

DUNGEONS & DRAGONS

LA BASTIDE DES KOBOLDS

Un Upgrade pour 5 joueurs de niveau 1 à 2

CREDITS

Développement et Upgrade:

Relecture:

Conception graphique:

BaronZéro

Freya Haukursdottr

Wizards of the Coast

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 oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Cet Upgrade a pour but de développer la partie avant le donjon proposer dans le guide du maître.

Introduction

Le manoir en ruine que l'on appelle la Bastide des Kobolds était autrefois le fier domaine d'un petit seigneur, un château fortifié avec vue sur la vieille route du Roi.

C'était il y a de nombreuses années et le nom et les gloires du seigneur sont oubliés depuis longtemps. Aujourd'hui la site porte ce nom en raison des humanoïdes malfaisants qui l'infestent. Le Bois de la Cape a également envahi les lieux, des arbres ayant poussé au milieu des cours et des jardins abandonnés.

Plusieurs tribus de kobolds occupent les ruines, cachées dans la multitude de boyaux, de décombres et de caves. Elles se querellent les unes avec les autres et lancent quelques assauts sur les communautés proches et les convois qui empruntent la vieille route du Roi.

Les kobolds se montrent depuis peu particulièrement agressifs. La tribu

des Cogneurs de crâne a pris le dessus et repoussé plusieurs rivales. Galvanisée, elle s'est emparée d'un chariot rempli de marchandises de valeur qu'elle a volé à une caravane sur la route du Roi. Au moment où commence l'aventure, les Pjs se trouvent dans le bourg de Cascadonne.

Vous pouvez utiliser une des trois amorces décrites dans le GdM, mais j'en ai rajouter deux détaillées ci-dessous:

Amorce 1: Une étrange missive

Une Aile Rouge, un messenger du seigneur protecteur remet aux Pjs un étrange document. Cette vieille lettre tombe en morceaux mais parle de la destruction du manoir par une horde de démons écaillés et d'un artefact magique doté de grand pouvoir et toujours dissimulés dans les profondeurs des souterrains. Le seigneur espère attirer la convoitise des Pjs afin qu'ils éliminent la menace des kobolds qui pullulent dans les ruines de l'ancienne demeure, le tout sans avoir à leur verser la moindre récompense.

Rencontre avec Valiel l'Aile Rouge

La façon dont se déroule la rencontre avec le messenger du seigneur est laissée à votre entière discrétion (ce peut être dans une auberge de Cascadonne par exemple). Cependant ce dernier explique que le document lui a été remis par son maître, qui lui a également déclaré que l'ancien manoir se trouve au sein du Bois de la Cape, au sommet d'une colline entre deux pics en forme de crocs. Il n'a pas lu la lettre mais il sait qu'elle émanait d'un des anciens habitants des lieux.

La lettre toute déchirée et tachée par endroits de sang séchée, reste lisible malgré le temps. Elle est enfermée dans un étui à parchemin en argent, orné d'un étrange emblème. L'écriture est mauvaise et il faut un test d'Intelligence (DD15) pour la déchiffrer.

Les aventuriers qui effectueraient quelques recherches en ville peuvent découvrir les informations suivantes sur la Bastide des Kobolds:

DD10: Il y a encore peu de temps, les tribus de kobolds du Bois de la Cape se battaient les unes contre les autres, mais elles semblent s'être alliées, sous l'influence d'une créature très puissante (il s'agit du dragon blanc Szarharax)

DD12: La tribu qui domine actuellement est celle des Cogneurs de crânes.

DD20: L'ancien baron qui dirigeait le manoir il y a des siècles de cela possédait une lame magique de grand pouvoir qui selon la légende avait le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses ennemis (la lame vampire qui sert de trésor ultime de cet aventure).

Amorce 2: Méchants Kobolds

Cette amorce peut être utilisée si les Pjs sont déjà sur la Route du Roi, en route vers ou au départ de Cascadonne. Ils remarquent bientôt une troupe de kobolds, leur peau peinte avec des marques de camouflage, qui tente de progresser dans un champ sans se faire remarquer. Les petits humanoïdes écaillés semblent porter quelque chose. A la discrétion du Mj cela pourrait être: une belle vierge effarouchée des clans barbares de la forêt de Blantronic ou un marchand halfelin des royaumes du sud. Les aventuriers auront dès lors le choix entre passer leur chemin ou se lancer à la rescousse de la victime des kobolds. Si le groupe passe sa route, les Pjs entendront parler dans le prochain village de la disparition d'une personne importante, enlevée par les kobolds de la Bastide du Bois de la Cape, une forte récompense étant offerte contre sa libération.

L'Histoire de la Bastide des Kobolds:

Il y a cela de nombreux siècles, un petit seigneur vint s'installer dans le Val de Nentir pour y fonder son château. La structure du bâtiment était essentiellement constituée de pierre et de bois tirés des exploitations environnantes, et lors des travaux un réseau souterrain de grottes et

cavernes fut mis à jour et incorporé à la structure. Au début les relations du seigneur des lieux étaient cordiales avec ses voisins, mais bientôt vinrent les batailles et escarmouches pour le contrôle de la route du Roi, puis finalement la guerre des Lances Sanglantes contre les orques de la Marche de Pierre. À cause d'une regrettable erreur du mage du château (un illusionniste) en charge de masquer la présence de la bâtisse aux envahisseurs, l'ennemi prit d'assaut les murs alors que la plupart des soldats étaient en train de se battre à la bataille des coteaux de Terregarde et tous les habitants furent massacrés par une avant-garde d'orques et de trolls goinfres menés par un sorcier tiffeling. Les années passèrent et une fois la poussière des combats retombées se furent les kobolds qui pénétrèrent dans le Bois de la Cape. Plusieurs tribus se divisèrent le terrain et c'est celle des Cogneurs de crânes qui tomba sur les ruines du manoir.

L'Aventure commence:

Une fois les Pjs prêts à partir affronter les dangers de la Bastide des Kobolds il leur faut environ une journée de voyage pour atteindre le Bois de la Cape depuis Cascadonne. Si vous utilisez l'accroche donnée en début de scénario, Valiel l'aile rouge guide les Pjs au travers des collines, il refuse par contre catégoriquement de pénétrer les bois, prétextant qu'il n'est pas du ressort des messagers d'explorer les endroits dangereux, puis il souhaite bonne chance aux aventuriers et les regarde s'éloigner. Dans un pré des Collines de Lune, ils vont faire la rencontre de Travok, un paladin au service de Kord, originaire de la cité sous la montagne de Martel, loin à l'est. Il est accompagné de son fidèle écuyer, une voleuse halfling nommé Shaena. L'étrange duo (un paladin et une voleuse !!) peut fournir quelques informations sur le Bois de la Cape et sur la protectrice des lieux. Ces deux Pnjs sont détaillés dans l'annexe afin que vous puissiez les réutiliser ultérieurement dans votre campagne si vous le souhaitez..

Au beau milieu d'une clairière, juste avant de pénétrer la forêt, se dresse une grande tente rayée jaune et noire. Un drapeau portant le symbole du dieu Kord flotte dans le vent fixé à son mât central. Un énorme sanglier harnaché comme pour la guerre et quelques mules sont attachés un peu plus loin. Sept nains, à première vue des serviteurs sont occupés à nettoyer le camp ou à faire la cuisine. Si le groupe arrive de nuit, un seul homme de garde est éveillé et se tient dos au feu de camp qui brûle au centre du campement. Dès que l'un des serviteurs aperçoit le groupe, ils appellent Shaena qui se trouve sous la tente. Travok est pour l'instant invisible car il est en train de 'prier' son dieu pour obtenir l'illumination (en fait il termine de cuvée les litres de bière qu'il a ingurgité la veille).

Une fois réveillé Travok se montre accueillant envers les Pjs, il les traite comme des amis et les invite sous sa tente à boire une chopine et à discuter un peu. Shaena reste à côté de lui afin que personne n'abuse de sa bonté, il s'avère intéressé par les projets des aventuriers d'explorer la Bâtisse des Kobolds et s'ils lui font bonne impression il avoue avoir le même projet. Cependant ses tentatives pour trouver le bâtiment se sont soldées par des échecs car il n'a pas encore réussi à trouver la réponse à l'énigme de la créature féerique qui garde cette partie de la forêt. En plus de cette information capitale, le paladin nain révèle au groupe qu'un étrange monolithe de pierre se dresse non loin du campement. Shaena lui a traduit les inscriptions mais il les a déjà oubliés, cependant il ne fait aucune difficulté pour indiquer la direction aux Pjs si ces derniers souhaitent l'examiner. Finalement, il révèle qu'un dragon blanc aurait été aperçu récemment en train de tourner autour du vieux manoir. Il est là pour le tuer.

Pour corser les choses vous pouvez utiliser l'une des options suivantes:

- Travok se joint à votre groupe de joueurs si ses derniers sont peu nombreux. Dans ce cas créez lui une fiche de personnage ainsi que pour Shaena et donnez les à vos joueurs.
- Shaena est en fait une halfling manipulatrice, jalouse de la puissance des joueurs. Elle souhaite s'emparer de leurs objets magiques pour elle-même. Elle les persuade de revenir au campement pour se reposer une fois leur mission terminée, mais une fois le groupe partie elle déclare à Travok les avoir surpris en train de prier une divinité malfaisante, Baine par exemple. Le

paladin et ses serviteurs, cachés, attaqueront les personnages quant ils réapparaîtront.

- Un assassin Doppelganger poursuit Travok. Transformé en l'un des serviteurs du paladin il attaque les visiteurs afin de provoquer une bagarre générale et tente d'éliminer le nain dans la confusion. Les Pjs devront faire preuve de beaucoup de diplomatie afin d'arranger la situation.

* Finalement si la rencontre entre les joueurs et le paladin se passe mal. Le nain, la halfling et leurs suivants peuvent former un groupe parallèle qui explorera les ruines de son côté et tentera de mettre des bâtons dans les roues de vos Pjs.

Dans les bois:

Une fois pénétrer dans la forêt, les Pjs rencontrent divers animaux, ainsi que quelques êtres féeriques de type Satyre. Ces derniers qui habitent ici depuis plus longtemps que les hommes patrouillent afin de chasser les intrus de leur territoire. Ces créatures hédonistes, ne vivent que pour la chasse et les plaisirs terrestres. Comme beaucoup de créature féerique, ils considèrent les humains et autres humanoïdes comme des jouets et ils se mettent à les suivre, bondissant hors des broussailles pour se remettre aussitôt à couvert. De toute façon à moins que le groupe ne cherche la bagarre, tout devrait relativement bien se passer, les satyres cherchant surtout à s'amuser à leur dépend et si possible à leur dérober un ou deux objets.

Environ trois lieux de forêt séparent les Pjs de leur objectif. Le sort d'illusion ayant été lancé par le mage incompetent de l'ancien manoir a curieusement réagit lorsque une partie du plan de Féerie est venu se superposer au plan matériel. 'Le Voile' comme l'appellent les kobolds a en effet créé une sorte de brume magique et scintillante qui entoure désormais la vieille bâtisse sur deux lieux, troublant les sens des humains. Le bois en lui-même est très étrange dans cette partie de la forêt, au lieu d'un enchevêtrement d'arbres et de broussailles, il est constitué de massifs de fleurs colorées ou de plantes et de bouquets d'arbres entretenus, le tout délimité par des chemins de mousse formant un véritable labyrinthe végétal (un effet de la proximité de Féerie). Un Pj observateur (test de nature, DD15) remarquera que ces îlots de végétation abritent pour la plupart des plantes qui ne poussent pas dans cette région. Des créatures chimériques et grotesques douées de parole vagabondent dans les bois, apparaissant et disparaissant aussi vite qu'elles sont apparus, mais ne s'approchant jamais assez des Pjs pour être identifiées. Finalement alors qu'ils approchent enfin de la Bastide des kobolds, une lamie apparaît, elle est la gardienne du voile et pose une énigme au groupe avant de les laisser passer. Elle ressemble à une femme âgée, toujours très belle, vêtue d'une robe vivante faite de scarabées et autres insectes. En cas de mauvaise réponse à cette énigme elle demande que l'un des Pjs lui fasse un don de vie (elle absorbe définitivement 5 Pv du volontaire).



L'énigme de la Lamie:

Si je le vois, il n'est pas pour moi. Si je m'en sers, je ne le paie pas. Si je le fais, je ne m'en sers pas. Si je l'utilise, c'est que je n'ai pas le choix.

Réponse: Un Cerceuil

La Bastide des Kobolds:

Cette partie du scénario traite l'intérieur des ruines de la Bastide des Kobolds, qui est maintenant habitée par toutes sortes de monstres ainsi que par Szarharrax, un jeune dragon blanc. On y trouve partout des traces de la violence qui s'est déchainée lorsque les orques et les trolls goinfres ont détruit les lieux. Il y a des années. Les lieux sont également hanté par Gramaric, le fantôme du mage auteur de l'illusion ratée, le pauvre et devenu dément au fils du temps mais vous pouvez le faire apparaître de temps à autre si vos joueurs sont en difficulté, il pourrait ainsi chasser une opposition trop forte ou les guider dans leurs recherches. Si l'action se ralentit, faites entendre aux Pjs des sons énigmatiques qui se propagent dans les profondeurs des tunnels, cela leur rappellera qu'ils ne sont pas seul dans les tunnels et qu'il ne vaut mieux pas s'attarder trop longtemps au même endroit. Voici quelques exemples de bruits que vous pouvez utiliser.

- Des ricanements, accompagnés de grognements et de reniflements, il s'agit des kobolds qui se déplacent dans leur domaine.
- Le goutte à goutte de l'eau qui tombe du plafond.
- Des grognements sourds et profonds (le dragon)
- * Un rire dément et des cris de lamentations pitoyables (Gramaric qui se lamente sur son échec)
- * Des hurlements de douleur, de rage et de combats (un écho de la bataille qui vit la destruction du manoir)

La bataille et les ravages du temps n'ont pas laissé grand chose du manoir en surface, le feu ayant fait partir en fumée la majorité du bâtiment et des objets de valeur qui pouvait se trouver à l'intérieur. Cependant l'effondrement du bâtiment a protégé l'accès à sa partie souterraine. À l'époque les orques, trolls et leur maître tiffeling, pressée de poursuivre leur avancée n'avaient pas pris la peine de fouiller les décombres. Les pièces et couloirs, pour la plupart mesurent entre 2,4 et 3 mètres de haut. La plupart des pièces ayant été agrandie étaient jadis ornées de tapisseries aujourd'hui en piètre état. L'air empesté la moisissure et une odeur indéfinissable piquante (celle des kobolds et du dragon blanc). Les pièces et tunnels sont jonchés d'ossements, d'excréments et d'armes brisées. Presque toutes les portes de bois ont été dégonnées et réutilisées en bois de chauffage ou de cuisson.

Finalement une espèce de mousse phosphorescente bleue a poussé un peu partout sur les murs et les plafonds. Des chauves souris volettent un peu partout et la base des murs est percée de trous de rats.

Les habitants des ruines sont décrits dans la ou les pièces qu'ils occupent le plus, mais comme la plupart se déplacent à leur gré, vous êtes libre de les faire apparaître comme bon vous semble pour les besoins du scénario. Les exemples suivants permettront également de relancer l'action en cas de besoin:

- * Un kobold solitaire, curieux repère les Pjs et entreprend de les suivre discrètement. Peut être s'agit il d'un enfant.
- * Les Pjs sont suivis par des kobolds de plus en plus nombreux, qui passent enfin à l'attaque lorsqu'ils se sentent assez forts. En attendant ce moment; ils évitent tout engagement grâce à leur connaissance des lieux.
- * Alors que les Pjs sont en mauvaise posture face à un groupe de kobolds, un hurlement terrifiant retenti, suivit d'un dialogue dans une langue incompréhensible. Les kobolds cessent aussitôt le combat pour écouter leur maître, ce qui permet aux Pjs de fuir.

* Un monstre puissant issu de la forêt fait irruption au beau milieu d'une bataille entre le groupe et des kobolds. Les deux parties sont obligés de s'allier pour vaincre la menace.