DUNGEONS & DRAGONS

LA NUIT DE L'HOMME DE PAILLE

Une épreuve pour 5 joueurs de niveau 1

CREDITS

Développement 4.0: Freya Haukursdottr
Adaptation du texte aux régles: Baron.Zéro
Conception graphique: Wizards of the Coast

Basé sur les régles originales de D U N G E O N S & D R A G O N S ® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des régles de D U N G E O N S & D R A G O N S 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.

Introduction:

Pour jouer cette aventure, le Maitre de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de régles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maitre et le Bestaire Monstrueux. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1. Cette épreuve est conçue pour s'intégrer dans un autre scénario et dispose d'une fin totalement ouverte afin de vous permettre de développer un scénario complet selon vos gouts.

Background:

Le peuple supersticieux du hameau de Chute-sous-clocher et de la campagne alentour célébre un jour férié étrange appelé: Le jour de l'homme de paille. Toute cette journée, chaque villageois transporte ici et là un personnage petit, grossier et humanoide fait de paille, en chuchotant les péchés qu'il ou elle a commis durant l'année écoulée.
Le soir venu, les villageois se rassemblent sur la grand place du village et jettent leur marionnette dans le feu de joie, brulant leurs péchés, soit pour prendre un nouveau départ, soit pour faire une pause avant une nouvelle année de débauche (le tout dépendant du point de vue personnel).
Par la suite, les pénitents font souvent face au prêtre du village (pour discuter de sujet spirituel) ou au bourgmestre (pour des vices plus laics), tous deux étant assis sur un siége au sommet d'une plateforme de bois surélevée non loin du feu. La plupart des vices abordés sont de notoriété publique et les villageois parlent librement de leurs habitudes aux étrangers. Un Pj interessé peut en apprendre sur un test de Renseignement ou de Connaissance locale (DD3).
Cette année la fête s'est mal déroulée, à cause d'un personnage affreux et non convié, un épouvantail de la taille d'un homme qui a fait une déclaration de mauvaise augure avant d'attaquer sauvagement.
Quoi ou qui a créé cette chose à la tête de potiron et pourquoi l'a t'il envoyé, telle est la question.
Quelques suggestions sont présentées dans le chapitre ci dessous.

Accroche:

Les Pjs arrivent donc dans le village de Chute-sous-clocher un jour férié. Un complot mortel se produira la nuit même et ils auront l'occasion d'intervenir ou de rester à l'écart du conflit.
Les aventuriers peuvent décider d'agir héroiquement afin de contrecarrer l'attaque de l'épouvantail, mais des joueurs plus intéressés peuvent exiger une motivation un peu plus pécuniaire pour s'engager.
Le prêtre du village, Yanov Letru, est la cible de l'assaut de l'épouvantail, il vous incombe donc de donner aux joueurs quelques raisons de s'intéresser à ce qui arrive à cet homme. Si les héros arrivent blessés à la suite d'une autre mission, Yanov peut guérir toutes blessures latentes ou demander à voir les trésors qu'ils pourraient avoir à vendre.
Alternativement, le prêtre peut approcher le groupe en déclarant qu'il a une mission à offrir au groupe, ce qi'il leur exposera le jour suivant, car il est actuellement trop occupé à préparer ses fonctions de ce jour férié.
Un moyen simple d'impliquer les Pjs et de les confronter à l'épouvantail serait de faire intervenir une ancienne du village, cette derniére remet alors son épouvantail au groupe et leur demande de le jeter dans le feu de joie après la tombée de la nuit car elle est trop faible pour y aller elle même.

Chapitre un, le jour de l'homme de paille

Cette mission se concentre sur une rencontre simple qui prend place juste après le coucher du soleil, un jour férié connu sous le nom de: jour de l'homme de paille. Cependant vous êtes encouragés à faire jouer toute la journée qui précéde l'attaque du monstre afin d'aider les Pjs à mieux appréhender la nature de la fête, en discutant avec les gens du coin mais aussi pour apprécier le temps passé en ville entre deux aventures.
Les Pjs pourraient être témoin des rencontres qui suivent plus tôt dans la journée afin de leur faire mieux comprendre le sens de ce jour et ses rituels:

> Dans une petite échoppe aux abords de la place du marché, un commerçant et son client concluent un marché. L'acheteur s'éloigne rapidement avec son bien, tandis que le commerçant empoche la monnaie avec un large sourire.
> Pendant un instant, le sourire du vendeur rapace vacille et il sort une petite poupée de paille de dessous son comptoir, murmurant quelques paroles avant de le faire disparaître.
> Immédiatement, son sourire revient avec hargne tandis qu'il attend son prochain client.

> Un jeune garçon et une fille se tiennent à l'entrée d'une impasse étroite, se tenant la main, chuchotant et riant betement. Soudain un garçon plus jeune s'élance sur le plus agé, lui saisit le bras et essaie de l'arracher à la fille.
> 'Allez! Viens ! Gémit le gamin. 'Papa va être fou furieux ! Tu es sensé acheter des légumes. Que fais tu ici avec elle?'
> les adolescents rougissent profondément, se disent un rapide au revoir et prennent des chemins différents à contre coeur prenant un moment pour chuchoter quelque chose à chacune de leur poupée de paille.

En sus de ces deux interludes, vous pouvez choisir d'ajouter d'autres peites rencontres au fil de la journée.
Des quatres idées décritent ci dessous, seule la rencontre avec le prêtre Yanov Letru contribue à l'aventure.

1- Yanov aperçoit les Pjs en ville et les reconnaît comme des aventuriers il les salue chaleureusement et leur explique ce qu'est la journée de

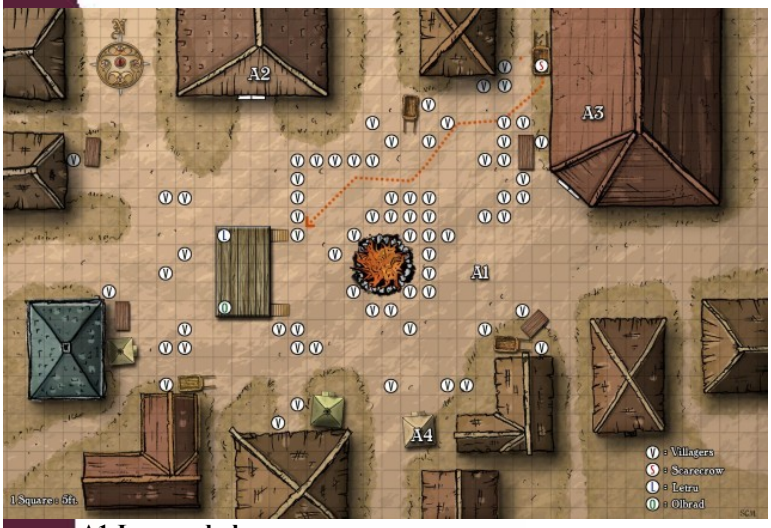
l'homme de paille. Le lendemain, à l'auberge d'Olivar, Yanov laisse entendre qu'il pourrait avoir une mission ou une proposition d'affaires dont il aimerait discuter, mais qu'il est actuellement trop occupé au chevet d'un couple de villageois malades mais aussi avec les préparatifs de la cérémonie du soir. Le but principal de cette rencontre est de leur donner une raison d'intervenir quand l'épouvantail attaquera Letru la nuit venue.

2-Les enfants disparus: un jeune enfant s'est perdu et ses parents sont comme fous. La situation peut être résolue par quelques jets de Détection (DD15) afin de remarquer l'enfant disparu au milieu de la foule ou découvrir les empreintes de l'enfant sur un étroit sentier d'une région boisée au nord de la ville.

3-Le pickpocket: Une crapule nommée Renfaldo oeuvre dans la foule et autour de la grand place usant de son adresse en prestidigitation pour voler dans les poches des villageois et des articles laissés sans surveillance sur les étals. Ce vaurien peut avoir pour cible un des Pj, ou l'un d'eux pourrait faire un test de Détection pour remarquer le voleur en action. Renfaldo est mal préparé au combat et essaie de s'enfuir si possible en faisant bon usage de son talent pour la course à pied.

4-Le concours de tir à l'arc: un archer local (un demi-elfe retraité nommé Jannek) parraine un concours de tir à l'arc. Le premier prix est un arc de maitre, façonné par l'ancien rodeur lui même.

Chapitre deux, Chutes-sous-clocher:



A1-La grand place:

Le texte suivant décrit le secteur pendant la journée:

La grand place de Chute-sous-clocher fait habituellement office de place de marché, mais en ce jour, les vendeurs ont été repoussés en marge de la zone. Une estrade de bois a été érigée prés de la lisiére ouest de la place et deux siéges solides y reposent. Celle ci sert souvent de scéne pour les spectacles itinérants ou de piste de danse impromptue pour une poignée de jeunes du coin.
Au centre de cette place, quelques villageois ont construits lentement une grande pile de bois, apparamment pour un feu de joie. Des jongleurs et d'autres artistes passent dans cette zone, faisant leur numéro en échange des quelques piéces de cuivre que leur jette la foule.

Lorsque le groupe retourne dans le secteur à la nuit tombée, référez vous à la rencontre tactique décrite plus loin.

A2-La vieille église:

Cette construction en mauvaise pierre siége au nord de la place du village, et les chars des vendeurs ainsi que les fétards en ce jour férié semblent prendre une distance respectable avec l'édifice. Un grand symbole sacré est sculpté dans la double porte de bois qui sert d'entrée.

Cette humble église est dédiée à Mélora ou à un autre dieu de même nature. Elle est gérée par deux prêtres, Gregor Tavaros (actuellement absent du village) et Yanov Letru (prêtre de niveau 1) qui sont principalement au service des fermiers, chasseurs et trappeurs du hameau.

A3- L'auberge d'Olivar:

Cette édifice de pierre et de bois fait partie des plus grandes constructions du village. L'enseigne de bois craquée ornant la porte proclame qu'il s'agit de l'auberge d'Olivar et promet: 'Bonne nourriture, boisson et lits chauds'. Une petite écurie se situe au nord de l'auberge.

Il s'agit de la seule auberge de Chute-sous-clocher. Cet établissement est tenu par le bedonnant Olivar, sa femme Hannah de même corpulence et leurs deux filles sans beauté, Hilda et Vera. Lors de la plupart des jours de fête et festivités, Olivar étalent des futs de biére et des tonneaux de vin sur la place et vend des boissons aux badauds qui passent par là.

A4- La tente d'Ednea:

Cette tente faite d'un patchwork plein de couleurs a une grande variété de colliers, amulettes et autres objets étranges pendus prés de l'entrée. Une pancarte peinte à la main indique d'Ednea, la maitresse des mystéres et extraordinaire cartomancienne les attend à l'intérieur.

Une femme d'un certain age prénommée Ednea offre ses services pour une simple piéce de cuivre. Elle peut lire la bonne aventure dans les lignes de la main, dans les dépots de thé, par les bosses sur la tête, ou sur une carte choisie dans un jeu de tarot. L'exactitude des prédictions d'Ednea est laissée à votre entiére discrétion.
Si vous souhaitez aider vos joueurs, elle peut prédire l'attaque de l'épouvantail.

Chute sous clocher (Hameau), Conventionnel, AL:N, Limite pécuniaire: 100 P.or, Limite maximum: 1050 P.or, Population: 210 (humain 92%, halfling 5%, nain 1%, demi elfe 1%, tieffeling 1%)
PNJ importants: Bourgmestre Olbrad Treska (male humain), Gregor Tavaros (male humain prêtre 3) et son assistant Yanov Letru (male humain prêtre 1); Pollaeus Kestellar (Male humain guerrier 3) chef de la milice; Jannek Chardon d'argent (male demi-elfe, rodeur 2), Olivar Stelkov (male humain) aubergiste; Laurallus Bralithon (male humain, prêtre 3), chef de la nouvelle église de Pélor qui a un temple à l'est du village.

Chapitre trois, l'attaque de l'épouvantail:

l'épouvantail commence la rencontre caché sous le foin d'un chariot garé prés de l'étable. Son mystérieux créateur, déguisé, lui murmure l'ordre de tuer le prêtre puis quitte rapidement le village.

La plupart des citoyens de Chute-sous-clocher est rassemblée pour célébrer leur jour sacré. Beaucoup sont rassemblés autour du feu et regardent les jongleurs, menestrels et marionnettistes jouer leurs spectacles respectifs. Le reste se tient prés de l'auberge d'Olivar, où ce dernier distribue des biéres et du cidre.
Soudain une vague de panique secoue la foule. Une créature de paille à tête de citrouille avance alors rapidement vers l'estrade et le prêtre Yanov. L'épouvantail vivant déclame alors: 'La plus grande marionnette pour le plus grand vicieux! Je suis ta marionnette, prêtre, légataire vivant de tout tes péchés!' La créature se jette alors sur le prêtre tandis que le maire fuit et se met à courir pour sa vie.

Conclusion:

Si Yanov survit à l'assaut de la créature, il remerciera sincérement les Pjs qui lui sont venus en aide.
Vous pouvez vous arranger pour que Yanov offre à ses sauveteurs une potion de guérison des blessures légéres provenant de la boutique de l'église ou promettre ses services de jeteur de sorts pour le futur, spécialement si le groupe accepte la mission qu'il compte leur propser.
Le maire Olbrad peut récompenser les héros de maniére pécuniaire.
La mission de Letru (que vous déterminerez vous même) renvoie vers une approche évidente afin d'élargir et de continuer l'aventure. Une autre possibilité gravite autour du maitre secret de l'épouvantail. Qui est il et pourquoi a t il envoyé le monstre attaquer Letru? L'attaque est elle liée à la mission révélée aux Pjs? Peut être encore est ce relié à la mission du supérieur de Letru, Gregor en dehors de la ville? La réponse est entre vos mains.

Caractéristiques:

Utilisez les caractéristiques d'un Berserker Orque pour représenter l'homme de paille. Page 209 du Bestaire Monstrueux.