



CENDRES SUR LE CIDRE

UN ONE SHOT D'INITIATION

DONJONS & DRAGONS 5E

Scénario original de Rudy Simon
Illustration par IA

CENDRES SUR LE CIDRE





JOUER L'AVENTURE

CE LIVRE EST ÉCRIT POUR LE MAÎTRE DU DONJON. Il contient une aventure Donjons & Dragons complète, ainsi que la description de chaque créature apparaissant dans l'aventure. Il vous apprend également comment faire pour jouer une partie de D&D.

Il est recommandé d'avoir accès aux livres officiels "LE GUIDE DU MAÎTRE", "MANUEL DES JOUEURS" et "MANUEL DES MONSTRES" qui contiennent les informations dont ont besoin les joueurs pour créer et faire progresser leur personnage (les aventuriers et les héros de cette histoire), ainsi que les règles dont vous avez besoin pour résoudre les différentes situations survenant au cours de l'aventure.

VUE D'ENSEMBLE

Une aventure D&D est un ensemble de lieux, de quêtes et de défis qui vous poussent à raconter une histoire. Le dénouement de cette histoire est déterminé par les actions et décisions prises par les aventuriers - et bien entendu par leur chance aux dés. Vous pouvez jouer **CENDRES SUR LE CIDRE** avec un groupe allant de un à cinq joueurs. Chaque joueur débutant avec un personnage de niveau 1 (ou inférieur).

L'aventure est située à quelques distances de la cité de La porte de Baldur dans la région de la Côte des Épées du monde de campagne des Royaumes Oubliés. La Côte des Épées fait partie du Nord - Une vaste contrée de cités franches cernées par des étendues sauvages et sans foi ni loi. Vous n'avez pas besoin d'être un expert des Royaumes Oubliés pour faire jouer cette aventure étant donné que tout ce que vous avez besoin de connaître à propos de ce monde de campagne se trouve dans ce livret. De plus la

majeur partie des endroits que vous croiserez durant votre aventure sont inventé et non canon avec les vrais lieux de la Côte des Épées. Vous pouvez donc jouer avec les distances, formes et organisations selon vos joueurs.

Si c'est la première fois que vous faites jouer une aventure D&D, lisez la section "Rôle du Maître du Donjon".

RÔLE DU MAÎTRE DU DONJON

Le Maître du Donjon (également appelé « MD ») a un rôle particulier dans une partie de D&D.

Le MD est l'arbitre. Lorsque ce qui devrait se passer dans une situation donnée n'est pas clair, c'est le MD qui décide comment appliquer les règles pour que l'histoire puisse continuer d'avancer.

Le MD est le conteur. Le MD met en place l'histoire et présente les différents défis et rencontres aux joueurs. Le MD est l'interface entre les joueurs et le monde de D&D, ainsi que celui qui lit (et parfois écrit) l'aventure et décrit ce qui se produit en réponse aux actions des personnages.

Le MD est un rôliste. Le MD joue les monstres et les méchants de l'aventure, choisissant leurs actions et lançant les dés pour leurs attaques. Le MD joue également le rôle de tous les autres personnages que les aventuriers rencontrent, y compris ceux qui leur prêtent main forte.

La plus importante chose à se rappeler au sujet d'un bon MD est que les règles sont un outil pour vous aider, vous et les joueurs, à passer un bon moment. Les règles ne doivent pas être une contrainte. Vous êtes le MD - vous êtes en charge du déroulement de la partie.

CHOISIR LE MAÎTRE DU DONJON

Vous devez être le Maître du Donjon de votre groupe ? Qui ne le voudrait pas ! La personne qui pousse le plus les autres joueurs à se rassembler et à démarrer une partie est bien souvent par défaut le MD, mais ça n'a pas à être forcément le cas.

CONSEILS AU MD

En tant que MD, vous avez le dernier mot sur les questions relatives aux règles qui viendraient perturber le déroulement de la partie. Vous trouverez ci-dessous quelques lignes directrices à suivre et qui vous aideront à arbitrer de telles situations lorsqu'elles surviennent.

Lorsque vous avez un doute, improvisez. Il vaut mieux permettre au jeu de continuer à avancer plutôt que l'interrompre pour se plonger dans le livre des règles.

Lancez-vous dans une histoire partagée. D&D est un moyen de raconter une histoire en groupe, de fait, permettez aux joueurs de contribuer au déroulement de l'histoire par l'intermédiaire des prises de paroles et des actions de leurs personnages. Si certains joueurs n'osent pas prendre la parole, n'oubliez pas de leur demander ce que leur personnage fait.

Ce n'est pas une compétition. Le MD n'est pas en compétition contre les personnages des joueurs. Votre job est d'être l'arbitre des règles, de jouer les monstres, et de permettre à l'aventure de continuer à avancer.

Soyez cohérent et juste. Si vous décidez qu'une règle fonctionne d'une certaine manière, soyez certain de toujours l'utiliser de la même manière les fois suivantes où vous aurez à l'utiliser. Traitez les règles et vos joueurs de façon juste et impartiale.

Modifiez l'aventure pour qu'elle s'adapte à vos goûts. L'aventure n'a pas de fin pré écrite. Vous pouvez modifier n'importe quelle rencontre pour la rendre plus intéressante et amusante pour votre propre groupe de joueurs.

Conservez un bloc note et des feuilles de papier à carreaux à portée de main. Utilisez le bloc note pour garder une trace de détails tels que l'ordre de marche des personnages. Le papier à carreaux vous sera utile si vous avez besoin de dessiner rapidement une carte pour vos joueurs.

IMPROVISER DES JETS DE CARACTÉRISTIQUES

L'aventure vous indique régulièrement les jets de caractéristique que les personnages devraient tenter selon les situations, et le Degré de Difficulté (DD) de ces jets. Parfois les personnages tentent des choses que l'aventure ne pouvait pas anticiper. Vous devez décider si leur tentative est couronnée de succès ou non.

Les jets de caractéristique n'entrent en jeu que lorsqu'il y a une possibilité que la tâche entreprise soit une réussite ou un échec. S'il semble que n'importe qui peut réussir la tâche entreprise avec le temps nécessaire, ne demandez pas de jet de caractéristique. Dites juste au personnage ce qui se produit. À l'inverse, s'il n'y a aucune chance qu'une telle tâche

puisse être accomplie, dites juste au joueur qu'il ne parvient pas à la réaliser.

Lorsque vous décidez qu'un jet de caractéristique est requis, posez-vous les questions suivantes :

Quel type de jet de caractéristique ? Utilisez la description des valeurs de caractéristiques et de leurs compétences associées dans le livre de règles pour vous aider à décider quel jet de caractéristique utiliser.

Quelle doit être la difficulté du jet ? Décidez si la tâche entreprise a une difficulté basse, modérée ou élevée, et utilisez le DD approprié.

DD 10 (difficulté basse). Une tâche facile nécessite un niveau de compétence minimal ou une chance moyenne pour être accomplie.

DD 15 (difficulté modérée). Une tâche de difficulté modérée nécessite un plus haut niveau de compétence pour être accomplie. Un personnage ayant une aptitude naturelle et ayant suivi un entraînement spécifique réussira plus souvent qu'il n'échouera une tâche de difficulté modérée.

DD 20 (difficulté élevée). Une tâche difficile comprend tout ce qui est au-delà des capacités de la plupart des gens sans qu'ils n'obtiennent de l'aide ou aient des aptitudes exceptionnelles. Même avec des capacités et de l'entraînement, un personnage aura tout de même besoin de compter sur la chance - ou de subir un entraînement spécifique - pour surmonter une tâche difficile.

CARTES TACTIQUES DE L'AVENTURE

Les cartes tactiques apparaissant dans ce livret sont destinées aux yeux du MD uniquement. Une carte tactique ne montre pas seulement un lieu de l'aventure dans sa totalité mais il dévoile également les passages secrets, les pièges dissimulés et d'autres éléments que les joueurs ne sont pas censés connaître - d'où la nécessité de garder ces plans à l'abri des regards.

Lorsque les personnages arrivent dans un lieu possédant une carte tactique, vous pouvez soit leur fournir une description orale du lieu afin qu'ils aient une image mentale claire de l'endroit, ou vous pouvez dessiner ce qu'ils voient sur un morceau de papier à carreaux, recopiant ce que vous voyez sur le plan de bataille du livre en omettant les détails inappropriés. Il n'est pas important que votre carte faite à main levée corresponde parfaitement à celle présente dans l'aventure. Tendez plutôt à rendre les dispositions et les dimensions correctes, et laissez le reste à l'imagination des joueurs.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

LE MONDE DES ROYAUMES OUBLIÉS EST UN univers de haute fantasy, peuplé d'elfes, de nains, d'halfelins, d'humains et de tout un ras d'autre races. Dans les royaumes, des chevaliers affrontent les périls des cryptes des antiques rois nains de l'empire Delzoun, à la recherche de gloire et de richesses. Les voleurs rôdent dans les ruelles enténébrées de cités grouillantes telles que Padhiver et la Porte de Baldur. Les clercs au services des dieux, une masse d'armes dans une main et leurs pouvoirs magiques dans l'autre, affrontent les puissances terrifiantes qui menacent les contrées. Les magiciens pillent les ruines de l'empire Néthérissime déchu, ressuscitant des secrets bien trop sombres pour la lumière du jour. Les bardes, eux, chantent des rois, des reines, des héros et des tyrans morts il y a bien longtemps.

Sur les routes et les rivières des Royaumes, voyagent des ménestrels et des camelots, des marchands et des gardes, des soldats et des marins. Des aventuriers aux nerfs d'acier originaires de fermes de l'arrière-pays et de villages endormis se lancent à la poursuite de légendes concernant de lieux étrange, merveilleux et fort lointains. De bonnes cartes et des sentiers balisés peuvent emmener à l'autre bout du monde même un jeune aventurier inexpérimenté, mais ces chemins sont rarement sans dangers. Une magie oubliée et des monstres mortels représentent les périls auquel il faut être prêt à faire face lorsque l'on voyage dans les Royaumes. Même les fermes et les propriétés situées à moins d'un jour de marche d'une cité peuvent tomber entre les griffes de créatures, et aucun endroit ne résiste à la colère soudaine d'un dragon.

VERTEPOMME

L'aventure se déroule en grande majorité à Vertepomme, un calme et idyllique village halfelin, connu pour sa tranquillité, ses nombreux vergers et son cidre.

Nichée au flanc d'un mont doux, entre les frondaisons de la Sylve d'Orbruine et les ombres lointaines des Dents d'Étain, VertePomme semble figée dans une saison éternelle. Ses toits de chaume ronds, ses jardins bordés de haies, et ses pommiers trapus aux branches toujours chargées donnent au village un air de festin oublié. Le ruisseau de Claircourant y chante jour et nuit, effleurant les pierres moussues et les tonneaux vides laissés au frais. On dit que dans chaque foyer, une tarte est toujours tiède, et que même les orages y murmurent doucement.

LA SYLVE D'ORBRUINE

Une ancienne forêt, dense et silencieuse, dont les feuilles semblent prendre une teinte bleutée à l'aube. On raconte que les anciens halfelins y laissaient des

rubans de soie dans les arbres pour apaiser les esprits de la nature.

LES DENTS D'ÉTAIN

Une ligne de pics gris-argentés, acérés et impassibles, qui bordent le monde des halfelins comme une vieille mâchoire endormie. Certains soirs, la lumière du couchant leur donne l'éclat du métal ancien. Il est rumeur qu'une ancienne mine naine s'y trouvait à une époque oubliée.



CRÉATION OU SÉLECTION DES PERSONNAGES

Donjons & Dragons est un jeu qui se joue sur plusieurs heures, mais vous pouvez stopper la partie à n'importe quel moment et la reprendre plus tard.

Cendres sur le cidre est ce que l'on appelle communément un **One Shot** : Une histoire complète qui se fait en une seule session. Cependant, libre à vous de la faire durer plus longtemps, de l'incorporer dans votre aventure ou dans une suite d'aventure (**ce que l'on appelle une campagne ou mini-campagne**).

De par sa nature, il est conseillé de jouer la partie avec des personnages simplifiés et pré-tirés. Si vous souhaitez quand même que vos aventuriers incarnent des personnages créés par leurs soins, prévoyez une première session de jeu consacré à la création des personnages.

Au cours de la création d'un personnage, votre rôle en tant que MD est de laisser les joueurs créer le personnage qu'il souhaite, et donc de les aider à trouver la raison pour laquelle leurs personnages ont décidé de former un groupe pour partir à l'aventure. Gardez en tête que le scénario inclut une situation initiale qui permet de connecter les aventuriers les uns aux autres et de leur donner une mission immédiate. Si vous n'avez qu'un seul joueur, travaillez avec ce joueur sur l'histoire de son personnage, puis laissez le joueur déterminer s'il souhaite que son personnage ait un compagnon (voir "Jouer avec un seul joueur").

JOUER AVEC PLUSIEURS JOUEURS

Si vous avez deux joueurs ou plus, la manière la plus simple de démarrer l'aventure est de considérer que leurs personnages se connaissent déjà et sont liés par des événements antérieurs, ces événements peuvent tout à fait être très récents. Les personnages pourraient s'être rencontrés à la Porte de Baldur et avoir cotoyé les mêmes tavernes ou travailler sur des missions communes.

JOUER AVEC UN SEUL JOUEUR

Si vous jouez cette aventure avec un seul joueur, vous pouvez laisser votre joueur incarner un personnage de plus haut niveau, ou incarner un PNJ qui accompagne le joueur (compagnon). Discutez avec le joueur pour trouver un compagnon adapté.

LIRE EN AVANCE LE SCÉNARIO

Alors que les joueurs se familiarisent eux-mêmes avec les options de personnages et les équipements disponibles pour la création de personnage ou simplement à prendre en main leur fiche de personnage pré-tirés, profitez de ce temps pour lire le reste de l'aventure. Il est d'ailleurs recommandé d'avoir lu le livret avant la séance et de simplement relire rapidement ici.

La section "L'aventure commence" explique tout ce que vous avez besoin de savoir sur ce qui se passe à Vertepomme et dans la région environnante. Elle

décrit également les différents personnages non joueurs (PNJ) qui peuvent interagir avec les aventuriers et comprend également la narration initiale qui lance l'aventure.

GLOSSAIRE

L'aventure utilise des termes qui pourraient ne pas vous être familiers. Quelques-uns de ces termes sont décrits ci-dessous. Pour une description des termes spécifiques aux règles, référez-vous au Guide du Maître.

Personnages ou Personnages joueurs (PJ). Ce terme fait référence aux aventuriers joués par les joueurs. Ils sont les protagonistes de toutes les aventures D&D. Un ensemble de personnages ou d'aventuriers est appelé un groupe.

Personnages Non Joueurs (NPC). Ce terme fait référence aux personnages joués par le MD. La façon dont se comporte un PNJ est à la description du MD et de la manière de cela est prévu par l'aventure.

Texte encadré. À divers endroits, l'aventure présente des textes descriptifs qui doivent être lus ou paraphrasés à voix haute pour vos joueurs. Ce texte à lire à haut voix est placé dans un encadré. Ces textes encadrés sont généralement utilisés pour décrire des lieux ou des morceaux de dialogues scriptés.

Blocs de statistiques. Tout monstre ou PNJ qui risque à un moment ou à un autre de participer à un combat a besoin de statistiques de jeu que le MD pourra utiliser le moment venu. Ces statistiques sont présentées sous une forme appelée bloc de statistiques. Vous trouverez les blocs de statistiques nécessaires à cette aventure dans la section "Créatures".



L'AVENTURE COMMENCE

L'aventure commence officiellement en arrivant à Vertepomme. Là, les joueurs vont pouvoir enquêter, interagir avec les PNJs et décrouvrir la menace mystérieuse qui pèse sur la ville.

La section "Contexte de l'aventure" décrit les événements amenant à l'aventure et les principales menaces auxquelles les PJ feront face. Les sections "Bienvenue à Vertepomme" et "Explorer Vertepomme" décrivent la ville où l'aventure prend majoritairement lieu. Bien connaître la ville permettra de commencer sur de bonnes bases.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Depuis plusieurs nuits, le village de VertePomme est frappé par des attaques nocturnes : granges incendiées, caves pillées, et des témoignages troublants parlent d'un dragon aperçu dans les flammes. Les habitants, paniqués, ont envoyé des missives à La Porte de Baldur.

Ulder Gardecorbeau, dirigeant du Poing Enflammé, débordé par une vague de cambriolages, missionne un groupe de jeunes mercenaires inexpérimentés (les PJ) pour enquêter sur ces rumeurs de dragon.

En réalité, un groupe de bandits, déguisés en soldats du Poing Enflammé, séjourne à Vertepomme sous prétexte d'enquête. Ils ont trouvé dans une grotte voisine un dragonnet d'argent blessé, qu'ils tiennent en cage. En le menaçant, ils forcent une tribu de kobolds loyaux au dragon à mener de fausses attaques pour créer la panique.

Les bandits profitent des distractions pour commettre des vols dans le village, et espèrent ensuite livrer le dragonnet aux autorités en échange d'une récompense.

BIENVENUE À VERTEPOMME

Le paisible village de VertePomme est blotti au pied d'un mont rond, entre les feuillages de la Sylve d'Orbruine et les ombres des Dents d'Étain, une chaîne de montagnes discrète mais escarpée. Fondée il y a plusieurs générations par des familles halfelines en quête de tranquillité, la bourgade s'est peu à peu taillé une réputation modeste mais enviée, grâce à ses vergers anciens, son cidre réputé dans toute la région, et son atmosphère chaleureuse.

Protégé du tumulte des grandes routes, VertePomme a longtemps prospéré en paix, ses habitants vivant de la terre, de la cueillette et d'un commerce de bouche régulier avec les marchands venus de la Porte de Baldur.



Mais depuis quelques semaines, un malaise s'installe : des bâtiments prennent feu pendant la nuit, et plusieurs villageois affirment avoir vu l'ombre d'un dragon planer dans les flammes. Pris de panique, les habitants ont envoyé des lettres de détresse à la capitale voisine, espérant qu'une aide quelconque arriverait à temps.

L'aventure commence à Vertepomme, mais s'introduit au travers un personnage à La porte de Baldur. Lorsque vous êtes prêts à débiter l'aventure, lisez le texte ci dessous à voix haute :

La Porte de Baldur s'étendait comme une mer de pierre et de fumée sur les rives de la Chionthar, bâtie haut et large, hérissée de tours et d'escarpements, là où les collines s'inclinaient pour embrasser le fleuve. Le vent y portait l'odeur du sel, du cuir mouillé, et des docks en effervescence. Sur les pavés résonnaient les sabots des chevaux des patrouilles, les roues grinçantes des chariots pleins d'épices ou d'acier, et les voix âpres des crieurs de rue.

Dans la ville haute, aux murs clairs et sobres, les nobles et les officiers conversaient à l'ombre de colonnes antiques, bien au-dessus du tumulte de la ville basse.

C'est là, dans un bureau sévère aux tentures épaisses, qu'Ulder Gardectorbeau, Haut Duc de Baldur et commandant du Poing Enflammé, se tenait penché sur une table de bois noir. Son crâne lisse brillait faiblement à la lueur des chandelles, et ses larges épaules faisaient grincer les courroies de son armure. Autour de lui, une mer de papiers, de sceaux brisés, et de lettres tachées de cire : demandes d'audience, rapports de vols, plaintes de marchands, et alertes de villages éloignés.

Un parchemin attira son attention, plus fripé que les autres, écrit d'une main tremblante sur du papier bon marché.

Si vous avez préparé, vous pouvez tendre à vos joueurs le parchemin contenant le texte suivant, sinon, écrivez-le comme un morceau de papier à moitié arraché d'une page de recette de cuisine, partiellement brûlé à plusieurs endroits, couvert d'une écriture tremblante disant le texte suivant : “À l'attention de la cité. Des attaques, la nuit. Des ombres dans les flammes. Un dragon peut-être. Nous craignons pour nos vies. Venez, je vous en prie. VertePomme.”

Ulder fronça les sourcils. Il connaissait le nom, un village de halfelins au cidre fameux, blotti quelque part au nord, près des collines boisées et des vergers anciens. Il soupira longuement, puis leva les yeux vers l'un de ses officiers.

« Trouvez-moi quelques personnes pas trop idiotes. Des bras, pas des têtes. Si ce n'est qu'une bête, ils la tueront. Si c'est un dragon... on verra. »

Et c'est ainsi que, sans grand espoir ni cérémonie, un petit groupe fut envoyé vers VertePomme, à pied, avec pour seules armes leur jeunesse et leur inexpérience.

EXPLORER VERTEPOMME

L'aventure commence à VertePomme, les joueurs s'ils ne se connaissent pas on eu le temps de faire connaissance durant le trajet. Vous pouvez aussi improviser durant votre description pour ajouter des détails (un séjour en prison récent, une mission de mercenaire commune, un bon verre dans une bonne auberge, les occasions sont nombreuses...)

Le chemin était long, mais doux. À mesure que les jours passaient, la route quittait les plaines grises du nord pour serpenter entre les vergers mûrs, les collines crayeuses, et les forêts profondes. Le monde semblait y être plus ancien, plus calme, et baigné d'une lumière dorée que l'on ne trouvait pas dans les rues de la grande cité.

Et puis, enfin, VertePomme apparut, blottie contre la pente d'un mont boisé, ses toits ronds couverts de mousse et ses jardins bordés de haies. Une cheminée fumait paresseusement dans chaque maison, et les chemins de terre serpentaient entre les pommiers encore chargés de fruits. Mais cette quiétude avait été fêlée : à l'entrée du village, des cendres noires recouvraient les pierres, et l'odeur du feu n'avait pas encore quitté l'air.

1. LA TOUR DE LA MILICE

Principale pole de sécurité de VertePomme, la milice est constitué de 3 Halfelins qui gardent méthodiquement le village. La tour fait 3 étages et détonne du reste des bâtiments par son aspect imposant et solide. En effet, contrairement aux autres bâtiments de la ville, la tour de la milice est construite en un amas complexe de pierre et brique. (DD10

histoire pour trouver la marque du batisseur le long d'une pierre, un nain du nom de Grali Fernian. La majorité des pierres semblent être du granit, mais on trouve aussi des traces de calcaire, d'ardoise et de gneiss)

2. L'AUBERGE DE LA CHOPINE D'OR

La Chopine d'Or est l'auberge principale de VertePomme, et l'un des rares bâtiments du village à posséder un étage. Construite en bois blond et en torchis, elle dégage une chaleur visible dès l'entrée, avec ses volets peints de rouge et ses guirlandes de fleurs séchées suspendues aux poutres. Le toit, recouvert de chaume épais, est bombé comme un pain tout juste sorti du four.

À l'intérieur, une unique grande salle sert à la fois de taverne, de salle commune et de point de rencontre pour les habitants. Des tonneaux de cidre sont empilés contre le mur du fond, et une odeur persistante de pomme chaude, de fromage affiné et de sucre caramélisé flotte dans l'air. L'auberge compte deux petites chambres à l'étage, réservées aux voyageurs de passage.

La bâtisse est tenue par Bramy Pommeclaire, un halfelin à la moustache fournie et aux bras étonnamment puissants, aidé de sa femme Miria, enceinte de leur premier enfant. Malgré la tension récente dans le village, la Chopine d'Or reste un refuge, tant que le cidre coule, les conversations continuent.

3. LA FONTAINE DU VILLAGE

Au centre de VertePomme, juste entre la halle, l'auberge et la boulangerie, se trouve la vieille fontaine du village. Elle est là depuis toujours, disent les anciens, et nul ne se souvient vraiment qui l'a construite ni pourquoi. Chaque matin, les habitants viennent y puiser l'eau fraîche du ruisseau canalisé en dessous, sans vraiment prêter attention à la statue de pierre blanche qui en orne le cœur.

La figure représente un vieil homme assis sur un rocher, vêtu d'une longue robe simple, les traits paisibles, le regard baissé. Il tient entre ses mains un bâton rustique posé à la verticale, et l'eau s'écoule en filet fin depuis la pointe de ce bâton jusque dans le bassin rond en contrebas.

Mais ce sont les oiseaux qui attirent parfois les regards curieux : sept petits oiseaux sculptés, tous différents, sont perchés ici et là sur la statue. L'un sur son épaule, un autre posé au sommet de son bâton, deux à ses pieds, un sur sa manche, un niché contre sa barbe, et le dernier, solitaire, au sommet de la statue. Chaque oiseau est unique, mais tous semblent immobiles et sereins, comme figés dans un instant de paix fragile.

Personne dans le village ne connaît le nom de l'homme de pierre. On l'appelle "le Vieux", "le Pèlerin" ou "le Silencieux", selon les familles. Certains enfants déposent des graines aux pieds de la fontaine "pour les oiseaux", une vieille habitude dont plus personne ne connaît vraiment l'origine.

Pourtant, un jet de Religion (DD13) ou d'Histoire (DD15) permettrait à un érudit averti d'en apprendre davantage : la figure représente Bahamut, le dieu de la justice et de la protection, tel qu'il apparaît parfois aux mortels, sous les traits d'un homme âgé sans signe divin apparent, humble et bienveillant.

Quant aux sept oiseaux, ils sont parfois associés à ses sept aspects de vertu : compassion, honneur, justice, sagesse, loyauté, miséricorde, et foi.

Juste au bas du socle, dissimulé parmi les gravures florales, un petit emblème en pierre bleutée a été usé par le temps : un bouclier rond, portant une tête de dragon blanc de profil. Le symbole est presque effacé, invisible pour qui ne sait pas ce qu'il cherche. (Perception DD13 ou Investigation DD12 pour le remarquer.)

4. LA MAISON DE MIRIA POMMECLAIRE

À deux pas de la place du village, légèrement en retrait derrière un petit pommier noueux, se trouve la maison de Bramy et Miria Pommeclaire. C'est une bâtisse typiquement halfeline, à demi-enterrée, ronde et basse, dont le toit de chaume mousseux semble vouloir se confondre avec la colline. Une haie de buissons épais et un muret de pierre basse l'encerclent comme un nid, tandis que des bouquets de fleurs séchées pendent aux fenêtres, attachés avec soin à des ficelles colorées.

La porte, peinte d'un rouge passé, s'ouvre sur une grande pièce principale, aux murs couverts d'étagères, de bocaux, de souvenirs et de tissus brodés. Un petit fourneau de fonte chauffe l'endroit en permanence, et l'odeur qui y flotte, mélange de pommes cuites, de bois brûlé et de savon doux, donne immédiatement envie de s'asseoir. Tout semble arrangé avec amour, même si certains objets sont posés plus haut que d'ordinaire, hors de portée d'un petit enfant. Un petit couloir mène à divers petites pièces privées de la maison, comme la chambre parentale et une petite pièce pour le bain.

Miria, enceinte et bienveillante, y habite avec Bramy, qui passe ses journées à la Chopine d'Or. Elle accueille volontiers les voyageurs sans logis, surtout depuis que l'auberge est surchargée par la présence de "soldats" venus aider le village. Sa voix est douce, mais ses gestes sont précis : elle voit tout, surtout ce qu'on ne dit pas.

(Jet d'Investigation DD10 : plusieurs affaires ont été rangées à la hâte ces derniers jours. On devine qu'elle s'attend à fuir si la situation s'aggrave.)

5. DIRECTION DES DENTS D'ÉTAÏN

Le chemin du nord, mal pavé et rarement emprunté, quitte VertePomme en longeant une rangée de vieux murs de pierre sèche et quelques

champs à l'abandon. Rapidement, l'herbe haute reprend ses droits et le sentier se resserre, se transformant en piste sinueuse de terre battue bordée de ronces et de fougères.

Les contreforts des Dents d'Étain apparaissent au loin, comme une rangée de crocs sombres plantés dans le ciel. Au fur et à mesure qu'on s'en approche, les sons du village s'effacent derrière un silence étrange, ponctué seulement du vent et du cri des rapaces. La pente se fait plus raide, le sol plus rocailleux, et la végétation change : des conifères tordus remplacent les pommiers, et les pierres affleurantes du chemin portent parfois des traces de griffures anciennes ou de mousse argentée.

(Jet de Survie DD12 : repérer d'anciennes traces de sabots, de griffes ou même de petits sacs de toile oubliés sous les broussailles.)

On dit que plus loin, derrière les premiers contreforts, se trouvent des grottes, des ruines draconiques, ou même une ancienne carrière abandonnée. Mais rares sont ceux qui y montent sans raison... et encore plus rares ceux qui en redescendent avec des histoires cohérentes.

6. CHEMIN VERS LA SYLVE D'ORBRUINE

À l'ouest de VertePomme s'ouvre un large sentier bordé de pommiers centenaires, serpentant entre les murets effondrés, les ruches abandonnées, et les souvenirs d'une saison de récolte passée. C'est un lieu apaisant, presque sacré, que les halfelins appellent la Traverse des Pommes.

Les arbres forment par endroits des arches naturelles, et l'air y est plus frais, comme s'il descendait directement de la forêt. Des lucioles dansent encore parfois entre les branches, même en plein jour, et certains disent que la lumière y prend des teintes étranges au crépuscule.

Le sentier s'enfonce lentement dans la Sylve d'Orbruine, dont les troncs plus sombres et les feuilles épaisses s'imposent à mesure que l'on avance. Ici, les oiseaux se taisent, les branches craquent sous le vent, et la mousse couvre les racines comme une couverture oubliée. Quelques bornes de pierre rongées par le temps jalonnent encore le chemin, gravées de symboles que personne ne sait plus lire.

(Jet d'Histoire ou d'Ancane DD13 : les pierres sont marquées d'anciens glyphes de protection druidiques.)

ACTE 1 - L'ODEUR DU CIDRE ET DE LA CENDRE

Les PJ arrivent à Vertepomme. Le village est calme mais tendu. Une grange a brûlé la nuit précédente et les villageois racontent avoir vu une ombre ailée dans les flammes. Une autre attaque est à craindre.

COMMENCER L'ENQUÊTE

En fonction du groupe d'aventurier, les PJs vont probablement vouloir commencer leur enquête directement. En tant que Maître du jeu, vous avez plusieurs pistes sur lesquelles les placer.

1. LES ENFANTS DU VILLAGE

À l'entrée du village, Nellie Coindemiel et Tobias Feuillargent sont cachés dans les buissons et surveillent la route menant au village. Si un drakéide fait partie du groupe, ils peuvent le ou la soupçonner d'être le monstre qui attaque le village la nuit, et vont essayer de le confronter. Sinon, vous pouvez les faire attaquer par 1d6 poulets enragés qui se sont échappés de la ferme de Rosco Grignotte (un bâtiment à l'ouest du village).

Les deux enfants ont 5 PV et une CA de 8. Ils sont incapables d'agir pendant le premier tour de jeu, puis vont essayer de fuir le combat. (Faites-les jouer en dernier dans l'ordre d'initiative).

POULET ENRAGÉ

Petite bête, neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues Aucune
Puissance 0

Fuite agile. Le poulet peut Se cacher ou Se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Picore Attaque au corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 (1d2) dégâts perforants.

2 - SOLDATS DE L'AUBERGE

Facile à trouver à l'entrée du village, la Chopine d'Or est un point d'information qui peut sembler évident. Cependant, elle est pleine de soldats du Poing Enflammé... ou du moins, c'est ce qu'ils prétendent être. En réalité, il s'agit de bandits déguisés, profitant de l'hospitalité locale, buvant à l'œil, et dissimulant maladroitement leur véritable nature. Les PJ peuvent tenter d'obtenir des informations en discutant avec eux ou avec les habitants silencieux réfugiés au fond

de la salle : un badge cousu de travers (Perception DC 13), un sac rempli d'objets volés à moitié caché derrière le comptoir (Investigation DC 15), ou des confidences éméchées (Persuasion DC 13) peuvent révéler l'arnaque. Bramey et Miria Pommeclaire, tenanciers fatigués, n'osent rien dire à voix haute, mais un peu de tact ou de discrétion (ou un bon jet de Charisme) suffit à comprendre qu'ils ont peur. Si les joueurs n'ont pas encore eu de scène de combat (comme la rencontre avec les poulets enragés), une bagarre de taverne légère peut éclater sous le poids de l'alcool et des nerfs : 2 ou 3 bandits se lèvent en grognant, les chaises volent, les tables tanguent, mais aucun coup mortel ne sera porté... tant que Bramey n'intervient pas d'un grand coup de louche pour remettre de l'ordre.

3 - LA MILICE

Seul bâtiment véritablement défensif du village, la tour de la milice détonne par sa construction en pierre et en brique, perchée juste au-dessus de la rivière. Les trois miliciens halfelins patrouillent dans le village pendant la journée, laissant la tour fermée à clé et vide. Si les PJ parviennent à y entrer discrètement (crochetage, escalade par une fenêtre, ou ruse), ils peuvent y trouver des rapports rudimentaires sur les attaques nocturnes, ainsi que plusieurs plaintes de villageois concernant des cambriolages récents — les dates coïncidant étrangement avec l'arrivée des soldats. Un petit cellier renferme aussi une bouteille d'alcool de pomme fermenté, de grande qualité (valeur modérée ou objet de roleplay), ainsi que quelques armes fonctionnelles : une lance, une épée courte, et un arc accompagné de 20 flèches. Les documents ne désignent aucun coupable, mais confirment l'ampleur du chaos croissant dans VertePomme.

Si aucun événement majeur n'a encore rythmé la session, tu peux déclencher l'incendie de la tour de la milice pendant la journée (voir acte 2), changeant légèrement la temporalité de la suite de l'aventure.

ACTE 2 - FUMÉE DANS LES VERGERS

Le second acte commence la première nuit suivant l'arrivée des PJ à VertePomme. Si les joueurs n'ont pas été invités à loger chez Miria Pommeclaire, ils auront sans doute monté un campement sommaire pour passer la nuit, le coin le plus pratique étant à la lisière de la Sylve d'Orbruine, dans le verger du village.

LA MILICE EST EN FEU

Si un personnage est de garde, il aperçoit immédiatement les flammes monter au loin, vers le cœur du village. Si personne ne veille, les PJ sont réveillés en sursaut par des hurlements paniqués. Dans ce cas, ils subissent un niveau d'épuisement (désavantage aux jets de caractéristique pendant une heure), le choc du réveil brutal ayant mis leur corps à rude épreuve.

Si les joueurs dorment en ville (chez Miria ou ailleurs), ils sont tirés de leur sommeil par le vacarme général et peuvent se joindre directement à l'effort collectif pour sauver les miliciens.

Quelle que soit la réactivité du groupe, le sort des gardes est scellé : les trois miliciens sont grièvement brûlés ou plongés dans un coma profond. Ils survivront, mais auront besoin de soins pendant plusieurs semaines.

OUVRIR UNE PORTE OU UNE FENÊTRE

Ouvrir une porte ou une fenêtre peut déclencher une explosion de feu, infligeant 1d12 + 4 dégâts de feu en cône de 5 mètres devant l'orifice ouvert.

Le bâtiment est en proie aux flammes, les villageois forment une chaîne humaine depuis la rivière pour tenter de limiter les dégâts, des cris résonnent dans tout le hameau. Pendant ou après l'intervention, les PJ peuvent fouiller les abords de la tour. Derrière le bâtiment, ils découvrent une traînée de poudre noire, ainsi que des empreintes griffues et légères, typiques de kobolds, preuve formelle que ce n'est pas un dragon qui a mis le feu, mais des créatures plus petites, agiles, et organisées.

Les traces s'arrêtent brusquement dans la rivière, juste en contrebas. Mais en suivant le cours d'eau vers le nord, les PJ peuvent repérer l'endroit où les empreintes ressortent plus loin, près d'une calanque dissimulée dans les Dents d'Étain, où s'ouvre une grotte à fleur d'eau : l'un des premiers accès possibles au repaire des kobolds.

EN ROUTE VERS LA GROTTE

Après l'incendie, plusieurs choix s'offrent aux PJ : remonter le cours d'eau où les traces se perdent, ou enquêter ailleurs dans VertePomme.

PISTE EN VILLE : LES BÂTIMENTS INCENDIÉS

En explorant les maisons déjà brûlées, toutes situées au nord du village, les PJ peuvent noter un schéma : ces bâtiments ont été visés par les incendies, tandis que les cambriolages concernent plutôt les habitations à l'ouest et au sud. De bons jets de Survie (DD 13) permettent de trouver des empreintes fines à trois doigts ou des résidus de poudre noire similaires à ceux trouvés près de la tour de la milice.

Si un druide se trouve dans le groupe, il peut entrer en communication avec une pie bavarde et malicieuse (via Parler aux animaux). Celle-ci prétend avoir vu des "petits dragons-pieds-nus avec des sacs" filer vers les montagnes. En combinant les indices, les PJ peuvent suivre un petit sentier forestier discret menant à la grotte des bandits, dissimulée dans une calanque des Dents d'Étain.

PISTE AQUATIQUE : LA BARGE D'ESME

Les PJ peuvent aussi choisir de remonter la rivière, en négociant avec Esme Chantpommès, qui garde une vieille barge de transport amarrée près des vergers. Elle accepte de la prêter à une condition : elle doit lui revenir en parfait état. La barge peut transporter jusqu'à cinq personnes, à condition que deux d'entre elles restent debout à l'arrière pour la propulser à l'aide de pigouilles (longs bâtons en bois).

Manœuvrer la barge sans dériver ou s'échouer demande un jet de Dressage (DD 14), représentant l'équilibre du groupe et la coordination sur l'eau. En cas d'échec, la barge met plus de temps à remonter et attire l'attention plus tôt.

EMBUSCADE KOBOLD

Dans les deux cas, les PJ sont pris dans une embuscade de kobolds, qui apparaissent soudainement pour tendre un piège rapide. Ils utilisent des frondes et des lance-pierres, tentant de harceler ou de ralentir les héros.

- Si les joueurs progressent à pied, 4 à 5 kobolds peuvent attaquer, postés en hauteur ou derrière des rochers.
- Si les PJ sont sur la barge, prévois seulement 2 ou 3 kobolds, le combat étant plus difficile à cause de l'instabilité du radeau.

Dans tous les cas, si un kobold est tué, les autres fuient aussitôt. Les PJ peuvent alors :

- Les poursuivre jusqu'à l'entrée principale de la grotte, dissimulée sous une voûte rocheuse au nord.
- Explorer la zone, et découvrir un petit passage camouflé menant à un conduit de service de la grotte, permettant d'éviter l'entrée principale. Ce passage est étroit, mais praticable pour tous sauf les créatures de taille Grande.



KOBOLD

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 5 (2d6 -2)

Vitesse 9 m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, draconique

Puissance 1/8 (25PX)

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de groupe. Le kobold a un 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.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronda. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

RÉVÉLATION : LES KOBOLDS NE SONT PAS LES VRAIS COUPABLES

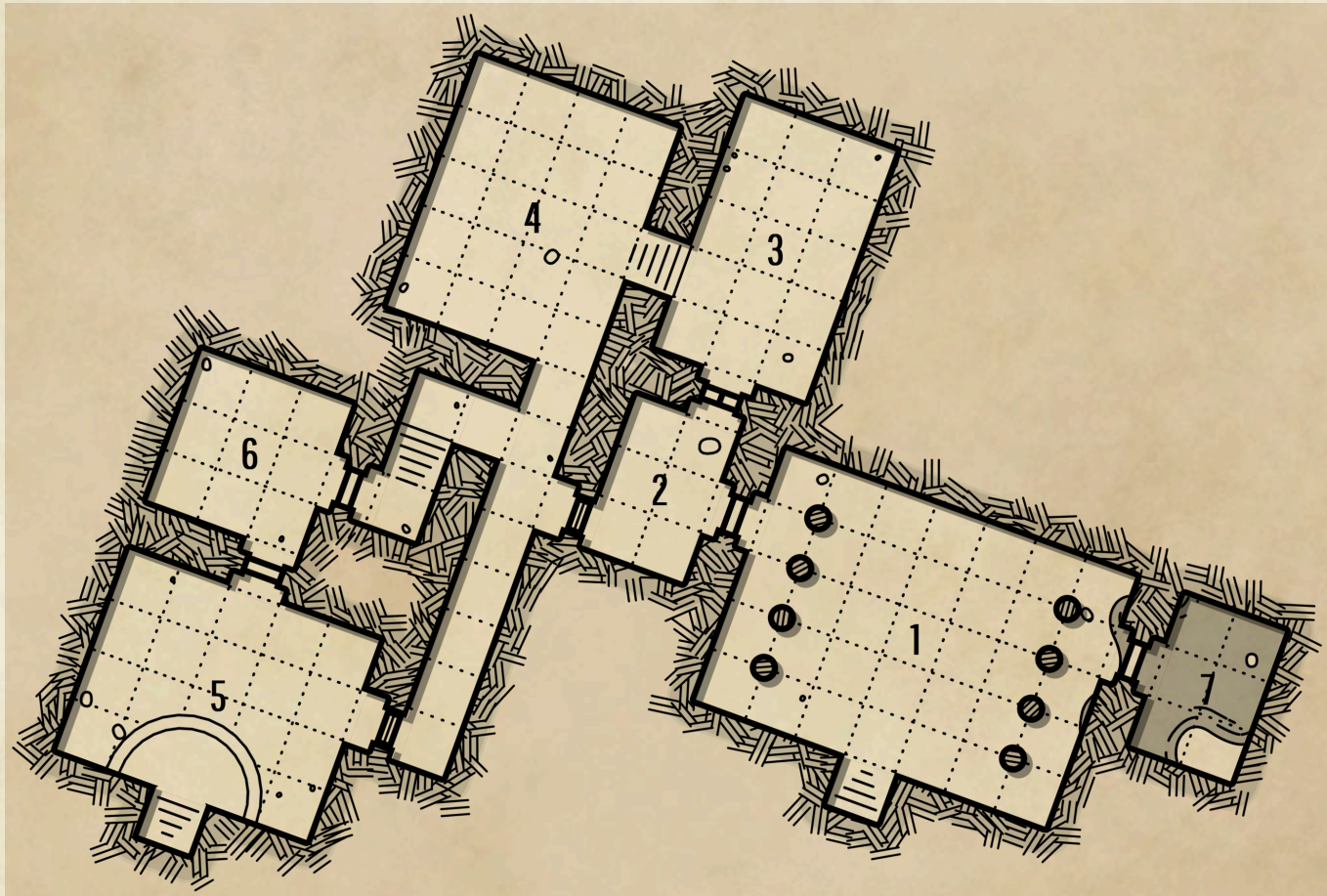
Au fil de leur exploration, les PJ peuvent remarquer que les kobolds n'agissent pas de leur plein gré. Lors de l'embuscade, ou en fouillant les corps des fuyards, il devient évident que ces créatures sont apeurées, maladroites et stressées. Leur posture est souvent fuyante, leurs gestes nerveux, et leurs attaques peu coordonnées. Contrairement à l'image de pillards impitoyables qu'on leur prête, ils semblent davantage poussés à agir qu'organisés pour nuire.

Une fouille rapide révèle que certains kobolds portent des morceaux de papier froissés, rédigés dans un commun hésitant. Il y est question d'ordres simples :

- « Feu chez Pommeclaire »
- « Attendre cri avant fuite »
- « Pas toucher soldat ! »
- « Danger : auberge, éviter »

Ces messages confirment que les kobolds reçoivent des instructions extérieures, probablement dictées par les bandits, et qu'ils ne font que suivre un plan dont ils ne comprennent pas tout. Cela ouvre la voie à une interaction différente avec les kobolds dans la suite de l'aventure : les PJ peuvent choisir de les attaquer, mais aussi de les interroger, gagner leur confiance, ou comprendre la nature de leur servitude.

ACTE 3 - DANS LA GUEULE DU DRAGON



LE REPAIRE DES BANDITS

Cette ancienne cavité naturelle a été grossièrement réaménagée en un repaire discret. Creusée dans les flancs humides des Dents d'Étain, elle est accessible depuis une calanque noyée de brume, à peine visible depuis la rivière. Bien que les lieux soient rudimentaires, les bandits y ont organisé plusieurs zones pour vivre, stocker leur butin et surveiller leur prise la plus précieuse : Sylveris, le jeune dragon d'argent enfermé dans une cage suspendue.

SALLE 5 - ENTRÉE DE LA GROTTE

L'accès s'ouvre au bord de la rivière, à l'intérieur d'un renfoncement naturel. Des traces de pas et de frottement de barge sont visibles pour les plus observateurs (DD 12). L'intérieur est sombre, l'air est humide et chargé d'odeurs de mousse, de métal et de viande avariée. Une double porte de bois grossier permet de fermer temporairement l'entrée.

SALLE 6 - ZONE DE REPOS DES BANDITS

Des paillasses, quelques tables bancales et les restes de repas récents jonchent cette pièce. On y trouve des dés usés, des vêtements civils, et plusieurs pintes à moitié vides. Si les PJ arrivent discrètement, il est possible d'y surprendre des bandits (selon le timing). Il y a toujours un feu mourant au centre, et l'air est empesté par l'odeur de chaussettes et d'alcool.

SALLE 4 - CAMPMENT DES KOBOLDS

Cette zone, laissée brute, est faite de parois humides, de sol irrégulier et d'un plafond bas. Des couvertures sales, des petits paniers, quelques torches fichées dans les rochers, et une odeur acide typique des kobolds témoignent de leur présence. Ceux-ci vivent dans un désordre complet, repliés sur eux-mêmes et effrayés à la moindre intrusion.

SALLE 3 – SALLE AU TRÉSOR

Verrouillée ou piégée selon ton choix (DD 13), cette salle contient le fruit des pillages : pièces d'or et d'argent, bibelots, objets volés, tenues du Poing Enflammé, documents, bijoux, cidre rare... Le tout est stocké dans des coffres ou des sacs entassés. C'est ici que les PJ comprendront peut-être la duplicité des « soldats » du village.

SALLE 2 – PASSAGE DE LA CRYPTÉ

Un long couloir de transition, humide, au sol glissant. Des murs moisis laissent apparaître un pan légèrement disjoint : un passage secret (DD 14 Investigation ou Perception) permet d'atteindre la salle au trésor (salle 3) sans se faire remarquer, un atout stratégique précieux si les PJ l'utilisent.

SALLE 1 – CRYPTÉ AUX DRAGONS

L'ancienne crypte est large et majestueuse malgré son état de délabrement. Huit statues de dragons de pierre noire servent de piliers pour soutenir la voûte. Le sol est humide, couvert d'un filet d'eau peu profond. Au fond, à travers une large ouverture sans porte, le chef des bandits, Charles Leyton, trône, l'ombre de Sylveris, le dragon d'argent prisonnier dans la cage de la salle voisine, se dessinant derrière lui. Il parle à ses hommes, ou se prépare à fuir si les PJ ont été trop efficaces.

TABLEAU DE PIÈGES

d6	type de piège	Effet
1	Fil d'alarme	Aucun dégât. Sur DD 13 Perception (ou Investigation), les PJ peuvent le repérer. Sinon, un carillon de fer se déclenche, alertant la grotte.
2	Fosse dissimulée	DD 14 Perception. DD 13 Dextérité pour l'éviter. Chute de 2 mètres : 1d6 dégâts contondants.
3	Piège à arc	DD 14 Perception pour repérer la dalle. Si déclenché, 1d8+2 dégâts perforants.
4	Piège d'huile et feu	En déclenchant la porte sans précaution : l'huile s'enflamme, infligeant 2d6 dégâts de feu. DD 13 Dextérité pour éviter.
5	Trappe glissante	Sol huilé : DD 12 Acrobaties pour ne pas glisser. Si échec, le PJ tombe au sol (prone) et provoque du bruit.
6	Statue-jet	En s'appuyant sur une mauvaise statue : un jet de vapeur brûlante (ou d'acide léger) inflige 1d6 dégâts. DD 13 Dextérité pour l'éviter.

BUTINS

Ed10	objet/trésor	description
1	Sac de 25 Po	Volé à des marchands ; identifiable par un sceau noble.
2	Fiole de cidre doré	Réserve personnelle d'un des bandits. Soigne 1d4 PV une fois. Valeur 15 po.
3	Broche en argent	En forme de pomme. Valeur 20 po, reconnaissable par Miria Pommeclaire.
4	Sac de 10 Po	Bourse
5	Flacon d'huile glissante	Rend une surface de 3m² glissante (DD 13 Acrobaties).
6	Uniforme du Poing Enflammé (abîmé)	Une pièce d'identité volée. Peut servir de déguisement partiel.
7	Bracelet kobold en fer tressé	Objet sentimental. Permet de gagner la confiance d'un kobold.
8	Carte griffonnée	Gribouillis indiquant les bâtiments ciblés à Vertepomme.
9	Anneau de cuivre (magique)	Peut briller d'une faible lumière violette pendant 1h/jour.
10	Coffret en bois verni	Contient des pièces anciennes (40 po), un dé pipé, et une lettre d'amour jamais envoyée.

SALLE 7 – REBORD DE LA RIVIÈRE & PRISON DU DRAGONNET

Cette salle s'ouvre directement sur la rivière en contrebas. Une cage de fer pendue à un crochet surplombe l'eau, légèrement balancée par le vent. À l'intérieur, Sylveris, blessé, maigre et à peine conscient, attend son sort. Il gît sur le flanc, trop faible pour se défendre ou fuir. La cage est fermée par un cadenas (DD 14 Escamotage), et sa structure peut être brisée (DD 16 Force), mais attention à ne pas la faire tomber dans l'eau...

RENCONTRE FINALE - CHARLES LEYTON

LIEU : SALLE 1 (CRYPTE)

La crypte est une grande salle souterraine soutenue par huit statues de dragons sculptées grossièrement dans la pierre, servant de piliers. L'humidité suinte sur le sol depuis l'ouverture visible donnant sur la rivière (Salle 7), et on entend un léger râle étouffé : Sylveris, le jeune dragonnet argenté, est enfermé dans une cage suspendue à quelques mètres de l'eau.

Les torches fixées aux murs diffusent une lumière vacillante, et Charles Leyton vous attend. Il n'est pas surpris. Il sourit.

NÉGOCIATION

Charles tente d'abord de parlementer. Il n'est pas idiot et comprend que les PJ sont venus jusqu'ici pour mettre fin à ses agissements. Il peut proposer :

- De leur donner une partie du butin contre leur silence.
- De rejeter la faute sur un "kobold incontrôlable".
- De prétendre être un agent infiltré du Poing Enflammé en mission secrète.

S'il sent que les PJ ne croient rien de tout cela, il donne un discret signal à deux bandits embusqués dans les statues de la salle (ou derrière des piliers) et le combat commence.

COMBAT

Charles n'est pas seul. Il peut être accompagné de :

- 2 bandits vétérans ou 4 bandits normaux.
- 1 kobold forcé, qui peut hésiter à attaquer si on lui parle gentiment.
- Les statues de dragons servent de couvert lourd.

La cage de Sylveris peut être ciblée par des attaques (elle a 15 PV, CA 15) ou déverrouillée (DD 15 en Dextérité ou Outils de voleur).

OPTIONS TACTIQUES INTÉRESSANTES

Libérer Sylveris au milieu du combat peut semer le chaos : affaibli, il peut néanmoins utiliser un souffle glacé modéré (1d6 de dégâts de froid en cône).

- Si les PJ le libèrent avant ou au lieu d'engager Charles, il pourrait les aider ou leur révéler la vérité complète.



FIN DE LA RENCONTRE

Selon le dénouement :

- Charles meurt : les kobolds s'enfuient ou se rendent. Sylveris est libre, mais très faible. Il peut télépathiquement remercier les PJ.
- Charles est capturé : il peut être ramené à Vertepomme, révélant son plan pour toucher une prime de la part du Poing Enflammé.
- Charles s'enfuit (si les PJs tombent inconscient ou que le combat semble trop difficile et que les PJs sont occupés avec les autres acteurs du combat).

EPILOGUE

Lorsque le calme revient sur Vertepomme et que les flammes se sont éteintes, les villageois se rassemblent, fatigués mais soulagés. Le danger qui pesait sur leur foyer s'est évanoui, et tous savent qu'ils le doivent aux héros venus de Baldur's Gate.

SYLVERIS, LE DRAGONNET D'ARGENT

Encore faible, mais désormais libre, Sylveris s'approche des PJ dans un élan de gratitude sincère. S'il se sent en confiance, il peut s'exprimer brièvement par télépathie ou dans un commun hésitant. Il les remercie de l'avoir sauvé, et leur offre un objet imprégné de sa magie, un petit bijou, une écaille d'argent enchantée, ou même une promesse :

SYLVERIS, LE DRAGONNET D'ARGENT

Encore faible, mais désormais libre, Sylveris s'approche des PJ dans un élan de gratitude sincère. S'il se sent en confiance, il peut s'exprimer brièvement par télépathie ou dans un commun hésitant. Il les remercie de l'avoir sauvé, et leur offre un objet imprégné de sa magie, un petit bijou, une écaille d'argent enchantée, ou même une promesse :
"Si jamais vos pas vous mènent de nouveau dans les Dents d'Étain, appelez mon nom au clair de lune. Je me souviendrai de vous."

MIRIA POMMECLAIRE

Touchée par le courage des aventuriers et soucieuse de leur rendre hommage, Miria leur offre une caisse entière de son meilleur cidre millésimé (valeur 25 po) ainsi qu'un mot manuscrit : "À ceux qui ont rendu la lumière à notre village. Vous serez toujours les bienvenus à Vertepomme."

LE MESSAGE VERS BALDUR'S GATE

Un villageois volontaire (peut-être l'un des enfants ayant assisté aux événements) est chargé de porter un rapport détaillé à Ulder Gardecorbeau. Quelques jours plus tard, les PJ reçoivent un pli scellé contenant une note officielle :

"Rapport bien reçu. Vous avez fait honneur au Poing Enflammé. Revenez à Baldur's Gate lorsque vous le pourrez : d'autres affaires attendent des gens de votre trempe."

ET APRÈS ?

Le village rebâtit peu à peu ce qui a été perdu. Des rumeurs circulent sur des ruines naines dans les Dents d'Étain, peut-être liées à l'ancienne crypte utilisée par les bandits...

Les kobolds survivants cherchent une nouvelle maison, certains peuvent revenir proposer leur aide aux villageois si on leur accorde la paix.

Et Sylveris, encore jeune, s'envole vers les hauteurs, jurant de devenir un gardien pour la région, comme Bahamut l'aurait voulu.



ANNEXES

C E N D R E S U R L E C I D R E

Rudy SIMON - www.rudysimon.fr



BANDITS

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 12

Points de vie 9 (2d6 +2)

Vitesse 9 m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1/8 (25PX)

ACTIONS

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

CHARLES LEYTON

Humanoïde humain de taille M, mauvais neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 18 (3d8 +4)

Vitesse 9 m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues commun, draconique

Puissance 1 (200PX)

Commandement (Recharge 5-6). Charles peut ordonner à un allié (kobold ou bandit) de faire immédiatement une attaque supplémentaire ou d'effectuer un mouvement sans déclencher d'attaque d'opportunité.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Dague empoisonnée. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, une cible. Touché : 1d4+1 dégâts perforants + 1d6 poison si DD 13 de Constitution échoué).

SYLVERIS

Dragon (métallique) de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie max 45 (actuellement 12) (6d8 +18)

Vitesse 9 m., vol 18 m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Immunités aux dégâts froid

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues draconique

Puissance 2 (450 PX)

Commandement (Recharge 5-6). Charles peut ordonner à un allié (kobold ou bandit) de faire immédiatement une attaque supplémentaire ou d'effectuer un mouvement sans déclencher d'attaque d'opportunité.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffles (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.