



# ***Le passé déterré***

## **Aventures à suivre**

### **Scénario D&D N° 1 pour 4 à 6 joueurs**

**Épisode Un** : la Recherche



"Le déterrement du passé" est une aventure à suivre en quatre parties pour **3 à 5 personnages de 1er niveau**. Les personnages qui survivent à l'aventure devraient avancer au deuxième niveau. Les MD peuvent facilement modifier l'aventure pour l'adapter à des personnages de plus haut niveau en augmentant le nombre d'adversaires dans chaque rencontre. Beaucoup parmi les adversaires sont des humanoïdes, cela permettra d'ajuster facilement les Niveaux de Rencontre pendant l'aventure et d'y substituer éventuellement des humanoïdes plus puissants.

#### **Contexte de l'Aventure**

Cette aventure a lieu autour du village de Travenbourg. La ville a subi un rude hiver et bien que le printemps semble arriver, la ville a dû acheter des provisions à un village voisin. Le secteur est d'habitude paisible, mais l'hiver a fait que quelques petites bandes d'humanoïdes sont parties chercher de la nourriture à l'extérieur de leur territoire habituel. Pour protéger l'expédition transportant les provisions, quatre gardes ont été envoyés pour escorter le chariot. Aux dernières nouvelles le convoi alimentaire a disparu.

#### **Accroches pour les personnages**

Le village a besoin des vivres que transportait le chariot. Les personnages peuvent être impliqués si l'un d'entre eux doit un service à un villageois pour une faveur passée. Peut-être seront-ils intéressés par la modeste récompense offerte à celui qui ramènera les vivres du convoi ou peut-être voudront-ils simplement accomplir un acte de bienveillance.

**Travenbourg (village)** : conventionnel / seigneurie; neutre bon; limite de po : 200; ressources 5000 po; Population 500; Isolé ( 95 % humain, 3 % halfelin, 1 % demi-elfe, 1 % d'autres races ).

Dirigeant : Seigneur Alexi Traven, mâle humain, guerrier de niveau 6.

Personnages importants : Duncam Rolwit (dirigeant du temple), mâle humain, prêtre de Pelor, niveau 5; Audsun Meller (meunier et marchand), mâle humain, spécialiste (expert) de niveau 6



### Rencontre importante

Quand l'aventure commence, le groupe rencontre Alexi Traven (mâle humain, Gue 6). Comme il a été dit dans : accroches pour les personnages, Traven peut proposer une récompense, le groupe pourrait lui devoir une faveur, ou il pourrait simplement rencontrer le groupe dans la taverne locale.

Quand les PJs voient Traven, lisez ou paraphrasez à voix haute le paragraphe suivant aux joueurs: Un homme vient vers vous, son regard reflète l'impatience et l'inquiétude. Il se présente rapidement comme étant Alexi Traven, seigneur de la ville, et rentre directement dans le vif du sujet. "Un convoi alimentaire destiné au village a disparu," dit-il. "Deux garçons sont partis chercher le chariot ce matin et personne n'est revenu. Je suis occupé ici toute la journée et j'ai besoin de quelqu'un pour aller voir où est passé ce convoi. Le village a besoin des vivres, réunir l'argent pour acheter tout ça n'ayant déjà pas été facile."

### Au Chariot (Niveau de Rencontre 2)

Le chariot se trouve étonnamment près de la ville. Après avoir suivi la route sur un peu plus de 8 Km, le groupe retrouve le chariot et ses attaquants. Alors que vous passez la crête d'une petite colline, ce qui est arrivé au chariot de vivre vous est révélé. Au-dessous de vous, au milieu du chemin, un individu emmitoufflé pour se protéger du froid essaye d'amadouer un robuste cheval. Deux orques sont debout et montent la garde; un d'entre eux observe avec amusement les efforts déployés. La terre enneigée est souillée du sang d'une demi-douzaine de corps allongés.

A la recherche de provisions pour continuer l'exploration d'une ruine naine toute proche, deux frères adorateurs de Wee Jas, déesse de la magie, ont tendu une embuscade au convoi et projette de s'enfuir au plus vite avec les vivres. Les frères, Marsem et Aldin Trember, dirigent la main-d'oeuvre humanoïde qu'ils emploient pour transformer la ruine voisine en base d'opération secrète. Mais si l'exploration et la préparation du complexe nain se passe bien, les lieux sont plus étendus que ce que pensaient au départ les frères et il ont besoin de plus de nourriture pour sustenter leurs récalcitrants employés.

Tandis qu'Aldin s'occupe de ce qui se passe dans les ruines, Marsem est parti avec quelques

orques pour trouver des provisions. Avec l'aide de ses compagnons orques, Marsem a déjà tué les gardes qui protégeaient le chariot et les deux garçons envoyés à leur rencontre. Il commence juste à essayer de calmer le cheval effrayé toujours attaché au chariot avant de revenir vers la nouvelle base. Les groupes ont une première chance de se découvrir à une distance de 3d6 x 3m. Un individu doit réussir un jet de Détection (DD 20) pour voir l'autre groupe. (Ce jet de Détection est sans opposition, car il a lieu avant que l'un ou l'autre groupe n'ait conscience de la présence de l'adversaire.)

Si le groupe essaie de s'approcher silencieusement, les PJs doivent faire des jets de Déplacement silencieux opposés aux jets de Perception auditive des orques (l'orque qui observe le dressage du cheval subit une pénalité de -2 à son jet). Si le groupe n'essaie pas de s'approcher silencieusement, ou s'ils font des jets plus bas que ceux des orques, un ou les deux orques debout près du chariot les entendent. Les orques lancent un cri d'alarme guttural aux autres et font des jets de Détection opposés aux jets de Discrétion du groupe.

À partir de ce moment, les orques se ruent à l'attaque, tandis que Marsem se place en arrière, lançant un sort de bouclier en prévision du combat. Une fois que le combat est commencé, il incante coup au but, et attaque ensuite le round suivant avec son arbalète.

**Orques (2) :** FP 2; TA humanoïde de taille Moyenne (1m95), DV 1d8; pv 4, 5; Init +0; VD 6,5m.; CA 14 (+4 cotte de mailles); Att +3 corps à corps (1d12+3/crit x3, grande hache); Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil; AL-CM; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Compétences et Dons : Perception auditive +4, Détection +3; vigilance

Particularités : Les orques ont un malus de -1 pour attaquer à la lumière du soleil ou dans le rayon d'effet d'un sort de lumière du jour.

Possessions : Chaque orque a une cotte de mailles, une grande hache et une bourse contenant 20 pa

**Marsem Trember, mâle humain Ens 1 :** FP 2; humanoïde de taille moyenne (1m85); DV 1d4 +2; pv 5; Init +3 (Dex); VD 10m; CA 15



(+2 armure +3 Dex); Atts +1 corps à corps (1d4+1/crit 19-20, dague) ou à distance +3 (1d8, +1 jusqu'à 10 m. /crit x3, arbalète); AL-NM; JS Vig +4, Réf +3, Vol +2; For 13, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 15. Échec des sorts : 10 %.

Compétences et Dons : Perception auditive +2, Connaissance des sorts +4, Concentration +6; Tir à bout portant, Tir de Précision.

Possessions : Armure de cuir, arbalète légère, 10 carreaux, dague, tenue polaire, bourse contenant 15 po, sacoche à composantes.

Sorts connus (5/4):

N° 0 : détection de la magie, manipulation à distance, lecture de la magie, lumière,

N° 1 : coup au but, bouclier.

### **La suite**

Quand le combat est fini, le groupe peut inspecter le secteur. Un jet de détection (DD 5) révèle que les corps sont ceux des quatre gardes et des deux adolescents envoyés à la

rencontre du chariot. De plus, les corps de deux orques sont couchés avec les autres. Si au moins un des PJs retourne à Travenbourg avec des nouvelles du chariot, un groupe de villageois reviendra avec lui pour récupérer le chariot de vivre et s'occuper des corps.

Un jet de Détection (DD 10) effectué sur les lieux révèle de nombreuses traces venant de l'ouest. Celles-ci ont été faites par Trember et les orques pendant qu'ils se préparaient à embusquer le chariot. Les traces - faciles à suivre, une fois découvertes (5,5 km à travers les étendues sauvages), mènent aux ruines que les Trembers explorent.

Les traces finissent à l'entrée d'une caverne peu profonde. Le secteur autour de l'entrée de la caverne à l'air très fréquenté, montrant plusieurs tailles différentes d'empreinte de bottes. Au moment où les membres du groupe s'approchent de la cavité et jettent un coup d'oeil autour d'eux, chacun peut faire un jet de Détection.

Par: Jesse Decker  
Traduit par Sicard Christophe