



CAP SUR L'ÎLE AUX TEMPÊTES

Lisez le texte suivant pour planter le décor :

Votre voyage maritime s'est jusqu'ici déroulé sans accroc. Vous avez quitté le port animé de Padhiver il y a quelques jours et mis le cap vers un archipel portant le nom sinistre d'île aux Tempêtes, sur lequel se trouve un cloître paisible. Mais l'aube qui a accueilli votre réveil était rouge sang, tandis que de sombres nuages se sont accumulés dans les cieux, promesse d'un violent orage.

Montrez aux joueurs l'illustration de leur navire en pleine mer.

Alors même que les premiers éclairs zèbrent le ciel, le navire fait une violente embardée : un énorme monstre vient de se hisser sur le pont !

Montrez aux joueurs l'illustration du merrow et prenez une voix différente pour l'incarner (la voix qui vous convient, si possible inquiétante !) en déclamant le texte suivant :

« Ces eaux appartiennent à la Reine écaillée. Je suis venu percevoir son tribut. »

EXPLIQUER LE JEU

Lisez ou paraphrasez l'encadré suivant :

Salut tout le monde, Je vais vous faire jouer une petite démo d'introduction à D&D. Je suis le maître du donjon. C'est donc moi qui vous décris ce qui se passe autour de vous et qui lance les dés du monstre. Vous jouez les héros !

Je viens de vous décrire la situation en cours. À vous de décider ce qui se passe ensuite. Vous êtes tous formés au combat. Du coup, si vous comptez l'affronter, c'est tout à fait envisageable. Mais vous pouvez aussi tenter de négocier avec lui, de le mythonner ou d'imaginer une autre tactique.

Quelle que soit votre approche, ce que vous tenterez demandera probablement de combiner savoir-faire, talent naturel et un peu de chance. Pour gérer cela, D&D vous demande de lancer l'un de ces dés à 20 faces auquel vous ajoutez un nombre tiré de votre fiche. Voilà... Vous faites quoi, du coup ?

GESTION DE LA RENCONTRE

Laissez les joueurs diriger l'action ! Ils peuvent tenter tout ce qui leur passe par la tête.

Encouragez-les à vous faire part de leurs idées. Qu'ils vous livrent ce qui germe dans leur esprit, pour que vous puissiez mener la scène qui suit !

Quelle que soit leur approche et le résultat de leurs dés, décrivez les choses de manière palpitante.

Les tactiques suivantes figurent parmi les plus probables :

NÉGOCIER AVEC LE MERROW

Les joueurs, impressionnés par le ton péremptoire du merrow, accepteront peut-être d'acquitter le tribut de « la Reine écaillée ». Le merrow exige au départ un paiement de 400 pièces d'or ou l'équivalent en marchandise. Cela représente tout le contenu de la cale. Les personnages peuvent recourir à des tests de Charisme DD 15 (en conjonction avec les compétences Persuasion, Intimidation ou Tromperie, selon leur approche) pour que le monstre accepte de baisser le tarif, chaque test réussi entraînant une réduction de 100 pièces d'or.

Si les joueurs posent des questions sur la Reine écaillée, le merrow explique qu'elle est une gigantesque merrow à deux têtes, élue du Prince des démons Démogorgon.

ATTAQUER LE MERROW

Nombre de joueurs privilégieront cette approche, qui intervient souvent en dernier recours quand tout le reste a échoué. Si un personnage décide de passer à l'attaque, il n'est pas nécessaire de jouer l'initiative. Commencez par le joueur ou la joueuse qui a lancé les hostilités, puis faites intervenir les autres en commençant par le joueur à sa droite. Le merrow intervient quand ce tour de table arrive à vous.

À chaque tour d'un joueur, évaluez les différentes options d'attaque dont dispose son personnage. Détaillez ses différentes armes et ses éventuels sorts offensifs.

Le merrow est censé faire plus de peur que de mal : il est impressionnant, mais ne présente pas une véritable menace pour le groupe. Les aventuriers devraient parvenir à le terrasser en l'espace d'un à deux rounds.

AUTRES COMBINES

Est-ce que je peux feinter pour que le merrow se prenne une vergue de voile en pleine nuque ? Je peux l'emmêler dans la voilure ? Et si je faisais rouler un gros tonneau pour faire passer le monstre par-dessus bord ? C'est possible de convaincre les autres marins de tous lui sauter dessus en même temps ? Et sinon...

Quoi que les joueurs demandent, vous devriez (presque) toujours leur répondre quelque chose du genre de « Tu peux toujours tenter ! » Sans oublier d'assortir cette tentative d'un test de caractéristique, sauf si le personnage dispose d'un sort ou d'une aptitude qui lui permet d'accomplir la tâche en question.

CONCLUSION

Une fois que les personnages ont géré le merrow d'une manière ou d'une autre, lisez cet encadré pour conclure la démo :

Le merrow disparaît dans les profondeurs de l'océan tandis que le navire poursuit sa course. Les marins laissent éclater leur joie ; l'orage gronde toujours dans le ciel, mais il paraît désormais moins menaçant.

Cela nous amène à la conclusion de votre baptême d'aventuriers. Merci pour votre participation !

EXTORQUEUR MERROW

Monstruosité de taille G, généralement Chaotique Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 30 (4d10+8)

Vitesse 3 m, nage 12 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, abyssal, aquatique

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Bonus de maîtrise +2

Amphibie. Le merrow peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le merrow effectue une attaque de Morsure et une de Griffes.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (2d4 + 3) dégâts perforants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.