

DUNGEONS & DRAGONS® Accessory

Les Ruffians d'Olizya





LES RUFFIANS D'OLIZYA

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 2

PRÉFACE

Scénario original: F.Blave
Revu par: Blueace
Edition du scénario: 3.1

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

Jillas, un riche notable de Laelith, a décidé d'envoyer sa fille Crissa en pension à Hilminia (Matriarcat d'Olizya), pour qu'elle y continue ses études. La capitale abrite en effet les meilleures écoles de toute la région en ce qui concerne la confection. La route étant longue, l'homme engage une escorte de confiance (les aventuriers) pour mener sa fille à bon port.

Jillas a déjà organisé tout le voyage de sa fille. Le « Vent d'Orient » quitte Laelith le lendemain matin à l'aube. Il accostera à Souleyna à la nuit tombée (après celui-ci, il n'y a pas de bateau pour Hilminia avant une semaine). Le père de Crissa y a fait réserver des chambres dans une auberge pour la nuit et deux mules pour porter les bagages le lendemain. Comptant 2 jours de marches pour relier les deux villes, ils devraient donc entrer dans Hilminia dans 3 jours. Le sympathique Jillas donne 25 po comme avance à chacun des aventuriers, et leur promet le double, 50 po, à l'arrivée.

LA JOLIE CRISSA



Crissa

Jolie fille de 19 ans au charmant minois constellé de taches de rousseur, la jeune Crissa possède malheureusement un caractère de cochon (elle préfère dire

fier). Habitée à être servie, elle considère tous ceux qui l'entourent comme ses domestiques et les traite avec arrogance, 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 est cependant très cultivée et possède des habitudes dignes de la haute société dont elle est issue.

🌿 Crissa

Noble niv 2 - DV : 2d8 (9 pv) - CA : 10

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. Crissa ne s'est jamais battue et ne le fera pour rien au monde.

Comme si cela ne suffisait pas, elle a un Doudilain 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

Doudilain - DV : 1d6 (4 pv) - CA : 16

Ces petites créatures intrépides semblable à un raton-laveur possèdent une intelligence quasi humaine, et sont doués d'un sens de l'intuition proche de la divination.

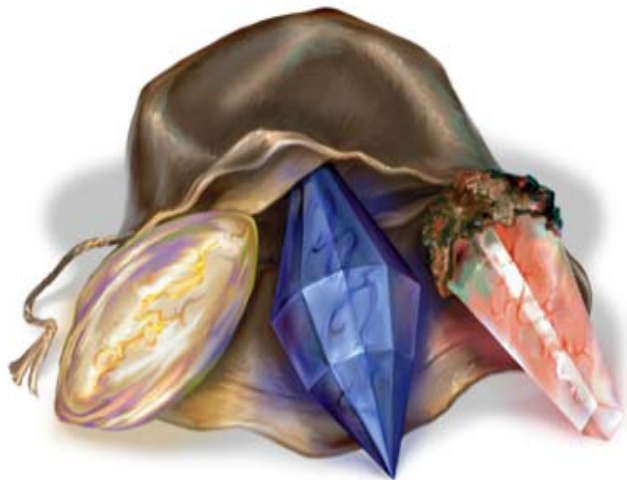
LES GEMMES

A l'insu de Crissa et des aventuriers, Jillas a caché dans les bagages de sa fille trois gemmes de grande valeur (1500 po chacune) et une lettre lui expliquant qu'elle doit les donner à la directrice de la pension d'Hilminia. 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 (Matriarcat d'Olizya).

LE DÉPART

Le voyage à bord du « Vent d'Orient » se passe sans problème, mis à part peut-être pour les personnages ayant le mal de mer. Une nuit à l'auberge et le lendemain matin le petit groupe se met en route. A l'occasion d'une halte,

après quelques heures de marche ponctuées par les plaintes incessantes de Crissa, Griik ronge les lanières des bagages de sa maîtresse. Crissa en conçoit une vive fureur contre les personnages, coupables à ses yeux de ne pas avoir 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.



Les gemmes

A la mi-journée, la petite caravane arrive aux abords de la forêt de Glounda. C'est là que Crissa décide de prendre le repas. Tout le groupe est en train de se restaurer lorsque soudain les aventuriers entendent des bruissements dans les fourrés. Crissa devient anxieuse. Un instant plus tard un filet de toile d'araignée géante tombe sur un ou plusieurs des aventuriers, et surgit alors un Ettercap.

🌿 Ettercap (1)

Aberration de taille M - Alignement : NM

DV : 5d8+5 (27 pv) - FP3

Initiative : +3 - Vitesse : 9 m, escalade 9 m

CA : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin), 2

griffes (+3 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +4, Détection +8,

Discrétion +9, Escalade +10, Perception auditive +4

Dons : Attaques multiples, Vigueur surhumaine

Spécial :

- vision nocturne

- venin : JdS DD15 (initial: 1d6 Dex, secondaire: 2d6 Dex)

- parle le commun

*L'Ettercap*

L'Ettercap n'a pas l'intention de lutter jusqu'à la mort, et si au cours du combat il est gravement blessée, il tentera alors de fuir. Si l'un des personnages a été empoisonné, Crissa lui offrira une de ses 3 potions de soins pour tenter de ralentir le poison, tout en mettant en doute ses capacités et en lui promettant d'en toucher deux mots à son père.

☛ Un personnage empoisonné et ingurgitant une fiole de soins devra effectuer un jet de Constitution DD13. Une réussite lui permettra de regagner la moitié des points de Dextérité perdus. Un jet de dé est possible pour chaque potion ou soin.

PRISONNIERS

La progression dans la forêt l'après-midi est plus difficile car en légère montée. 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 il y a quelques heures (laissez planer le doute). Épuisée, la petite troupe trouvera finalement une clairière où il sera possible de camper pour la nuit. Mais les brigands prévenus par Fabriss ont retrouvé la trace du groupe et ont décidé de s'emparer des gemmes peu avant l'aube. Ils sont au nombre de 24, plus leur chef Blarks. Si les personnages n'ont pas prévu de tours de garde, ils seront assommés à coups de gourdin pendant leur sommeil. S'ils ont organisé une surveillance, l'attaque aura lieu durant le dernier tour. Le préposé à la garde aura le temps d'hurler et de combattre pendant un round avant d'être assailli et maîtrisé par quatre brigands.

☛ Brigands (4)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : gourdin (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0) ou arbalète légère (+1 distance, 1d8, init -1)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 gourdin)

Possessions :
 - 2 po chacun

Les aventuriers se réveillent tous quelques 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. Un homme de grande taille, cheveux bruns, qui semble être le chef, s'approche alors 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 moqueur les différentes espèces d'insectes qui vont bientôt leur recouvrir le corps et enfoncer leurs petites mandibules dans leur tendre chair... puis il éclate de rire. Les brigands s'enfoncent ensuite dans la forêt avec Crissa, laissant les personnages envisager leur misérable sort: ils sont presque 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 Doudilain, Griik. 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 également 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. Vu qu'ils sont 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 la bête sauvage, celle-ci s'acharnerait sur lui dans une furie indescriptible, aspergeant de sang les arbres voisins.

🐾 Ours brun (1)

Animal de taille G – Alignement : N
 DV : 6d8+24 (51 pv) – FP4
 Initiative : +1 - Vitesse : 12 m
 CA : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +4/+16
 Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8)
 Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +6, Vig +9, Vol +3
 Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6
 Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +4
 Dons : Course, Endurance, Pistage

Spécial :

- odorat, vision nocturne
- étreinte : après une attaque de griffes réussie, tenter d'engager une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité.

L'ours partira après trente minutes passées à rôder autour de la clairière. Les survivants pourront alors descendre des arbres s'ils le désirent.

LE CAMPEMENT

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 à leur réputation et leur niveau social, il leur faut retrouver les brigands. Heureusement, vingt cinq personnes, une jeune fille et deux mules laissent des traces et leur piste n'est pas très difficile à suivre. Après plusieurs heures d'une marche éprouvante dans la fraîcheur du matin (faites-leur entendre sans cesse de petits bruits, crissements, des cris d'animaux au loin, etc.), les aventuriers entendent des bruits de réjouissances. De temps en temps, un meuglement de boeuf 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.

Le campement se trouve à la lisière de la forêt, les bœufs étant trop patauds et trop gros pour pouvoir la traverser. Il y a une dizaine de tentes entourant un grand feu près duquel les brigands font la fête et mangent. Un enclos où paissent une douzaine de boeufs et les deux mules jouxtent le camp. Les canailles font griller des brochettes et des saucisses qu'ils accompagnent de grandes rasades de vin ou de bière tirés à même les tonneaux. Ils chantent et

hurlent des plaisanteries ! Crissa n'est nulle part en vue, ni Blarks. 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.

🐾 Brigands (4)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : masse d'armes légère (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 masse)

Possessions :
 - 25 pa chacun

Si les joueurs 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 devrait recevoir 15% du butin.



LA TENTE DE BLARKS



Blarks, le chef

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 hache à la ceinture. Crissa est en train de mettre en cause la virilité de ses ancêtres quand les aventuriers 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).

♣ Blarks

Guerrier niv 3 - Alignement : NM

DV : 3d10+6 (30 pv) – FP3

Initiative : +2 (science de l'init) - Vitesse : 9 m

CA : 16 (+6 cotte de mailles)

Attaque : **Hache+1** (+7 corps à corps, 1d8+1, init +1)

JdS : Réf +1, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 14

Dons : arme de prédilection (+1 au toucher à la hache), attaque en puissance (-3 à l'att = +3 aux DG), enchaînement (si le coup tue, peut enchaîner avec un 2ème coup gratuit), science de l'initiative (+2), robustesse (+3 pv)

Possessions :

- une bourse contenant 5 pp.

BLARKS

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. Apre 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 tienne est une superbe hache que lui a donnée 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 sait maintenant que Blarks porte les gemmes sur lui et hurlera aux personnages de le poursuivre s'il s'enfuit. Elle exigera également qu'on récupère tous ses bagages. Crissa 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: "Je me doutais bien 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. Dans la tente il est possible de trouver 180 po, une **potion d'acuité visuelle**, une **potion de soin léger**, et un calice en argent serti d'un œil de tigre (valeur 150 po), tout ceci appartenant à Blarks. Les éventuelles gemmes et pierres précieuses que transportaient les aventuriers se trouveront également dans cette tente.

L'ÉVASION

Les bagages de Crissa ainsi que l'équipement des aventuriers se trouvent dans une tente à part. Les sacs du groupe ont déjà été rapidement fouillés par les brigands et toutes les pièces auront été partagées et distribuées dans la bande. Le reste de l'équipement est pour l'instant toujours présent ici. Si Blarks a eu le temps d'appeler à l'aide, où bien si l'évasion du camp n'est pas très discrète, cinq brigands moins saouls que les autres les prendront en chasse. S'il est toujours vivant, Blarks prendra part à la poursuite.

♣ Brigands (5)

Hommes d'armes niv 1

DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2

CA : 13 (+3 cuir clouté)

JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0

Attaque : masse d'armes légère (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)

Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 masse)

Possessions :
- 3 po chacun

☛ A vous de décider alors de la suite des événements, mais les aventuriers devraient comprendre qu'ils ne devraient pas trop s'attarder par ici.

PAS ENCORE SAUVÉS

Le groupe pense être sorti d'affaire, les poursuivants semblant être enfin semés ou avoir abandonné la poursuite, lorsque que les aventuriers aperçoivent devant eux, plus bas sur le sentier, une bande de quatre Gnolls en maraude. Si les monstres n'étaient pas sûr de vouloir attaquer, les cris d'épouvantes de Crissa ont tôt fait de les décider à en découdre avec le groupe.



Un gnoll

☛ Gnolls (4)

Humanoïde (gnoll) de taille M – Alignement : CM
 DV : 2d8+2 (11 pv) – FP1
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 naturelle, +2 cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10
 Attaque de base/lutte : +1/+3
 Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 Particularités : JdS : Réf +0, Vig +4, Vol +0
 Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8
 Compétences : Détection +3, Perception auditive +2
 Dons : Attaque en puissance

Spécial :
- vision dans le noir (18 m)

Possessions :
- 5 po chacun et un sac contenant 900 pa
- le leader du groupe a une armure de **cuir clouté+1**.

LA CAVALERIE D'OLIZYA

Le groupe aura donc intérêt à sortir de la forêt le plus rapidement possible afin d'essayer d'en finir avec les mauvaises surprises. Mais de nouveau sur la route, les aventuriers apercevront au loin une troupe d'une vingtaine de cavaliers fondrent sur eux. Il s'agit en fait d'une patrouille de la cavalerie d'Olizya. Les guerrières sont toutes équipées d'armes et d'armures de très belle facture. Après explications, elles tenteront de prendre en chasse les brigands qui sévissent depuis des mois dans la forêt, non sans avoir vivement remercié les aventuriers pour les renseignements qu'ils auront sûrement apportés.

☛ Cette rencontre a pour but de permettre aux aventuriers d'en apprendre un peu plus sur la province du Matriarcat d'Olizya.

CONCLUSION

Arrivés à Hilminia, les aventuriers mèneront Crissa à la pension où elle doit continuer ses études. La directrice, prévenue par Jillias, leur donnera leur dû : 50 po de plus a chacun. Elle 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, elle hochera la tête d'un air sombre, et congédiera les aventuriers. Ce n'est pas elle qui les recommandera pour de futures missions... Par contre s'ils ont ramené Crissa, les gemmes, et démasqué Fabriss, elle leur donnera une prime supplémentaire de 200 po.