

DUNGEONS & DRAGONS

S'échapper de Sembie!!

Une introduction pour 5 joueurs de niveau héroïque

CREDITS

Traduction 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

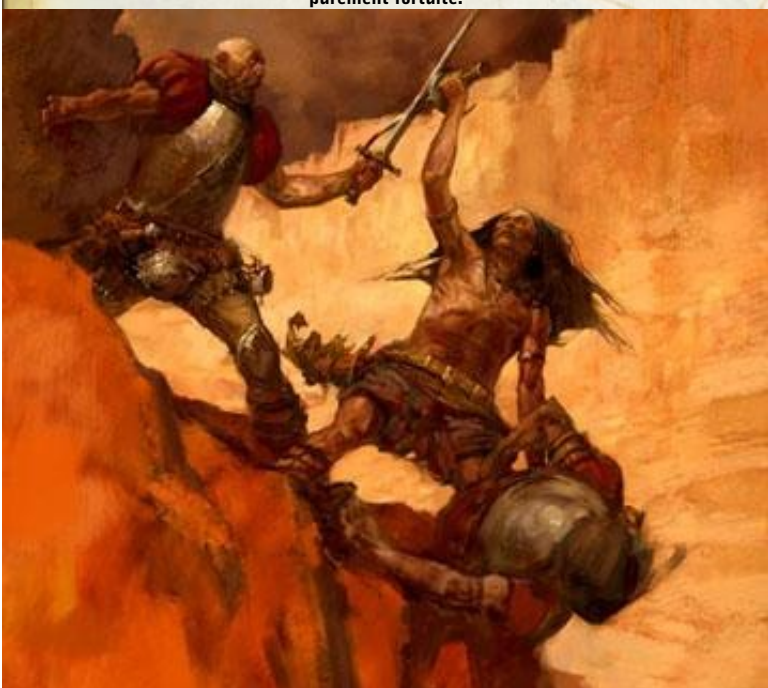
Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins,

James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON

MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



S'échapper de Sembie est une aventure pour cinq personnages de niveau 1 et peut être utilisé comme une introduction à la 4e édition et au décor de campagne des Royaumes Oubliés. L'aventure se compose essentiellement de rencontres linéaires qui permettent aux joueurs de tester les capacités de leurs personnages et d'apprendre la mécanique du jeu.

Synopsis :

Sembie est une terre pacifique de marchands où les gens sont relativement à l'abri des problèmes qui frappent de nombreux autres royaumes de Faerûn. Toutefois, la terre de sembie est contrôlée par l'Empire de Netheril, une civilisation perdue qui est revenue sur Toril il y a plus d'un siècle. Les Netherisses ont une histoire sombre et de forts liens avec la Gisombre. Leur principal objectif est d'unir le monde entier sous leur bannière.

Le Netheril fait tout son possible pour préserver la paix et la prospérité des villes, car la sembie est leur principale lien commercial avec le reste du monde. Alors que la plupart des citoyens de sembie se satisfont de cet arrangement, il existe quelques cellules déterminées de résistants. Si une de ces cellules est démasquée par le Netheril, elle est rapidement écrasée.

Les résistants emploient souvent des complices involontaires pour atteindre leurs objectifs. Et les Pjs arrivent à point nommé pour cela.

Présentation des joueurs :

Lisez le texte suivant aux joueurs:

Le temps passe lentement, réellement lentement. Vous êtes en Sembie, un royaume contrôlé par les marchands. Ce royaume est connu pour être paisible et relativement sûr, et vous aviez supposé que leur passion pour le commerce vous aurait amené des missions régulières. Cela ne s'est pas passé comme ça et vous avez commencé à manquer d'argent. Maintenant, vous avez besoin d'un travail, n'importe quoi pour vous dépanner jusqu'à ce que vous trouviez une véritable aventure qui vous mènera vers le danger et la fortune.

Dans la ville de Saerloon, vous avez été contacté par un marchand demi-elfe qui vous garantit une bonne paie pour livrer une lettre à un de ses confrères. Il vous a payé la moitié avant la livraison et vous a promis l'autre moitié lorsque vous aurez atteint votre contact à Saerb, une ville dans le nord de la sembie.

Il vous a remis un parchemin scellé à la cire et portant le symbole d'un fauve rampant. Le marchand vous avez demandé de garder le sceau intact; il vous a dit que le rouleau était enchanté et s'enflammerait s'il devait être ouvert dans de mauvaises mains. Votre commanditaire vous a demandé de le livrer à Inius Olger, un cordonnier qui vit à Saerb.

Vous êtes là à attendre près d'une taverne, attendant le signal convenu, la lumière d'une torche. Signal que le moment est venu de vous approcher et de lui remettre le message avant de recevoir votre paiement final. Une fois cette corvée expédiée, vous pourrez vous lancer dans une véritable aventure.

Rencontre 1 : Un échange qui tourne mal (725 Xp)

Dans cette rencontre, les pjs sont témoins d'une altercation entre leur contact, Inius Olger et plusieurs individus mal intentionnés. Les Pjs doivent réfléchir vite afin de déterminer s'ils sauvent la vie d'Inius des gardes corrompus et de l'agent netherisse, un bandit humain.

Lorsque le crépuscule tombe, lisez ce qui suit:

Un homme chauve sort d'une cordonnerie et accroche une torche allumée à l'extérieur. À ce moment, vous entendez une voix autoritaire crier et vous voyez plusieurs gardes armés se frayer un chemin jusqu'à la boutique.

Test de Perception :

DD 12: Vous voyez un homme dans un lourd manteau noir parmi les gardes.
DD 16: L'homme, masqué, brandit un poignard.

Maintenant, les Pjs doivent décider quoi faire. Ils peuvent lutter contre les gardes dès leur apparition ou continuer à regarder avant d'engager le combat. Ils peuvent aussi décider de quitter le secteur.

Tactique : (4 gardes humain et 1 bandit humain, voir P162 BF)

Les gardes se déplacent pour intercepter les Pjs et les garder occupés pendant que l'agent netherisse tente de tuer Inius Olger. Pour tuer Inius, l'agent n'a besoin que de le frapper une fois. S'il meurt, l'agent se bat ensuite contre les personnages. Il tente de fuir dès qu'il est en péril.

Les gardes font tout pour repousser les personnages vers le bas de la carte. Lorsque le premier garde est en péril, il appelle à l'aide. Ils fuient dès qu'ils sont proche de 0 points de vie.

L'initiative d'Inius est de 1 et il a une vitesse de 6.

A son tour de jeu il se déplace au double de sa vitesse de déplacement pour regagner sa boutique et se cache derrière le comptoir.

La première fois qu'un Pj réduit un garde à 0 points de vie, rappeler au joueur qu'il peut choisir de l'assommer au lieu de le tuer. Si les Pjs tuent tous les gardes (l'agent n'est pas considéré comme un garde), notez le, car il aura des répercussions lors de la prochaine rencontre.

Terminer la rencontre :

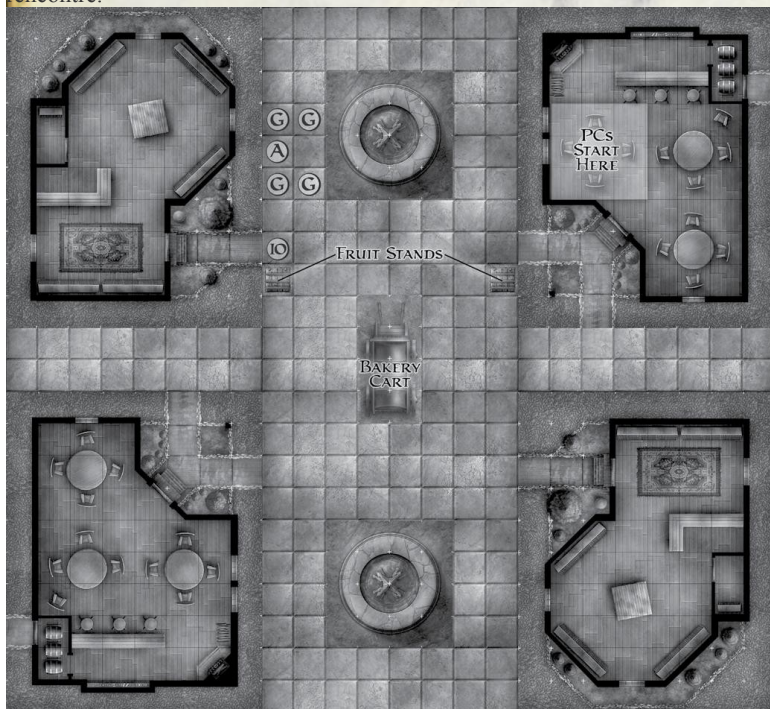
La rencontre a deux conclusions possibles en fonction de la façon dont les Pjs ont lutté contre les gardes. Les deux résultats supposent que les Pjs survivent.

*Les Pjs luttent contre l'agent et les gardes: Si Inius est encore en vie après la bataille, il demande aux personnages de se tenir sur leur garde, de sortir de la ville dès que possible, et de trouver un lieu où se cacher quelques temps (il suggère le Cormyr). Il donne également 50 P.Or à chacun d'eux. Un Pjs qui prend le poignard de l'agent netherisse remarque que la lame est gravée

d'un symbole : un poing écrasant une colombe.

Les Pjs ne se battent pas: Éviter la bataille peut sembler être une bonne option, mais à moins que les Pjs soient très discret, ils sont remarqués par un des gardes qui appelle au secours.

Peu importe ce qui se passe, les pjs devront fuir la ville et se trouver un refuge. Il y aura très probablement une course-poursuite avec les Pjs se déplaçant à travers Saerb et les gardes qui veulent les rattraper. Aller à la prochaine rencontre.



Rencontre 2 : Il faut fuir ! (300 Xp)

Peu importe comment se termine la rencontre 1, les gardes de Saerb sont alertés de la présence des Pjs dans la ville et sont sur leurs talons.

Les trilles d'un sifflet perce l'air. Dans la rue, vous apercevez un grand groupe de gardes se déplacer rapidement vers votre position. Pour l'instant, le chemin est dégagé dans la direction opposée. Vous allez devoir courir et vite !

Tests de Compétences :

Les Pjs doivent se livrer à un défi de compétences pour tenter d'échapper aux gardes de la ville. Les joueurs peuvent poser des questions sur l'environnement; décrivez leurs les rues de la ville afin qu'ils comprennent comment ils peuvent utiliser leurs compétences. Si les Pjs se séparent, décrivez l'environnement pour chaque groupe séparément. Essayez de garder l'action fluide, en vous assurant de garder les gardes sur les talons des Pjs jusqu'à ce que le défi de compétences soit terminé. (8 succès avant 4 échec)

Les scènes suivantes sont fournies à titre d'exemples.

Scène 1

A l'est vous voyez une ruelle encombrée de caisses et de boîtes empilées presque jusqu'aux toits. Les bâtiments de chaque côté de la ruelle semblent être des entrepôts.

Athlétisme (DD 12): Courir à travers l'allée, sauter sur les caisses, et monter sur le toit. Sur un échec, un Pj se blesse à un bras ou une jambe et perd une récupération. Si le test donne un résultat de 20 ou plus, le Pj réussit à faire tomber les caisses les gardes et gagne un bonus de +3 sur son prochain test d'acrobaties ou d'athlétisme.

Perception (DD 12): Vous notez qu'une porte d'entrepôt est entrouverte et qu'il y a des canards à l'intérieur. En cas d'échec, un Pj se heurte à une impasse et doit immédiatement réussir un test d'acrobatie DD 22 ou subir un échec dans le défi de compétences. Si un Pj obtient un résultat de 20 ou plus, il détecte une cachette particulièrement bonne et peut immédiatement faire un test de Discrétion DD 15 pour gagner un succès supplémentaire.

Discrétion (DD 12): Vous vous cachez dans une caisse en partie ouvert pendant les gardes passent. En cas d'échec, un Pj reste coincé et doit immédiatement réussir un test d'acrobatie DD22 ou subir un échec. Si un Pj obtient un résultat de 20 ou plus, il détecte une cachette particulièrement bonne et peut immédiatement faire un test de Discrétion DD 15 pour gagner un succès

supplémentaire.

Scène 2

Dans le bas de la rue à l'ouest, vous apercevez un marché. Les commerçants sont en train de remballer leurs chariots et de mettre leurs marchandises sous des tentes à l'écart tandis que le soir approche.

Acrobatie (DD 12): Se faufiler à travers la foule. Sur un échec, un Pj trébuche et perd une récupération. Si un personnage obtient un résultat de 20 ou plus, il gagne un bonus de +3 à ses prochaines acrobaties, ou test de discrétion.

Athlétisme (DD 12): Poussez des charrettes pour ralentir les gardes. En cas d'échec, un pj se blesse à un bras et perd une récupération. Si le résultat obtenu est de 20 ou plus, le Pj parvient à disperser les chariots particulièrement bien, fait un croche-pied à un garde.... et gagne un bonus de +3 à ses prochains tests d'acrobatie ou d'athlétisme.

Perception (DD 12): Vous repérez un raccourci à travers les tentes. En cas d'échec, un Pj se heurte à une impasse et doit immédiatement réussir un test d'acrobatie ou d'athlétisme DD22 ou subir un échec. Si un Pj obtient un résultat égal à 20 ou plus, il trouve un raccourci et peut immédiatement faire un test de discrétion DD15 pour gagner un succès supplémentaire.

Discrétion (DD 12): Se fondre dans la foule ou se cacher dans un panier ou une tente. En cas d'échec, le personnage reste bloqué dans la foule ou dans sa cachette et doit immédiatement réussir un test d'acrobatie ou athlétisme. Si le résultat d'un Pj est de 20 ou plus, il trouve un point de vue particulièrement bon et peut immédiatement faire un test de Perception DD15 pour un succès supplémentaire.

Connaissance de la rue (DD 12): Payer un commerçant pour créer une diversion. En cas d'échec, le personnage se heurte à deux agresseurs et doit immédiatement tenter un test de Bluff, Diplomatie, ou Intimidation DD18 subir un échec dans le défi de compétences. Si le résultat obtenu par un Pj est de 20 ou plus, celui ci découvre un raccourci et gagne un succès supplémentaire.

Scène 3

Au sud, vous apercevez une rue remplie d'un certain nombre de piliers de bar déjà bien imbibés. Les lumières chaleureuse d'une taverne sort des fenêtres ouvertes.

Acrobatie (DD 12): Plonger à travers une fenêtre de la taverne. En cas d'échec, le Pj trébuche et perd une récupération. Si un personnage obtient un résultat de 20 ou plus, il gagne un bonus de +3 à ses prochaines acrobaties

Athlétisme (DD 12): Appuyez sur le dos d'un bourgeois ivre. En cas d'échec, le pj se prend un coup et perd une récupération. Si le résultat d'un Pj est de 20 ou plus, le Pj parvient à repousser plusieurs ivrognes, qui retardent les gardes, et gagne un bonus de +3 à ses prochains tests d'acrobatie ou athlétisme.

Discrétion (DD 12): Se cacher dans la taverne. En cas d'échec, un Pj se heurte à une impasse et doit immédiatement réussir un test d'acrobatie ou d'athlétisme DD22 ou subir un échec. Si un Pj obtient un résultat égal à 20 ou plus, il trouve un raccourci et peut immédiatement faire un test de discrétion DD15 pour gagner un succès supplémentaire.

Connaissance de la rue (DD12): Obtenez de la part de l'un des ivrognes des indices sur une bonne cachette à l'arrière de la taverne. En cas d'échec, le personnage se heurte à deux ivrognes bagarreurs et doit immédiatement tenter une test de Bluff, Diplomatie, ou Intimidation DD18 subir un échec dans le défi de compétences. Si le résultat obtenu par un Pj est de 20 ou plus, celui ci découvre un raccourci et gagne un succès supplémentaire.

Fin de la Rencontre

Que les aventuriers réussissent ou non le défi de compétences ils s'échappent de Saerb. La réussite ou l'échec à ce défi permet de savoir si ils ont étaient observés assez longtemps pour que les gardes se fasse une idée exacte de leur apparence.

Si les Pjs réussissent à relever le défi des compétences, les gardes ne peuvent les détailler et cela rend la rencontre finale un peu plus facile.

Si les Pjs ne réussissent pas, les gardes étaient assez proches d'eux pour en donner une description précise. Cet échec rend la rencontre finale un peu plus difficile.

Rencontre 3 : Des visiteurs inattendus (750 Xp)

Après avoir quitté la ville de Saerb, les Pjs se retrouvent dans les étendues sauvages, dans le noir. Ils auront besoin de prendre des décisions sur l'endroit où aller et quoi faire ensuite.

Vous avez la possibilité de mettre un peu de terrain entre vous et vos poursuivants. L'obscurité vient de s'installer et les gardes vont sans doute se concerter avant de vous traquer.

Laissez les joueurs se rendre compte qu'attendre près de la ville n'est pas une bonne idée. Ils auront besoin pour obtenir plus loin de routes et les voyages entre les pays s'ils veulent éviter les patrouilles que à l'affût pour eux. Les aventuriers sont assez familiarisés avec la sembie pour éviter de se perdre (il existe de nombreuses routes et fermes dans les campagnes).

Une fois que les Pjs sont prêts à continuer, lisez ce qui suit:

Après avoir voyagé pendant une heure, vous trouvez un petit bois qui semble être un lieu assez calme pour prendre une pause et discuter d'autres plans. La lune est presque pleine. Vous pouvez voir la silhouette d'une tour en ruines juste devant vous et un petit feu vacillant à la base de celle-ci. Vous approchant vous entendez parler dans la dure langue des gobelins et apercevez des formes de taille humaine se déplacer.

Un Pj qui parle goblin peut faire un test de Perception DD12 pour essayer de comprendre la conversation.

Les gobelinoïdes sont en train de parler de la ferme qu'ils ont attaqué il y a quelques heures et des mérites des uns et des autres.

Il y avait des porcs délicieux chez l'agriculteur chauve dit l'un. 'Mais le gros homme était peut-être un aventurier et pourrait avoir un trésor', dit un autre, et ainsi de suite.



Les Pjs sont libres de partir s'ils le souhaitent, mais ils ont l'occasion de s'occuper de ce qui est probablement une menace pour les agriculteurs de la région. Si les Pjs veulent se battre, ils peuvent obtenir l'avantage sur les gobelins en utilisant leur aversion pour la lumière et se faufiler au plus près avant d'attaquer. Effectuez des tests de discrétion DD18. Tout Pj qui réussit gagne un round de surprise.

Tactique : (2 soldats, 2 archers et 1 sorcier de bataille hobgoblin)

Une fois que les hobgobelins sont alertés de la présence des Pjs, ils restent en formation serrée près de la tour en ruine. Ils se battent jusqu'à la mort. Les soldats hobgobelins tentent de rester côte à côte pour profiter des avantages de la phalange (voir bestiaire). Ils essaient d'empêcher les personnages d'attaquer les archers, mais essayer de garder des ouvertures pour que le sorcier puisse utiliser ses pouvoirs.

Les archers se replient plus profondément dans la tour, mais essaient de rester dans les 5 carrés les uns des autres afin de maximiser leurs attaques à l'arc. Le sorcier débute avec secousse de force et puis tente de s'approcher assez près pour utiliser ses autres pouvoirs rechargeables.

Caractéristiques des lieux :

Lumière Le camp des hobgobelins à la base de la tour est illuminé par un petit feu. Le feu fournit une lumière brillante dans un rayon de 10 cases. Toutes les autres zones sont dans la pénombre, sauf si une source de lumière est présente. L'absence de lumière n'affecte pas les créatures avec la vision nocturne, mais les créatures avec une vision normale ont du mal à voir; leur cible bénéficie d'un camouflage (-2 aux jets d'attaque au corps à corps et à distance contre ces cibles).

Rochers Les gros rochers comptent comme du terrain difficile. Un combattant peut sauter au sommet d'un rocher en faisant un test d'athlétisme DD20.

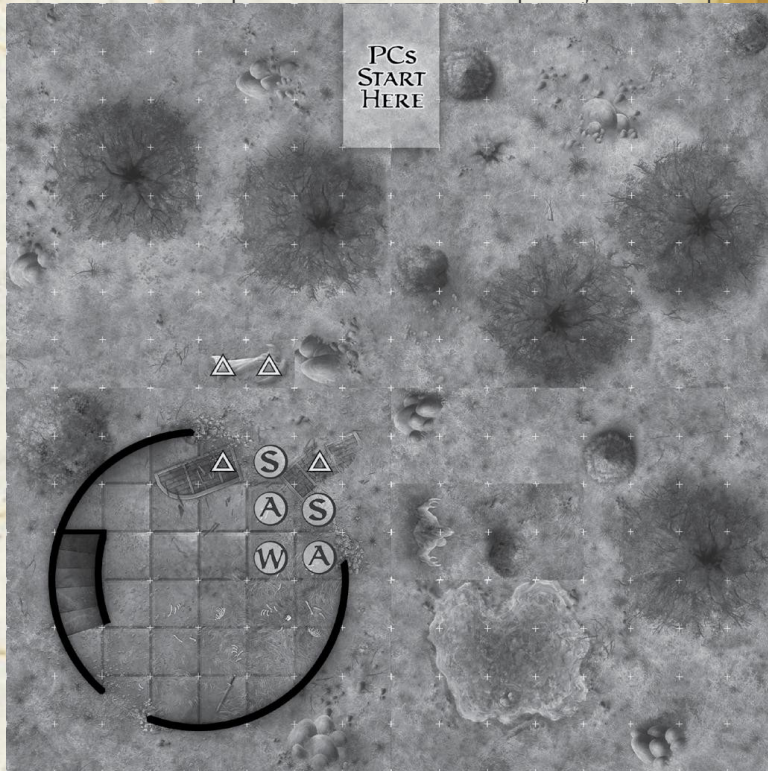
Étang L'étang compte comme un terrain difficile.

Statue La statue debout juste à l'extérieur et à la droite de la tour bloque les lignes de vue.

Trésor Les gobelinoïdes ont un petit sac contenant 80 P.Or, pillées un peu partout dans la campagne. Ils ont aussi cinq chevaux de selle attachés derrière la tour. Les Pjs peuvent prendre ces animaux pour avancer plus rapidement.

Fin de la Rencontre

Une fois que les aventuriers ont vaincu les monstres, ils peuvent se mettre à l'abri dans la tour en ruine. Il n'y a pas d'autre rencontre dans la campagne sembiennaise. Passez à la prochaine rencontre une fois que les joueurs sont prêts.



Rencontre 4 : Dans les collines (850 Xp)

À ce stade, les joueurs ont besoin de faire un choix. Ils savent que la sembie n'est pas sans danger pour eux. Il est évident que quelle que soit le contenu du parchemin, ils vont probablement être chassés par des agents du Netheril. Ils ont besoin de se trouver un refuge sûr pour quelques temps et se faire oublier.

Les Pjs devraient se diriger à l'ouest, au royaume du Cormyr. C'est une terre forte qui est gouvernée par une lignée antique de rois et qui s'oppose à l'expansion du Netheril. Leur chemin les mène à travers les pics du tonnerre, une chaîne de montagnes qui sépare la sembie du cormyr. Alors que les principaux cols de montagne sont sans doute surveillés, il pourrait y avoir quelques pistes dans les contreforts qui permettraient aux personnages de passer inaperçus.

Une fois que les personnages ont fait leur choix, lisez ce qui suit:

Après avoir voyagé pendant plusieurs heures, vous atteignez les pics du tonnerre sans incident. Poursuivant à travers quelques vieux sentiers des contreforts, vous atteignez une passe oubliée, des éclairs de foudre commencent à zébrer le ciel et le tonnerre gronde. Le chemin est jonché de restes morbides, des os et des armes rouillées sont dispersés à travers le

sentier. A droite de la piste, la pente augmente fortement puis s'aplatit avant de se terminer sur une falaise qui crée un mur naturel, infranchissable.

Lorsque le groupe approche du centre de la carte, des créatures squelettiques se lèvent de nouveau pour participer à la bataille. Les squelettes se lèvent suffisamment lentement pour que les personnages ne soient pas surpris. Si un squelette ne peut pas se lever à l'emplacement indiqué sur la carte, il apparaît dans la case la plus proche inoccupée.

Tactique : 3 squelettes, 1 squelette embrasé, 1 squelette d'esquilles

Les guerriers squelette et le squelette d'esquilles attaquent au corps à corps. Ils n'ont qu'une mémoire résiduelle des tactiques de combat. Le squelette embrasé utilise le plus longtemps possible son orbe de flamme jusqu'à ce qu'il soit engagé au corps à corps. Il passe ensuite aux attaques de mêlée. Tous les squelettes se battent jusqu'à la destruction.

Caractéristiques des lieux :

Champ de bataille: Le passage entier est imprégné de l'essence de la mort d'une bataille passée. Vingt combattants sont morts ici. Les coups critiques portent sur un 19 ou 20.

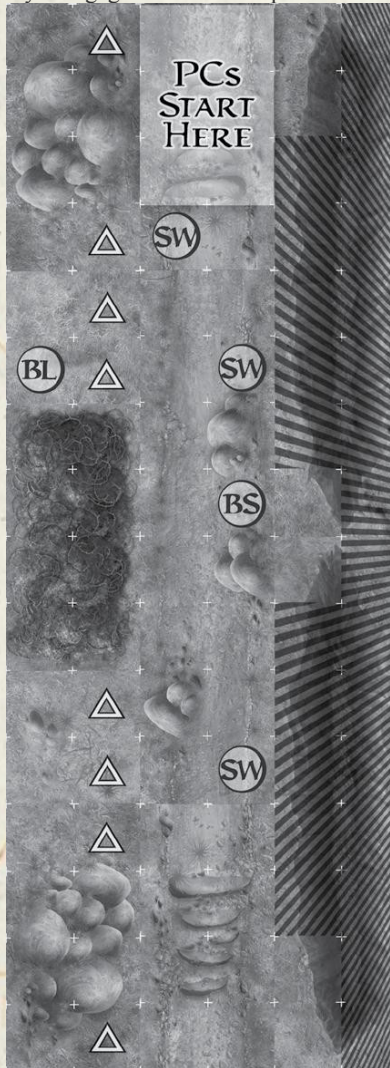
Rochers : Les rochers bloquent les lignes de vue.

Falaise : La falaise mesure 10 mètres de haut. Une créature qui tombe depuis le bord prend 3d10 points de dégâts. Si un pouvoir ou une bousculade fait tomber une créature du bord, elle peut immédiatement tenter un jet de sauvegarde pour se rattraper d'une main au bord.

Feuillage épais: Les taillis bloquent les lignes de vue. Entrer dans cet élément coûte 2 cases supplémentaires de mouvement.

Fin de la Rencontre

Lorsque les aventuriers ont vaincu les squelettes, ils peuvent terminer leur voyage jusqu'au cormyr. Ils gagnent chacun un point d'action.



Les Pjs ont presque réussi à atteindre leur havre de paix. Ils sont au cormyr maintenant, mais un agent nétherisse, un mage humain les a traqué et se prépare pour une ultime tentative de capture.

Vous êtes maintenant au-delà des pics du tonnerre et proche de la liberté. En sortant d'un bois épais, vous voyez un pont traversant un cour d'eau rapide. Sur ce pont se tiennent trois barbares portant de grandes haches. Derrière d'épaisses broussailles juste après le pont se trouve une femme en robe tenant un bâton et une créature d'apparence elfique faisant distraitement tourner une chaîne cloutée.

Si les personnages ont réussi le défi de compétences de la rencontre 2, les gardes à Saerb n'ont pas réussi à faire une description suffisante des aventuriers et l'agent et ses guerriers ne sont pas sûr que le groupe soit celui qu'ils recherchent. En conséquence, les Pjs gagnent un round de surprise contre leurs ennemis.

Si les personnages n'ont pas réussi le défi de compétences, ils ont été identifiés et des dessins ont été fournis aux hommes qui les attendent sur le pont. Les forces de l'agent nétherisse gagnent un bonus de +2 à leur première attaque réalisée contre les personnages, parce qu'ils ont mis sur pied un bon plan d'attaque.

Tactique : 3 berserkers humains, 1 mage humain, 1 porte-chaîne shadar-kai

Les berserkers se déplacent pour tenir le pont et attaquer les aventuriers sauvagement. Ils sont cependant indisciplinés et quittent leur poste relativement facilement s'ils sont provoqués. Le mage nétherisse reste de l'autre côté du pont, à proximité des broussailles de manière à minimiser les éventuelles attaques de flanc. Elle utilise ses pouvoirs de rencontre de manière optimale puis s'appuie sur ses missiles magiques. Elle tente de fuir si elle est en péril. Le porte-chaîne shadar-kai utilise au mieux son action de fugue d'ombre avant d'utiliser la danse de la mort. Il se concentre sur les contrôleurs et les meneur, il se bat jusqu'à la mort.



Caractéristiques des lieux :

Arbustes : Fournissent un couvert à une créature qui est dans la même case ou une case adjacente.

Pont de pierre : Le pont de pierre se trouve 3 mètres au-dessus du cours d'eau. Les créatures qui tombent du bord prennent 1d6 points de dégâts. Ils glissent ensuite de 2 cases vers le bas de la carte. Si un pouvoir ou une bousculade fait tomber une créature du bord, elle peut immédiatement tenter un jet de sauvegarde pour se rattraper d'une main au bord.

Cours d'eau : Le cours d'eau n'est pas assez profond pour se noyer, mais il est suffisamment puissant pour entraîner un personnage. Si quelqu'un tombe à l'eau il doit réussir un test d'athlétisme DD20 ou glisser de 2 cases vers le bas de la carte.

Broussailles : Les cases de broussailles bloquent les lignes de mire. Se déplacer dans ce type d'environnement nécessite 2 cases supplémentaires de mouvement.

Trésor: Les mercenaires possèdent un sac contenant des objets magiques parmi les suivants : arc long vicieux niv 2, symbole de vie niv2, armure de platé naine

Fin de la Rencontre

Si les Pjs assomment la mage ou le shadar-kai et les interrogent, ils peuvent apprendre que l'agent a été envoyé par ses supérieurs pour les capturer et reprendre le parchemin. Les berserkers sont des mercenaires et ne savent rien de pertinent. Le groupe est libre par la suite de poursuivre sa route, mais ceci est une autre histoire.

