

Un scénario pour

**DUNGEONS
& DRAGONS**

5^e édition
Niveaux 2 à 4

La Collection des Corvées (II) – Chiens Errants

LA COLLECTION DES CORVEES

La Collection des Corvées est une série de mini-scénarii où les joueurs devront accomplir des tâches pour une organisation ou un individu dont ils sont redevables. Qui exactement ? C'est à la discrétion du MJ. Afin de rester générique, le terme « commanditaire » sera utilisé le long de l'histoire.

Bien évidemment, les PJ auront de la pression et devront réussir chaque tâche sous peine de mécontenter leur commanditaire et de subir de fâcheuses conséquences.

Le Commanditaire

Voici quelques exemples de commanditaires possibles : une guilde à laquelle un ou plusieurs joueurs appartiennent, un personnage puissant à qui les PJ doivent une faveur, un prêteur sur gages si les joueurs sont sans un sou, un maître-chanteur détenant des informations compromettantes, etc...

CHIENS ERRANTS - SYNOPSIS

Dans ce deuxième épisode des Corvées, le village de Pantru a été envahi par des bandes de chiens errants qui terrorisent les habitants et attaquent les passants. Les PJ sont envoyés pour enquêter et réaliserons qu'un démon s'est incarné dans le nouveau chef de meute.

L'HISTOIRE

Joshua Zenith était un prêtre de la Lumière puissant et respecté. Mais il doutait... doutait de sa mission sur Terre, doutait des bonnes intentions de son clergé, doutait même de l'existence de son propre dieu. Ses supérieurs s'en rendirent comptent et prièrent pour son salut. En

retour, ils reçurent une vision de leur dieu : il fallait éprouver la foi de Joshua. Le démon Menhazar avait réussi à s'échapper de l'emprise de son invocateur et sévissait alors dans la ville. Joshua fut mandaté de le traquer et le tuer. Accompagné de son chiot, Lumeous, qu'il venait juste de recevoir en cadeau, Joshua trouva et affronta Menhazar. Le combat fut terrible et le prêtre réussit à vaincre le démon. Mais il en paya le prix : ses deux mains avaient été gravement brûlées et il ne pourrait plus jamais s'en servir. Mais au moins le démon fut banni... c'était ce que pensait le prêtre. Ce qu'il ne savait pas, c'était que sa foi chancelante l'empêcha de finaliser le rituel et Menhazar fut enfermé, endormi, dans le corps Lumeous, attendant l'heure de sa vengeance...

Dix ans plus tard, les exploits de Joshua ont été oubliés et il ne reste que le « Vieux Josh », un infirme alcoolique qui passe ses journées à l'auberge de l'Hippocampe à mendier et boire, toujours flanqué de son chien, Lumeous. Celui-ci d'ailleurs est un voleur de nourriture et invétéré gourmand, spécialement de la saucisse que Philippo, le patron de l'Hippocampe, fait lui-même dans sa cave.

Mais les habitués de l'auberge ne donnent plus d'argent au Vieux Josh et connaissent les mauvaises tours de Lumeous et ne se laissent plus faire. Récemment, le chien a mordu un des clients de l'auberge, ce qui lui a valu d'être expulsé de celle-ci alors que le Vieux Josh a préféré rester au chaud à l'intérieur. Seul dehors sous la pluie, affamé et en rage, Lumeous a réveillé le démon Menhazar en lui qui a décidé de se venger et de prendre le contrôle du quartier.

MEUTES DE CHIENS

L'aura puissante de Menhazar a attiré tous les chiens de la ville dans le Quartier du Port. Le démon les a organisés en « meutes ». La plupart ont pour mission de terroriser et d'attaquer tout humanoïde qu'elles rencontrent.

Pour chaque **30mins** que les PJs parcourent dans le quartier, ils ont **50% de chance** de rencontrer une meute. Tirez le type en fonction de la table suivante :

d10	Type
1-6	Non-organisée
7-9	Organisée
10	Menée par un chef

Meute non-organisée

Ce type de meute se contente d'attaquer tout humanoïde en vue.

Déterminez la taille de la meute en fonction de la table suivante :

d4	Type	Composition
1-3	Petite	4 x NOR 1 x COS
4	Moyenne	6 x NOR 3 x COS

Tactique de combat : Aucune. Chaque chien attaque individuellement. Tout chien réduit à **1PV** (1HP) essaie de s'enfuir.

Meute organisée

Un chien plus intelligent que la moyenne mène cette meute et organise des tactiques de combats, maximisant les forces de chacun des membres de la meute.

Déterminez la taille de la meute en fonction de la table suivante :

d10	Type	Composition
1-3	Petite	1 x NOR 2 x COS 2 x VIC
4-9	Moyenne	2 x NOR 3 x COS 3 x VIC 1 x HUR
10	Grande	4 x NOR 4 x COS 4 x VIC 3 x HUR

Tactique de combat : Sélectionnez un chef de meute parmi les membres. Tant que celui-ci est vivant et visible, la meute reste organisée. Dans le cas contraire, la meute perd sa cohérence, les chiens Hur et Vic s'enfuient et seul les Nor et Cos restent. Tout chien réduit à 1PV (1HP) essaie de s'enfuir.

Cos : essaie en priorité d'agripper les adversaires les plus faibles.

Vic : ne se bat jamais seul et reste toujours à côté d'un autre chien afin de bénéficier de son bonus. Si un Cos agrippe une cible, un Vic essaiera d'en profiter.

HUR : reste toujours en retrait et utilise son attaque spéciale sur les adversaires les plus forts. Change de cible lorsque l'adversaire réussit son jet de sauvegarde.

Se déplacer en ville

Les PJs vont être amenés à se déplacer souvent dans le quartier, risquant périodiquement d'attirer une meute de chiens, ce qui peut provoquer à la longue des combats répétitifs et peut-être lassants. Faites preuve de jugement lorsque vous décidez de ces rencontres.

Aussi, encouragez vos joueurs à faire preuve de créativité pour éviter les combats. Discrétion, diversion, évolution par les toits... tous les moyens sont bons pour éviter de se battre.

Meute menée par un chef

Lumeous/Menhazar a choisi deux lieutenants, sélectionnés pour leur force et leur intelligence, et leur a insufflé une partie de son pouvoir démoniaque :

Le Colosse : ce chien était déjà naturellement grand et fort et le pouvoir l'a rendu encore plus massif et puissant. Il est féroce et serait capable de vaincre seul un lion.

Le Stratège : bien que physiquement faible, le pouvoir démoniaque a rendu le Stratège incroyablement intelligent, capable d'élaborer des plans complexes et des embuscades dangereuses. Il est celui qui a organisé les meutes et qui dirigent les patrouilles dans le quartier.

Chacun de ses chiens exceptionnels sillonnent le quartier avec leur meute respective.

Note : chacune de ses meutes ne peut être rencontrée qu'une seule fois dans l'aventure. Si vous tirez plusieurs fois ce type, utilisez à la place une meute organisée de taille moyenne.

Meute du Colosse	1 x Colosse 6 x COS 3 x HUR
Meute du Stratège	1 x Stratège 6 x COS 3 x VIC 2 x HUR

Colosse - Tactique de combat : Le Colosse se mesure toujours à l'adversaire qui est physiquement le plus fort. Les Cos s'occupent d'agripper les plus faibles. Les Hur servent d'appui.

Stratège - Tactique de combat : Le Stratège ne combat jamais directement. Il est en permanence protégé par deux Cos qui lui servent de bouclier. La meute n'attaque jamais directement mais tend des embuscades dans les rues étroites. Les Hur se placent en hauteur pour ne pas se faire attaquer en mêlée. Les Vic restent cachés et attaquent par surprise. Ensuite, les adversaires qui attaquent avec des armes à distances sont ciblés en priorité.

Types de chiens

L'armée de Lumeous se compose de quatre types de chiens :

NOR – Normal : aucune compétence particulière

Cos – Costaud : physiquement plus puissant, il a la possibilité d'agripper son adversaire

Vic – Vicieux : Utilise des tactiques de meute et attaque par derrière

HUR – Hurlleur : Peut utiliser son aboiement strident pour déconcentrer leur adversaire.

CHIEN – NORMAL	
Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 12 (armure naturelle 10, DEX +2) Points de vie 7 Vitesse 12m FOR 13 (+1) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 3 (-4) SAG 12 (+1) CHA 7 (-2)	AC 12 (natural armor 10, DEX +2) HP 7 Speed 40 ft. STR 13 (+1) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 3 (-4) Wis 12 (+1) CHA 7 (-2)
Compétences Perception +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 1/8 (25 PX)	Skills Perception +3 Senses Passive Perception 13 Langues - Challenge 1/8 (25 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The dog has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 +1) dégâts perforants	Bite. <i>Melee Weapon Attack</i> : +3 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 4 (1d6 +1) piercing damage

CHIEN – COSTAUD	
Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 11 (armure naturelle 10, DEX +1) Points de vie 10 Vitesse 12m FOR 14 (+2) DEX 13 (+1) CON 14 (+2) INT 3 (-4) SAG 12 (+1) CHA 6 (-3)	AC 11 (natural armor 10, DEX +1) HP 10 Speed 40 ft. STR 14 (+2) DEX 13 (+1) CON 14 (+2) INT 3 (-4) Wis 12 (+1) CHA 6 (-3)
Compétences Perception +3, Intimidation +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 1/4 (50 PX)	Skills Perception +3, Intimidation +3 Senses Passive Perception 13 Langues - Challenge 1/4 (50 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The dog has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 +2) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 12). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, le chien ne peut mordre que cette créature et a l'avantage aux jets d'attaque pour cela.	Bite. <i>Melee Weapon Attack</i> : +4 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 7 (1d8 +2) piercing damage. If the target is a Medium or smaller creature, it is grappled (escape DC 12). Until this grapple ends, the dog can bite only the grappled creature and has advantage on attack rolls to do so.

CHIEN – VICIEUX	
Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 13 (armure naturelle 10, DEX +3) Points de vie 7 Vitesse 12m FOR 10 (+0) DEX 16 (+3) CON 12 (+1) INT 5 (-3) SAG 12 (+1) CHA 7 (-2)	AC 13 (natural armor 10, DEX +3) HP 7 Speed 40 ft. STR 10 (+0) DEX 16 (+3) CON 12 (+1) INT 5 (-3) Wis 12 (+1) CHA 7 (-2)
Compétences Perception +3, Discrétion +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 1/8 (25 PX)	Skills Perception +3, Stealth +3 Senses Passive Perception 13 Langues - Challenge 1/8 (25 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The dog has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
Attaque sournoise (1/tour). Le chien inflige 4 (1d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec morsure et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié du chien qui n'est pas incapable d'agir et si le chien n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.	Sneak Attack (1/Turn). The dog deals an extra 4 (1d6) damage when it hits a target with bite and has advantage on the attack roll, or when the target is within 5 feet of an ally of the dog that isn't incapacitated and the dog doesn't have disadvantage on the attack roll.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 +1) dégâts perforants	Bite. <i>Melee Weapon Attack</i> : +3 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 4 (1d6 +1) piercing damage

CHIEN – HURLEUR

Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 12 (armure naturelle 10, DEX +2) Points de vie 6 Vitesse 12m FOR 10 (+0) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 5 (-3) SAG 12 (+1) CHA 10 (+0)	AC 12 (natural armor 10, DEX +2) HP 6 Speed 40 ft. STR 10 (+0) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 5 (-3) Wis 12 (+1) CHA 10 (+0)
Compétences Perception +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 1/8 (25 PX)	Skills Perception +3 Senses Passive Perception 13 Languages - Challenge 1/8 (25 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The dog has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4) dégâts perforants Aboiement. Le chien aboie d'un ton strident à une créature à 3m maximum qui doit réussir un jet de sauvegarde de SAG DD 11 ou bien être déconcentré par le bruit. Le chien doit utiliser son action lors de ses tours suivants pour prolonger l'aboiement. Une cible déconcentrée a désavantage sur ses jets d'attaque, de compétences et de sauvegarde. Une créature peut aussi relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Lorsque le jet de sauvegarde est réussi, l'effet prend fin. Une cible ayant réussi son jet de sauvegarde est immunisée contre l'aboiement jusqu'à la fin de la rencontre.	Bite. <i>Melee Weapon Attack:</i> +2 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit:</i> 3 (1d4) piercing damage Barking. The dog barks with a high pitch noise at one creature within 10 ft. who must succeed on a DC 10 Wis saving throw or be disturbed by the noise. The dog must use its action on subsequent turns to continue barking. A disturbed target has disadvantage on its attack rolls, skill rolls and saving throws. A creature can also repeat the saving throw at the end of each of its turns. If a creature's saving throw is successful, the effect ends on it. A target that successfully saves is immune to this barking for the rest of the encounter.

LE VILLAGE DE PANTRU

Environ ~20 chaumières incluant les fermes aux alentours.

La Bibliothèque

Cœur administratif du village où se trouvent le bureau du maire et la bibliothèque elle-même. La bibliothèque sert à la fois de dépôts de livres et d'écrits, de gestion des archives, registre des naissances et des décès, recensement et d'école. Le rôle de la bibliothécaire correspond principalement à la tenue des registres, à faire la classe pour la période obligatoire (3 mois de lecture/écriture à tout enfant âgé de 6 ans) et à gérer les livres (réception, prêt, échange). Dans un petit village, l'activité principale du bibliothécaire est copiste, c.-à-d. que l'Administration des Bibliothèques du Comté envoie des manuscrits (livres, parchemins) récents ou abîmés afin de les recopier neuf pour partager la connaissance. Le Maire gère les affaires liées au village et sert aussi de justice. Il n'y a pas de milice à Pantru car c'est un trop petit village. La Mairie fait aussi office

de Poste. Les postiers viennent toutes les semaines environ.

Auberge de l'Hippocampe

En plus d'auberge pour les réguliers et les voyageurs, elle sert de relai AVHI et maintient une étable pour les montures. Philippo, l'aubergiste, emploie un palefrenier appelé Arthur.

Les occupants :

Eli – Serveuse - ~20ans. Née dans le village, a toujours vécu là. Connait les environs par cœur et à peu près tous les habitants.

Caractère : habituellement joviale, n'a aucune ambition (ni mariage ni argent ni partir), déteste que les voyageurs de passage la prennent pour une fille facile ou une prostituée.

Avis sur la situation : préfère les chats aux chiens. Ne veut pas tenter quoique ce soit.

Philippo - Aubergiste - ~35 ans - ancien marin.

Après le naufrage du bateau sur lequel il travaillait, a décidé d'arrêter puis a voyagé au hasard dans le pays. Il est tombé amoureux de la région et a décidé d'ouvrir l'auberge de l'Hippocampe. Sa saucisse faite maison est très bonne et commence à avoir une petite réputation, ce qui a accru le passage dans son auberge. Il est en train de faire construire une extension pour avoir plus de chambres. Le secret de sa saucisse est qu'il ajoute des bouts de poisson dedans. Mais sa recette est secrète et il ne l'a révélé à personne.

Caractère : paranoïaque quant au secret de sa recette. Sinon, accueillant et chaleureux. Pour lui, sa vie actuelle est des vacances comparée à son ancienne vie de marin.

Son avis sur la situation – ref. quête de la viande pour la saucisse.

Vieux Josh - poivrot - ~55 ans – ref. Joshua Zenith

Kerri - Bibliothécaire - ~25 ans. Employée de l'administration, en poste au village depuis 1 an seulement. Elle a étudié à la grande ville la plus proche (nom TBD) et a gradué de l'administration des bibliothécaires. Ce village est son premier assignement où elle a remplacé l'ancienne bibliothécaire Sahra qui a pris sa retraite et habite encore au village. Son ambition est de gravir les

échelons de l'administration et être bibliothécaire superviseur à la Grande Bibliothèque de Brandirane. Elle porte en admiration la Comtesse de Brandirane qui est le sponsor officiel de l'administration des bibliothèques.

Caractère : ambitieuse pour sa carrière, rigoureuse dans son travail. N'a aucun intérêt pour les relations amoureuses même si elle couche de temps en temps avec Arthur, le palefrenier.

Avis sur la situation : elle pense que les Gardiens de la Forêt se rendront rapidement de la situation et viendront les libérer. Elle est aussi vaguement au courant de l'histoire du Vieux Josh et indique aux PJs d'aller voir Sahra (ref. quête de la vérité sur Joshua).

Tom - Paysan - ~30 ans. Etait venu à l'Hippocampe boire un coup tranquillement avec Léo. N'a jamais pu repartir. Est inquiet pour sa femme et ses enfants à la ferme et aussi pour ses cochons.

Caractère : travailleur et un peu bourru. Peu éduqué. Rôle beaucoup.

Avis sur la situation : veut absolument rentrer chez lui mais a peur de sortir. Demande aux PJs de l'escorter mais n'a rien pour les payer. Il leur dit que le maire les récompensera à son retour (le bourgmestre s'est enfui du village pour "aller chercher de l'aide").

Léo - Maréchal-ferrant - ~30 ans. Est venu boire un coup avec Tom. N'a jamais pu repartir. N'a personne qui l'attend chez lui donc ça ne le dérange pas de rester dans l'auberge avec la compagnie des autres. Flirte avec Kerri même s'il n'a aucune chance. Tom et lui sont amis d'enfance.

Caractère : pragmatique, aime boire avec ses amis, souffre de solitude.

Avis sur la situation : personnellement, est content d'avoir de la compagnie et pense comme Kerri que les Gardiens de la Forêt vont régler le problème rapidement.

Roger - Colporteur - un peu moins de 30 ans. Fais sa tournée dans la région ce qui lui prend tout l'été. A une femme et deux enfants qui l'attendent chez lui.

Caractère : amical, aidant et curieux. Aime les mystères.

Avis sur la situation : stoïque, il y aura bien quelqu'un pour résoudre le problème. Dès qu'il entendra parler du passé de Joshua, voudra aider les PJs à découvrir la vérité.

Autres endroits intéressants

Le magasin général : tenu par Mr et Mme Nelsot, on y trouve tout objet de la vie courante, principalement lié à l'agriculture. Le magasin général est ravitaillé par les marchands et colporteurs qui passent par le village.

Le maréchal-ferrant : Léo répare à peu près tout. Il est le seul à avoir une forge.

Le moulin et le four : tenu par Grégoire et son apprenti Mélanie, moud la farine et faire cuire pour tout le village.

La maison de Sahra : Sahra est l'ancienne bibliothécaire et est maintenant à la retraite. Elle a presque 60 ans et est un peu sourde et pas très mobile. Kerri s'occupe d'elle la plupart du temps. Sahra est la seule du village à connaître l'histoire complète de Joshua. La maison se trouve à la sortie Est de la ville. Ref. quête de la tragédie de Joshua.

EVENEMENTS

(Optionnel) Sur la route de Pantru

Le Foodie – La veille de leur arrivée, les PJs rencontrent Brill Tanders, un membre de l'Association des Arts Fins de la Cuistance. Il parcourt le pays pour découvrir des mets locaux exceptionnels. Une fois une spécialité découverte, il la reporte et l'ensemble des membres de l'association se déplace pour une dégustation officielle. Le siège social de l'association est à la capitale. Brill explique qu'il va au village de Pantru pour découvrir la saucisse de l'auberge de l'Hippocampe qu'un ami colporteur lui a vantée.

Le Chien du Bourgeois – Juste avant l'entrée du village, les PJs voient un carrosse sur le bord de la route et un homme en train d'essayer de réparer une roue qui a l'air endommagée. A l'intérieur, le bourgeois Astaro Villem interpelle les PJs. Il explique qu'il a perdu son chien Hobus il y a trois jours dans les environs et il a fait demi-tour pour retourner au village. Malheureusement, la roue de son carrosse a cassé et son valet Bertram est en train de la préparer mais cela va prendre du temps. Il demande aux PJs de l'escorter au village et de l'aider à retrouver Hobus. Il leur propose 20PO comme récompense et les PJs n'auront aucune difficulté à la faire monter à 50PO.

Astaro explique qu'il sera facile de reconnaître Hobus à sa large cicatrice sur le museau. Il a portrait avec lui :



L'ancien chef de meute

A leur arrivée au village, les PJs voient au loin un chien blessé acculé contre un mur et menacé par trois autres chiens (NOR). Ils ne vont pas tarder à se jeter sur lui.

Ce chien est Dogo et l'ancien chef de meute de la région. Depuis que le démon Menhazar s'est éveillé en Lumeous, ces deux s'affrontent pour la domination de la meute.

Quelques heures plus tôt, Dogo et Lumeous et se sont battus. Dogo a été grièvement blessé à la cuisse (qui continue à saigner) et a subi une brûlure importante au flanc. Il a réussi à s'enfuir mais Lumeous a envoyé une petite meute pour le retrouver et « terminer le travail ».

Si les PJs interviennent, ils ne devraient pas trop avoir de difficulté à se débarrasser des assaillants et à sauver Dogo. Celui-ci utilise alors son pouvoir pour disparaître dans une ruelle mais reviendra à la fin de l'aventure pour aider les PJs.

La tragédie de Joshua

Lorsque Kerri entend les PJs parler de Lumeous ou le Vieux Josh, elle objecte pour dire ce qu'elle sait : Sahra, la précédente bibliothécaire, lui a raconté qu'avant d'être un poivrot handicapé, Joshua était un religieux venu au village pour tuer un démon. Kerri n'en sait pas plus mais conseille aux PJs et prendre le risque d'aller voir Sahra qui habite encore au village, à la bordure Est, une petite maison avec un parterre de fleurs devant.

Si les PJs y vont, ils trouveront la maison et rencontrera Sahra. Celle-ci, bien qu'âgée (60+) les accueillera avec plaisir et leur offrira de la bière au miel et des gâteaux un peu rance pour rafraîchissement. Elle raconte l'histoire et Joshua Zénith et insiste sur le fait qu'elle se souvient très bien que c'était il y a 12 ans car "Lumeous était un si mignon chiot à l'époque..."

Les éradicateurs

Les PJs rencontrent dans la rue les cousins Phileas et Todac ainsi que leur « véhicule de guerre » : une chaise à porteur pour deux personnes dans laquelle ils ont taillé des meurtrières dans les portes. Celle-ci est d'ailleurs couverte de griffures. Phileas est le fils d'un noble, bon-à-rien et fainéant, qui s'est fait jeter de chez ses parents. Avec son cousin Todac, ils ont décidé de tenter l'aventure et leur première quête leur a été fournie par le Maire du Pantru : éradiquer les chiens errants qui envahissent le village. Le Maire leur a promis une récompense de 5PA par tête de chiens ramenée.

Comme ils ne sont pas de combattants, mais pas stupides non plus, Phileas et Todac ont trouvé une stratégie efficace : Phileas a volé une chaise à porteur à son père qu'il a converti en forteresse mobile. Lorsqu'ils rencontrent une meute de chiens, les cousins se mettent à l'abri dans la chaise à porteur, et attaquent avec des arbalètes à travers les meurtrières. Jusqu'ici, leur tactique a bien fonctionné mais ils n'ont pas encore rencontré de meutes sérieuses.

Phileas n'est pas particulièrement doué avec une arbalète mais Todac l'est réellement.

Si les PJs ont l'air impressionnants, Phileas leur proposera de s'allier et de partager la récompense.

Caractère : Phileas et Todac ne sont ni braves ni courageux. Mais Phileas est plus malin que la moyenne donc il se débrouille toujours pour profiter de n'importe quelle situation. De plus, son éducation de noble lui a fourni pas mal de connaissances utiles.

La piste du démon

Les cousins Phileas et Todac racontent avoir vu un rassemblement d'une immense meute derrière le moulin. Tous les chiens étaient tournés vers un petit chien qui était aurolé de flammes avec des yeux rouges terrifiants. Ils se sont enfuis avant de voir la suite.

Comme les cousins ne sont pas du village, ils ne connaissent pas Lumeous et donc ne peuvent pas l'identifier. Leur description est assez vague. Si les PJs décrivent précisément Lumeous, alors les cousins confirmeront que c'était bien lui, "mais en version enflammée" rajoute Phileas.

Si les PJs vont voir derrière le moulin, ils ne trouveront rien. La meute est partie.

Affamé ou risqué

A la fin de la première journée à l'Auberge de l'Hippocampe, Filippo prend à part le PJ qui semble être le chef ou celui qui a été le plus avenant/généreux. Il l'amène dans la cave qui est remplie de fûts et barriques et dit d'un air inquiet :

"La situation est difficile. Après le repas de ce soir, nous n'aurons plus assez de nourriture. Je n'ai eu aucun ravitaillement depuis une semaine. Mon livreur devait venir il y a deux jours mais n'est jamais arrivé... Il a dû être attaqué par la meute." Il regarde le PJ intensément.

"Pour le bien des gens d'ici, pouvez-vous tenter une sortie ? J'ai une grosse commande de viande de porc chez Tom qui m'attend. Sa ferme est à une heure du village. Il faudrait que vous la rameniez. Je n'ai pas beaucoup d'argent pour vous payer mais je suis sûr que nous pouvons trouver un arrangement. Qu'est-ce que vous en dites ?"

Si les PJs acceptent, ils doivent sortir de la ville et revenir avec une charrette de viande de porc. Lorsqu'ils arrivent chez Tom, Mira, sa femme, déclare que la viande ne tiendra pas une journée de plus et que les PJs ne doivent pas traîner.

Pour sortir du village, les PJs ne rencontrent pas de meutes. Lumeous a compris que Filippo se fait ravitailler par la ferme de Tom et a fait poster des gardes pour l'avertir quand le chargement arrivera. Il ne sait pas que c'est la matière première et non les saucisses directement. Il envoie la meute du Colosse pour intercepter la viande et la lui ramener.

L'attaque de la meute du Colosse lorsque les PJs ont la viande de porc de la ferme de Tom n'a pas pour but de voler la viande. Lumeous lutte encore avec son démon intérieur et préfère manger la saucisse que la viande crue.

Le Colosse a été chargé d'attaquer et d'affaiblir les PJs en préparation du prochain affrontement.

Si le combat tourne en faveur de la meute, celle-ci abandonne ses proies lorsque 50% des PJs sont inconscients.

Si le combat tourne en faveur des PJs, le Colosse ordonne à sa meute de partir en retraite, quitte à sacrifier quelques-uns pour couvrir la fuite des autres.

Dans tous les cas, lors de cette rencontre, la meute doit donner l'impression de vouloir s'emparer de la viande.

LA FIN

En final, les PJs devraient être en mesure de ramener la viande à Filippo et celui-ci fait les saucisses en quelques heures à peine, aidé par Eli. Si les PJs sont en train de suivre une autre quête/piste à l'extérieur entre temps, il faut s'arranger pour que les saucisses soient prêtes lorsque les PJs reviennent. En attendant, il faut bien souligner que l'odeur alléchante de la cuisine embaume non seulement toute l'auberge mais aussi tout le village. Les PJs devraient aisément deviner que les chiens l'auront aussi sentie.

Note comique : lorsque Filippo est en train de cuisiner les saucisses, Brill Tanders fait au milieu de la salle de l'auberge des exercices de préparations pour « préparer son corps et esprit à la dégustation ». Il se prend très au sérieux mais est totalement ridicule. Il encourage les PJs à faire pareil et donne en même temps un cours d'anatomie sur toutes les parties du corps impliquées lors d'un repas. *utiliser cette scène pour détendre l'atmosphère*

Les PJs sont de retour de leurs enquêtes et sont à l'auberge. Tous les PNJs sont présents incluant Todac et Phileas sauf Tom qui est resté chez lui lorsque les PJs sont allés chercher la viande de porc.

Tout le monde est à table prêt à manger la saucisse si réputée de Filippo. L'odeur qui flotte dans l'air est alléchante, un tonneau de bière a été mis en percé. Le vieux Josh est toujours endormi sur le coin du comptoir, probablement dans cet état comateux propre aux alcooliques de longue date. Bien évidemment, à moins qu'un PJ le spécifie, personne ne s'inquiète de ce qu'il se passe dehors.

Dehors justement, tout le village a senti l'odeur de la bonne saucisse et Lumeous a décidé que c'était la bonne occasion de se venger. Les meutes de chiens encerclent l'auberge et s'apprêtent à agir.

Alors qu'à l'intérieur, le repas vient de commencer, le Colosse défonce la porte principale de l'auberge et une meute de chiens attaque tout le monde. D'autres chiens Cos arrivent à défoncer les volets et rentrent par les fenêtres. Certains, plus petits, ont réussi à grimper sur le toit et à atteindre la cour intérieure et donc affluent par la porte de derrière.

Tout le monde est assailli par les chiens :

Philippo se jette par-dessus le comptoir, ce qui lui offre un couvert temporaire.

Eli hurle et essaient de s'enfuir vers l'escalier mais se fait attraper et plaquer au sol par un chien costaud.

Kerri grimpe sur une table et essaie de donner des coups de pieds mais un chien lui saisit le bas de sa robe.

Léo part au secours de Kerri.

Brill est furieux et commence à lancer des verres, assiettes et ustensiles à tout ce qui se trouve autour de lui.

Phileas et Todac ont plus de chance et atteignent l'escalier pour se barricader dans une chambre.

Le vieux Josh s'éveille mais aucun chien ne l'agresse (ordre de Lumeous).

Astaro Villem hurle comme si on engorgeait une truie.

Au 2ème round, Lumeous rentre sous sa forme démoniaque (enflammée) dans l'auberge. Son objectif principal est Philipppo qui l'a fait chasser de l'auberge. Il est suivi par le Stratège qui, grâce à son aura et ses ordres aboyés, renforce l'assaut en bonus.

Au 4ème round, Joshua qui a été réveillé appelle Lumeous affectueusement et s'approche de lui.

Si Dogo a été sauvé par les PJs : Le Colosse essaie d'intercepter Joshua (abandonnant son adversaire) mais est projeté au dernier moment au sol par Dogo qui est apparu de nulle part.

La dernière scène est Joshua qui s'approche de Lumeous comme s'il ne remarquait pas qu'il était en feu, le caresse et lui donne un bout de saucisse. Il est auréolé d'une lumière divine. Lumeous a l'air de lutter contre son démon intérieur qui apparaît en surimpression au-dessus de lui. Finalement, Joshua le bannit.

L'aura démoniaque disparaît et les chiens ne sont plus sous son emprise. Ils abandonnent le combat et s'enfuient. Le Colosse redevient un chihuahua tout ridicule qui s'enfuit en piaillant. Dogo a disparu. Le sol est jonché de chiens morts ou blessés. Tout le monde se réjouit de la victoire, Joshua donne affectueusement de la saucisse à Lumeous.

RECOMPENSES

Aucune. Sinon ce ne serait pas une corvée...

EPILOGUE

Le lendemain, le maire arrive au village avec une troupe de 6 gardiens de la forêt. Ils trouvent un village paisible et sans aucun chien. Après explications, les PJs sont récompensés.

L'intervention divine de Joshua l'a complètement transformé. Il est sobre, a l'air moins négligé qu'avant (même si les marques des années d'alcoolisme ne pourront jamais être complètement effacées). Il a compris que ces années de déchéance n'étaient qu'une épreuve de son dieu qui savait que le démon n'avait pas été tué. Joshua demande aux PJs de les accompagner comme ils vont vers le Nord car il a décidé de rentrer chez lui. Lumeous vient avec lui.

La soirée se termine sur le mariage improvisé de Kerri et Léo. En effet, Kerri s'est rendue compte combien Léo l'aimait quand il l'a défendue contre les chiens au péril de sa vie. Le mariage est célébré par le maire dans la Bibliothèque et les PJs sont les témoins.

CARACTERISTIQUES

Personnages principaux



LUMEOUS – CHIEN DES ENFERS

Fiélon de taille S, loyal mauvais	Small Fiend, Lawful Evil
CA 14 (armure naturelle 13, DEX +1) Points de vie 34 Vitesse 12m FOR 16 (+3) DEX 12 (+1) CON 12 (+1) INT 12 (+1) SAG 10 (+0) CHA 12 (+2)	AC 14 (natural armor 13, DEX +1) HP 34 Speed 40 ft. STR 16 (+3) DEX 12 (+1) CON 12 (+1) INT 12 (+1) Wis 10 (+0) CHA 14 (+2)
Compétences Perception +2, Intimidation +4 Immunités aux dégâts feu Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15 Langues comprend l'infernal mais ne peut pas le parler Puissance 3 (700 PX)	Skills Perception +5, Intimidation +4 Damage Immunities fire Senses darkvision 60ft. Passive perception 15 Languages understands infernal but can't speak it Challenge 3 (700 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Lumeous a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe. Tactique de groupe. Lumeous a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir. Aura de Commandement de Chien. Tout chien à une distance de 9m doit obéir Lumeous excepté s'il réussit un jeu de sauvegarde SAG DD 15	Keen Earing and Smell. Lumeous has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell. Pack Tactics. Lumeous has advantage on an attack roll against a creature if at least one of his allies is within 5 feet of the creature and the ally is not incapacitated. Dog Command Aura. Any dog within 30ft. is compelled to obey Lumeous unless it succeed a Wis saving throw DC 15

ACTIONS

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 +1) dégâts perforants.
Souffle de feu (Recharge 5-6). Lumeous exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 21 (6d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

DESCRIPTION

En temps normal, Lumeous est un adorable petit chien qui ferait fondre le cœur de toute personne. Mais lorsque le démon en lui se manifeste, ses yeux deviennent rougeoyants et sa fourrure se couvre de flammes.



DOGO – CHIEN TEMPOREL

Créature monstrueuse de taille M, loyal neutre	Medium monstrosity, Lawful Neutral loyal neutre
CA 17 (armure naturelle 15, DEX +2) Points de vie 27 Vitesse 9m FOR 13 (+1) DEX 15 (+2) CON 12 (+1) INT 14 (+2) SAG 10 (+0) CHA 6 (-2)	AC 17 (natural armor 15, DEX +2) HP 27 Speed 30 ft. STR 13 (+1) DEX 15 (+2) CON 12 (+1) INT 14 (+2) Wis 10 (+0) CHA 6 (-2)
Compétences Perception +2, Intimidation +4 Perception passive 15 Langues comprend le commun mais ne peut pas le parler Puissance 3 (700 PX)	Skills Perception +5, Intimidation +4 Passive perception 15 Languages understands common but can't speak it Challenge 3 (700 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Dogo a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe. Déplacement temporel (Recharge 5-6). Dogo se déplace instantanément dans le Plan du Temps.	Keen Earing and Smell. Dogo has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell. Timeslip (Recharge 5-6). Dogo slips instantly into the Temporal Prime.
Morsure. <i>Attaque au corps à corps avec une arme</i> : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. <i>Touché</i> : 5 (1d8 +1) dégâts perforants. Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, Dogo bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, de l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, et peut utiliser une attaque de morsure en action bonus	Bite. <i>Melee Weapon Attack</i> : +5 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 5 (1d8 +1) piercing damage. Haste (Recharge 5-6). Until the end of its next turn, Dogo magically gains a +2 bonus to its AC, has advantage on Dexterity saving throws, and can use its bite attack as a bonus action.

DESCRIPTION

Dogo est un chien plus grand que la moyenne. Il a la posture droite et un regard perçant, ce qui impose un certain respect. Son corps est musclé et athlétique.

CHIEN – LE COLOSSE

Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 15 (armure naturelle 13, DEX +2) Points de vie 52 Vitesse 12m	AC 12 (natural armor 13, DEX +2) HP 52 Speed 40 ft.
FOR 16 (+3) DEX 14 (+2) CON 15 (+2) INT 7 (-2) SAG 12 (+1) CHA 5 (-3)	STR 16 (+3) DEX 14 (+2) CON 15 (+2) INT 7 (-2) Wis 12 (+1) CHA 5 (-3)
Compétences Perception +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 2 (450 PX)	Skills Perception +3 Senses Passive Perception 13 Languages - Challenge 2 (450 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le Colosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The Colossus has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d10 +5) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre.	Bite. <i>Melee Weapon Attack:</i> +6 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit:</i> 10 (1d10 +5) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 14 Strength saving throw or be knocked prone.

CHIEN – LE STRATEGUE

Bête de taille M, sans alignement	Medium beast, unaligned
CA 12 (armure naturelle 10, DEX +2) Points de vie 26 Vitesse 12m	AC 12 (natural armor 10, DEX +2) HP 26 Speed 40 ft.
FOR 11 (+0) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 14 (+2) SAG 12 (+1) CHA 12 (+1)	STR 13 (+0) DEX 14 (+2) CON 12 (+1) INT 14 (+2) Wis 12 (+1) CHA 12 (+1)
Compétences Perception +3 Sens Perception passive 13 Langues - Puissance 2 (450 PX)	Skills Perception +3 Senses Passive Perception 13 Languages - Challenge 2 (450 XP)
Odorat et ouïe aiguisés. Le Stratège a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.	Keen Earing and Smell. The Strategist has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.
Aura du meneur. Tout chien à moins de 9m du Stratège a avantage sur son jet de sauvegarde SAG contre le charme et la peur.	Leadership Aura. All dogs within 30ft. of the Strategist have advantage on their Wis saving throws against charm and fear.
ACTIONS	ACTIONS
Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 +1) dégâts perforants Tacticien. Le Stratège aboie des ordres à sa meute et organise le combat. Au début de son tour, le Stratège peut donner à chaque chien à une distance de 4,5m soit un +1 au jet d'attaque soit un +1 à la CA.	Bite. <i>Melee Weapon Attack:</i> +3 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit:</i> 4 (1d6 +1) piercing damage Tactician. The strategist barks orders to his pack and organize the fight. At the beginning of its turn, the Strategist can decide to grant each dog within 15ft. either +1 to the attack roll or +1 to AC.

CREDITS

Lumeous – image originale de *ractapopulous*

Licence CC0 Creative Commons

<https://pixabay.com/en/dog-animal-art-abstract-pet-cute-2471271/>