

PIGEON VOLE

Side-trek Adventure par Marco Volo

Pour le MD

Cette courte rencontre est prévue pour un groupe de 4 à 5 aventuriers de niveaux 3-4. Elle est compatible avec tout monde de campagne médiéval fantastique acceptant les lycanthropes et possédant une région verdoyante. Elle est destinée à agrémenter un voyage, et utilise les règles de la 2^e édition d'AD&D. Un monstre appelé Picbec attaque quiconque est assez innocent pour tomber dans le piège qu'il a soigneusement mis au point.

Le décor

Les aventuriers aperçoivent au loin une large tour au toit de tuiles, ainsi qu'à sa gauche, mais détaché de la tour, un bâtiment rectangulaire sans étage à la toiture délabrée. Aucune fumée ni lumière ne s'en échappe, et le terrain autour dégagé et fait de hautes herbes. Un enclos en mauvais état est collé au flanc est de ce bâtiment.

La tour est un pigeonnier et le bâtiment les restes d'une ferme. Si les aventuriers se détournent, Picbec sonne la cloche se trouvant dans la ferme pour attirer leur attention, et s'il fait nuit, allume le pigeonnier. S'ils se rapprochent, ils constatent le délabrement total du bâtiment, et l'état correct de la tour.

Un champ rempli de mauvaises herbes hautes comme un gnome se trouve à quelques mètres de l'entrée de la ferme. Celle-ci est une ruine inhabitable, sans toit ni autre chose que des gravats. L'enclos contient un abreuvoir à pompe rempli à un quart d'eau croupie.

Pour qui fait le tour de la ferme, il y a un tas de planches calcinées qu'un examen minutieux révèle comme étant un ancien haut vent qui contenait de la paille.

Une chose est sûre, le calme règne sur l'endroit.

L'exploration

Le pigeonnier est doté de larmiers, et d'une porte de bois haute de 2 mètres et large d'un mètre. Elle n'est pas verrouillée, et donne accès à l'intérieur de la tour, une salle de 12 mètres de diamètre. L'odeur y est épouvantable, car le sol est recouvert de déjections d'oiseaux sur 3 bons cm d'épaisseur.

La salle contient un certain nombre de nichoirs (une centaine), et une quinzaine de pigeons habitent l'endroit et s'envolent à l'ouverture de la porte. Néanmoins, pris au piège du pigeonnier, ils ne peuvent sortir, à moins que les PJ ne libèrent le passage vers la porte. C'est en tout cas ce qu'ils font croire, car certains des nichoirs ont été creusés par Picbec, et permettent la sortie.

La rencontre

Dans ce pigeonnier habite Picbec, un pigeon-garou qui considère l'endroit et les terres alentours comme son territoire. Les 30 pigeons le vénèrent comme leur chef, et à cause de son influence maléfique, sont devenus carnivores. Leur dessein est simple : attirer les voyageurs et les attaquer pour les dévorer.

Leur plan consiste à laisser les voyageurs installer un campement, puis Picbec en forme animale s'approche du feu de camp, comme pour grappiller les restes du repas. Une fois proche du feu de camp et de la victime qu'il juge la moins vulnérable, il prend soudainement forme hybride et attaque. Simultanément, les 30 pigeons du colombier sortent par leurs nichoirs trafiqués et attaquent les autres membres du groupe. Seule la perte de leur chef ou de 10 d'entre eux cause la fuite des volatiles et leur dispersion.

Picbec. INT 17-18; AL NM ; CA 6; DE 1, vol 27 (C); DV 4+2 ; pv 19; TAC0 17; #AT 1; Dg 1d6 (bec) ; AS Lycanthropie (2% de chance à chaque touche) ; DS immunisé au charme; TA M (1,50 m); ML Elite (13-14) ; PX 180 ; basé sur la fiche d'un lycanthrope corbeau-garou¹.

Pigeons (30). INT 11-12; AL NM ; CA 7; DE 6, vol 12 (A); DV 1 ; pv 1; TAC0 9; #AT 1; Dg 1 ; DS immunisé au charme; TA P (70 cm d'envergure); ML Sans peur (20) ; PX 100 ; En raison de leur caractère sanguinaire, ils possèdent la fiche modifiée d'un Grand corbeau².

En conclusion

Au choix du MD, les ruines de la ferme peuvent contenir d'autres éléments comme une cave, un indice vers une cache au trésor (ou aux ennuis), ou la trace du passage d'une créature rare dont la fourrure se vend très cher, etc. Les restes de victimes précédentes de Picbec se trouvent dans un fossé à quelques centaines de mètres de la ferme. Peut-être l'identification de l'une d'entre elle est-elle possible ?

¹ « Lycanthrope, Wereraven » en VO. Ce monstre provient du *Bestiaire monstrueux* TSR 2140 d'AD&D2.

Pour rendre l'aventure réalisable par des aventuriers inexpérimentés, Picbec n'a pas la défense spéciale de ne pouvoir être touché que par des armes en argent ou +2.

² « Raven, Greater » en VO. Ce monstre provient du supplément TSR 9575 *The City of Raven's Bluff* par Ed Greenwood.

Fouiller dans la couche de fiente permet de trouver une gemme sardonix (25 po), mais donne des hauts le cœur au PJ, qui sera nauséeux pendant 2 tours. Du reste l'odeur de fiente restera jusqu'à la prise d'un bon bain.

Dans les hauteurs du pigeonnier, que Picbec atteignant en volant, se trouvent les richesses amassées par le monstre et sa bande : 18 sardonix (25 po chaque), 20 agates de feu (10 po chaque) et 1 grenat (500 po). Les aventuriers qui se contentent de capturer Picbec peuvent le faire parler. Il connaît la région alentour et une autre région, au choix du MD. Le vrai nom de Picbec est Handran Piquant, et il ne veut pas être soigné de sa lycanthropie. Selon lui, elle le définit comme supérieur aux autres créatures humaines et demi-humaines. Cependant, s'il est délivré de sa malédiction, Handran retrouvera son alignement initial (NB), et pourra rejoindre le groupe comme « suivant », comme détaillé dans les règles du *Guide du maître*.