

DUNGEONS  
IN  
DRAGONS

ASSAUT SUR LA CITADELLE  
DU CORBEAU



Scenarior pour 4 A 6 personnages de niveau 2-3

RAKELAND

# ASSAUT SUR LA CITADELLE DU CORBEAU

## SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-3

Un début d'aventure pour 4 à 6 personnages

### Préparatifs :

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D : le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1.

Cette aventure est prévue pour un groupe d'aventuriers débutants (Niv 2 à 3) et se déroule dans la région connue sous le nom de La Vallée Tonnerre, mais peut facilement être adaptée à tout autre décor de campagne.

### Survol de l'aventure:

Il y a longtemps de cela, un maître voleur surnommé le Corbeau prit sa retraite près du village de Kleine. Il se fit rapidement construire une forteresse souterraine dans les Collines Brûlées, utilisant comme ouvriers les gobelins qui vivaient ici. Le Corbeau chassa les petits humanoïdes immédiatement après qu'ils aient achevé la construction du donjon, puis il s'y installa. Deux années passèrent, et le Corbeau disparut mystérieusement. Tous le monde le présumant mort.

Récemment, les gobelins sont retournés chez eux, prenant possession de la forteresse, qui est désormais connu sous le nom de la Citadelle du Corbeau. Ils l'utilisent comme base d'opération et ont commencé à harceler les voyageurs et à piller les fermes locales. Leur dernier raid a eu lieu il y a seulement quelques jours et les gobelins ont pénétré à l'intérieur même de Kleine, dérobant un sceptre magique utilisé pour rendre la justice. Les Pjs sont engagés pour pénétrer dans la Citadelle du Corbeau, récupérer le sceptre et si possible mettre un terme aux raids des humanoïdes.

### Monstres errants:

De temps à autre, le Mj peut faire intervenir un monstre errant dans le jeu. Il n'existe pas de règles strictes sur la façon de les faire apparaître. Ils sont généralement utilisés lorsque le jeu ralentit ou si les aventuriers se révèlent trop forts pour l'aventure. Les monstres errants peuvent aussi forcer un groupe à se déplacer vers un secteur des ruines plus intéressant.

Utilisez la table suivante pour générer un monstre errant.

D8	Monstre	Nbr
1 à 3	Gobelins	1d4
4 ou 5	Kobolds	1d4
6	Rats géants	1d4
7	Ours noir	1d2
8	Corbeau géant	2d4

### L'Aventure commence:

L'aventure commence lorsque les personnages arrivent dans le village de Kleine. Les Pjs peuvent s'y rendre afin de récupérer après avoir terminé une mission précédente, ou ils peuvent simplement être de passage dans la région, ils peuvent aussi avoir entendu de vagues rumeurs au sujet de problèmes dans le secteur. Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque vous êtes prêt:

Vous êtes finalement arrivé au village de Kleine, une petite communauté agricole qui pratique également la pêche. Au loin, vous entendez le son étouffé d'une cataracte qui précipite l'eau dans le Lac Ostrel tout proche. D'après les rumeurs, Kleine est un endroit plaisant et pacifique. Mais quelque chose semble aller de travers. Les habitants semblent tendus, comme s'ils étaient dans l'attente que quelque malheur pouvait se produire d'un moment à l'autre. Alors que vous vous déplacez dans le village, vous remarquez des affiches placardées sur les murs et vous entendez la voix d'un héraut des rues dans le lointain.

Le texte inscrit sur les annonces est repris ci dessous. Si aucun des personnages ne sait lire, ou si le groupe ignore ses affiches, le crieur public peut leur donner les mêmes informations.

« Une menace plane sur Kleine !!' Notre village bien aimé est sous le spectre de vicieux humanoïdes. Ils ont volé un objet de grande valeur et le conseil recherche des personnes qui seront assez braves et fortes pour traiter cette menace et ramener l'objet. Adressez vous au conseiller Baur à l'auberge de la Harpie Mélodieuse. »

Laissez une chance aux Pjs de répondre à l'appel à l'aide. Dans le meilleur des cas, ils voudront aider le village et se rendront d'eux même à la taverne qui sert de

chambre du conseil dans le petit village. s'ils refusent, vous pouvez toujours les faire capturer par les gobelins, le groupe se réveillera alors prisonnier dans une des pièces de la Citadelle du Corbeau. Ils devront alors s'échapper des lieux.

La Harpie Mélodieuse n'est pas difficile à trouver. Vous remarquez un nombre important de personnes à l'intérieur, plus que vous ne pensiez en trouver dans un aussi petit village en fait. Il doit s'agir d'un endroit très important pour les habitants locaux. La plupart des tables sont occupées par des fermiers et la plupart parlent fort. Vous entendez des allusions faites à « ses maudits gobelins ! », ou « juste sous notre nez ! » ainsi qu'à « la Citadelle du Corbeau ». Quelques uns d'entre eux regardent dans votre direction lorsque vous pénétrez dans l'auberge, les uns avec suspicions, les autres avec espoir. Près de la porte se tient un jeune homme bien habillé, une pile de papiers devant lui. Il vous regarde et semble attendre quelque chose.

Ce jeune homme est le conseiller Baur, le plus jeune et le plus dynamique des membres du conseil vieillissant de Kleine. Si les personnages ne s'avancent pas d'eux même vers lui, il s'avance et se présente. C'est un individu décidé et extraverti et bien qu'il souhaite ardemment obtenir l'aide des aventuriers, il ne mendiera pas ni ne fera de compromis dans ce but. Il leur fait l'offre suivante.

« Je suis heureux que vous soyez là ! Vous devez avoir entendu que Kleine est menacé par des gobelins. Des répugnantes petites vermines. Ils sont organisés et ont déjà effectué plusieurs raids contre les fermes toutes proches. Nous supposons qu'ils ont leur base dans la Citadelle du Corbeau et peut être même que le Corbeau lui même est revenu et les contrôle. Ces monstres nous ont dérobé un objet de grande valeur, le Sceptre de Vérité. Si vous mettez fin à la menace que représentent ces créatures et revenez avec l'objet volé, nous vous payerons 50 pièces d'or chacun. Qu'en dites-vous ? »

Les Pjs ont maintenant la possibilité de négocier avec Baur et d'obtenir plus d'informations.

Le conseil municipal a autorisé le conseiller Baur à offrir jusqu'à 100 Pièces d'Or par héros. Cependant c'est un personnage avisé et il ne révèle pas cette information aux personnages. Il essaiera de marchander avec eux, expliquant les difficultés financières du conseil, la faible économie d'une aussi petite communauté et les problèmes causés par les pillages des gobelins. Il essaie aussi de motiver la fibre héroïque des personnages. Seul un très bon role-play et un test réussi de Diplomatie ou Psychologie (DD22) permettra d'augmenter la récompense. Si le groupe tente un test d'Intimidation

(DD16) la somme offerte augmentera également, mais Baur ne fournira pas les renseignements complémentaires aux joueurs, même s'ils le menacent de nouveau. Le groupe devra alors se débrouiller auprès de la population ou faire sans.

**Le Corbeau :** Le Corbeau était un maître voleur qui se retira dans la région il y a plusieurs années et se fit construire une forteresse. Peu de choses sont connues sur lui, et il a rarement traité avec les villageois. Il n'a pas été aperçu depuis deux ans, mais la plupart des conseillers le suspecte d'être de retour.

**La Citadelle du Corbeau:** La Citadelle du Corbeau est un complexe tentaculaire qui est tombé en ruines depuis qu'il a disparu. Il se trouve dans les Collines Brûlées, juste à quelques kilomètres du village. Le peuple ne s'en approche pas, car il est supposé être rempli de pièges de toutes sortes.

**Les humanoïdes :** Ils ont construit la Citadelle, puis le Corbeau les a chassés.

Depuis ils vivaient dans les bois alentours, mais récemment ils ont réintégré les lieux, probablement pour voir ce qu'il était advenu du Corbeau (ou peut être comme plusieurs conseillers semblent le penser, parce qu'il les a rappelés !!). Ils semblent très organisés.

**Le Sceptre de Vérité :** Le sceptre est magique. Toute personne qui le touche est obligé de dire la vérité et il est très utile pour régler les problèmes de justice. Il mesure environ 90 centimètres de haut et est fait de bois incrusté d'or et d'argent.

**Les voleurs du sceptre:** Quelqu'un l'a dérobé dans un bâtiment gardé en plein milieu de la nuit, et les gardes n'ont rien vu. Ils ont été questionnés, mais aucun n'avait de raison de dérober l'objet et le conseil a confirmé leur innocence.

Personne n'avait de réelle raison de dérober l'objet, mais d'introduire dans un bâtiment gardé pour y dérober un objet important est tout à fait le genre d'action qu'affectionnait le Corbeau.

**A propos des autres objets dérobés:** Le sceptre doit impérativement être rendu et beaucoup d'autres objets de valeurs ont été pris aux fermiers et marchands de passage. Les personnages seraient bien avisés de ramener également ces objets à leurs propriétaires. Le conseil se moque par contre totalement de ce que le groupe pourra dénicher d'autre dans les ruines.

### **Le Village de Kleine**

La Harpie Mélodieuse est la seule taverne en ville, ainsi que le centre des conversations et comméragés. Le groupe peut passer un peu de temps ici dans l'espoir de récolter d'autres rumeurs, mais les joueurs ne gagneront pas d'autres informations utiles.

Le peuple de Kleine se montre méfiant envers les étrangers, mais reste amical, plus spécialement si les Pjs ont accepté de régler le problème des gobelins. Les non humains sont rarement vus dans le village, aussi les nains, halflings et spécialement les elfes sont dévisagés. Les habitants ne leur veulent aucun mal, ils sont justes curieux.

Le village possède une échoppe généraliste, une chapelle (dédiée au dieu bon ou neutre que vous voulez), des étables, une auberge décente, un bon armurier qui travaille plus spécifiquement le cuir, mais pas de forgeron. Les prix restent dans la moyenne.

### Les activités gobelines

Les gobelins des ruines sont menés par un trio de hobgobelins. Ces grands cousins des gobelins ordinaires ont organisé la tribu, notamment en préparant des embuscades en divers points des collines et en organisant des patrouilles régulières. Si le Mj le souhaite, il peut planifier une rencontre avec l'une de ces patrouilles avant que le groupe n'atteigne les ruines. En plus de ces patrouilles, il y a au moins un espion parmi les humanoïdes. Un des hobgobelins a trouvé une cape elfe et des bottes elfiques dans les ruines de la citadelle. C'est lui qui a dérobé le sceptre et qui espionne le village pour le compte de ses frères.

### En route pour les ruines:

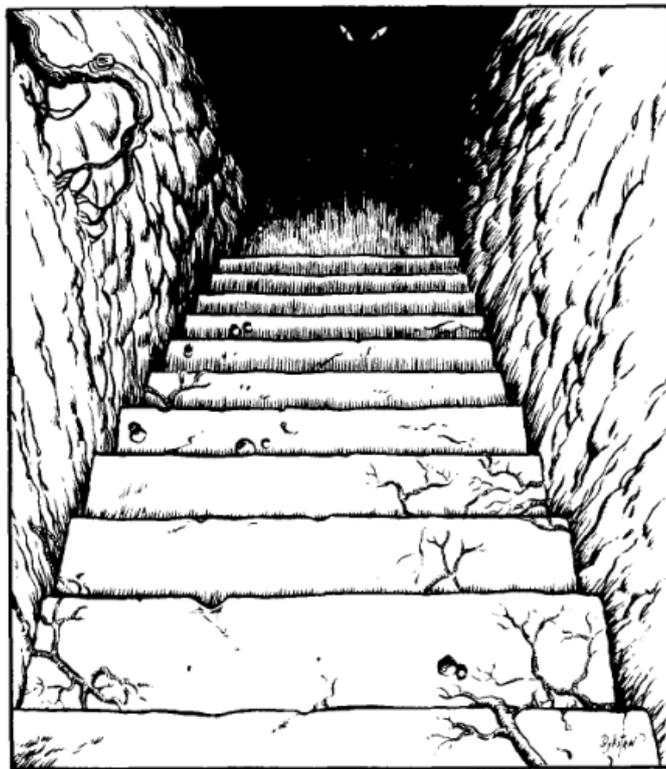
Le conseiller Baur indique la bonne direction aux personnages, ainsi ils ne devraient pas avoir de problèmes à en trouver l'entrée. Il faut environ deux à trois heures de marche à travers le brouillard et les geysers des Collines Brûlées pour atteindre la citadelle du Corbeau. Le Mj est encouragé à améliorer cette partie de l'aventure en ajoutant quelques péripéties et en décrivant plus avant cette région.

### La Citadelle du Corbeau:

A ce point de l'aventure, il est temps pour les Pjs de commencer l'exploration du donjon. Commencez cette scène en lisant ce qui suit :

Les ruines de la Citadelle du Corbeau n'ont pas été difficiles à trouver et vous avez rencontré peu de problèmes en route. Le terrain environnant est morne et désolé, une maison appropriée pour les gobelins dont les villageois vous ont parlé. Vous vous trouvez actuellement devant un escalier qui mène dans les profondeurs du donjon. Vous ne remarquez aucune indication en surface qui confirme que vous êtes au bon endroit. Alors que vous jetez un oeil aux alentours, vous repérez plusieurs traces de pas humanoïdes, comme s'ils avaient tenté de nettoyer l'entrée de toutes traces en déplaçant les roches et la poussière. L'escalier est composé d'une pierre grise et semble

solide. En bas de cet escalier se trouve une porte de bois endommagée par le climat mais qui semble encore robuste. Il n'est pas surprenant qu'un voleur ait choisi cet endroit pour en faire sa demeure. Vous descendez les marches et examinez la porte à la recherche de pièges. N'en trouvant pas vous entrez dans le donjon.



Laissez un instant au groupe pour déterminer son ordre de marche et vous annoncez leurs premières actions puis continuez par le texte suivant:

Vous pénétrez dans une salle qui semble avoir été une sorte de vestibule. Trois chaises se trouvent sur les cotés, et plusieurs portemanteaux se trouvent au fond de la pièce. Une autre porte se trouve dans le mur est et un autre escalier mène vers un étage inférieur.

La pièce est dans un sale état, et le ménage n'a pas été fait depuis longtemps. La poussière recouvre le sol, et des toiles d'araignée pendent des murs et du plafond. La présence des gobelins est néanmoins évidente comme le prouve les traces de pas et les morceaux de lance brisées qui traînent dans un coin près de l'escalier. Il n'y a rien d'important pour le groupe dans cette salle. Les chaises sont vieilles et à moitié pourries et les lances inutilisables. Cette pièce n'est rien de plus que le point de départ de l'aventure.

Les aventuriers ne sont bien évidemment pas obligés d'explorer les salles dans l'ordre indiqué ci dessous, mais pour une question de commodité, les descriptions se font dans l'ordre indiqué sur la carte ci dessous.

## Salle 1: Un premier piège

La porte de cette pièce est verrouillée, et un signe sur la porte dit 'N'entrez pas' en langue commune.

Si le groupe entre lisez ce qui suit:

Il semble que personne ne soit entré ici depuis. Elle est vide à l'exception d'un gros coffre en son milieu et de quelques plumes dans les coins.

*Notes du Corbeau: Nous venons juste de terminer une petite pièce juste après l'entrée. J'y ai placé un piège afin d'humilier tout 'visiteur' malencontreux qui voudrait passer par là. J'ai placé un symbole sur la porte disant de rester dehors. S'ils entrent, ils découvriront un coffre qui leur apprendra à fouiner.*

Ouvrir le coffre tire sur une corde cachée dans les murs via un ingénieux système de poulies. Une grande quantité de goudron et de plumes tombe alors du plafond directement sur les aventuriers. Ce piège n'est absolument pas dangereux mais très embarrassant pour les joueurs.

Le coffre en lui-même n'est pas piégé. Le piège peut être découvert sur un test de Détection (DD20) et Désamorcé (DD18). Un simple bain ne suffit pas pour enlever les plumes et le goudron. Il faut les retirer à la main et le goudron gratté ou retiré avec de l'eau bouillante. Le coffre ne contient qu'une seule pièce de cuivre et une note qui dit : « La prochaine fois, vous serez moins curieux !! »

## Salle 2: Embuscade dans le couloir

Le vestibule tourne vers la gauche et descend, vous apercevez un autre escalier qui descend sur environ 3 mètres.

*Notes du Corbeau: En accord avec mes plans, mes serviteurs ont construit cette pièce en rajoutant une saillie. J'y ai posté un garde qui possède ainsi une bonne vue sur ceux qui pénètrent dans ma demeure. L'abri n'est pas particulièrement sûr mais peut permettre au garde de surprendre des intrus.*

Les gobelins sont armés de dagues et de filets. Leurs premières attaques consistent à lancer leurs dagues sur les Pjs. Ils disposent d'un bonus de +1 du à leur position surélevée. Si les Pjs réussissent un test de Perception Auditive (DD14), ils entendent les gobelins et ne sont pas surpris. Après avoir lancé les dagues, ils continuent avec les filets. Un personnage qui se retrouve piégé est soumis aux règles page 119 du Manuel des Joueurs. Une fois que les filets ont été lancés, deux gobelins par assaut grimpent sur le promontoire et tentent de

poignarder les Pjs avec d'autres dagues, ignorant ceux qui sont piégés.

Les héros sont désavantagés lors de ce combat. En effet la saillie offre un abri partiel aux gobelins et tout projectile subit un malus de 4 pour trouver sa cible. Il est bien sûr possible d'escalader l'abri, mais dans ce cas les gobelins disposent d'une attaque gratuite.

Pendant le combat, les gobelins ne cessent de hurler, alertant ainsi les autres habitants du complexe de la présence des intrus. Après que trois des gobelins soient morts, les deux autres prennent la fuite si possible.

Si les Pjs se font capturer par les gobelins, ils sont enfermés dans la cellule 5B et délestés de leurs armes. Bien sûr, la fouille n'est pas parfaite et les petits monstres peuvent très bien avoir oublié une dague cachée ou des outils de voleurs qui leur permettront de s'échapper des cellules.

## Salle 3: Salle des invités

Cette pièce était autrefois richement décorée, mais elle n'est maintenant plus que ruines. Des restes de tapisseries pendent des murs, une pile de fourrures et autres camelotes reposent dans un coin.

Un bureau et une table ont été réduits en petit bois et forment une pile près de la cheminée dans le coin opposé. Les raisons de l'état de cette salle deviennent rapidement apparentes lorsque vous remarquez les yeux rougeoyants de plusieurs gobelins.

*Notes du Corbeau: Nous avons fini une salle élégante aujourd'hui. C'est un endroit parfait pour mes invités d'honneur.*

Les gobelins ont rapidement découvert cette salle et en ont fait leurs quartiers d'habitation. À moins que les Pjs n'aient été très silencieux lors de l'embuscade de la salle 2 et aient réussi à empêcher les gobelins de donner l'alarme, ces gobelins sont prêts à les recevoir. Ils défendent leurs quartiers jusqu'à la mort.

Si les Pjs quittent la pièce, les monstres ne leur donnent pas la chasse immédiatement, ils organisent par contre un groupe de chasseurs et ensuite se lancent à leur recherche.

Le trésor des gobelins est caché dans les fourrures et les débris. Il y a un coffre de bois le long d'un mur, mais il a été converti en lit par l'un des petits humanoïdes. Le bureau est inutilisable, mais un tiroir est encore intact. L'ouvrir révèle un parchemin de missiles magiques.

## Salle 4: Un nouveau hall

Il s'agit d'un simple hall, couvert de poussières, de vieilles fourrures, lances brisées et autres ordures dispersées un peu partout. Des restes de tapisseries pendent des murs et des torchères noircies

soutiennent des torches. Plusieurs portes sont visibles sur toute la longueur du hall.

*Notes du Corbeau: Ce couloir n'est peut être pas le plus imposant au monde mais il suffira amplement. Une fois que les gobelins y auront mis les touches finales je pourrai le décorer avec des appliques en argent et des tapisseries fines. Je pensais y placer des pièges mais j'y ai renoncé car j'allais également utiliser ce couloir.*

Il y a peu d'intérêt dans ce couloir. Les appliques noircies qui servent pour les torches sont en fait en argent qui s'est terni avec les années.

Si elles sont nettoyées, chacune des six appliques vaut 5 P.Or pièce. De plus, une des tapisseries n'est pas dégradée, elle dépeint un groupe d'aventuriers en train de combattre un dragon bleu et rapporte 20 P.Or. Finalement, une Fouille (DD25) approfondie des débris permet de découvrir un petit diamant que les gobelins ont caché ici après leurs raids. Il vaut 10 P.Or. Aucun autre objet n'a de valeur.

## Salle 5: Prisons

Cette petite pièce est dénudée à l'exception d'une vieille chaise près du mur. Il y a trois portes dans cette salle, chacune disposant d'une fenêtre de barreaux. L'odeur qui règne ici est pestilentielle, c'est elle de la mort et de la maladie. Vous entendez des chaînes qui raclent au sol.

*Notes du Corbeau: La prison de mon « donjon » est finalement terminée. Je vais maintenant pouvoir garder d'importants prisonniers à ce niveau. La cellule la plus éloignée contient une surprise morte vivante. Pour les curieux, ne paire de squelettes les attend près du mur comme s'ils étaient mort la depuis longtemps. La cellule ans le coin nord-ouest est ma favorite: elle contient l'illusion d'une demoiselle en détresse. Quiconque ente de la secourir déclenchera un piège mortel activé par les pierres autour du lit.*

La lumière de ces pièces provient d'un sort de lumière continue qui a été lancé sur des bâtons enfoncés ensuite dans les appliques des murs. Les Pjs peuvent les décrocher et s'en servir comme de torches. Le raclement des chaînes s'arrêtent aussitôt que le groupe pénètre dans le secteur des cellules et il est impossible de dire de laquelle des trois il provenait. Une punition atroce s'échappe des cellules et cette zone est froide. Chacune des cellules mesure 3m sur 3m et les portes sont verrouillées. Ces dernières sont faites de bois solide renforcé de bandes de fer, et les lucarnes sont barrées de tiges de fer.

## Salle 5A:

Le sol sale de cette cellule est couvert de paille pourrie et de reste d'autres végétaux moisis. Un kobold repose dans un coin, apparemment endormi. Les chaînes à ses pieds l'empêchent de se déplacer très loin. Le kobold a été emprisonné ici par les hobgobelins pour avoir tenté de voler de l'or. Les gobelins viennent de temps à autre lui donner de la viande avariée, aussi ignore t'il les visiteurs jusqu'à ce qu'ils ouvrent la porte. Il refuse de répondre aux questions tant qu'il n'a pas reçu à manger. Il ne parle que quelques mots de commun mais il est content de donner des informations sur ses geôliers. Il ne sait pas où est caché le trésor mais il suppose que les hobgobelins l'ont avec eux. Il ne souhaite qu'une chose, fuir les lieux.

## Salle 5B:

Cette pièce est relativement propre. Dans un coin, sur une petite couchette, repose une femme blonde en robe bleue. Il s'agit en fait d'une poupée remplie de paille et quiconque réussit un test de Détection (DD14) remarque ce détail.

Quiconque pénètre dans la pièce pour s'approcher du mannequin, libère une lame du plafond.

**Faux tranchante** : FP1, mécanique, déclencheur d'espace, remise en place automatique, Att +8 CàC (1d8/x3), Fouille (DD21), Désamorçage/sabotage (DD20)

## Salle 5C:

Dans cette cellule, reposent deux squelettes apparemment enchaînés aux murs. Si les personnages examinent les corps, ils peuvent repérer un anneau d'or sur l'un des doigts. Les chaînes sont usées avec le temps et si le groupe entre dans la salle les monstres les attaquent. Un ami mage du Corbeau a animé les morts vivants et leur a ordonné d'attaquer tout intrus qui pénètre dans la pièce. Ils se battent jusqu'à la mort.

## Salle 6: Réserve

Cette grande pièce est remplie d'objets variés. Vous voyez plusieurs cordes, sacs et torches. De l'autre coté de la pièce se trouvent des sacs de nourriture et rien qu'à l'odeur qui en émane vous devinez que la nourriture est pourrie. À l'est de la pièce reposent quatre tonneaux et un petit coffre.

*Notes du Corbeau: L'entrée secrète de mon bureau est cachée dans cette réserve. Elle me permet de me cacher rapidement si je suis menacé, mais aussi de prendre tout aussi vite une bonne bouteille de vin si j'ai de la visite. Il faut cependant que je me souvienne du piège que j'ai placé sur la porte. Il s'agit d'une simple aiguille qui pique le bout du doigt. Je pense que j'utiliserai un poison somnifère au cas ou je l'oublierai.*

Il y a cinq cordes, 15 mètres chacune, onze grands sacs et vingt quatre torches. On peut aussi trouver une pile d'équipement plus ordinaire que les gobelins ont dérobé lors de leurs raids. Il n'y a pas d'armes, armures ou objets magiques. Le bureau du Corbeau, caché derrière les tonneaux est fermé et piégé.

Quiconque essaie de désarmer le piège doit réussir un test de Désamorçage (DD20). Si le test échoue, le personnage est piqué au doigt et doit réussir un test de Vigueur (DD15) ou tombé endormi pour une heure. Si les Pjs entrent dans la pièce passez à la description de la salle 13. Si le groupe déplace les sacs de nourriture avariée, il dérange deux rats géants qui attaquent aussitôt.

### Salle 7: Salle à manger

Cette porte fermée n'est pas verrouillée, mais elle est piégée. L'ouvrir provoque une chute de pierres du plafond.

**Chute de rochers:** FP1, mécanique, déclencheur d'espace, Att +10 CàC (2d6, rochers), Fouille (DD20), Désamorçage/Sabotage (DD22).

Cette grande pièce semble dorénavant servir de salle à manger. Une grande table entourée de chaises se trouve au centre de la salle et une armoire remplie de vaisselle repose dans un coin. Alors que vous jetez un œil alentour, vous entendez un grognement sourd. Un duo de loups montés par deux gobelins fait alors le tour de la table. Ils ne semblent pas contents de vous voir.

*Notes du Corbeau: La salle à manger est terminée et peut accueillir une douzaine de convives. J'ai cependant inclus un piège au dessus de la porte, au cas ou. A oui, l'argenterie est aussi protégée par un piège à aiguille.*

Ces deux gobelins viennent de rentrer d'un pillage et sont venus ici dans l'espoir de cacher leur butin avant que les hobgobelins ne mettent la main dessus. Ils se battent jusque la mort. Un troisième goblin, mort, repose près du vaisselier, victime du piège du Corbeau. L'argenterie rapporte 100 pièces d'or et le trésor des gobelins 24 P.Or et 12 gemmes de 50 P.Or chacune. Cependant si le groupe respecte son contrat avec Baur, les gemmes devraient être rendues.

### Salle 8: Cuisine

Cette zone est la cuisine, il y a une grande cheminée sur le mur sud et le vent s'engouffre à l'intérieur. Une table usée par la préparation des repas se trouve au centre de la salle. Le long des murs se trouvent des étagères couvertes d'ustensiles de cuisine. De nombreuses toiles d'araignées sont visibles un peu partout. De la nourriture moisie traîne un peu partout, ainsi que des rats....

*Notes du Corbeau: J'ai ordonné que ma cuisine soit correctement équipée, le seul problème est venu de la création du conduit d'évacuation pour la cheminée. J'ai décidé de ne pas piéger cette salle car d'autres personnes que moi sont amenées à l'utiliser.*

Il n'y a strictement rien d'intéressant dans cette pièce.

### Salle 9: Couloir

Ce couloir s'arrête après quelques mètres. Une grande portion du plafond s'est effondrée avec le temps et des rochers bloquent le passage au delà. Après des heures de travail pour déblayer le tout, vous apercevez une chose qui se précipite sur les toiles qui encombre le corridor.

*Notes du Corbeau: Aujourd'hui mes ouvriers ont fini le tunnel qui mène dans l'aile sud. Je suis content d'avoir construit un tunnel dans cette direction, peut être devrais je le piéger, peut être que j'y construirai un centre d'entraînement pour d'autres voleurs, ou bien encore une galerie d'arts où j'entreposerai les plus beaux des objets que j'aurai volé. Je suis cependant un peu contrarié car les gobelins m'ont rapporté être pénétré dans un réseau de cavernes naturelles lors des travaux. Qui sait ce qui peut s'y cacher ?*



Les toiles servent de demeure à une araignée géante. Elle ne quitte pas son antre pour attaquer le groupe mais n'hésite pas à se jeter sur les imprudents qui s'approchent d'elle. Elle est relativement dangereuse et est partiellement responsable de la mort de nombreux

aventuriers qui sont passés par ici auparavant. De nombreux objets peuvent être trouvés ici : un bouclier +2, un anneau de résistance au feu et une masse +1. Il y a aussi des objets plus classiques comme un heaume et un bouclier. Un sac contient un trésor, 10 P.Or, 75 P.Arg et 230 P. Cuivre.

Cette partie de l'aventure peut permettre à un MD imaginaire d'ajouter des pièces au donjon. S'il ne le souhaite pas, les Pjs s'arrêtent face à un mur de roche très solide après quelques heures de travail de terrassement.

### Salle 10: Pièce piégée

Cette pièce ressemble à un salon. Il y a trois chaises sur chaque mur, et une porte dans le mur opposé. Le sol est couvert d'un grand tapis et de débris végétaux. Au centre de la pièce se trouve une sorte de plate-forme de pierre.

*Notes du Corbeau: J'ai décidé de construire une autre salle piégée pour les intrus. Tous mes serviteurs ont pour ordre de ne jamais entrer dans cette salle. Les ouvriers ont creusé une fosse sous la pièce, le trou principal camouflé sous la forme d'un puits. J'y ai ensuite ajouté une créature que j'avais découverte dans mes voyages. Je l'ai appelé « Galumph » et me suis assuré qu'elle serait capable de se battre contre les envahisseurs.*

Chaque personnage qui entre dans la pièce lance 1d6; un résultat de 1 indique que le Pj a remarqué quelque chose d'anormal provenant du tapis.

Le premier héros qui pénètre la pièce doit être capable de s'avancer jusqu'à la plate-forme avant que le piège ne se déclenche. Tous les personnages encore sur le tapis lorsque le personnage de tête atteint cette plate-forme doivent immédiatement faire un test de Réflexe (DD25) ou tomber dans la fosse du Galumph, 3 mètres plus bas. Si personne ne tombe dans le piège, alors le monstre commence à chanter. Les Pjs dans la pièce doivent alors faire un test de Volonté (DD16) ou devenir léthargique et se jeter eux-même dans la boue.

Lorsqu'au moins un aventurier est tombé dans la fosse, une sorte de grande langue jaillit de sous le monstre et se saisit de l'infortuné pour le dévorer. À chaque assaut suivant, un personnage charmé peut retenter le test de Volonté pour se soustraire à l'influence du monstre. Si le Galumph est réduit à 6 points de vie ou moins, il s'enfuit, nageant vers le fond de la fosse. Il reste là jusqu'au départ du groupe.

### Salle 11: Salle de garde

Cette grande salle est remplie de sacs, tonneaux et autres équipements. Vous notez aussi la présence d'un gros humanoïde, un hobgobelin ! Il se jette sur vous, maniant une épée longue.

*Notes du Corbeau: Entre ma chambre à coucher et ma salle du trésor j'ai fait construire une salle de garde.*

Bien sûr les gardes du Corbeau ne sont plus les mêmes depuis longtemps, mais un hobgobelin attend ici, chargé de stopper les intrus qui voudraient atteindre la salle du trésor et son chef. L'espion hobgobelin se trouve aussi dans cette pièce, portant sa cape et ses bottes elfiques, il se cache près de l'entrée de la salle 10. Il attend que le groupe soit entré dans la salle, puis les attaque par surprise. Les deux monstres se battent jusqu'à la mort, essayant de protéger leur chef qui se trouve dans la salle 12. Un amas de roches bloque l'accès à la porte de la salle 15. L'ensemble des sacs et tonneaux contient du matériel dérobé lors des pillages des gobelins, mais ne comporte pas de trésor significatif.

### Salle 12: Salle au trésor

Les deux portes qui mènent à cette pièce ont été fracassées et leurs serrures brisées. Au fond, un hobgobelin richement vêtu est assis dans une chaise finement ouvragée, autour de lui se trouvent des coffres, sacs, et des piles de pièces et autres objets de valeur. Le monstre parle tranquillement dans sa langue et deux gobelins armés d'arcs jaillissent de derrière le trésor, tandis que d'autres petits monstres verts montés sur des loups s'avancent vers vous. Il semble bien que vous allez devoir vous battre.

*Notes du Corbeau: J'ai décidé d'utiliser cette pièce pour entreposer mon trésor. Elle est proche de mes quartiers et de la salle de garde. Les portes sont fermées et piégées.*

Les humanoïdes ont fait sauter tous les pièges en détruisant simplement les portes, ainsi le groupe n'a pas à se soucier que des monstres. Le chef des hobgobelins, Niloc, envoie les gobelins combattre en premier et les dirige sur les guerriers les plus forts du groupe. Il ordonne par contre aux deux archers d'éliminer les jeteurs de sorts. Les gobelins ont plus peur de Niloc que des Pjs et ils se battent jusqu'à la mort. Si le hobgobelin est tué, les gobelins se rendent ou tentent de fuir. Niloc est un pleutre et il essaiera de négocier pour sa vie si tous ses hommes se font tuer, promettant de grands trésors s'ils le laissent en vie. Bien sûr, rien n'empêche les Pjs de le tuer et de prendre le bâton de vérité.

Niloc les maudit alors, déclarant que la « Fureur de toutes les tribus s'abattra sur leurs têtes ». En réalité, il ne s'agit que de fanfaronnade, et aucun autre hobgobelin ne fera son apparition ici.

La pièce contient la plupart du trésor du Corbeau :

**Pièces:** 1,230 Pièces de cuivre, 970 Pièces d'argent, 450 Pièces d'électrum, 320 Pièces d'or et 90 Pièces de platine. Ne sont ici spécifiées que les pièces faisant partie du trésor personnel du Corbeau.

**Gemmes:** Une petite bourse contient une douzaine de diamants, six d'une valeur unitaire de 50 P.Or, quatre de 100 P.Or et deux de 500 P.Or. Des rubis, émeraudes et saphirs sont aussi présents pour une valeur totale de 2200 P.Or. Finalement une autre douzaine de gemmes de moindre valeur permet de récolter 1400 P.Or.

**Bijouterie:** De nombreux anneaux, colliers et bracelets peuvent être ramassés. La valeur totale des objets est de 2400 P.Or

**Objets magiques:** Une épée +2, diverses potions au choix du Mj et bien sur le sceptre de vérité volé à Kleine.

### Salle 13: Le bureau du Corbeau

Il semble que les gobelins ne soient jamais venus dans cette salle, qui est très propre comparée au reste du donjon. La pièce est bien équipée, avec une table, un bureau et une chaise. Une bibliothèque occupe l'ensemble des murs. Les étagères sont couvertes de livres et de piles de parchemins.

*Notes du Corbeau: Au moins, mon bureau est fini. J'ai décidé de rendre cet endroit aussi relaxant et plaisant que possible. Je n'ai pas placé de piège ici.*

Cette pièce n'est rien de plus que ce qu'elle semble être. Un tapis moelleux recouvre le sol. Les meubles sont en chêne et sont trop lourds pour être emportés. Dans le bureau, un petit calepin contient toutes les notes du Corbeau. Les livres traitent de nombreux sujets, depuis la cuisine Elfique jusqu'à la poésie naine et peuvent être revendus à des collectionneurs.

### Salle 14: Corridor piégé

Ce couloir tourne rapidement sur la droite. Vous pouvez voir des roches et des débris similaires qui bouchent le passage. Il fait très froid ici, et vous pouvez entendre le bruit de l'eau dans le lointain.

*Notes du Corbeau: J'ai décidé de rendre les niveaux inférieurs accessibles depuis mon bureau. Bien que je ne pense pas que quelqu'un soit capable de découvrir mon bureau je préfère prendre des précautions. J'ai fait rajouter une fosse dans le corridor qui mène à l'escalier des niveaux inférieurs. Pour l'éviter, il suffit de marcher le*

*long des murs. Quiconque marche au centre des dalles, déclenche le piège et tombe dans la fosse. Je pense réserver une surprise aux intrus, peut être un squelette.*

**Fosse camouflée:** FP1, jet de réflexe (DD20), 1d6 dégâts, Fouille (DD24), Désamorçage (DD20)

Le corridor est bouché par des roches tombées juste après le coin. Une fois de plus le Mj peut décider d'agrandir le donjon, et de rajouter d'autres trésors. Il peut inclure de nombreuses choses, comme l'accès à une rivière souterraine. Les plafonds sont humides à cause de la rivière qui coule au dessus. Les Pjs devraient faire attention en déplaçant les débris sous peine de faire s'effondrer le plafond et de noyer les niveaux inférieurs.



### Salle 15: La Chambre du Corbeau

- Lisez cette introduction si le groupe entre depuis la salle 11 :

Cette grande pièce semble comme hors du temps. Vous pouvez voir un coffre, un dressing, un bureau et une chaise, dans un coin se trouve un lit. Juste derrière la porte, reposent deux gobelins apparemment endormis.

- Lisez cette introduction si le groupe entre depuis la salle 13 :

Cette grande pièce semble comme hors du temps. Vous pouvez voir un coffre, un dressing, un bureau et une chaise, dans un coin se trouve un lit. Étendu sur le

lit repose un homme aux cheveux noirs. Il semble endormi. Au dessus du lit se trouve un tableau dépeignant une scène pastorale, de nombreux moutons broutant dans un champ, tandis qu'une paire de patres se reposent sous un arbre proche.

*Notes du Corbeau: Ma chambre à coucher ne contient que peu de décoration. Néanmoins, j'ai ramené récemment un tableau que je compte bien accrocher au dessus de mon lit.*

L'homme endormi sur le lit n'est autre que le Corbeau. L'objet qu'il a placé au dessus de son lit est porteur d'une puissante malédiction. Quiconque le pose dans une pièce, s'endort immédiatement, la malédiction est si puissante que même les créatures immunisées au sommeil s'endorment.

Si les Pjs s'avancent dans la pièce, ils s'endorment après avoir fait deux pas. Le simple fait de passer la tête dans la salle est dangereux et le Pj doit faire un test de Volonté (DD25) ou tomber endormi. Il existe plusieurs moyens de secourir le Corbeau. Les Pjs peuvent lancer un sort de détection de la magie pour déterminer que c'est le tableau qui répand une puissante aura magique. Ils peuvent ensuite essayer de brûler le tableau ou de lancer un lasso autour du corps endormi du Corbeau avant de le tirer hors de la pièce. Si l'homme est sorti de la pièce, il se réveille aussitôt, il est confus et très suspicieux envers les Pjs. Il veut savoir ce qu'il s'est passé et ce que fait le groupe ici. Si les Pjs ne donnent pas une bonne explication, il devient violent et attaque les Pjs, puis il prend la fuite et promet de revenir plus tard se venger.

### Traiter avec le Corbeau

Si les Pjs font l'effort de convaincre le Corbeau de la réalité de la situation, voire même invente une autre histoire plausible, ce dernier accepte de traiter avec eux. Il n'est armé que d'une dague cachée dans sa botte droite mais peut se révéler un adversaire puissant.



S'il est questionné, il explique que la dernière chose dont il se souvient est d'avoir accroché le tableau au dessus de son lit avant de s'endormir. Jusqu'à ce que les héros lui disent, il n'a aucune idée que deux années se sont écoulées. Si le groupe arrive à le convaincre qu'ils n'ont rien dérobé, mais que tout est de la faute des hobgobelins, alors le Corbeau leur offre une récompense pour les avoir éliminés.

Si les Pjs le menacent ou refusent de lui rendre ses biens, il sourit simplement et quitte le donjon. Il se contentera de les suivre, puis de s'introduire dans leur chambre pour revoler son trésor.

Ils peuvent désormais retourner à Kleine avec le sceptre de vérité.

### Le Retour à Kleine

Lorsque les Pjs retournent en ville, ils peuvent se rendre directement auprès du conseiller Baur. Il se trouve toujours à la Harpie Mélodieuse, à la recherche d'un autre groupe d'aventuriers au cas où les Pjs échouent.

Baur sera ravi du retour des héros et leur donnera leur récompense.

Baur leur demande de le suivre afin de rencontrer le maire et le reste du conseil, et les introduit comme les sauveurs de la ville. Les villageois traiteront les Pjs avec beaucoup de respect, notamment si le groupe ramène les objets dérobés par les gobelins.

### Après l'Aventure

Le Mj a de nombreuses opportunités de développer d'autres aventures. La Citadelle en elle-même peut être développée, notamment si les passages effondrés sont débouchés. Le Corbeau lui-même peut être une source d'aventures, ainsi que les livres de son bureau qui peuvent mener vers d'autres quêtes. Finalement le conseiller Baur peut demander l'aide du groupe lors de futurs problèmes en ville.

### ANNEXES 1 : Caractéristiques des monstres et Pnj

#### Gobelins :

Humanoïde de Taille P, Dés de vie: d8,  
Initiative: +1 (Dex),  
Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+1 Taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée),  
Attaques: + 1 en mêlée (dague) ou +3 à distance (filet),  
AL: NM, Jets de Sauvegarde: Réf+1, Vig+2, Vol+0  
Caractéristiques: For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8  
Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3,  
Don: Vigilance  
FP:1/4

#### Kobolds :

Humanoïde de Taille P, Dés de vie: 1/2d8, Pv: 2,  
Initiative: +1 (Dex),  
Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+1 Taille, +1 Dex, +2 armure de cuir +1 naturelle),  
Attaques: - 1 en mêlée (demi pique), AL: LM,  
Jets de Sauvegarde: Réf+1, Vig+0, Vol+2  
Caractéristiques: For 6, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +8, Perception auditive +2

Don: Vigilance

FP:1/6

### Squelettes :

Morts vivants de taille M, dés de vie: 1d12 (6Pv),

Initiative +5, Vitesse de déplacement: 10m, CA: 13 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative),

Attaques: +0 (1d4, griffes x2), AL: N,

Jets de sauvegarde: Réf +1, Vig+0, Vol+2,

Caractéristiques: For:10, Dex:12, Con:-, Int:-, Sag:10, Cha:1,

Don: Science de l'initiative

Spécial: mort-vivant, immunités

FP:1/3

### Rats Géants :

Animal de taille P, Dés de vie: 1d8+1 (5Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement:13m, CA 15 (+1 taille, +3 Dex, +1

armure naturelle), Attaques: +4 en mêlée (1d4 morsure),

AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +3, Vol +3,

Caractéristiques: For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4,FP:1/3

Spécial: maladie, odorat

### Loups :

Animal de taille M, Dés de vie: 2d8+4 (13Pv),

Initiative +2, Vitesse de déplacement: 16m, CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle),

Attaques: +3 en mêlée (1d6+1),

AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +5, Vol +1,

Spécial: Croc en jambe, Caractéristiques: For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6,

Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception Auditive +6,

Don: Botte secrète (morsure)

FP:1

### Araignée géante:

Vermine de taille P, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +3,

Vitesse de déplacement: 10m, CA 14 (+1 taille, +3 Dex),

Attaques: +4 en mêlée (1d4-2 + venin), AL: N,

Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +2, Vol +0,

Spécial: venin, toiles, vermine,

Caractéristiques: For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2,

Compétences: Détection +7\*, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2\*

Don: Botte secrète (morsure)

FP:1/2

### Hobgobelins :

Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 1d8+1 (5pv), Initiative: +1 (Dex),

Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+1 Dex, +3 Armure de cuir cloutée, +1 Rondache),

Attaques: +0 en mêlée (épée longue 1d8) ou +1 à distance (javeline 1d6), AL: LM,

Jets de Sauvegarde: Réf+1, Vig+3, Vol+0,

Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences: Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +1,

Perception auditive +3

Don: Vigilance

Les Hobgobelins reçoivent un bonus racial de+4 aux jets de déplacement silencieux

FP:1/2.

### Le Corbeau:

Male humain, voleur niv 6

Alignement : Neutre Mauvais

FOR 14, INT 17, SAG 11, CON 10, CHA 12, DEX 18

### ANNEXES 2 : Nouveau Monstre et Objet Magique

#### Galumph :

Les Galumphs ressemblent à de très grosses grenouilles.

Sur le sommet de sa tête se trouvent deux narines et des yeux protubérants

ainsi qu'une

large bouche. Il s'agit habituellement des seules parties visible de la bête. Sous le monstre se trouve la véritable bouche et l'estomac qui sert à digérer la nourriture. Le galumph possède une longue langue attachée à l'arrière de son corps. Il débute généralement son attaque par un chant bourdonnant qui sonne comme son nom « Galumph ».

Quiconque entend se chant doit réussir un test de Volonté (DD16) ou être victime du sort de Charme personne. Les victimes charmées se jettent habituellement dans la gueule du monstre qui n'a plus qu'à les dévorer.

Si cette attaque magique échoue, la bête saute sur sa victime à l'aide de ses jambes puissantes ou tente de l'attraper avec sa langue et de l'attirer sous son corps. L'habitat naturel de ces créatures est composé de marais où les galumphs trouvent de nombreux bassins boueux. Utilisez les caractéristiques d'un crapaud géant auquel s'ajoute les capacités étreinte et constriction, ainsi que son pouvoir de chant magique.



Animal de taille G  
 Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)  
 Initiative : +2  
 Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)  
 Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13  
 Attaque de base/lutte : +3/+3  
 Attaque : morsure (+5 corps à corps) ; ou langue (+5 distance)  
 Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d4) ; ou langue (+5 distance)  
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m  
 Attaques spéciales : Chant  
 Particularités : vision nocturne, étreinte et constriction.  
 Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +6  
 Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 15, Cha 7  
 Compétences : Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +7, Saut +10  
 Dons : Attaque en finesse, Vigilance  
 Environnement : terre ferme et milieu aquatique chauds ou tempérés, souterrains  
 Facteur de puissance : 3

#### Combat

Ils peuvent darder leur langue jusqu'à 3 mètres, sans facteur de portée.

**Engloutissement** (Ext). Un galumph peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille (Taille M maximum), en remportant un jet de lutte opposé. Une fois avalé, l'adversaire subit 1d6 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 10 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA

11) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du crapaud sanguinaire se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un galumph peut contenir deux créatures de taille M ou huit de taille P ou moins.

**Étreinte** (Ext). Si un galumph réussit une attaque de morsure ou de langue contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +3). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round, il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Compétences. Un galumph bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion, Perception auditive et Détection et un bonus racial de +8 à ses jets de Saut.

#### Le Sceptre de Vérité:

Ce bâton de bois incrusté d'or et d'argent oblige quiconque le touche à dire la vérité. Le sceptre n'utilise pas de charges, son pouvoir est permanent.



DnD 2009

Texte original: Tim Beach

Titre original: Assault on Raven's Ruin, T S R 9350,1992

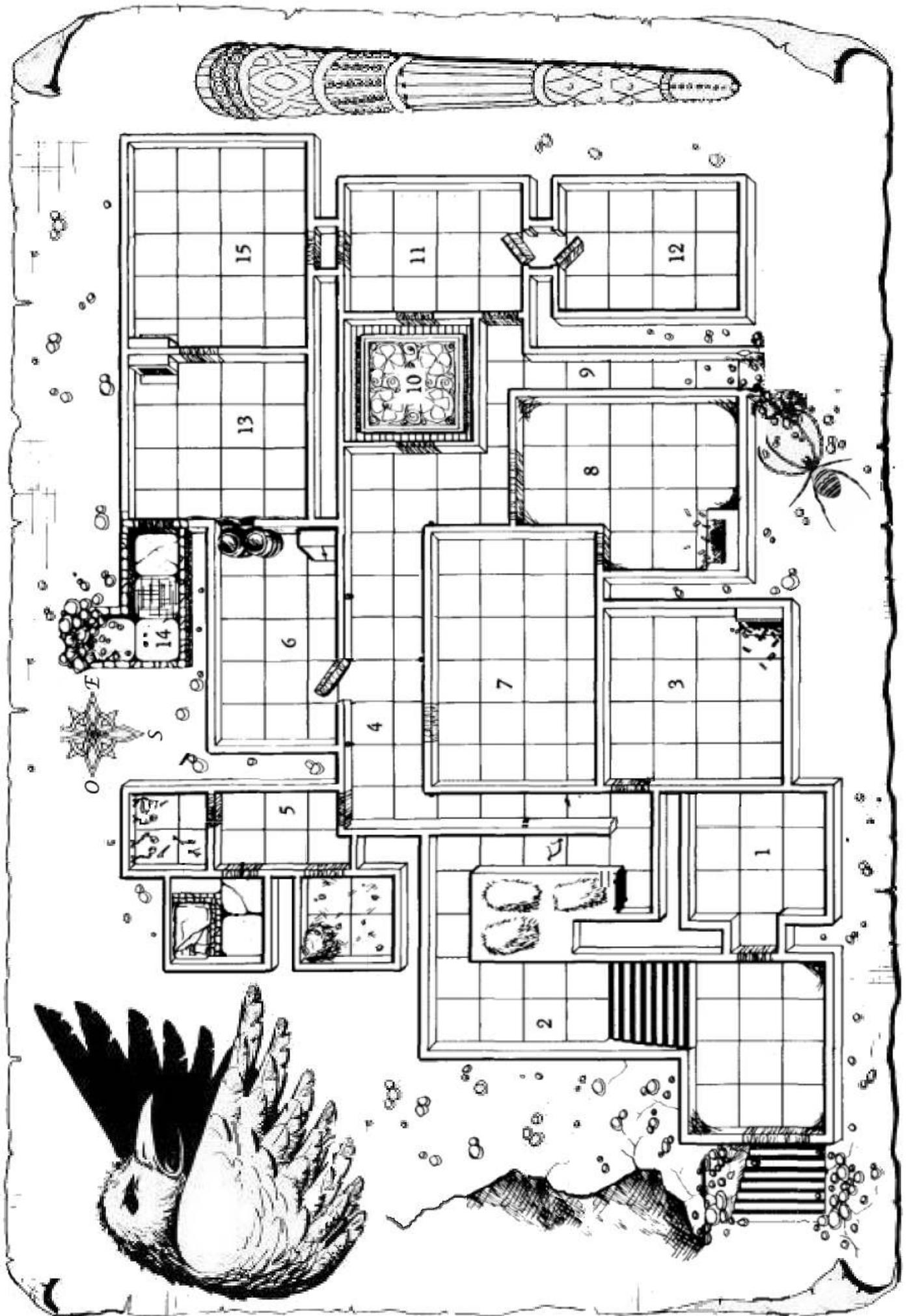
Adaptation 3.5 : Baron zéro & Syrinity

Relecture : Freya Haukursdottr

Conception graphique: Wizards of the Coast & Syrinity

Couverture Originale: Rakeland

Mise en page et corrections : Syrinity pour DnD



# Raven's Ruin

