

DUNGEONS & DRAGONS

Chapardage

Une mini aventure pour 4 à 6 joueurs de niveau 2 à 4

CREDITS

Rédaction 5.0: Baron.Zéro

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



Chapardage est une aventure pour la V5 de D&D conçu pour quatre à six aventuriers de niveau niv 2 à 4. L'aventure peut être facilement adaptée pour des héros plus ou moins puissant en modifiant la catégorie d'âge du dragon.

Le scénario est adapté à des groupes d'aventuriers composés de presque toutes les classes car il met l'accent sur la réflexion et la résolution d'un problème et non sur des combats. L'aventure fournit également aux héros la possibilité d'interagir avec deux personnalités locales importantes.

Chapardage prend place dans le village portuaire de Lukus une ville fantastique générique, mais il peut être facilement adapté à presque n'importe quel autre endroit.

Contexte de l'aventure

Même si ce n'est pas encore parvenu aux oreilles de la population, la baronne de Lukus a un sérieux problème. La baronne, renommée pour être une célèbre collectionneuse de bêtes exotiques, a perdu une de ses créatures qui s'est échappée il y a trois jours. Cette créature, un jeune dragon blanc surnommé Givre a fui vers le sud-ouest de la ville. Hier la baronne a appris que Givre rôdait sur les quais, harcelant les pêcheurs et leur volant le produit de leur travail.

Le dragon attaque un bateau de pêche en particulier. Tous les jours à peu près à la même heure il se rend au bateau et vole en cercle autour à la recherche de la possibilité de fondre dessus et de chiper un panier de poisson frais. Le capitaine un vieil homme nommé Donovan, a tenté tout ce qu'il pouvait pour chasser la bête, mais rien ne fonctionne. Il semble que le dragon ait pris goût à son poisson.

Voici deux manières d'impliquer vos aventuriers dans cette mission :

* Les héros flânent dans la rue, près des quais quand soudain un poisson tombe du ciel juste en face d'eux. Un vieux pêcheur arrive en courant secouant ses poings vers le ciel. Les héros discutent avec cet homme et il leur demande de l'aide.

* Si les héros semblent indifférents à la détresse du vieil homme ils rencontrent un peu plus tard un crieur public offrant une récompense pour la capture du dragon. Dans tous les cas ils finissent par rencontrer Sir Edwards, l'intendant de la baronne. Il les informe que sa maîtresse a décrété que le dragon devait être capturé vivant et indemne.

L'aventure commence

Scène 1

Il appartient au MJ de décider pourquoi les héros se trouvent à Lukus. Lisez ou paraphrasez ce qui suit une fois que les héros se promènent le long de la place du marché ou dans une rue près des quais:

Bien que les rues soient lumineuses sous le soleil d'après-midi, la brise qui souffle de la mer à l'est reste glaciale. Tandis que votre groupe avance dans la rue, un étrange événement vous arrête subitement. Un poisson frétilant vient de tomber du ciel directement sur votre route. Le poisson brille d'humidité sous la lumière du soleil et ses branchies s'ouvrent et se ferment de manière convulsive tandis qu'il tente de respirer.

Soudain, un cri jaillit de la rue. Un vieil homme en combinaison de cuir clopine aussi vite qu'il le peut vers votre groupe. Il regarde dans le ciel en agitant les poings. " Pourriture, vermine écailleuse, laisse mon bateau tranquille maudit! "

Les héros qui lèvent les yeux au ciel au même moment peuvent apercevoir un dragon blanc serrant un panier de poissons dans ses serres. La créature a du laisser tomber un poisson de son panier dans la rue alors qu'elle survolait les héros. Le dragon disparaît rapidement derrière les toits de plusieurs bâtiments à proximité dans la direction générale du port.

Tandis que le dragon disparaît, le vieil homme s'arrête devant les héros et commence à taper du pied, maudissant la bête à haute voix. Les aventuriers qui tentent de calmer le vieil homme et l'interrogent doivent faire un jet de Persuasion (DD 12). Une fois calmer l'homme se penche pour ramasser le poisson et s'excuse pour son langage grossier si des dames sont présentes. Il se présente comme étant Donovan, pêcheur de profession.

Si les héros demandent ce qu'il se passe, Donovan leur explique comment le dragon le harcèle depuis quelques jours (voir la section sur le contexte de l'aventure pour plus de détails). Donovan ne sait pas d'où il vient, il sait seulement qu'il a perdu une belle somme à cause de tout ces chapardages au cours des derniers jours. Si les héros semblent intéressés ou ont une apparence évidente d'aventuriers, il les supplie de l'aider. Il ne peut pas offrir beaucoup d'argent, mais il leur promet son amitié éternelle s'ils le débarrassent de la bête. Si les héros ne semblent pas intéressés Donovan leur fait ses adieux et repart vers son bateau en maugréant. Malgré ce revers, le Mj a encore la possibilité de ramener les héros dans le droit chemin avec des incitations monétaires (voir la scène II). Si les héros acceptent d'aider le vieux pêcheur, Donovan sourit et les invite dans son bateau.

Nous allons manger un morceau et attendre que la bestiole revienne. Et ne craignez rien, il reviendra. Je n'ai jamais vu une bestiole qui pouvait dévorer autant de poissons en une seule journée!

Donovan ouvre la voie vers les quais où son bateau est actuellement amarré. (voir la scène III).

Scène 2

Si les héros ne semblent pas intéressés par l'offre du pêcheur, le Mj devrait leur permettre de mener leurs affaires en ville puis après quelques temps de jeu, lisez ou paraphrasez ce qui suit:

L'après-midi, le soleil semble encore moins capable de conjurer le vent

glacial qu'il ne le faisait il y a quelques heures. Les rues sont encombrées de longues ombres et partout où vous regardez, les gens vêtus de longs manteaux semblent à la recherche d'un endroit plus chaud où s'abriter.

Comme vous avancez vers votre destination, vous entendez la voix d'un crieur public. «Soyez averti! Un dragon chasse sur les quais! Par proclamation de la baronne, tous les roturiers doivent se chercher un abri! Aventuriers, prenez garde! La baronne offre une prime de 1000 souverains d'or pour tout groupe qui sera capable de capturer la bête vivante! L'homme au visage rouge se déplace alors resserrant le col de son manteau autour de son cou. Soyez averti!..... Sa voix s'emporte au loin tandis qu'il tourne un coin de rue.

Cette scène a deux utilités. Premièrement, elle fournit au Mj un moyen (incitation monétaire) pour plonger les héros dans l'aventure s'ils ont refusé d'aider Donovan en Scène I. D'autre part, elle démontre que la présence du dragon est devenu un danger public et que la baronne a besoin d'aide pour résoudre le problème.

Scène 3

Une fois les héros visitent les quais, accompagnés de Donovan ou non, Lisez ou paraphrasez ce qui suit:

Les quais semblent étrangement calme en ce milieu d'après-midi. Vous constatez que toute la zone est pratiquement déserte et que tout les navires de pêche sont fermement attachés aux docks. Aucun bateau n'est visible dans la baie.

Les seules personnes présentes se tiennent debout les bras croisés au bout de l'extrémité nord du quai. Les trois hommes se tiennent en plein air à côté d'une planche qui conduit à un bateau tout proche. C'est bien sur le bateau de pêche de Donovan. Le groupe se compose de Miles Edwards (mâle humain aristocrate) intendant de la baronne et deux gardes de la ville affectés à sa protection. Si les héros sont accompagnés par donovan il se dirige droit vers le groupe de l'intendant. Si les héros sont venus de leur propre chef, donovan est déjà à bord et ils doivent répondre aux questions de l'intendant avant de voir le vieil homme.

Miles est un petit homme qui se sent supérieur à quiconque n'est pas de naissance noble. Il est agacé que la baronne l'ait affecté à cette tâche servile et à bien l'intention de partager sa misère avec tous ceux qu'il rencontre. Après s'être présenté aux héros en maître, il demande s'ils sont des mercenaires venus chercher sa générosité. Si les héros ne sont pas conscients qu'il y a une prime, miles les informe que la baronne a offert 1.000 souverains d'or pour le premier groupe capable de capturer le dragon vivant et indemne. Miles prend grand soin de souligner ce point, le répète souvent, en disant que tuer la créature est inacceptable et agir autrement amènerait les héros au même niveau que les brigands aux mains sanglantes qui ne savent pas comment résoudre quoi que ce soit sans faire usage de la violence.

Une fois informé que la baronne veut le dragon vivant, donovan secoue la tête et marmonne des malédictions. Une fois que tout le monde a dit ce qu'il avait à dire sur ce point, donovan invite ceux qui le veulent à bord de son navire pour y partager un peu de pain rassis, du poisson séché et de la bière éventée. Voyant que le bateau est bondé de paniers de poissons puants, miles décline cette offre et reste sur le quai avec ses hommes. Si les héros vont à bord l'intendant leur rappelle que la baronne veut le dragon vivant avant de quitter les lieux. Durant le repas les héros sont libres de faire des plans ou les préparatifs qu'ils désirent. Givre arrive au bout de quelques heures et commence à tourner au dessus du bateau à une hauteur d'environ 15 mètres.

Après avoir étudié la situation pendant dix ou quinze minutes il s'abat sur le pont et tente d'arracher un panier de poissons. Si tout le poisson a été couvert ou déplacé, il se pose sur le pont et renifle un peu partout (ce qui fait sévèrement tanguer le navire). Toute personne à bord doit alors effectuer un test d'Acrobatie (DD 15) ou être projeté sur le pont, ou peut-être à la mer (à la discrétion du Mj). Si les aventuriers tentent de capturer le dragon à ce moment, passez à la scène finale du scénario.

Capter le dragon

Givre est une créature extraordinairement stupide, même pour un dragon blanc. En effet, après avoir passé toute sa vie en captivité et sans aucune directive de l'un des siens, il n'est pas grand chose de plus qu'un oiseau dans le corps d'un monstre reptilien.

En tant que tel, il ne reconnaît pas le danger de revenir au même endroit encore et encore pour se nourrir. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il aime le poisson qui se trouve à bord du bateau de donovan et il y revient encore et toujours. Même s'il est attaqué par les héros il ne comprend rien. Il oublie rapidement les mesures prises contre lui et retourne vers le navire après quelques heures (ce schéma se répète toutes les quelques heures jusqu'à ce que le soleil se couche ou que les héros le capturent). Sauf quand il essaye d'arracher un panier de poissons, givre reste toujours à au moins 15 mètres du bateau.

Comme les dragons blancs ne sont pas endémiques sous ce climat, givre trouve les vents froids un peu tiède. Ce temps chaud (pour lui), le fait dormir et après avoir mangé un panier de poissons il vole sur un petit îlot rocheux à quelques miles au large des côtes afin de faire une sieste pendant quelques heures. Il dort aussi sur l'île chaque nuit.

Givre n'est pas intrinsèquement agressif et apparaît en fait assez docile voire apprivoisé. S'il est coincé ou piégé il se bat, mais il tente toujours de se libérer et de s'enfuir en priorité. Il est facilement dupé ou attiré, mais sa grande force physique et ses capacités de dragon lui permettent de s'échapper des efforts les plus banals pour le capturer. Par exemple, s'il est prit au lasso ou encordée, sa force est généralement suffisante pour faire éclater la plupart des entraves. Les cordes ou les chaînes, même épaisses deviennent moins résistante une fois congelées par son souffle glacial.

Le MD est encouragé à jouer jusqu'à l'étrange le comportement de ce dragon, ce qui rend la créature massive beaucoup moins menaçante. L'idée est de présenter cet adversaire monstrueux comme une sorte d'animal de compagnie. Dans l'ensemble, cela devrait être une tâche difficile de capturer le dragon sans lui nuire, et les héros tombent en panne d'inspiration à plusieurs reprises à moins d'utiliser un stratagème extrêmement intelligent dès le début. En fin de compte, les héros qui utilisent un piège astucieux devraient être autorisés à réussir à capturer le dragon, mais uniquement après une course-poursuite pénible.

Conclusion

Une fois que givre a finalement été capturé, Miles et ses hommes refont leur apparition avec un chariot, puis ordonne aux héros de charger le dragon à bord. Il les dirige ensuite vers la demeure de la Baronne, il insiste sur le fait qu'ils doivent marcher derrière le chariot, au cas ou !

Une fois au manoir la garde de la baronne prend le contrôle du dragon et les héros sont invités à dîner avec la baronne elle-même. Contrairement à son intendant, c'est une femme agréable. Elle exprime sa gratitude pour l'aide et le service des héros et leur demande de raconter l'histoire de leur traque. S'ils arrivent à l'impressionner, la baronne leur demande de raconter d'autres histoires de leurs aventures. S'ils sont intéressés, elle explique que Givre est un animal de sa ménagerie et qu'il s'est échappé parce qu'un serviteur stupide avait laissé la cage du dragon déverrouillée. Elle est prête à discuter de ses autres créatures exotiques (un gorille, plusieurs babouins, un basilic, une gargouille et un serpent géant à deux têtes), mais elle refuse de les montrer aux héros.

Après le dîner, la baronne demande à un serviteur d'apporter aux aventuriers un coffre contenant leur 1,000 P.Or de récompense. S'ils refusent la récompense, la baronne semble surprise, mais demande s'il y a quelque chose d'autre qu'elle peut faire pour les récompenser. Le MD devrait permettre à la baronne de répondre à toute demande raisonnable.

En plus de l'expérience acquise pour la capture de Givre, les héros devraient gagner un supplément de 200 XP chacun s'ils sont en bons termes avec la baronne et Donovan. Si les héros ont accepté d'aider le vieux pêcheur sans aucune récompense ou ont refusé toutes les récompenses de la baronne, chacun devrait être gratifié de 300 XP supplémentaires.