. 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 au début d'un hiver particulièrement rude.

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. Il a été écrit pour être joué dans Etangard (un setting proche de l'Ecosse médiévale) prenant place dans le Monde d'Extremia. Il est cependant facilement adaptable à un autre monde de jeu.

L'histoire

Kalla, une jolie jeune femme, est convoitée par Jarad, un brigand, qui n'aura de cesse de tenter d'enlever Kalla afin d'en faire sa femme, de gré ou de force. Il est aidé dans sa tâche par la bande de malandrins qu'il dirige et par un druide déchu. Les PJ, en cherchant un peu, pourront apprendre que Jarad fut autrefois chassé du village de Cairwald, dans lequel se déroule une partie de l'action.

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.

« 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

Scénario

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 difficiles. 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 doit 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 !

L'enlèvement de Kalla

Acte I : Une jeune fille en détresse

Les PJ sont en train de marcher dans une forêt éclaircie. Veillez à bien décrire la forêt qu'il traverse, et n'oubliez pas que le scénario se déroule en hiver ; il y a beaucoup de neige, peu de traces d'animaux, l'air est froid, etc.

Dans cet acte, après avoir entendu ses cris, les PJ vont porter secours à la jeune et belle Kalla avant de l'accompagner à son village.

Scène 1 : Et soudain, un cri...

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

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

Un jet de Perception Auditive DD13 permet de déterminer qu'il s'agit d'un cri de femme, et que cette dernière doit être distante d'une bonne centaine de mètres. Les PJ accourront certainement pour voir de quoi il s'agit. En arrivant sur place, lisez ou paraphrasez le texte qui suit.

Vous arrivez près d'une clairière dans laquelle se trouve une jeune femme entourée de cinq hommes aux mines patibulaires.
« Allez, tu vas nous suivre bien gentiment, maintenant » dit l'un d'entre eux en saisissant la

jeune femme par le bras. Celle-ci se débat, sa longue chevelure brune flottant au vent, mais elle ne peut rien face à la force physique du malandrin qui la tient désormais fortement.

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

Vous, là-bas, déguerpissez, c'est pas vos affaires !

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

Option : Vos PJ sont originaires de Cairwald

Si vous décidez que les PJ sont originaires du village de Kalla, Cairwald, ils pouvaient s'être absentés du village pour aller chercher du bois ou pour chasser. Vous pouvez notamment décider que tous les PJ masculins du groupe sont plus ou moins secrètement amoureux de Kalla, ce qui les poussera d'autant plus à aller la secourir !

Scénario

Scène 2 : Les remerciements de Kalla

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

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

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

Option : Et si les PJ ne viennent pas à l'aide de Kalla ?

En admettant que vos PJ soient trouillards ou bien s'ils se désintéressent de la situation de Kalla, imaginez que cette dernière parvient à se libérer des griffes des bandits. Elle parviendra à s'enfuir sur quelques centaines de mètres et rattrapera les PJ, leur suppliant de les aider. A ce moment-là, bien sûr, les brigands arriveront...

Option : Et si choses se passent vraiment mal ?

Si vraiment les choses se passaient mal ou si les PJ ne souhaitent pas intervenir, Kalla sera emmenée de force par les bandits. Les PJ, en continuant leur route, tomberont sur le village de Cairwald (voir plus bas). Là-bas, l'absence de Kalla sera vite remarquée, et des bûcherons du village proposeront d'aller la chercher. Cependant, le chef pourrait aussi proposer une petite somme aux PJ pour que ceux-ci se chargent de retrouver la jeune femme. A ce moment-là, passez directement à la scène 3 de l'Acte II.

Scène 3 : L'arrivée au village de Cairwald

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

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 1 : *Concerning the Hobbits*.

Alors que les arbres s'estompent, vous voyez bientôt apparaître de la fumée dans le ciel, puis bien vite, vous voyez apparaître les premières maisons du village aux cheminées fumantes. Il semble qu'il y a une certaine activité dans le centre du bourg, et les habitants des fermes environnantes semblent affluer de toute part. A mesure que vous vous avancez, vous percevez de plus en plus distinctement des musiques entraînantes, et il semble évident qu'une fête se prépare !

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

La scène du village est essentiellement basée sur le roleplaying et permettra aux PJ de faire connaissance avec quelques membres du village

L'enlèvement de Kalla

de Kalla, et pourquoi pas tisser quelques liens d'amitié avec certains d'entre eux.

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

Le village de Cairwald

Cairwald est un petit village du clan Kirkasharn. Situé non loin de massifs montagneux et en bordure de forêt, le village proprement dit abrite une vingtaine de familles, soit une centaine d'âmes, avec quelques artisans, ainsi que les quelques fermes des alentours. le village proprement dit n'abrite qu'une bonne centaine de personnes, mais ce chiffre progresse considérablement si on prend en compte les fermes qui sont rattachés au village. Les Cairwaldois vivent surtout des produits de la ferme, et commercent principalement du bois, des poules des bovins et du tissus avec les villages les plus proches.

On trouve quelques artisans au village : un boulanger, un menuisier, un forgeron, un tanneur et un brasseur. Leurs tarifs sont peu élevés et leur travail est globalement de bonne qualité. Kaïn le forgeron, Belsarn le brasseur et sa longue barbe brune, Heral le boulanger et Lanad le menuisier, qui porte une longue natte tressée dans le dos, sont les artisans du village.

Il n'y a pas d'auberge à Cairwald. Les habitants, lorsqu'ils désirent boire le soir, se rendent chez le brasseur, qui fait déguster une douce et savoureuse bière. Si des voyageurs souhaitent dormir autrement qu'à la belle étoile, ils devront loger chez l'habitant, moyennant éventuellement une somme modique. Comme la tradition

Gaidlasienne le veut, la vie sociale se déroule le plus souvent dans la salle commune du village. Le village ne dispose pas non plus de druide, le dernier étant décédé sans qu'un autre ne le remplace.

Le chef du village s'appelle Orsarad Lekmarn. Agé d'à peine 35 ans, sa barbe rousse tressée lui donne facilement dix ans de plus. Il n'est pas particulièrement imposant, et ne fait pas vraiment forte impression, surtout lorsqu'on le voit labourer son champ. Pourtant, c'est le meilleur guerrier du village. Malgré son jeune âge pour le poste, Orsarad est un homme réfléchi qui pèse prudemment les décisions avant de les prendre. Orsarad est marié à Dorona et ils ont quatre enfants.

Constituée de quatre à six hommes selon les périodes, la force armée du village manque d'équipement et d'entraînement. Ce sont des hommes robustes qui savent mieux se battre que les autres habitants du village, certes, mais ils ne sont pas très endurants et n'ont jamais été confrontés à un réel danger. Ils sont tous jeunes et peu expérimentés, mais effectuent leur travail avec cœur. Plusieurs hommes plus âgés mais encore costauds sont susceptibles de les renforcer en cas de coup dur.

Kalla, la plus belle jeune fille du village. Kalla est une jolie jeune femme d'une vingtaine d'années. Ses cheveux longs et bruns encadrent un visage doux aux traits fins, ce qui contraste avec la plupart des habitants de la région. La famille de Kalla : le père de Kalla se nomme Morarn. C'est un personnage un peu bourru qui parle peu. La mère de Kalla se nomme Salvana. Plus ouverte que son mari, elle fait son possible pour entretenir la conversation. C'est également une excellente cuisinière. Sa spécialité : le sanglier aux marrons. Kirina, la sœur de Kalla, est une adolescente timide, rêveuse et romantique. Le petit frère de Kalla, Denad, 12 ans, est un petit garnement qui n'a pas la langue dans sa poche, à l'inverse du reste de sa famille. Enfin, Gornal, 24 ans, le grand frère, est le tanneur du village. Il est marié à Lina, une jeune

Scénario

femme amicale qui boite légèrement (malformation de naissance). Tous deux résident également à la ferme des parents de Kalla.

Scène 4 : A la rencontre des habitants

Voici une liste d'événements pouvant vous permettre de placer plusieurs phases de roleplaying et de faire rencontrer de nombreuses personnes hautes en couleurs à vos PJ.

Evènements

- Dundorch, l'équinoxe : la fête de la lumière marque l'inversion du rapport jour/nuit. En effet, à partir du 1er jour d'Irhmaïn, les journées rallongent. La présence du soleil le jour de Dundorch est très importante, car un temps gris ou pluvieux est signe de mauvais augure. Pour l'année. Cette journée n'est pas chômée, et plus qu'une fête, c'est plutôt un jour sacré. Rien ne doit ainsi contrarier le soleil. Personne ne doit manger à la lumière du soleil, mais à l'ombre ou à l'intérieur d'un bâtiment. De surcroît, les druides placent un miroir au centre du village censé refléter sa lumière au soleil afin de le flatter. Lorsque le dernier rayon du soleil a disparu, les Gaidlasiens cessent immédiatement tout travail ; ils se retrouvent au centre village qu'ils illuminent le plus possible à l'aide de flambeaux et de lanternes, et dressent un grand feu ; Ils consomment ensuite une sorte de buffet froid, car aucune source de lumière ne peut être utilisée pour préparer de la nourriture sitôt la nuit tombée. Les habitants portent à cette occasion des vêtements clairs et festoient gaiement tout en dansant aux sons des instruments des bardes.

- Un accouchement prématuré : si l'un des PJ du groupe est Prêtre ou Druides, vous pouvez décider qu'une des femmes du village va accoucher prématurément lorsque les PJ sont présents, et que cette grossesse se présente mal. Au PJ concerné d'intervenir, mais ne soyez pas trop dur avec lui sur les jets de dés, vu le faible niveau des Personnages. Des jets de Premiers Secours et de Psychologie seront certainement nécessaires au PJ.
- Un secret divulgué : Denad, le petit garnement, est le seul à avoir remarqué la gêne de sa sœur Kirina devant l'un des PJ. Peut-être celui-ci gaffera-t-il... mais quelle sera alors la réaction du PJ, ne pas croire le petit Denad ou flirter avec la jeune fille ? Et qu'elle sera la réaction du père s'il venait à apprendre une telle nouvelle, quels que soient les agissements du PJ ?
- Le concours : un concours de bras de fer est organisé dans le village. Gerkorn, un fermier robuste et passablement éméché, provoquera un PJ au bras de fer. Mais il est impossible de prévoir sa réaction en cas de défaite...
- Trouver un logement : si les PJ ont fait bonne impression à la famille de Kalla et qu'ils ne sont pas trop nombreux, ils pourront certainement dormir chez eux. Dans le cas contraire, ils devront se débrouiller pour trouver un autre lieu d'accueil ou dormir à la belle étoile, mais les nuits sont rudes en ce moment, et les PJ pourraient très bien attraper un rhume (-1 aux jets liés à la Constitution)

Informations à communiquer aux PJ

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

- Une bande de petites frappes sévit dans la région et rançonnent les égarés. Ils volent aussi parfois un peu de bétail.

L'enlèvement de Kalla

- Les Orques du Nord ont tendance à s'activer. Dans le clan Kirkasharn, on envisage de monter une expédition pour leur régler leur compte.
- Cette année, la récolte a été bonne, mais l'hiver s'annonce très rude. La prochaine récolte ne sera très certainement pas aussi exceptionnelle.
- Il y a un an, un jeune guerrier du village a été banni après avoir dérobé des richesses communes du village. Si les PJ pense à le demander, les gens leur diront qu'il s'appelait Jarad.

Option : Troubler la fête

Si vous souhaitez mettre un peu d'actions dans la soirée, la bande de petites frappes pourraient venir se saouler au village avant de tenter de tout saccager... encore une fois, les PJ interviendront ! Il peut très bien s'agir des hommes de Jarad ou bien d'un autre groupe de malandrins, ce qui sèmera peut-être le trouble dans l'esprit de vos PJ pour la suite des événements.

Acte II : Kalla a disparu !

Dans ce second acte, les PJ partent sur les traces de Kalla, qui a été enlevée par les sbires de Jarad. Il leur faudra remonter la piste des bandits et libérer la jeune fille.

L'histoire de Jarad

Afin de bien comprendre ce qui s'est réellement passé, voici l'histoire de Jarad, un brigand amoureux de Kalla.

Aujourd'hui âgé de 28 ans, Jarad habitait autrefois au village de Cairhorak. Méprisé par plusieurs habitants par sa fainéantise, il n'était pas beaucoup apprécié. Cela lui aurait été égal si

Kalla, la femme qu'il aime, s'était donnée à lui, mais cette dernière l'éconduit. Jarad ravala sa rage tout en maudissant de plus en plus le village et ses habitants.

Il y a un peu plus d'un an, Jarad entendit parler d'une bande de brigands et décida de les rejoindre. Ces derniers l'acceptèrent dans leurs rangs et ne le regrettèrent pas. Jarad est en effet un homme plus intelligent que la moyenne, et il n'hésita pas à monter quelques coups d'envergure. Lors d'une attaque, les bandits durent fuir devant la résistance acharnée d'un petit convoi, et plusieurs voleurs furent blessés. Jarad profita de la confusion pour éliminer discrètement le chef des brigands et prendre sa place. Toujours amoureux de Kalla, il a donc décidé de l'enlever et de l'épouser de force. Il bénéficie pour cela de la complicité d'un druide déchu. Après l'échec de la première tentative, Jarad a fait surveiller de près Kalla, et ses sbires ont agit près du ruisseau.

Scène 1 : la disparition de Kalla

Ambiance musicale proposée : *Ben-Hur*, Piste 26 : *Promise*

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

- Les traces de Kalla partent du village et arrivent bien jusqu'au ruisseau (Pistage DD10 / Connaissance de la Nature DD 12).
- On peut relever quelques traces de lutte près de l'endroit où la glace du ruisseau a été cassée, probablement pour puiser de l'eau. Dans la neige, on peut trouver les

Scénario

traces de quatre hommes ; ces derniers devaient être cachés à proximité du village (Pistage DD12 / Connaissance de la nature DD15)

- Les traces des quatre hommes se dirigent ensuite vers la forêt, mais l'une des traces s'enfonce plus profondément dans la neige (Pistage DD12 / Connaissance de la Nature DD14)
- Un jet de Détection DD15 permet de trouver l'une des chaussures de Kalla au fond de l'eau.

Option : Si les PJ manquent leurs jets...

Si les PJ n'ont aucune des compétences nécessaires ou s'ils ont manqué leurs jets, faites appel à un PNJ qui trouvera les traces et pourra ainsi les aiguiller. Ou alors, vous pouvez décider de les laisser aller « au petit bonheur la chance » dans la forêt... peut-être tomberont-ils alors sur l'un des brigands de l'acte I occupé à chasser...

Scène 2 : Le conseil de village

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

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

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

Les PJ sont libres de l'accompagner, et selon leur Charisme ou un jet réussi de Persuasion,

Orsarad acceptera de laisser un ou deux Gardiens (nom des soldats du village) accompagner les PJ.

Scène 3 : La traque en forêt

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

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

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

Le bûcheron criblé de flèches est mort, mais son camarade, bien qu'inconscient, vit encore. Un jet de premiers secours DD13 permettra de déterminer qu'ils ont été attaqués il y a peu, car le corps du mort est encore chaud. Au pire, un jet de pistage DD15 permettra d'arriver à la même conclusion grâce à des traces relativement fraîches autour du corps.

Un autre jet de premiers secours DD14 réussi permettra de déterminer que l'homme inconscient se vide lentement de son sang, et qu'il mourra bientôt si rien n'est mis en œuvre pour le sauver. Le PJ ayant réussi son jet pourra également déterminer qu'une fois le poignard

L'enlèvement de Kalla

retiré, il y aura certainement hémorragie et il faudra agir vite. Un jet de premiers secours DD16 est nécessaire pour extraire la dague de l'omoplate. En cas d'échec du jet de moins de cinq points, la dague est retirée mais le blessé encaisse immédiatement un point de dégât supplémentaire. Si le jet est manqué de plus de 5 points, le blessé encaisse également un point de dégât, mais la dague est toujours en place et il faut renouveler l'opération. Une fois la dague retirée, le déversement de sang causera une perte d'un PV par round. Un jet sort de *soin des blessures légères* ou un dernier jet de Premiers Secours DD14 permettra de soigner complètement la blessure, et le blessé reprendra connaissance quelques minutes plus tard. Bien qu'encore un peu faible, il sera en état de parler et de marcher. Un autre sort de soins annulera toutes les blessures du bûcheron.

Si les PJ parviennent à sauver le bûcheron d'une mort certaine, ils recevront un bonus en points d'expérience (à votre discrétion) à partager entre les membres du groupe à comme bon vous semble.

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

Scène 4 : Le repaire des brigands

En fin d'après-midi, les PJ parviennent dans une petite zone rocheuse. Les traces deviennent dures à suivre, mais un jet d'observation réussi permettra de trouver un bout de tissu semblant provenir de la robe de Kalla. Cette dernière a dû s'accrocher quelque part. Peu après, les PJ parviennent à un petit complexe de caverne. Dans l'une d'elle, on peut y trouver un ours en train d'hiberner. S'il n'est pas réveillé, il ne

bougera pas. En poursuivant leurs investigations, les PJ découvrirons une grotte gardée par deux sentinelles. Ces deux gardes sont occupés à jouer aux dés, et seront pénalisés de +2 à leur jet de surprise.

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

1 : entrée de la Caverne. On peut y trouver les deux dés avec lesquels jouaient les gardes. Un jet de pistage DD17 réussi juste devant la grotte permet de savoir qu'il doit y avoir entre 10 et 15 brigands. En tout, les voleurs étaient 16. Soustrayez les bandits que les PJ ont éliminés à la scène 1 pour savoir exactement combien d'adversaires leur restent-ils à vaincre.

2 : Couloirs. De jour comme de nuit, les PJ ont 25% de chance de tomber sur 1d2 voleurs allant apporter à manger ou allant remplacer les sentinelles à l'entrée de la grotte.

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

4 : Les réserves et le trésor de la bande. Dans cette petite caverne se trouvent les réserves de la bande, soit suffisamment de nourriture pour quinze personnes pendant deux bonnes semaines. La plupart de la nourriture est fraîche, mais il y a aussi pas mal de rations séchées. Le trésor des bandits se compose de plusieurs caisses de soieries, qu'un test d'Estimation DD13 permettra d'évaluer à 1000 Kouroun. Il y a aussi une demi-douzaine d'épées courtes et deux arcs courts, ainsi qu'un carquois rempli de flèches. Un petit coffre comprend des bijoux, mais essentiellement de pacotilles (300 Kouroun maximum le tout, mais les brigands sont persuadés d'en avoir pour au moins le double). Les pièces ne sont pas conservées ici. En

Scénario

revanche, Gerirn, le fidèle sbire de Jarad, monte constamment la garde dans cette salle, car Jarad ne fait pas confiance aux autres. S'il entend des bruits de combat, Gerirn cherchera en priorité à prévenir Jarad, puis, s'il en a le temps, viendra se cacher derrière les caisses de tissus, tapi dans l'ombre, afin de surprendre les PJ si ces derniers viennent fouiller par ici. Il vous faudra opposer le jet de Détection des PJ au jet de Discrétion de Gerirn.

5 : La chambre de Jarad. Jarad s'est aménagé une chambre particulière où seuls le Lanorn, le Druide déchu, et Kalla, qui est actuellement bâillonnée et ligotée, sont admis. Selon l'heure à laquelle attaqueront les PJ, Jarad sera peut-être en train de manger, de dormir ou bien... de se marier. Il n'a pas encore touché à Kalla, et souhaite en effet l'épouser. Il utilise le druide déchu à cette fin. La chambre de Jarad est un peu plus « luxueuse » que le reste du complexe. Il a fait mettre une grosse peau d'ours comme porte à l'entrée, et s'est confectionné une grande et confortable couche. Jarad conserve ici la caisse du groupe, qui contient environ 350 Kourouns (= environ 100 po). Il a aussi attaché une autre peau à l'un des murs, mais celle-ci dissimule en fait une sortie de secours, un petit couloir naturel qui descend en pente douce jusqu'à une petite rivière souterraine (jet de Fouille DD19). Il n'hésitera pas à fuir par-là avec Kalla et le Druide s'il sent que les choses risquent de mal tourner pour lui. A vous d'organiser une petite poursuite sur la rivière souterraine si Jarad s'est enfuit. En effet, Jarad a placé deux barques à la sortie du couloir dissimulé, mais veillera à détacher la seconde en cas de fuite. Les PJ devront donc nager un peu pour récupérer la barque. Au bout d'une centaine de mètres, la rivière souterraine ressort à la lumière par une ouverture naturelle. Attention, une fois en plein air, les pouvoirs du Druide Déchu seront plus efficaces !

Option : Jarad parvient à s'enfuir sans Kalla

Si malgré l'intervention des PJ, Jarad parvient à s'enfuir, mais que Kalla est libérée, les PJ auront alors réussi l'intérêt principal du scénario. Libre à vous d'utiliser plus tard le personnage de Jarad pour en faire l'un des ennemis jurés des PJ.

Option : Jarad s'enfuit en tenant Kalla en otage

Si Jarad est parvenu à prendre le large avec Kalla entre ses griffes, les PJ n'ont plus qu'à se lancer sur ses traces. Jarad pourrait très bien les mener bien plus au nord, dans le froid et les montagnes, et les PJ risqueraient de croiser de plus en plus d'Orques du Nord sur leur chemin... le voyage sera alors long et périlleux pour les PJ comme pour Jarad. Peut-être ce dernier périra-t-il, tué par des Orques, et Kalla retenue prisonnière dans un village de peaux-vertes ?

Option : Si votre groupe est puissant ou de plus haut niveau

Si votre groupe est à tendance musclée ou si le groupe comporte des PJ de niveau 3 ou plus, il serait souhaitable de rehausser les caractéristiques et les niveaux proposés pour les PNJ. En considérant un groupe de PJ dont tout les membres seraient niveau 3, rehaussez tous les brigands au niveau 2, Gerirn deviendra un Roublard de niveau 4, Lanorn un Druide de niveau 3 et Jarad un Roublard de niveau 5 ou 6 (voir plus bas pour ce qui est des caractéristiques de ces PNJ).

Scène 5 : Conclusion

Une fois Kalla libérée de Jarad, elle éclate en sanglots et n'en finit plus de remercier les PJ. Peut-être une idylle se nouera-t-elle entre elle et l'un des PJ... une fois de retour au village, les PJ seront acclamés en héros, et un long banquet sera organisé en leur honneur. Les bardes locaux

L'enlèvement de Kalla

chanteront leurs exploits et la famille de Kalla leur sera éternellement reconnaissante pour leur aide. Si le frère de Kalla ou l'un des gardiens a trouvé la mort durant l'expédition, ce dernier sera pleuré et enseveli sous des pierres, comme le veut la tradition. La fête sera alors moins joyeuse, mais le village entier sera soulagé par la disparition de la bande de brigands.

Campagne : Prolonger les aventures

Si vous souhaitez prolonger les aventures de vos PJ dans les plaines vallonnées de Gaidlash, n'hésitez pas à faire jouer les autres scénarios de la campagne Gaidlasienne. Essayez de faire rester les PJ quelques temps à Cairwald afin de profiter de l'hospitalité du village. Ainsi, ils devraient être disponibles pour le prochain scénario, *Sus aux Gnolls...*

Annexes

Les ennemis des PJ

Jarad : Le cerveau de la bande, son amour immesuré pour Kalla pourrait bien le mener à sa perte. Jarad porte de longs cheveux de jais, très fins ; au milieu de son visage blême percent deux petits yeux noirs et malicieux. Jarad n'est pas très imposant physiquement, il paraît même plutôt maigre, mais est pourtant de constitution robuste et d'une force supérieure à la moyenne.

Roublard 4. PV : 26, CA : 17 ; Corps à corps +6 ; Distance : +9. Réflexes : +7, Vigueur : +2 , Volonté : +1. Attaque sournoise +2d6, recherche de pièges, Esquive totale, Esquive instinctive. Dons : Science de l'initiative, Esquive, Maniement de l'épée bâtarde. Compétences : Acrobatie +8, Détection +8, Déplacements Silencieux +7, Perception Auditive +7, Discrétion +7, Bluff +5, Psychologie +3,

Intimidation +2. Equipement : Cuir clouté, Arc long de maître, *dague +1*, +2 *contre les orques*, Epée bâtarde de maître. For : 12. Dex : 16. Con : 15. Int : 14. Sag : 8. Cha : 13. Trésor : une bague d'une valeur de 60 Kourouns.

Lanorn, le Druide déchu : Autrefois jeune apprenti druide, Lanorn, malgré des talents indéniables, se laissa convaincre par Jarad de l'accompagner à l'aventure... aventures qui devinrent très rapidement rapines et meurtres. Lanorn est cependant un personnage froid et insensible à l'égard du genre humain. Il ne suit Jarad que parce que celui-ci lui permet de déchaîner les forces naturelles contre ses adversaires. Lanorn est un dangereux intégriste prônant le retour à la nature et la destruction de la civilisation. Voilà pourquoi il se complaît dans la destruction de village ou l'incendie de récoltes.

Druide 2. DV : 2. PV : 14. Dégâts : 1d6+1 (*bâton+1*). Bonus à l'attaque +2. Réflexes : +4, Vigueur : +4 , Volonté : +5. CA : 17. Don : Pistage, Réflexes surhumains . Compétences : Art de la magie +2, Concentration +5, Connaissance Nature +5, Dressage +3, Survie +4. Pouvoirs : Empathie sauvage, instinct naturel, Déplacement facilité, compagnon animal (corbeau). Trésor : une *Potion de Clairvoyance*. Sorts : niv 0 : *Assistance Divine*, *Détection de la magie*, *Lumière*. niv1 : *Enchevêtrement*

Gerirn : L'âme damnée de Jarad, un petit homme sec et rapide qui adore prendre ses adversaires par surprise, de préférence dans le dos et à grand coup de rapière. Gerirn a le visage balayé par une grande balafre qui sépare sa face en deux parties inégales.

Roublard 2. PV : 13, CA : 16 ; Corps à corps +2 ; Distance : +3. Réflexes : +4, Vigueur : +1 , Volonté : +0. Attaque sournoise +1d6, recherche de pièges, Esquive totale. Dons : Science de l'initiative, Esquive. Compétences : Acrobatie +6, Détection +6, Déplacements Silencieux +6, Perception Auditive +6, Discrétion +5.

Scénario

Equipement : Cuir clouté, Arc long, Dague, Rapière. 40 Kourouns.

Les Brigands : Roublards 1 ; PV : 7, CA : 15 ; Corps à corps +2 ; Distance : +3. Réflexes : +4, Vigueur : +1 , Volonté : +0. Attaque sournoise +1d6, recherche de pièges. Dons : Science de l'initiative, Esquive. Compétences : Acrobatie +4, Détection +4, Déplacements Silencieux +3, Perception Auditive +4, Discrétion +3. Equipement : Cuir clouté, Arc court, Dague, Matraque, Epée courte. 15 Kourouns chacun

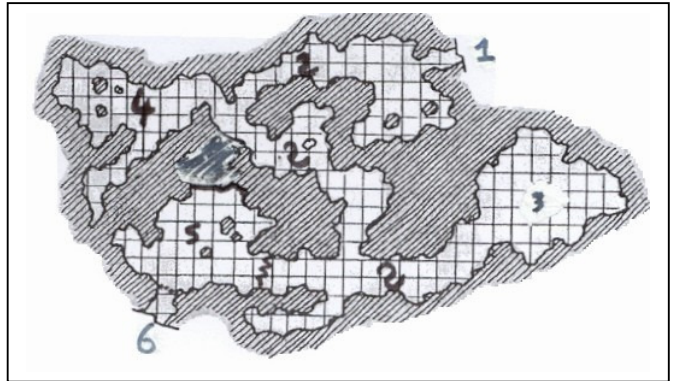
Les alliés des PJ

Gornal : Le frère de Kalla est un guerrier peu expérimenté mais il se battra vaillamment pour tenter de sauver sa sœur, qu'il aime beaucoup. Les PJ pourront sûrement s'en faire un allié précieux, car si Gornal est peu bavard, à l'image de son père, il n'en est pas moins fidèle en amitié.

Guerrier 1 : PV : 13 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +4 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1. Dons : Arme de prédilection, (hache d'armes), Attaque en puissance, Science de la bousculade. Compétences : Equitation +4, Escalade +1, Saut +0, Perception Auditive -2, Détection 0. Equipement : Clibanion + écu en acier. Dague, Arc court, hache d'arme. 50 Kourouns.

Les Gardiens du village: 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 + écu en acier. Dague, Arc court, épée longue OU Masse d'armes. 12 Kourouns chacun.

Le plan du repaire



Kalla

