

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# TIGRE DE PAPIER



# TIGRE DE PAPIER

## Scénario pour 3 à 5 joueurs niveau 1

*Un court scénario d'introduction à Advanced Dungeons & Dragons pour trois à cinq aventuriers aussi débutants que leurs joueurs. L'action peut se dérouler dans n'importe laquelle des Contrées du Mitan (au sein des Royaumes Oubliés), voire même dans un autre monde du multivers, Mystara, Dragonlance, Greyhawk, etc. avec quelques modifications. Aucun support technique livresque n'est nécessaire mis à part les tables principales de jeu.*

### **INTRODUCTION**

Les personnages ne se connaissent pas encore, et leur seul point commun, excepté qu'ils ont tous récemment décidé d'embrasser la carrière d'aventurier, est qu'ils viennent de la même région.

Or cette région abrite une population peu représentée ailleurs de nomades pacifistes et un peu rudes, les Kuljahrs. Chaque année, au début de l'automne, ceux-ci organisent des joutes et des jeux d'adresse pour attirer les marchands dans leur territoire et s'enrichir un peu. De tels jeux sont une aubaine pour prouver sa valeur, et les futurs héros que sont les personnages-joueurs se sont inscrits sans hésiter, ce qui leur a coûté une pièce d'or chèrement acquise. En regard des trésors qu'ils ramasseront bientôt dans les donjons de Myth Dranor et des Neuf Enfers, c'est bien peu de choses.

Le premier prix est une flèche de la collection de Mannyxe, chef Kuljahr, qu'il appelle « Le Rayon Fulgurant ». Cette arme, qui sera peut-être le premier objet magique des aventuriers, est une tige de quarante centimètres de long, taillée paraît-il dans un os de vouivre, et empennée de plumes d'oiseau-lyre. Elle confère un bonus de +2 au toucher, infligeant quel que soit l'arc qui la tire 1d6+2 pts de dégâts + 1d6 supplémentaire si la cible rate un jet de sauvegarde contre la mort. Dans tous les cas, elle reste fichée dans les chairs et se tord en poussant des cris de damné. Le cible perd 1 PV au round après le toucher, 2 PV au suivant, etc... jusqu'à réussite d'un jet de SAG sous d20 avec un malus de -4, ou jusqu'à la mort de la victime. La flèche disparaît alors à tout jamais. Si d'emblée elle a raté sa cible, elle n'est pas gâchée pour autant: elle reviendra d'elle-même dans le carquois de l'archer.

Les aventuriers ne se connaissent pas encore; chacun de son côté, ils participent à des concours de fléchettes, des combats de boue, des tours mineurs d'illusion, ou encore des records de manger de porcelets à la tournebroche ou d'engloutissement de tonneaux de vin.

Soudain, un cri s'élève dans la foule. Des petits personnages sautillants, dont seuls les pieds griffus dépassent des longues robes à capuchon, arrachent un nourrisson des bras de sa mère et filent en aboyant.

N'écoutant que leur courage, les aventuriers vont poursuivre les brigands et leur faire goûter du métal.

**KOBOLDS (4)**: CA : 8, ThAC0 : 20, DV : 1/4 ; PV : 1/1/2/4, PX : 7, Dégâts: 1d4 (dagues), Trésor: 2d4 pièces d'or, 4 dagues, une vieille carte des Contrées du Mitan (idéale pour partir à l'aventure!)



Les compagnons seront alors considérés comme des héros, et seront invités à faire plus ample connaissance autour d'une chope offerte par Mannyxe, qui leur remet d'office sa flèche magique. Tandis qu'ils échangent des souvenirs de leur passé peu glorieux, un villageois des environs, nommé Ernie, vient à leur rencontre. C'est un homme d'une quarantaine d'années, aux sourcils broussailleux, à la longue moustache tombante et doté d'un prodigieux embonpoint; il a assisté à leur démonstration de force et implore leur aide pour débarrasser son village d'un fléau, une créature aussi puissante et aussi vile que le plus âgé des dragons de Toril...

## **DAVRON, UN VILLAGE VIVANT AU RYTHME DE LA TERREUR**

Une palissade en rondins de deux mètres cinquante de haut entoure le village. Quelques brèches témoignent de la violence de Zoran, la créature qui terrorise tant les villageois.

La maison du bourgmestre Basil se trouve au centre; il attend les aventuriers à l'entrée du village et leur propose d'ores et déjà une récompense pour la mise à mort de la bête: un casque, une fronde, une hache d'armes, une épée courte, quatre armures de cuir clouté, trente billes, cinquante pièces d'or (+600 PX).

Près de l'entrée, qui est assez symbolique puisque des brèches bien plus larges béent tout autour, des tentes rectangulaires installées à la hâte abritent une milice nouvellement formée de quinze hommes, tous guerriers de premier niveau sauf leur chef Grog, un nain de niveau trois heureux possesseur d'un marteau de guerre +1. Les autres sont mal équipés avec pas ou peu d'armure, des fourches, des piques et des épées courtes pour trois d'entre eux. L'un des braves, Ronie, tâchera d'attirer l'attention des aventuriers; il leur recommande de venir le retrouver à l'auberge du Poing dans la Figure.

Le reste du village ne compte pas plus de vingt ou vingt-cinq bâtisses, parmi lesquelles se disposent les lieux importants, reste au MD à faire la carte des lieux comme bon lui semble.

Voici tout ce que les aventuriers apprendront de la bouche des riverains qu'ils croiseront :

- Une créature qui se fait appeler Zoran vit à une heure de marche au Nord-est du village, dans des vallons boisés percés de grottes. Chaque mois, il exige un tribut de 200 PO. S'il ne les acquiert pas très vite, il vient la nuit pour dévorer des chèvres ou aplatis une maison.

- Zoran serait un dragon noir de plus de vingt mètres de haut, se tenant sur ses pattes arrières, avec une gueule qui vomit la fumée de l'Enfer et des ailes si grandes qu'elles peuvent masquer la lune. Chaque semaine, une expédition lui rend visite pour savoir s'il a besoin de quelque chose, et lui offre des outres de lait, du miel, etc...

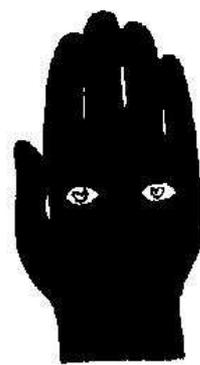
**Auberge du Poing dans la Figure:** l'enseigne figure deux squelettes souriants qui trinquent avec leurs chopes de bière. La tenante des lieux est la tonitruante Dame Pomme, une rouquine au tour de taille impressionnant, et au tour de poitrine plus ébouriffant encore. Les chambres, à deux pièces d'argent la nuit, sont simples mais propres et confortables, l'écurie à une pièce de cuivre est réservée aux malpropres et aux clients bruyants.

Ronie est un habitué. Il habite dans le pâté de maison à l'Ouest de l'auberge. Malgré les rumeurs populaires, il ne croit pas aux dragons; il a vu Zoran et ne nie pas son existence, mais trouve sa réputation un peu exagérée, pour un « gros lézard ». Il est prêt à conduire les aventuriers à la grotte où sommeille le monstre, à condition qu'il participe à son exécution.

**Salle commune:** en plus d'abriter vingt personnes déshéritées, cette grande bâtisse sert de temple à cinq vieillard, fervents adorateurs d'Ilmater. Ils peuvent guérir les blessures ou répondre à des questions de divination, moyennant un don.

**Maison de Frère Erasme:** Erasme est un clerc maléfique dévoué à Iyachtu Xvim, fils de Baine, comme en témoigne sa kippa noire et sa toge sombre ornée d'une écharpe verte où sont représentées des mains qui ont deux yeux sur le dessus. C'est un fanatique et il tente de convertir les aventuriers dès leur entrée. S'il est éconduit grossièrement, il attaque comme une furie; si on lui prête attention, il propose aux aventuriers de l'aider dans le meurtre du Sage de la maison commune.

**PRETRE D'IYACHTU XVIM :** CA : 6, ThAC0 : 20, DV : 1, PV : 8, Dégâts: 1d4+1 (marteau de guerre). Sort: blessure légère, Trésor: trois fioles de poison faible (0/10, Js à +2), arbalète de poing.



**Maison de Lasseül:** la dresseuse de chiens, populaire dans son village natal, vend également des œufs, du lait et du fromage convoyés quotidiennement par chariot d'une ferme voisine.

Elle déclarera: « Ce dragon fiche la pagaille parce qu'il fait peur aux visiteurs; la situation devient insupportable et certains perdent les pédales, comme mon voisin Erasme ». Elle peut céder un chien de guerre obéissant, harnaché et bien entraîné pour 526 pièces d'or, mais un seul par groupe d'aventuriers, en les priant d'en prendre le plus grand soin.

**Échoppe:** sur le pas de sa porte, le vieux Joe vend des boucliers de toutes sortes depuis plus de vingt ans. Si on le lui demande, il dira que ses derniers clients étaient des aventuriers intrépides qui en partant chasser furent probablement les premières victimes du dragon, qui s'installa près du village quelques semaines après leur disparition. Ces trois gnomes, Pit, Buck et Gum, vivaient au Sud-ouest du village, ils étaient les fils d'Effendert, un forgeron doué hélas décédé quelques années plus tôt.

**Échoppe:** la mine patibulaire, les bajoues tombantes comme son pantalon, Kodiak accueille les clients sans jamais sourire, et on suppose que les replis de peau sur son visage l'en empêcheraient de toute façon. Il vend à la fois de la viande de boucherie et des articles de chasse dont voici la liste:

Couteau de survie - 6 PO

Arc - 27 PO

Flèches barbelées (x10) - 5 PO

Piège à oiseaux - 5 PO

Piège à gibier - 12 PO

Boussole - 95 PO

Harpon - 15 PO

Filet de pêche - 2 PO

**Maison des créanciers:** au milieu d'un village qui, sans être misérable, est loin d'être luxueux, cette maison semble être un mirage. De granit rose rehaussé de grilles forgées recouvertes de feuille d'or, entourée de colonnes travaillées, ce pourrait être un palais ducal, et il ne s'agit que du centre de collecte des impôts, sur Davron même et quatre villages des environs. Il ne faut pas être très malin pour deviner qu'il y a de la corruption dans l'air. Cependant, le bâtiment est tout à fait impénétrable.

**Maison déserte:** jusqu'à il y a trois mois, elle était habitée par trois gnomes, Pit, Buck et Gum, partis sans fermer la porte. A l'intérieur, il n'y a presque rien, à part un vieux cheval à bascule, une table lourde et archaïque, et un grand coffre plein de paperasserie. On y trouve surtout des lettres adressées par la maison des créanciers, qui indiquent que tout l'héritage de leur père Effendert leur a été confisqué, qu'ils étaient criblés de dettes et finiraient en prison avant peu. Les impôts prétendent sans aucune preuve que le forgeron avait investi dans les caravanes sembiennes et n'a jamais été aussi ruiné que le jour de sa mort.

## **LA GROTTTE DU DRAGON**

Ce réseau houilleux de grottes naturelles est prolongé dans toutes les directions par des mines. Les passages sont assez étroits car adaptés aux gnomes. La grotte principale s'ouvre sur la façade d'une falaise, mais ça n'est pas le seul accès à ladite caverne. Devant cette entrée blanchissent des carcasses de chèvres. Un œil attentif remarquera que la chair a été enlevée des os par un objet raclant de facture humaine, il n'y a aucune fêlure ou trace de dents sur ces ossements. Dans la caverne gît à plat ventre le scaphandre de métal vide qu'est Zoran, et autour les gnomes vaquent à leurs occupations: beuveries, jeux, etc...



Si les aventuriers ont un peu de jugeote, ils n'attaqueront pas de front et chercheront une autre entrée. En règle générale, Pit est trop ivre pour se défendre, et ses frères se rendront immédiatement, exigeant un procès équitable et jouant à fond la carte de la non-responsabilité et de la société qui maltraite les gnomes. Il n'est pas dur de voir que Zoran est un robot, car il ne réagit à aucune attaque, et les coups lui laissent des bosses en arrachant des sons de cloche. Pour y entrer, il faut mesurer moins d'un mètre quarante et être trois à moins de n'utiliser qu'un poste (1=tête, 2=bras, 3=jambes). Il ne s'agit pas d'un engin de guerre sophistiqué et il ne peut réaliser que des mouvements élémentaires et lents.

Peu de mystères se cachent derrière les autres entrées, des mines désaffectées situées toutes à moins de cent mètres. Aux abords de la caverne principale, des éboulis qui ont été clairement édifiés d'une main intelligente bloquent le passage, mais ils ont été placés là par des gnomes et ne s'élèvent pas au-dessus de deux mètres, on les escaladera donc facilement.

**Grotte typique:** elle est habitée par des chauve-souris, des boueux ou des kobolds, ces monstres n'étant pas censés avoir plus d'1 ou 2 PV, causer 1 ou 2 pts d. et rapporter 7 ou 15 PX. Les boueux, petits monstres bipèdes ressemblant à des tyrannosaures de la taille d'un poulet, ont la capacité de cracher de l'eau, une arme redoutable si l'on considère l'aversion des barbares pour les douches et l'hygiène en général.

**Atelier:** les gnomes peuvent également se trouver ici; des pièces détachées, de l'huile et tout le nécessaire pour rafistoler Zoran s'y trouve. Une table d'angle est couverte de pièces d'or (il y en a 198 au total).

**Repos du mineur:** dans cette remise sont entreposés des outils de forage et des lanternes, ainsi que des avis d'exploitation qui démontrent que la mine appartenait à Effendert Pied-Marteau.

**Puit :** une créature grasse, replette, noire, luisante, gluante, couverte d'yeux et de dents habite ce puits; elle est totalement inoffensive et n'est là que pour effrayer les jeunes aventuriers.

## **LE JOUR DU JUGEMENT**

Les réactions des villageois seront des plus diverses, si les gnomes leur sont livrés. Certains voudront les réhabiliter, les autres les exécuter sommairement.

Basil donne la récompense promise et propose d'assister au jugement, le lendemain.

Si les gnomes ont été tués ou laissés à leur sort, les villageois diront que les aventuriers sont des couards et qu'ils ne sont jamais allés à la grotte, mais que le dragon est parti vers une région plus riche. Même avec le scaphandre comme preuve, on dira qu'ils ont monté toute l'histoire.

Toute la nuit, des cauchemars assaillent les aventuriers dans lesquels les villageois sont des bouchers sanguinaires, dans un univers de flammes et de haine. Si procès il y a, les gnomes sont condamnés sans qu'ils aient pu se défendre à une mort très lente et très pénible, c'est-à-dire une sentence ignoble et disproportionnée.

La maison des créanciers, qui contrôle également le maire et la justice, ne plaisante pas avec l'argent. Dans une aventure prochaine, les aventuriers prouveront peut-être qu'elle n'est qu'une petite partie des activités criminelles du Zhentarim, ou bien une propriété annexe de Manxam le Tyranoeil. Quoiqu'il en soit, cette première aventure est terminée.

Par : Bardin

Illustration de couverture : Into the wolf's mouth par Viking Heart

Corrections, mise en page & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

**ANNEXE 1 - Le village de Davron :**



ANNEXE 2 - Les grottes :

