

Les Chroniques de Théia

Année VII

Le Veneur - Chapitre II

GAIN D'EXPÉRIENCE

Au début du chapitre, octroyez aux personnages un gain de 1 point de compétence dans chacune de ses compétences de Profil (Générales, Combat et Arcanes).

LA CHASSEUSE

- « Bien. Jeunes gens, déposez vos armes et mettez-vous à genoux. Vous êtes à présent les prisonniers de la maison Nakaal ! »

Kaleen ne perd pas de temps et demande directement leur reddition aux personnages. Elle ne s'attend pas à ce qu'ils opposent de résistance. Cependant, comme toute bonne chasseuse, elle est sur ses gardes et réagira sans perdre un instant à toute tentative des personnages.

Kaleen sait que de toute façon les personnages sont à sa merci. En suivant Domhnall et Kvir, les personnages ont été entraînés à la frontière des deux mondes (grâce aux capacités de Kvir). À présent, c'est elle qui les maintient dans cette frontière par le biais de ses propres enchantements.

Cela signifie que les personnages sont libres de se déplacer sur les terres autour d'eux, mais que jamais ils ne pourront rejoindre le dunon, qui semble toujours aussi lointain, quel que soit le temps qu'ils useront à essayer de le rejoindre. Les personnages se trouvent dans un espace qui est le même que celui d'où ils viennent, mais où tout ce qui est humain n'a pas d'existence réelle.

Face à l'Elfe sombre, les personnages vont avoir trois réactions possibles. Kaleen répondra à celles-ci des façons suivantes :

Les personnages prennent la fuite

Kaleen leur laissera prendre un peu d'avance, un léger sourire collé aux lèvres. Rien ne l'enivre plus que la chasse. Puis elle commencera la traque, accompagnée de son pisteur humain et de Kvir.

Les personnages engagent le combat

Kaleen n'est pas une guerrière, c'est une chasseuse. Elle se dérobera aux premiers assauts et prendra la fuite. Grâce à Domhnall et Kvir, elle échappera aisément et rapidement aux personnages en basculant directement dans le Sidhé.

Elle laissera un peu de temps s'écouler, puis reviendra sur la frontière des mondes pour prendre les personnages en chasse.

Les personnages se rendent

Domhnall récupère leurs armes, puis Kaleen leur entrave les bras avec des fers reliés à de courtes chaînes. Ensuite ils prendront la direction du campement de la chasseuse.



LA CHASSE

Le but de Kaleen est de capturer les personnages en vie, elle n'utilisera donc la force létale qu'en cas d'extrême nécessité. Elle a à sa disposition plusieurs poisons et diverses potions qui lui permettront d'atteindre son but.

La situation doit être claire pour vous, même si par moment les joueurs peuvent (doivent) penser que leurs personnages peuvent s'échapper, ils ne le pourront pas. Tout simplement parce qu'ils sont coincés dans un entre-monde.

Kaleen va donc rattraper les fuyards et immobiliser l'un d'entre eux. Ensuite, ses actions dépendront de la réaction des joueurs :

Course poursuite : utilisez le système présenté dans le LdB P 194. Même s'ils seront rattrapés, il est important de donner le sentiment aux joueurs que leurs personnages ont une chance.

Traque : Kaleen utilise ses capacités de pisteuse ainsi que le flair de Kvir et l'aide de Domhnall pour retracer la piste des personnages (et éventuellement éviter de tomber dans une embuscade).

Chasse : pour immobiliser sa première cible, elle va empoisonner quelques flèches avec un puissant somnifère. Ce dernier possède une Virulence de 25 et endort la victime en quelques tours (5 + score de Constitution). Durant cette période la personne perd rapidement ses forces, vacille, luttant contre l'endormissement. Très vite ses jambes ne la portent plus et ses gestes sont d'une lourdeur et lenteur extrême. Puis c'est la syncope suivie d'un long sommeil (2 à 3 heures).

Si les personnages continuent à fuir, elle les poursuit et les « abat » un par un. S'ils font face, elle reste à distance et fait de même.

S'ils la chargent, elle essaie d'en abattre au moins un avant de se replier. Puis elle revient les harceler, jusqu'à ce qu'ils soient tous hors de combat. À partir de là, elle s'assurera de leur impuissance, puis leur administrera un autre sérum qui prolongera leur sommeil de quelques heures de plus. Enfin, elle les entravera avec des fers et les ramènera à son campement pour les enfermer dans des cages.

Si les personnages se rendent, ils seront en permanence sous la surveillance d'un Kobold épaulé soit par la

Chasseuse soit pas le Traqueur. Leurs chances de s'évader sont à présent nulles.

Si les personnages cherchent à la piéger, il s'apercevront rapidement qu'elle est d'une infinie prudence. Elle peut, toutefois, être piégée par un personnage qui aurait résisté au somnifère et qui simulerait son endormissement. Dans ce cas extrême, elle usera de ses compétences de combat rapproché, quitte à devoir blesser mortellement un personnage.

Si l'un d'entre eux devait périr, Kaleen userait aussitôt d'une puissante potion qui sauvera la victime de la mort (cette puissante potion lui a été remise par Marduk).

Cette potion fonctionne uniquement sur les personnages se trouvant entre les mondes et de part le lien étroit entre les Alfes Sombres et la Mort. Elle doit être administrée moins d'une minute après le décès et impérativement par la personne ayant causé celui-ci. Ce que Kaleen ignore c'est que cette potion a également pour effet de lier l'âme du tueur à celle de la victime (ce n'est qu'ainsi que la mort est évitée).

LE CAMPMENT

Le campement de Kaleen se trouve à moins d'une heure de marche du bosquet où elle sera apparue aux personnages. Il a été aménagé dans les ruines d'une ancienne bâtisse, dont il ne subsiste que quelques fragments de murs de pierres. Le plus haut ne s'élevant pas au-dessus d'un homme debout.

Six cages métalliques, dont deux sont occupées, forment un demi-cercle d'un côté du feu de camp, face au lieu de vie de la chasseuse et de ses sbires. Elles sont de taille plutôt réduite, car si elles peuvent aisément accueillir un homme, il ne peut ni s'y tenir debout ni s'y allonger entièrement.

Les cages sont verrouillées par une serrure mécanique dont la clé unique est en possession de Kaleen. Malgré la qualité de fabrication, ces serrures peuvent être forcées, voire défoncées par la force brute. Se défaire des fers est une autre paire de manches. **Même s'il est possible de manier une arme avec les mains liées, toute action de combat ainsi entravée cause un malus de 5 points.**

De l'autre côté du feu se trouvent les deux chariots à quatre roues permettant le transport des cages. Attachés non loin, quatre boeufs servent à tracter les attelages.

Le camp abrite cinq Kobolds, des serviteurs esclaves, Kaleen et un ou deux traqueurs qui passent parfois



faire leur rapport. Domhnall et son chien sont aussi présents, Kaleen ne l'envoie pas sur d'autres pistes pour l'instant. Ce dernier l'épaule et s'occupe des prisonniers.

Les personnages vont rester prisonniers pendant plusieurs jours. Kaleen a envoyé un messenger auprès du Veneur. Ce dernier est en route pour venir récupérer les prises. Personne ne répond à leurs questions, les laissant dans le plus grand des troubles.

S'ils se sont rendus lors de la rencontre initiale, donnez leur l'opportunité de s'évader une première fois afin de jouer une chasse. Confiants en la qualité des cages, les personnages ne sont pas particulièrement surveillés par leurs geôliers. Durant la journée, Kaleen et Domhnall ne sont pas présents au campement, même s'ils n'en sont jamais très éloignés et la nuit ils se reposent ne laissant qu'un Kobold veiller sur le camp.

Les personnages peuvent user de leurs capacités hors normes pour déverrouiller une cage ou encore pour que l'une d'entre elles soit mal verrouillée (après qu'on leur est donné leur pitance journalière, par exemple). Ils peuvent tenter une sortie en force ou avec discrétion.

Si les personnages ne semblent pas motivés à s'évader, préférant attendre la suite pour jauger la situation (ce qui est un signe de sagesse) vous pourrez toutefois les motiver :

- Un matin (le troisième jour par exemple) :

Kaleen fait sortir un des cousins de sa cage. Elle l'amène un peu à l'écart, vous n'entendez pas clairement ce qu'ils se disent, mais pouvez distinguer ce qui se déroule. Après avoir rudoyé le cousin et, semble-t-il, l'avoir interrogé, la Chasseuse finit par lui ôter la vie.

Après cela, si les personnages ne réagissent pas, la scène se répète le lendemain avec l'autre cousin. À ce stade ils devraient être suffisamment motivés pour tenter une évasion.

- Profitant de l'obscurité, un des cousins s'est libéré de sa cage grâce un de ses pendentifs. Les mains toujours liées, il s'approche de ta cage et la déverrouille avant de passer à la suivante. Avant que vous ne puissiez réellement prendre d'initiative, les quatre cages sont ouvertes et le Kobold de garde s'en aperçoit. Avant qu'il ne puisse donner l'alerte, l'autre cousin, lui saute sur le râble et l'assomme. En chutant, il emporte, dans un vacarme de tous les diables, un râtelier en bois où

reposaient des armes...

Vous pouvez démarrer une chasse à partir d'ici.

MARDUK, LE VENEUR

Quelques jours vont passer où les personnages ne pourront que se morfondre au fond de leurs cages. Quelques jours épuisants du fait de l'exiguïté de leurs prisons, et du rationnement qu'ils subissent. Ils ne sont sortis, à tour de rôle, que quelques minutes par jour pour répondre à leurs besoins naturels, ce qui n'est pas toujours suffisant. L'Elfe se révèle être une geôlière peu aimable. Kaleen ne considère pas mieux les personnages que s'ils étaient du bétail.

Bien sûr aucun d'entre eux ne subira le sort peu enviable des cousins, éventuellement ils recevront quelques coups de bâtons assésés par les Kobolds par les trous des cages pour les calmer s'ils se montrent trop "bruyants".

Une fin de matinée brumeuse va leur apporter un nouveau rebondissement dans leurs mésaventures, alors que le Veneur arrive au camp. Il est accompagné de deux autres Alfes sombres et d'une vingtaine de Kobolds.

De loin, les personnages verront les Alfes se saluer, seul Marduk s'approchera d'eux.

L'Alfe, grand et massif, bien qu'élancé, est le plus vieux du groupe. Les rides de son visage semblent indiquer qu'il est dans la force de l'âge, mais ne gâchent en rien la grâce de celui-ci. Sa longue chevelure noire, tenue par un bandeau d'argent, abrite quelques traits cendrés, tout comme la fine barbichette qui orne son menton. Comme Kaleen, ses oreilles sont légèrement pointues et sa peau assez claire.

Il porte une lourde armure dont le cuir noir est rehaussé de symboles rouge sombre et une lourde lame à simple tranchant au côté.

- « Vous voilà. J'espère que ma nièce vous a bien traité ? Hum..., vous avez besoin d'un bon bain et d'un repas consistant. Ne vous en faites pas, petits humains, je vais bien m'occuper de vous... »

Il prononce ces derniers mots avec un étrange sourire en coin. Difficile de savoir s'il s'agit d'ironie ou pas.

Vous pouvez terminer cette session sur ces paroles.



PNJ

Kaleen est une Elfe sombre aussi impitoyable que belle. Comme tous ceux de son espèce, ses oreilles sont légèrement pointues, les traits de son visage sont fins et sa peau très claire. Sa silhouette élancée cache une force physique propre à ceux de son monde. Mesurant plus d'un mètre quatre-vingt, ses longs cheveux noirs sont coiffés en de complexes tresses qui les plaquent à son crâne. Elle porte une armure de cuir souple vert sombre, au style inconnu par les personnages, à la fois délicat et robuste. Elle possède également un pot en terre cuite contenant une pâte avec laquelle elle enduit ses flèches. Cette pâte, de fabrication elfe sombre, est un puissant somnifère. Ce dernier possède une Virulence de 25 et endort la victime en quelques tours (5 + score de Constitution).

KALEEN							
Force	5	Apparence	4	Ruse	2	Charisme	4
Constitution	4	Rapidité	4	Volonté	2	Points de Héros	0
Dextérité	4	Savoir	2	Perception	2	Points de fatigue	-
Artisanat	7	Intimidation	6	Esquive	6	Endurance	7
Vigilance	7	Recherche	7	Dep. Furtif	7	Filature	6
Se cacher	7	Dressage	6	Pistage	7	Survie	7
Athlétisme	6	Endurance	6	Médecine	6	Pièges	7
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC							
Scramasaxe	11*/6		Perf 8		7	23*	
Mains nues	10*/6		Cont 5		8	22*	
CAD							
Arc simple	11*/6		Perf 5		6		50-120 m
Style de combat habituel* :							
CAC : Attaque multiple I, Feinte 2, Défense accrue 2							
CAD : Attaque multiple I, Rechargement I, Tir ajusté 3							
Notes : scramasaxe avec un fourreau de cuir, Arc simple et carquois de 20 flèches.							

Localisations							
		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	25		0	1	1	0
2	Jambe G	25		0	1	1	0
3-4	Bras D	25		0	1	1	0
5	Tête	30		0	0	0	0
6-7	Bras G	25		0	1	1	0
8-9-10	Torse	25		0	1	1	0
*	Coeur	20					
Armure		Cuir souple					



Les Kobolds appartiennent aux peuples féeriques. Ils ont été maudits dans un lointain passé. Depuis, ils vivent, le plus souvent, sous la coupe de créatures maléfiques plus puissantes dont ils sont les suivants serviles. D'aspect humanoïde, ils semblent être le croisement d'humains et de rats et mesurent de 60 centimètres à 1 mètre. En outre, ils possèdent des griffes, des cornes et des dents effilées. Certains arborent même de petites queues. La couleur de leurs peaux varie du vert au brun.

KOBOLDS (Classe 2)								
Force	0	Apparence	-2	Ruse	0	Charisme	-2	
Constitution	0	Rapidité	0	Volonté	0	Points de Héros	-	
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	1			
Vigilance	4	Recherche	4	Artisanat	4	Filature	4	
Se cacher	4	Endurance	4	Esquive	5	Occultisme	4	
Attaques		SC / PdM		Dommages		Init. Déf.		Notes
CAC								
Griffes		7*/2		Perf 2		3 18		
Crocs		7*/2		Perf 1		3 18		
Bâton		7*/2		Cont 0		1 18		
CAD								
Fronde		7*/2		Cont 2		1 -		25/35m
Style de combat habituel *: CAC : Feinte 2 / CAD : Tir ajusté 2								

Localisations		PdV					Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
Combattant			1	2	3	4	5			
1	Jambe D	10						0	0	1 0
2	Jambe G	10						0	0	1 0
3-4	Bras D	10						0	0	1 0
5	Tête	15						0	0	1 0
6-7	Bras G	10						0	0	1 0
8-9-10	Torse	10						0	0	1 0
*	Coeur	5								
Armure	Peau épaisse									

