

DUNGEONS & DRAGONS

La Malédiction du Morse Rouillé

Une courte aventure pour 4-5 joueurs de niveau 8

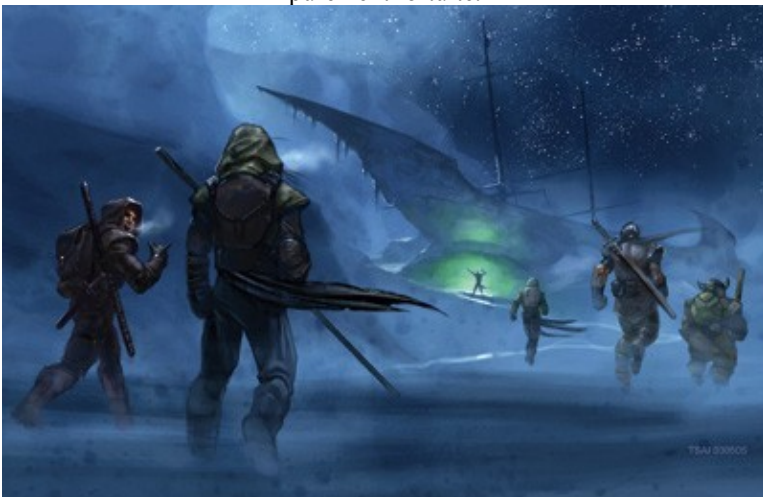
CREDITS

Traduction et adaptation
Relecture et correction:
Conception graphique:
Auteur Original:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottir
Wizards of the Coast
James Jacobs

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 œuvre 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 Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D3.5: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres. Le supplément en anglais Frostburn peut être utile pour les profils des monstres. La Malédiction du Morse Rouillé est une courte aventure pour des Pjs de niveau 8. Vous pouvez l'utiliser comme source d'inspiration pour une campagne ou comme point de départ d'une seule aventure. Comme toujours vous êtes libre d'adapter le matériel présenté ci dessous à votre campagne en cours et de le développer.

Background:

Il y a plusieurs décades de cela, un demi elfe malchanceux connu sous le nom de **capitaine Kerakes** perdit son navire après une suite de mauvais lancé de dés au jeu. Ainsi lorsqu'un investisseur l'approcha en lui proposant un nouveau navire et une mission de trois mois, il sauta sur l'occasion.

Son nouvel employeur était un noble, riche mais quelque peu avare, appelé **Jarren Skein**. Ayant entendu des rumeurs sur les nains des glaciers et leurs formidables compétences de forgerons, il devint obsédé par l'envie d'obtenir plusieurs de leurs armes comme trophée. Skein fit de Kerakes le capitaine d'un navire nommé Le Morse Rouillé et lui promit une commission conséquente lors de son retour avec les armes convoitées.

Le destin du Morse Rouillé:

Lorsque le capitaine Kerakes prit la mer, il n'avait aucune idée de l'endroit où trouver les nains des glaciers, mais il rencontra le capitaine d'un baleinier dans un port lointain qui lui indiqua où trouver les nains, dans un glacier connu sous le nom du **Broyeur Scintillant**.

Armé de cette information, il fit voile vers le nord jusqu'à atteindre une mer où les icebergs rendaient la navigation difficile et traitresse.

Dans ces conditions, il devint rapidement apparent que Skein n'avez pas tout dit sur l'état du Morse Rouillé au moment du départ. La nourriture pourrit car de piètre qualité, les voiles se déchiraient facilement et les cordes s'effilochaient et cassaient net. Même la coque nécessitait des réparations constante.

Mais Kerakes étaient un capitaine populaire et les membres de son équipage lui étaient dévoués, ainsi continuèrent ils leur route.



Un mois après avoir quitté le port, le Morse Rouillé pénétra dans une zone particulièrement dangereuse où s'entrechoquaient des icebergs. Le broyeur scintillant se trouvait à peu près au centre sur une île de bonne taille.

Peu de temps après être entré dans les glaces, le Morse Rouillé découvrit un autre navire prit dans les glaces. Kerakes décida de se rendre sur place pour découvrir si l'équipage pouvait encore être secouru et dans le cas contraire récupérer de la nourriture pour poursuivre leur quête, car dans le cas contraire eux aussi devraient rebrousser chemin.

Le capitaine se rendit rapidement sur place en compagnie de quelques membres d'équipage. Tandis qu'ils exploraient le vaisseau abandonné (le Macareux Bleu), ils notèrent d'étranges similitudes avec leur propre navire.

Le Macareux Bleu était gelée et moisi, ses voiles étaient de mauvaise qualité et sa coque percée. À l'évidence le Morse Rouillé n'était pas la première expédition que Skein avait envoyé.

Enragé, Kerakes rassembla ses hommes et leur annonça qu'ils faisaient immédiatement retour au pays. C'est à peu près à ce moment que l'équipage du macareux bleu fit son apparition. Des douzaines de créatures morts-vivantes gelées connues sous le nom de Décharnés de glace, surgirent subitement et encerclèrent l'épave. Ils se jetèrent sur l'équipage avec joie, mais Kerakes réussit à échapper au massacre et se réfugia dans les entrailles de l'épave. Pendant ce temps, les décharnés se dirigèrent vers le morse rouillé et massacrèrent le reste des marins.

Malgré son désespoir et sa terreur, le Capitaine Kerakes retourna jusqu'à son propre navire, mais il était déjà trop tard pour sauver son loyal équipage. Incapable de piloter le morse

rouillé seul, Kerakes fut forcé de rester dans les glaces. Considérant que l'esquif lui offrait une chance de survie sur le glacier, il décida de l'utiliser comme base pour chasser les décharnés. Il les pourchassa au travers de l'île, mais ils s'échappaient toujours et le narguaient, jusqu'à ce qu'il finisse par succomber à la folie et à la frustration, Kerakes se trancha les veines et mourrut, assoiffé de vengeance. Il revint à la non-vie sous la forme d'un fantôme des glaces.

Synopsis:

Les Pjs doivent aborder l'épave du Morse Rouillé et vaincre les morts-vivants qui l'infestent. Plus tard, le fantôme du Capitaine Kerakes commence à se venger sur les héritiers de Jarren Skein. Les Pjs doivent déterminer la raison qui le pousse à commettre les meurtres et le pister pour l'éliminer.

Accroches:

Vous pouvez utiliser les accroches suivantes pour amener vos Pjs dans cette aventure.

- Les Pjs voyagent par la mer lorsqu'une terrible tempête s'abat sur leur navire. Durant la nuit ils croisent un vaisseau fantôme prisonnier des glaces. A leur arrivée dans le prochain port, les Pjs reconnaissent le Morse Rouillé qui bloque l'accès de la rade. Les officiels de la ville (ou peut être leur propre capitaine) demandent au groupe d'intervenir.
- Peu de temps après la réapparition du Morse Rouillé, les Pjs entendent parler d'un trésor des nains des glaces qui serait caché dans ses entrailles.
- Un des héritiers de Jarren Skein contacte les Pjs et leur demande d'enquêter sur le retour du navire.

Commencer l'aventure:

A. Le retour du Morse Rouillé

Le lendemain du retour du Morse dans le port, plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs. Si les personnages ne se proposent pas d'eux même pour explorer le navire, le maître du port lance une offre dans les tavernes des docks à la recherche d'un groupe d'aventuriers prêts à se lancer à l'abordage du navire fantôme. Aucun des gardes de la cité n'est volontaire et l'équipage des autres navires amarrés est trop superstitieux pour oser approcher de l'épave.

B. A l'abordage

Les pouvoirs surnaturels de Kerakes garde le Morse Rouillée piégé dans une gange perpétuelle de glace. La température dans un rayon de 30 mètres autour du bateau est de -2°C quelque soit la température extérieure. Pour chaque heure passée dans ce rayon sans protection contre le froid, les Pjs doivent faire un test de Vigueur DD15 ou subir 1d6 points de dégâts non létaux.

Un personnage peut marcher sur la surface gelée du navire mais le fait à la moitié de sa vitesse de déplacement, sinon il glisse, un test d'équilibre DD10 est requis pour courir ou charger sur la glace. Les personnages qui ne peuvent voler doivent escalader la coque pour atteindre le pont principal. Un test d'escalade DD15 est nécessaire (DD10 avec une corde et un grappin) pour ne pas tomber dans l'eau glacée.

B1. Le Morse Rouillé

Le Morse Rouillé n'est plus en état de naviguer depuis longtemps, au fils des ans, sa coque a été broyée par la glace qui l'emprisonne, mais paradoxalement s'est maintenant ce morceau de glace qui le maintient à flot.

B2. Les ponts supérieures

Malgré les dommages à la coque, la plupart des niveaux supérieurs sont en bon état. Le pont principal fait 18mètres de long sur 12 de large. Le niveau supérieur montre les signes d'une bataille sanglante. Des morceaux de sang gelé souillent les planches.

Les Investissements de Skein:

Lorsque les trois mois qu'il avait alloué pour la mission furent écoulés, Skein considéra que le Capitaine Kerakes avait abandonné. Enragé, le marchand tenta de retrouver la piste du Morse Rouillé. Deux ans plus tard, n'ayant toujours pas de nouvelles, il considéra son investissement comme définitivement perdu.

Le temps passa et Jarren Skein finit par mourir, ses héritiers tournèrent leur attention vers un commerce plus proche. Le destin du Morse Rouillé resta inconnu, mais nombre de vieux marin continuèrent à spéculer dans les tavernes des fronts de mer sur son destin. Bientôt le Morse Rouillé rejoignit les nombreux autres vaisseaux et expéditions perdues dans le folklore de la mer.

Le retour du Morse Rouillé:

Après plusieurs décennies, un été particulièrement chaud décrocha le morceau de glace où reposait le Morse Rouillé, l'envoyant à la dérive. Que se soit par la volonté du fantôme de Kerakes ou simplement l'effet des courants, l'iceberg flotta lentement vers le sud en direction de la ville où Skein avait vécu.

Durant des semaines, il dériva sur les flots, emprisonné dans sa prison de glace. Finalement, il atteignit la côte d'où son destin avait été scellé.

Lorsque l'aube vira au rose après une longue nuit de tempête, les habitants incrédules découvrirent qu'un navire flottait dans leur port, couvert de glace, sa figure de proue représentant un morse. Le Morse Rouillé était de retour dans son port d'attache.



B3. Les niveaux inférieurs

Directement sous le pont supérieur se trouve les soutes, le sol est couvert d'une couche de glace et des planches sont brisées. Plusieurs cabines pour l'équipage se trouve à une extrémité du pont. La situation devint rapidement dangereuse pour le groupe car les membres zombifiés de l'équipage rôdent sur les lieux.

Creatures: Transformés en décharnés des glaces par l'équipage maudit du Macareux Bleu, 10 membres de l'équipage du Morse Rouillé se cachent dans l'épave du navire. Ils sont menés par Perrin Mandath, le quartier maitre du Morse

Décharnés et Perrin Mandath (Icegaunt): Voir Frostburn

Tactique: Bien que les décharnés ne s'intéressent pas aux trésors, ils sont affamés de l'énergie des vivants. En plusieurs endroits ils ont utilisés l'équipement qu'ils employés de leur vivant pour attirer les étrangers dans des embuches. Les décharnés attaquent seul ou par paire, Perrin Mandath devrait être l'ultime ennemi de cette partie du scénario.

Trésor: En plus du trésor typique de ce genre de rencontre, les Pjs pourront découvrir dans la cabine du capitaine un journal relatant toute l'expédition de Kerakes et du Morse Rouillé, jusqu'à sa rencontre avec le Macareux Bleu dans les glaces du nord.

C-Le Morse Rouillé

Les Pjs rassembleront peu d'informations dans les restes du navire, à l'exception que l'équipage a été transformé en mort-vivants, mais leur chef (s'ils en avaient un) est introuvable. Une fois les décharnés éliminés, le bateau et l'iceberg sont amarrés à un embarcadère abandonné par les autorités du port pour une exploration ultérieure. Les événements suivants se déclenchent 24 heures plus tard.

D-La Mort sur les docks

La nuit après que le Morse Rouillé soit arrivé dans le port, un terrible destin s'abat sur l'un des marchands les plus en vue de la ville. La journée suivante, son corps est retrouvé dans sa demeure, complètement gelé, son visage déformé par une abjecte terreur. Après quelques jours, de plus en plus de citoyens meurt d'une manière similaire, incluant le propriétaire de l'auberge, un politicien local, et d'autres individus en vue. Curieusement, des mendiants et autres clochards semblent aussi succomber de la même manière, bien que le gouvernement semble montrer peu d'intérêt envers le sort de ces personnes. Si le groupe ne décide pas d'enquêter de son propre chef, c'est le chef du guet qui requiert leur aide après la mort du troisième plus important personnage de la ville.

D1. Investigation

Les habitants coopèrent complètement à l'investigation et répondent à toutes les questions qui leur sont posées. L'enquête devrait rapidement mettre en évidence que toutes les victimes sont mortes de la même manière et étaient tous liés d'une manière ou d'une autre (en fait ce sont tous des descendants de la famille Skein). Une recherche plus approfondie révèle que Jarren Skein, un marchand décédé depuis longtemps, était le propriétaire du Morse Rouillé. S'ils révèlent leurs découvertes à leur employeur, l'individu devient nerveux et leur demande de stopper la chose qui tue les membres de la famille Skein, car il en fait lui même partie.

D2. La vérité

Les meurtres sont l'oeuvre du Capitaine Kerakes. Ravis de sa chance de pouvoir tuer sa nemesis, Kerakes a décidé de chasser et d'éliminer les descendants de Jarren Skein. La nuit où le Morse Rouillé arriva en ville, Kerakes pénétra dans les bas-quartiers, prenant possession du corps d'un mendiant malade et se dirigea vers l'ancienne demeure de

Jarren Skein. Après s'être rendu compte que Skein ne vivait plus ici, il abandonna et tua le mendiant, puis tua le propriétaire actuel de la maison. Maintenant, le fantôme vagabonde dans les rues en utilisant les corps des mendiants, cherchant à localiser ses prochaines victimes. La nuit il abandonne son hôte du moment, puis élimine les descendants localisés. Il répétera ce processus tous les jours jusqu'à ce que les Pjs l'arrête ou qu'il est éliminé les 21 descendants de Skein.

D3. La fin du meurtrier

Les Pjs peuvent en apprendre plus sur Kerakes en utilisant des sorts de communication avec les morts. Ils peuvent aussi tomber sur lui alors qu'il rode dans les rues de la ville en plein jour à la recherche de la demeure d'une nouvelle victime ou s'ils rassemblent les survivants de la famille Skein pour les protéger.

Capitaine Kerakes (Frostfell ghost): Voir Frostburn

