

LES RUFFIANS D'OLIZYA

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 4



Scénario original : F.Blaye

Adaptation : blueace

Version du 19/04/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; poses; concepts; themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



LES RUFFIANS D'OLIZYA

CONTEXTE

Jillas, un riche notable de Laelith, a décidé d'envoyer sa fille unique Crissa en pension à Hilminia, dans la province du 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 pour mener sa fille à bon port.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Le rachat ».

C'est une courte aventure qui sert de scénario d'appoint afin de faire parvenir les personnages au niveau 5 si le MD joue les scénarios d'AideDD en mode « campagne » et qu'ils leur manquent encore quelques PX.

ACCROCHES D'AVVENTURE

Si les personnages ont participé à l'aventure « L'auberge du Sanglier gris », ils connaissent déjà le matriarcat. Cela peut être la raison pour laquelle le notable les a engagés.

Sinon, on ne refuse pas un travail bien payé à Laelith.

LES PROVINCES DE LAELITH

Les provinces de Laelith et la ville de Souleyña, qui servent de contexte géographique pour cette aventure, sont décrites en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

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 Souleyña 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 pour les personnages à l'auberge des Pieds Poilus [repère 27 sur la carte de la ville], tout prêt de la maison de la tante de Crissa chez qui la jeune fille passera la nuit. Il a également loué deux mules pour porter les bagages le lendemain. Comptant deux jours de marches pour relier les deux villes, ils devraient donc entrer dans Hilminia dans trois jours. Le sympathique Jillas donne 25 po comme avance à chacun des personnages, et leur promet le double, soit 50 po de plus, une fois que sa fille sera arrivée saine et sauve à la pension.

LA JOLIE CRISSA



Jolie fille de 17 ans au charmant minois, la jeune Crissa possède malheureusement un caractère de cochon (elle préfère dire *fier*). Habituée 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 personnages 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.

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. Et si on l'en empêche, il se met à hurler et mord très fort.

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

LES GEMMES

À l'insu de Crissa et des personnages, Jillas a caché dans les bagages de sa fille trois gemmes de grande valeur (1000 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, dans province du 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. À 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 personnages s'essaie à frapper son animal : « *Laissez cette bête tranquille, espèce de boucher !* » etc.

À 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 personnages entendent des bruissements dans les fourrés. Crissa devient anxieuse. Un instant plus tard un filet de toile d'araignée géante est lancé sur un ou plusieurs des personnages, et surgissent alors deux *ettercaps*.



Les monstres n'ont pas l'intention de lutter jusqu'à la mort, et si au cours du combat ils sont gravement blessés, ils tenteront alors de fuir.

Si l'un des personnages a été empoisonné, Crissa lui offrira une *potion de soins* qu'elle porte sur elle 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.

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 personnages 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.

Les personnages 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 gris, 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 largement) 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 enfonce 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, assez proche, que les personnages pourront éventuellement reconnaître comme étant celui d'un **ours hibou**. 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.

La créature 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. À 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, 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 personnages entendent des bruits de réjouissances.

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.

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 bœufs 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 tirées 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 (**malfrats**) 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.

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

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 deux mains. Crissa est en train de mettre en cause la virilité de ses ancêtres quand les personnages font irruption dans la tente.

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.

Âpre 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 vraiment est une superbe hache que lui a donnée son défunt père, bûcheron.

Le chef des brigands hurlera à l'aide, et seuls cinq brigands (**malfrats**), vu l'état d'ébriété des hommes, viendront à son secours, puis il essaiera de tuer ses assaillants. S'il est blessé, il tentera de fuir (après tout, il a toujours les gemmes).

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 personnages 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 2400 pc, 1400 pa, 80 po, une *potion de force de géant du givre*, une *potion de force de géant du feu*, un *parchemin de clerc de détection de la magie*, un autre de *mot de guérison* et un calice en argent serti d'un œil de tigre d'une valeur 150 po, tout ceci appartenant à Blarks et à ses hommes. Les éventuelles gemmes et pierres précieuses que transportaient les personnages se trouveront également dans cette tente.

L'ÉVASION

Les bagages de Crissa ainsi que l'équipement des personnages 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 l'évasion du camp n'est pas très discrète, quatre brigands (**malfrats**) parmi les moins saouls les prendront en chasse. S'il est toujours vivant, Blarks prendra part à la poursuite.

Au MD de décider de la suite des événements, mais les personnages 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 personnages aperçoivent devant eux, plus bas sur le sentier, une bande de six **gnolls** en maraude. Si les monstres n'étaient pas sûrs de vouloir attaquer, les cris d'épouvantes de Crissa ont tôt fait de les décider à en découdre avec le groupe.

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 personnages apercevront au loin une troupe d'une vingtaine de cavaliers fondent 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 personnages pour les renseignements qu'ils auront sûrement apportés.

N'hésitez pas à utiliser cette rencontre pour permettre aux personnages d'en apprendre un peu plus sur la province du matriarcat d'Olizya.



CONCLUSION

Arrivés à Hilminia, les personnages mèneront Crissa à la pension où elle doit continuer ses études. La directrice, prévenue par Jillas, leur donnera leur dû : 50 po de plus à chacun. Elle sait que Crissa transportait les gemmes à son insu, et les réclamera à la jeune fille, ou à défaut aux personnages.

Si les gemmes ont été perdues, elle hochera la tête d'un air sombre, et congédiera les personnages. 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.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 900 PX à la fin de cette aventure.

Si Crissa est arrivée saine et sauve à la pension, ajoutez 200 PX par personnage. Si les trois gemmes de son père sont livrées à la directrice, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDED.DORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)