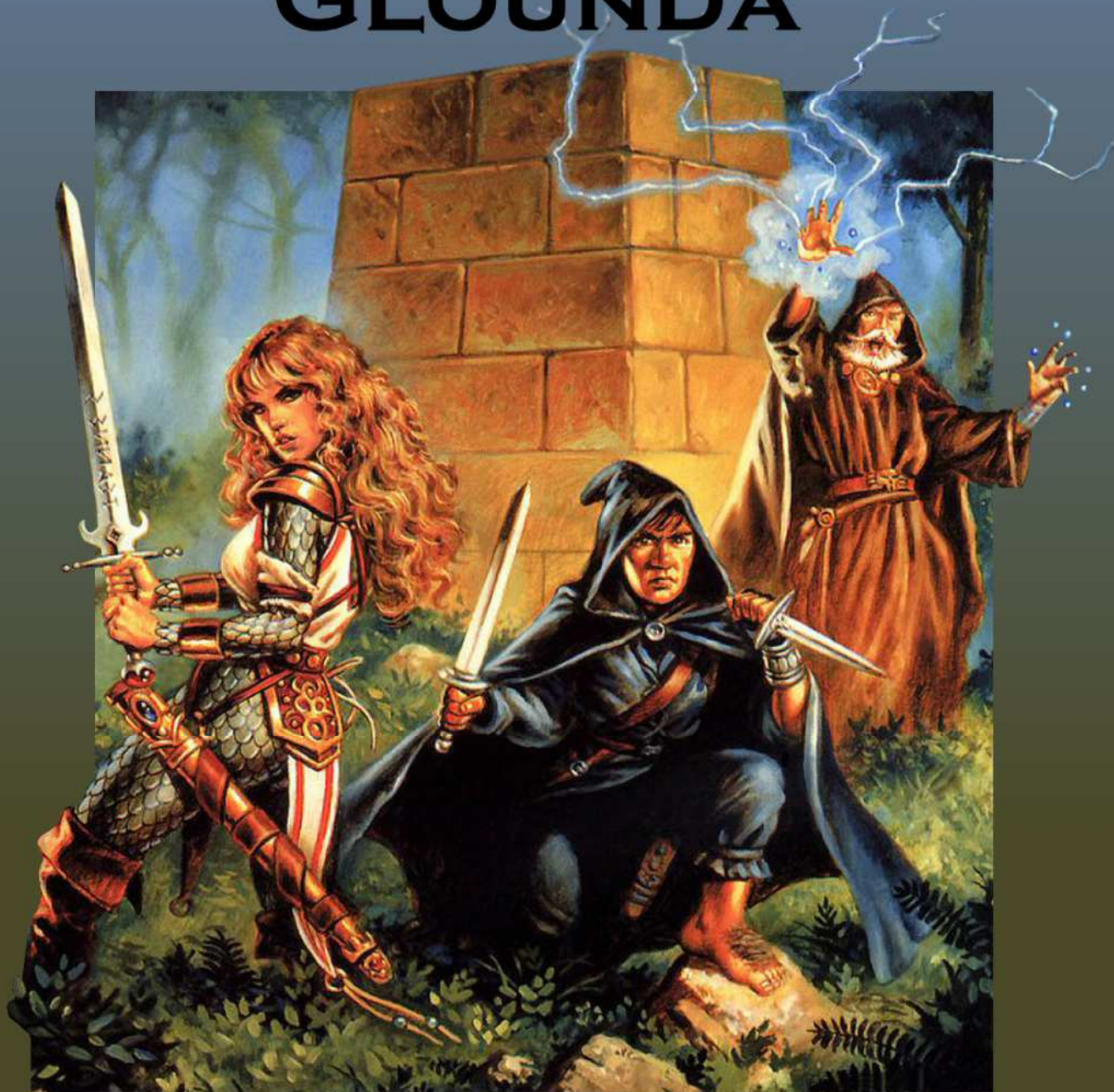


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LES RUFFIANS DE GLOUNDA



# LES RUFFIANS DE GLOUNDA

SCENARIO POUR 2 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

Jillas, un riche notable de la bourgade de Seecre, a décidé d'envoyer sa fille Crissa en pension à Umhlazi pour qu'elle y continue ses études. La capitale abrite en effet les meilleures écoles de tout Argothron. Les deux villes sont séparées par la célèbre (et dangereuse) forêt de Glounda. A moins de faire un long et coûteux détour, il est nécessaire de la traverser de part en part, aussi Jillas a-t-il engagé une escorte de confiance (les aventuriers) pour accompagner sa fille à bon port.

## LA JOLIE CRISSA:

Jolie fille au charmant minois constellé de taches de rousseur, la jeune Crissa possède malheureusement un caractère de cochon (elle préfère dire fier et ombrageux). Habituee à être servie, elle considère tous ceux qui l'entourent comme ses domestiques et les traite avec arrogance et/ou condescendance, ce qui n'est pas pour la rendre sympathique. Comme son père lui passe tous ses caprices, elle n'en attend pas moins des aventuriers et les menacera sans cesse de les dénoncer à son père si elle n'est pas obéie.

## CRISSA:

Humaine

Pv:8

CA:10

Al: Loyale Neutre

For: 7 ; Int:16 ; Sag:10 ; Con:8 ; Dex:12 ; Cha: 8.

Crissa est une jeune fille de 19 ans. Elle est très cultivée et possède des habitudes dignes de la haute société dont elle est issue. Ses bagages (trois grosses malles en fer, quatre grands sacs de toile, deux coffres et six petits sacs en cuir) contiennent toutes sortes de vêtements de grande qualité ainsi que quelques bijoux dont elle ne se sépare jamais. Elle aime les choses de qualité mais ne se soucie nullement de leur valeur marchande. Elle porte une grande affection à Griik, son Quasit, mais elle se montre hautaine voire méprisante avec toutes les personnes qui ne sont pas de son rang. Crissa ne s'est jamais battue et ne le fera pour rien au monde.

Comme si cela ne suffisait pas, elle a un Quasit nommé Griik comme animal de compagnie. Ce dernier est une vraie peste qui ne cesse de mordiller les personnes qui accompagnent sa maîtresse. Si on l'en empêche, il se met à hurler et mord très fort. Griik porte un pendentif doré autour du cou

GRIIK, QUASIT: CA:2 DV:3 (24 pv) 3 Att: 2x 1D2 / 1D4 (Poison JP ou -1 Dex 2D6 rounds)

THACO:17 Taille: 60cm, Alig: CE, RM: 25%, Métamorphose en être difforme, Mille-pattes et Grenouille, Régénération 1lpv/round, Terreur 10m rayon (1x/j), Détection Bien/Mal et Invisibilité (à volonté)

JP idem 7°: 10/12/11/12/13, Touché que par des armes magique, immunisé au Froid, Feu, Electricité.



### **LES GEMMES:**

A l'insu de Crissa et des aventuriers, Jillas a caché dans les bagages de sa fille trois gemmes de grande valeur (1500 PO chaque) et une lettre lui expliquant qu'elle doit les donner au recteur de la pension d'Umhlazi. Il a préféré laisser sa fille dans l'ignorance car, connaissant son caractère, il a craint qu'elle ne puisse s'empêcher d'en faire mention. Hélas, il a été surpris par Fabriss, un de ses valets, qui en a informé Blarks, le chef d'une bande de coupe-jarrets qui opère dans la forêt de Glounda.

### **LE DEPART:**

On est à la fin de l'été. Le sympathique Jillas donne 200 PO comme avance à chacun des aventuriers, et leur promet le double à l'arrivée. A pied, car il est impossible de traverser la forêt autrement, la petite troupe se met en route.

Deux heures plus tard, les personnages et Crissa pénètrent sous les frondaisons. Le sentier disparaît bientôt sous l'abondance des fougères.

Après quelques heures de marche ponctuées par les plaintes incessantes de Crissa (qui ne porte rien), à l'occasion d'une halte ou en cours de chemin, Griik ronge les lanières des bagages de sa maîtresse. Crissa en conçoit une vive fureur contre les personnages, coupables, à ses yeux, de n'avoir pas surveillé ses précieuses affaires. La créature surexcitée saute ensuite de personnage en personnage, leur tirant les cheveux et leur mordillant les oreilles...

Crissa s'interposera aussitôt si un seul des aventuriers s'essaie à frapper son animal. "*Laissez cette bête tranquille, espèce de boucher !*" etc.

### **ESCARMOUCHE:**

Vers la fin du jour, alors que les aventuriers font halte pour la nuit, ils entendent des bruissements dans les fourrés. Crissa semble anxieuse. C'est alors que surgit une créature ressemblant à une gigantesque mante religieuse, tenant dans ses pattes un long bâton ouvragé. Un Thri-Kreen ! L'humanoïde émet une série de petits cliquetis tout en attaquant.

**THRI-KREEN:** CA:5 DV:6+3 (51 pv) 1 ou 5 Att javelot:1D6+2 ou membres:4x1D4/1 D4+1 THAC0:13 Saut (15m en avant, 6m en hauteur), morsure (JP ou Paralysie 2 D8 rounds), évite les projectiles (JP de 9)

**Note au DM:** Si, au cours du combat, la créature est gravement blessée, elle tentera de fuir. Si l'un des personnages a été blessé, Crissa lui offrira une de ses trois Potions de Soins, tout en mettant en doute ses capacités et en lui promettant d'en toucher deux mots à son père.

La nuit tombe alors (selon votre bon plaisir, vous pouvez ajouter des événements).

Lors de la journée suivante, la progression est très difficile à travers la végétation dense. Crissa est de plus en plus irritable et insinue que les aventuriers ne savent pas où ils vont et que le groupe est déjà passé par ici la veille (laissez planer le doute).

Dans la forêt on peut trouver toutes sortes de plantes, comestibles ou non, de même que du petit gibier. Epuisée, la petite troupe trouvera finalement une clairière où il sera possible de camper.

### **UN LEGER CONTRETEMPS:**

Les brigands prévenus par Fabriss ont retrouvé la trace du groupe et ont décidé de s'emparer des gemmes au cours de la nuit. Ils sont au nombre de vingt-sept, plus Blarks, leur chef. Si les personnages n'ont pas prévu de tours de garde, ils seront assommés à coups de gourdin pendant leur sommeil. Si l'un



d'entre eux monte la garde et les entend, il aura le temps de hurler et de combattre pendant un round avant d'être assailli et maîtrisé par quatre brigands...

**4 BRIGANDS:** CA:8 DV:1 (6 pv) 1 Attaque: Epée courte: 1 D6 THAC0:20 Possessions : 15 PO chacun

Les aventuriers se réveillent tous quelque temps plus tard, à moitié nus et ligotés à des troncs d'arbres. Ils entendent Crissa hurler, puis l'un de ses bourreaux crier lorsqu'elle le mord. Puis un homme grand et blond avec de fines moustaches, qui semble être le chef, s'approche d'eux avec un sourire sardonique. Il déclare s'appeler Blarks, les remercie pour les gemmes (ce qui devrait les intriguer bigrement) et leur explique qu'il a décidé d'emmener la fille pour l'échanger plus tard contre une rançon. Il leur fait ensuite ses adieux, en souriant d'un air sinistre, tandis que derrière lui l'un de ses hommes s'avance, un seau à la main. Ce dernier se met à leur badigeonner le corps avec du miel sauvage, en leur énumérant sur un ton blasé les différentes espèces d'insectes qui vont bientôt leur recouvrir le corps et enfoncer leurs petites mandibules dans leur tendre chair... Il éclate de rire.

Les brigands s'enfoncent ensuite dans la forêt avec Crissa, laissant les personnages envisager leur misérable sort: ils sont nus, sans arme et sans chaussure, recouverts de miel sauvage et ligotés à des arbres...

### **LE RETOUR DE GRIIK:**

Après plusieurs heures et alors que des myriades d'insectes grouillent déjà sur leurs corps nus, les mettant au supplice, un petit animal approche d'eux en sautillant: un Quasit. Ils reconnaissent Griik au pendentif qu'il porte autour du cou. Celui-ci commence par leur sauter au visage, à leur tirer les cheveux et à leur mordiller le nez, avant de leur lécher le visage avec délectation. Au bout d'un moment il descend leur lécher les doigts et commence à grignoter les liens de l'un d'entre eux. Ce qui ne l'empêche pas de grignoter quelques doigts par gourmandise...

Une fois l'un des personnages libéré, Griik s'attaque aux entraves d'un second. C'est alors que retentit un rugissement assourdissant, assez proche, que les aventuriers pourront éventuellement reconnaître comme étant celui d'un Ours Brun.

**OURS BRUN:** CA:6 DV:5+5 (45 pv) 3 Attaques 2x 1 D6 / 1 D8  
THAC0:15

Etouffement (dégâts 2 D6 si 18 ou plus avec Patte), peut combattre 1 D4 rounds entre 0 et -8 avant de mourir.

Vu qu'ils sont nus et désarmés, la seule alternative consiste à grimper le plus vite et le plus haut possible dans les arbres après avoir libéré les derniers prisonniers. Si l'un d'entre eux était laissé en pâture à l'horrible créature, celle-ci s'acharnerait sur lui dans une furie indescriptible, aspergeant de sang les arbres voisins. L'Ours partira après trente minutes passées à rôder autour de la clairière. Les survivants pourront alors descendre des arbres, s'ils le désirent.

**Note au DM:** Si Griik a été tué par l'un des aventuriers au début de l'aventure, c'est dommage mais rien ne pourra les aider à se libérer, et l'Ours Brun les massacrera tous...).

### **SIGNE DE PISTE:**

Une fois libres, les personnages se rendront compte que leur situation n'est guère plus enviable qu'auparavant. A moins d'abandonner la jeune fille et leur mission et de réussir à quitter la forêt sans mauvaise rencontre, ce qui n'est pas évident et serait certainement très dommageable pour leur réputation et leur niveau social, il leur faut retrouver les brigands.

Heureusement, vingt huit personnes plus une jeune fille laissent des traces et leur piste n'est pas très difficile à suivre. Après quatre bonnes heures d'une marche éprouvante (faites-leur entendre sans cesse de petits bruits, crissements, des cris d'animaux au loin, etc.), les aventuriers entendent des bruits de



réjouissances et aperçoivent des lueurs de feux. De temps en temps, un meuglement de bœuf se fait entendre.

Ils sont arrivés au camp des brigands. En rampant assez prêt pour bien voir, ils peuvent observer ces derniers, occupés à ripailler. Les canailles font griller des brochettes et des saucisses qu'ils accompagnent de grandes rasades de vin ou de bière tirés à même des tonneaux. Ils chantent et hurlent des plaisanteries ! Crissa n'est nulle part en vue, ni Blarks.

### **SEULS CONTRE TOUS:**

Le campement est relativement important. Il se compose d'une dizaine de tentes, entourant un grand feu près duquel les brigands font la fête. Un enclos, où paissent une trentaine de bœufs, jouxte le camp. Comme les personnages ont dû déjà s'en douter grâce aux bruits des bœufs, le camp se trouve à la lisière de la forêt. En effet, ces créatures sont trop pataudes et trop grosses pour pouvoir traverser une forêt aussi touffue que celle de Glounda.

Note au DM: Une stratégie possible consiste à aller libérer la jeune fille (et éventuellement récupérer les gemmes), à assommer et à dépouiller quelques brigands pour leur prendre armes et vêtements, puis à prendre la fuite à dos de bœufs ou à pied. D'autres stratégies sont certainement envisageables. Ici, beaucoup dépend des idées et de la discrétion des joueurs.

- Presque tous les brigands sont maintenant ivres, et la moitié est incapable de tenir une arme. Seules quatre sentinelles maussades montent la garde. Elles auraient préféré prendre part à la fête, mais Blarks en a décidé autrement. Une des quatre sentinelles garde l'enclos des bœufs, une autre la tente de Blarks

**4 SENTINELLES:** CA:8 DV:1 (6 pv) 1 Attaque: Epée courte: 1 D6 THAC0:20

- Il est possible (si le groupe comporte un Druide, voire un Ranger) de trouver près du camp des baies somnifères pour endormir les bœufs (sauf ceux que les personnages projettent de capturer, bien sûr).

Il faudra alors passer entre les bêtes et leur donner à chacune des baies, en évitant de les énerver... Une autre solution consiste à les affoler pour les faire fuir, au moment du départ, afin d'empêcher une poursuite possible.

- S'ils interrogent l'un des brigands pour savoir comment ils savaient que le groupe transportait des gemmes, ils apprendront qu'un certain Fabriss, domestique chez Jillas, a renseigné le chef Blarks. Il doit recevoir 15% du butin.

Une des tentes est plus spacieuse que les autres. C'est celle de Blarks qui, après avoir un peu bu, vient de décider de prendre du bon temps avec la prisonnière. En résistant, Crissa vient de lui briser une petite cruche sur la tête, lui ouvrant le front, ce qui n'a eu pour résultat que de l'énerver encore plus. Blarks a les trois gemmes sur lui, dans une petite besace, ainsi qu'une épée à la ceinture.

Crissa est en train de mettre en cause la virilité de ses ancêtres quand les aventuriers (ou l'un d'entre eux) font irruption dans la tente. Le chef des brigands hurlera à l'aide, sans beaucoup de résultat vu l'état d'ébriété de ses hommes, puis il essaiera de tuer ses assaillants. S'il est blessé, il tentera de fuir (après tout, il a toujours les gemmes). Crissa sait qu'il les porte sur lui, et hurlera aux personnages de le poursuivre s'il s'enfuit.

**BLARKS:** CA:6 DV:5 (30 pv)

THAC0:18 Epée courte: 1D6

Possessions : 1 Potion de Soins et 145 PO et les 3 gemmes

Blarks est le chef d'une bande de brigands vivant à la lisière de la forêt de Glounda. Ses hommes sont des crapules qui volent par pure paresse et ne manquent pas une occasion de se saouler. Blarks les domine totalement.

Après au gain, cruel et impitoyable, il sait se faire craindre de cette bande d'idiots plutôt lâches. Il vole autant pour le principe que pour le butin et n'hésite pas à faire souffrir ses victimes. Le seul bien auquel il tient est une superbe hache donnée autrefois par son père, bûcheron.

La jeune fille accueillera les personnages qui la libéreront par un "Hé bien il était temps !" glacial et les menacera des foudres de son père s'ils continuent à se comporter de si piètre manière. Elle exigera qu'on récupère tous ses bagages (qui sont dans une autre tente) et n'acceptera qu'avec beaucoup de répugnance de monter un bœuf. Elle sera par contre ravie de retrouver son Griik.

Si les aventuriers lui racontent comment ce dernier a détaché leurs liens, elle aura un petit sourire et commentera ironiquement: "Il est bien certain que vous n'auriez jamais pu vous en tirer seuls ! ". Si certains des personnages sont encore en petite tenue et recouverts de miel, elle éclatera de rire, et continuera à rigoler à chaque fois qu'elle se tournera vers eux.

A moins que les fuyards ne s'échappent à pied dans la forêt, ou laissent les autres bœufs en paix, il n'y aura pas de poursuite. Sinon, six brigands moins saouls que les autres (dont Blarks s'il est toujours vivant) les prendront en chasse. Au maître de jeu de décider alors de la suite des événements.

**6 BRIGANDS:** CA:8 DV:1 (6 pv) 1 Attaque: Dague: 1 D4 THAC0:20

### **UN RETOUR TRIOMPHAL:**

Arrivés à Umhlazi, les aventuriers mèneront Crissa à la pension où elle doit continuer ses études. Le recteur, prévenu par Jillas, leur donnera leur dû. Il sait que Crissa transportait les gemmes à son insu, et les réclamera à la jeune fille, ou à défaut aux aventuriers.

Si les gemmes ont été perdues, il hochera la tête d'un air sombre, et congédiera les aventuriers. Ce n'est pas lui qui les recommandera pour de futures missions...

Par contre s'ils ont ramené Crissa et les gemmes, il leur donnera une prime supplémentaire de 500 PO. Selon la réussite de la mission, Crissa agrémentera le compte-rendu des personnages au recteur par des piques plus ou moins venimeuses. S'ils ont appris que Fabriss a renseigné Blarks et sa bande et en informent le recteur, celui-ci n'en aura que plus d'estime pour eux, et leur proposera peut-être d'autres missions à l'avenir. Si Blarks est encore vivant à la fin de l'aventure, les aventuriers se seront faits un ennemi mortel. Sa vengeance pourra fournir la trame d'un autre scénario.

*Par Frédéric Blaye et Fabrice Lamidey*  
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013