

DN143

Un scénario pour 2 à 6 personnages de niveau 3-5

1963

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

TRAQUENARD



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

TRAQUENARD

SCENARIO POUR 2 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5

L'HISTOIRE:

Les aventuriers ont été embauchés par un petit seigneur local pour qu'ils lui rapportent un prisme de mithril, dans lequel est enchâssé un diamant bleu. Il n'a pas expliqué précisément aux aventuriers dans quel but, lui-même ne le sait pas, du moins c'est ce qu'il prétend. Son objectif réel est de vaincre ses voisins pour agrandir son territoire, et grâce au prisme, il pense y parvenir. Son magicien lui a affirmé que le prisme était une grande source de pouvoir (ce qui est vrai), qui pouvait permettre d'obtenir une grande victoire, et peut-être, l'immortalité.

Vous pouvez décrire cette scène aux aventuriers, le seigneur est, d'apparence, généreux et très bon. Il adoptera un ton douceâtre, et offrira une forte récompense (1500 p.a.). Son but est, d'après lui, de pouvoir éviter que ses voisins ne s'en emparent. Le mage du château sera présent lui aussi; de toute façon, j'ai confiance en vous pour convaincre les aventuriers de sa bonne foi.

Les rumeurs :

- Le volcan serait une des portes menant vers l'enfer, et parfois, la nuit, des spectres en sortiraient pour hanter les humains.
- Le volcan est un lieu où les « forces » se réunissent pour les sacrifices de pleine lune.
- Un grand magicien avait créé là, au cœur du volcan, une fantastique cité dans laquelle se réunissaient tous ceux de sa profession qui voulaient apprendre. Cet enseignement était très coûteux et le maître des lieux aurait accumulé un immense trésor.
- Des gobelins et des kobolds auraient envahi la partie supérieure de la ville situées dans les flancs du volcan. D'ailleurs, ce serait tant mieux, car depuis ils n'osent retraverser la zone pétrifiée.

LE DÉPART DE DE L'AVENTURE :

Les aventuriers se trouvent à la limite de la zone pétrifiée, tout est désertique et silencieux. En observant bien les lieux, on peut apercevoir des animaux de pierre, trop bien imités pour qu'ils soient faux.

Devant les aventuriers, se situe une zone de un kilomètre, dans laquelle rien ne vit. Au-delà, ils peuvent apercevoir un chemin menant vers une ouverture sombre dans les flancs du volcan. Certains des aventuriers sembleront avoir aperçu une lumière, mais ils n'en sont pas sûrs.

Les aventuriers ont plusieurs moyens de gagner les flancs du volcan :

- Traverser la forêt : C'est possible, mais long et dangereux. Les poussières de pierre peuvent accélérer le processus de pétrification. Si cette solution est choisie: 6 jets de protection (Cf. plus bas).
- Suivre le chemin : il passe entre les 2 statues. Celles-ci représentent 2 personnages (la description vous en est faite : dessin !). Sous le socle de la statue du voleur, se trouve un passage secret permettant de gagner le cœur du volcan. Pour l'ouvrir, il faut appuyer sur les deux "N" de l'inscription à la fois et ceci n'est possible que par deux personnages différents (de toute façon, mieux vaut éviter que les aventuriers découvrent le vrai chemin trop vite).

LA ZONE PÉTRIFIÉE:

Toute traversée est dangereuse: Effectuez différents jets de protection contre la pétrification :

- A pied : 3 jets

1 J.P. manqué = - 2 en dextérité.

2 J.P. manqués = - 4 en dextérité.

3 J.P. manqués= pétrification (dommage I). Ces effets demeurent en s'atténuant, pendant deux jours, sauf pour le dernier cas!

PREMIÈRE PARTIE :

Les aventuriers sont parvenus aux statues et donc sortis de la zone dangereuse. Ils se trouvent au pied du volcan, devant le chemin qui monte vers l'ouverture.

1 - Le chemin : Il est bien dégagé et permet une ascension aisée. Des fumées sortent de trous situés dans le sol. Elles ne sont pas toxiques: elles sentent... le menu du jour des habitants du lieu.



2 - La plate-forme : Devant la caverne qui s'enfonce dans les ténèbres se trouve une plate-forme. L'entrée de la caverne est barrée par une lourde herse. Tout est très calme.

3 - L'entrée : Une fois la herse passée, les aventuriers se trouveront dans un couloir en roche vive, non éclairé. Il existe une petite caverne dans la paroi du couloir qui dissimule deux hobgobelins qui attaqueront les aventuriers dans le dos, si possible après que certains d'entre eux soient tombés dans la trappe. Trappe : 1-6 + 2/Aventurier (déclencheur : fil de soie).

Piège A : Si l'on prend le couloir de droite, on peut (peut-être) remarquer une dalle qui est munie d'un mécanisme de pression. Dans le cas contraire, une sphère de métal tombera trois minutes après dans le couloir, l'obstruant totalement.

Piège B : Si l'on prend le couloir de gauche, on aboutit à des escaliers qui montent, arrivent à un palier, puis descendent, et au pied de ceux-ci se trouve un déclencheur qui libère après 3 minutes deux tonnes de sable.,.

Remarque : on constate facilement qu'il est déconseillé de se séparer.

HOBGOBELINS X 2: CA: 5; MV: 9 ; ThAC0: 18; ATT: 1-8 (hache de bataille, épée longue), 2-8 (étoile du matin), 1-6 (arc composé court, lance); AL: LM; Pv: 7.

4 - Quartiers des Kobolds : 10 kobolds prennent ici leur repas. Ils peuvent être surpris si l'on s'y prend bien. Les armoires : l'une d'elles contient un magnifique cobra cracheur (sic!), l'autre des couverts, assiettes... Elles sont munies de double-fond dans lesquels on peut trouver 3 fioles de soin. Les étagères: 5 fioles (2 d'acide, 2 de vin, une d'huile). La fabuleuse somme de 10 pièces d'or.

KOBOLD : Al : LM ; Mvt : 6 ; DV : ½ ; PV : 1-4 ; ThAC0: 20; CA : 7 ; Pv : 1 ; #Att : 1 ; Dégâts/Att : 1-4 ou 1-6 (par arme) ; Taille : P (90 cm) ; Int : 8-10 ; Morale: 8-10 ; PX : 7 (Chef & garde : 15) ; Trésor : J,O (Q x 5). Les Kobolds sont sadiques & lâches. Ils n'aiment pas particulièrement les gnomes et les attaquent à vue. Les Kobolds parlent leur propre langue; certains (75%) parlent l'orque et le goblin.

5 - Salle de magie : Elle est habitée par un vieux magicien fou, mais pas vraiment dangereux. Il a des réactions imprévisibles. Si l'on est gentil avec lui, il pourra donner deux fioles de dépétrification. Le « gag » favori de ce vieux mage est de transformer les armures en robes à fleurs qui ont malgré tout, la même classe d'armure.

6 - Chambres des gardes : Une chambre meublée classiquement. Deux des gardes se trouvent présents en permanence, et sont sur le qui-vive. La porte est piégée par un pendule métallique de 500 kg, dont le mécanisme est bloqué de l'intérieur : un levier sur le mur opposé à l'entrée permet de libérer le pendule (dégât : 1-20).

GARDES : Pv : 18,16 ; CA : 3 ; ThACO: 18 : Épées bastardes + 1. Trésor : 50 p.0.

7 - Chambres des gardes : La porte est close. La serrure est piégée par un piège à aiguilles (J.P. ou - 20 Pv). Dans les tables de nuit, on peut trouver 1-10 p.o.

8 - Poste de garde : La porte de la pièce est toujours ouverte. Trois hobgobelins sont présents et jouent aux cartes (sauf si les aventuriers ont fait trop de bruit !). Dans une niche, se trouvent trois fioles d'antipoison (pour les cas où certains gobelins déclenchent les pièges contre eux-mêmes).

HOBGOBELINS X 3 : CA: 5; MV: 9; ThACO: 18; Pv : 12, 13, 14. AC: 3, Armes : épées courtes 1d6.

9 - Bibliothèque : La porte est fermée. Si l'on crochète la serrure et que l'on échoue, il faudra forcer la porte, ce qui libérera un pieu de baliste (1-10). Sur une table est ouvert un livre écrit très petit. Si on veut le lire, il faut s'en approcher et à ce moment, le livre libère un gaz hypnotique très puissant qui plongera l'aventurier dans une très profonde méditation (J.P. à - 3). Quiconque voudra en tirer la victime se verra attaqué par celle-ci. Sur un trépied se trouve un livre très ancien. Il traite de l'école située « au sein du cracheur de feu ». Dans sa reliure, on peut trouver 2 sorts de magicien de niveau 3.



10 - Le vide ordures : La porte de la pièce est ouverte : elle est complètement vide, si ce n'est quelques os, des bouts de tissus et d'autres reliefs d'origine douteuse... En fait, cette pièce est une créature vivante qui digère les reliquats des cuisines des hobgobelins, ainsi que tout ce qui doit être détruit. Si l'on pénètre à l'intérieur, la porte se referme et l'on est lentement digéré. Pour pouvoir sortir, il faut allumer du feu.

11 - Salle d'entraînement : La pièce contient des mannequins, des tapis de lutte, des cibles, enfin, tout ce qui est nécessaire à l'entraînement des combattants. Une trappe se trouve non loin derrière la porte : en cas de chute, cela mène à un toboggan qui entraîne la victime dans une caverne habitée par une sympathique araignée géante.

12 et 13 - Dortoir des hobgobelins : On pourra découvrir dans ces pièces, selon l'heure : 10 hobgobelins, un peu moins si les aventuriers arrivent pendant l'heure de la cérémonie du culte de Magnubilet. Quelques pièces d'or, des dagues, et une épée courte + 2.

HOBGOBELINS X 10 : CA: 5; MV: 9; ThACO: 18; ATT: 1-8 (hache de bataille x 3, épée longue x 4), 2-8 (étoile du matin x 2), 1-6 (arc composé court x 1); AL: LM; Pv: 7 pour chacun.

14 - Chambre de clerc : Une chambre meublée classiquement : un lit, un buffet, un petit autel, des étagères... Il y a, sur l'autel, un pentacle dessiné et chargé d'énergie toute personne qui touche l'autel et qui n'est pas d'alignement mauvais est brûlée : 1-10 de dégât.

CLERC: niv. 4, Dv : 28, AC : 3. Il possède un parchemin de protection contre les démons.

15 - Chambre d'un chef de garde : Une pièce meublée d'une façon confortable : une épaisse fourrure recouvre le sol, des tapisseries recouvrent les murs. Le garde habitant ici n'apprécie que peu les hobgobelins mais, il n'est pas mal payé, donc...

GUERRIER: niveau 5, Pv: 41, AC 2, arme : hache + 2 (3-10).

16 - La cantine cuisine : La pièce est séparée en deux parties: dans le fond se situe une sorte de cuisine. La première partie de la pièce, elle constitue un réfectoire. On y trouve donc des tables, des bancs.

17 - Le temple : Cette pièce est le cœur de cet univers restreint que constituent ces cavernes. C'est là que se trouve la plus grande partie des habitants du lieu.

Dans le temple : contre le mur Est, une idole représentant le dieu des hobgobelins, devant celle-ci un autel de pierres noires. Puis, quelques marches, il y a de nombreuses personnes présentes derrière des barrières de bois, qui vénèrent le dieu local.

Contre le mur opposé à l'idole se trouvent des cercueils en pierre, sur lesquels reposent des gisants. L'un des deux cercueils dissimule un passage menant vers une petite salle au milieu de laquelle repose un corps, tenant entre ses mains une grande épée (épée deux mains + 3). Un clerc flotte au dessus du pentacle en pleine méditation. Deux magiciens se trouvent de chaque côté du pentacle, mais ceux-ci sont invisibles (ils servent à effrayer les fidèles, ce qui renforce leur foi !). Au fond de la pièce, deux hobgobelins plus développés physiquement que les autres surveillent le bon déroulement de la cérémonie. Ce sont des leaders hobgobelins.

Au centre de la pièce, se trouve un puits au fond duquel brille une lumière rouge. Si l'on descend dedans, la chaleur augmente au fur à mesure de la descente jusqu'à devenir presque insupportable, puis d'un coup elle cesse, et l'on découvre que le puits donne dans une petite pièce contenant : un chaudron, des parchemins, des fioles, des composants de sorts.

Les adversaires:

HOBGOBELINS X 2: Chef ; Pv: 24/26 ; CA: 5; MV: 9; ThAC0: 18; ATT: 1-12 (épées 2 mains) AL: LM.

GOBELIN X 14 : Al: LM; AC 6 (10); Mvt: 6; DV: 1-1; ThAC0: 20; # Att: 1; Dommage/Attaque : 1-6 (par arme); Taille : P (1,2 m) ; Moral: 10; PX: 15, Chef & sous-chefs 35.

CLERC: niveau 6, pv : 39, AC 1 (robe AC 5, anneau + 1, dext.).

MAGICIEN : niveau 4, pv : 12, AC 4, Dague + 1, bâton de combat.

MAGICIEN : niveau 5, pv : 21, AC 3, Dague + 2, bâton de combat + 1.

Trésors : 2 po par gobelin, 5 po par hobgobelin, dans la pièce sous le puits, on peut trouver des potions: 2 soins des blessures graves, 1 vitesse, 1 clairaudience, 1 poison, 1 non-cicatrisation, 2 sorts de clerc (niv. 3), 2 sorts de magicien (niv. 1 et 4); 150 po.

18 - Vue de l'extérieur : Les aventuriers découvrent une pièce dont l'un des murs est une paroi de verre. En regardant à travers celle-ci, ils peuvent apercevoir « la ville perdue ». L'intérieur du volcan est un bouchon de lave sur lequel est bâtie une petite cité (Cf. partie 2). Trois leviers sont encastrés dans le mur, ils servent uniquement à ouvrir les différentes trappes de la pièce. Selon votre cruauté, celles-ci peuvent être de simples fosses, ou des toboggans éjectant la victime dans l'intérieur du volcan, au-dessus de la ville perdue (mort !). Le pentacle, quant à lui, ne sert plus à rien, il a perdu son pouvoir depuis longtemps.

19 - Salle d'illusion : Après avoir ouvert la porte, on découvre une pièce étrange : en son centre un grand coffre rempli de pièces d'argent et d'or. Devant lui deux statues de guerriers aux allures sinistres. Tout ceci n'est qu'une illusion, en réalité la pièce est une belle fosse remplie de pieux (1-10 pieux/aventuriers causant chacun 1d6 de dégât). Cette illusion se dissipe quand quelqu'un touche les pièces, hélas !

20 - Salle d'illusion : Une fois la porte ouverte, les aventuriers vont avoir un choc : dans la pièce, se trouve un dragon, visiblement jeune, mais un dragon quand même... (à vous de leur faire vivre la situation!) En réalité, la pièce est vide et, seul un coffre s'y trouve, ainsi que, curieusement, des pièces de diverses natures, sur le sol. En fait, le grand clerc du lieu fait vénérer ce dragon par ses ouailles, ce qui lui permet d'arrondir ses fins de mois...

Trésors : 120 po, 300 pa, une potion de soin, un sortilège de magicien de niveau 2, un anneau de délusion, un anneau en or (tout bête).

21 - Salle de garde : La pièce est séparée en deux par un mur de verre invisible. Derrière celui-ci se trouvent un gobelin et un hobgobelin. De plus, il y a deux trappes, la première située derrière la porte est commandée par un levier placé à côté des deux occupants. La seconde est située 50 centimètres derrière le passage permettant de gagner l'autre partie de la pièce. Les 2 gardes savent où ces trappes se trouvent et comment les éviter. Ils essaieront d'attirer les aventuriers dans ces divers pièges.

Trésors : dans une cache on peut trouver une épée + 1, un bouclier + 1 et 70 p.o.

22 - Salle du diamant : Une pièce carrée de 3 mètres sur 3 environ ; au centre de celle-ci, se trouve un gros diamant. Il est posé sur une petite stèle, et si on le retire, une trappe s'ouvre dans le plafond, laissant tomber un filet et deux araignées géantes.

ARAIGNEES GEANTES: CA:4 ; DV:4+4 (36 pv) ; 1 Attaque: 2D4 ; ThAC0:15 ; Attaque spéciale: Poison(JP 0 ou Mort).

23 - La pièce hantée : Dans cette pièce se trouvent 3 fauteuils confortables disposés en cercle autour d'une cheminée. Il y a également une table, une étagère et une armoire. La pièce est hantée par 3 fantômes (Il n'attaque pas) qui, si on les bénit, donneront un parchemin indiquant la vraie entrée de la ville perdue.

SECONDE PARTIE :

Les aventuriers dépités viennent de comprendre sans doute leurs erreurs et se dirigent vers les deux statues. Une fois le mécanisme d'ouverture déclenché, un pan du socle des figures de pierres rentrera dans le sol. Il laissera apparaître un toboggan où les aventuriers doivent être couchés pour pouvoir descendre (et il ne faut pas avoir trop de ventre). Après une longue glissade, les aventuriers atterriront délicatement dans une petite pièce vide.

1 - Salle du sphinx : La pièce est très poussiéreuse. On peut noter la présence d'une impressionnante statue d'un sphinx. En cherchant dans la poussière, on peut dégager sous la patte droite de la statue, un parchemin portant la mention : « par le trait pétrifié, la voix ultime est portée ».

Toute recherche dans cette pièce est difficile, car en présence de la statue, on se sent mal à l'aise (JP. contre la peur à - 3). La pièce ne comporte, à part le toboggan, pas de sortie évidente, mais on peut trouver un passage secret débouchant sur un escalier de pierre.

2 - Salle des fresques : Une pièce encore une fois vide, mais très belle. Les murs sont couverts de fresques représentant des forêts, des lacs, etc. La porte menant en 3 ne peut être ouverte si le passage secret n'a pas été refermé.

3 - Salle d'alchimie : Un creuset, des fioles, une cheminée, sur un siège un magicien apparemment mort depuis des siècles.

Quiconque touche le cadavre avec des intentions cupides reçoit une décharge électrique (1-6).

On peut trouver des fioles visiblement intactes. Il y en a une de plus que le nombre d'aventuriers. Le liquide de ces potions permet de respirer sous l'eau (transfert dans la pièce des puits), mais pas dans l'air...

4 - Pièce de transfert : Une étrange pièce qui ne contient que sept puits remplis de liquides semblant identiques, mais ils sont de natures variées :

N° 1 et 5 : eau ; N° 2 et 4 : soin 1-8 (intransportable); N° 3 et 6 : acide ; N° 7 : aspiration : si l'on ne boit pas une des fioles de la pièce, on se voue à une mort certaine car le trajet est très long.

TROISIÈME PARTIE:

Après leurs trajets humides, les aventuriers débouchent dans une sorte de mare qui a été transformée en fontaine, qui se situe au centre de la ville perdue. Celle-ci constitue un antre étrange, domaine de nombreux esprits perdus.

La ville comprend divers bâtiments d'origines variées, un temple, une sorte de cirque romain, d'anciennes demeures (auberges,...) et une grande pyramide devant laquelle s'étend une allée de sphinx. On fait confiance à votre imagination de MD pour peupler les maisons classiques (généralement avec des goules, des zombis...).

GOULES: CA: 6 DV: 2 (16 pv), Mvt : 9, ThACO : 19, # Attaques: 3, Dégâts : 1-3/1-3/1-6, ThACO:16 (pour Paralysie au contact), Défenses spéciales : Voir ci-dessous RM : Aucune, PX : 175.

Combat : Les goules attaquent à l'aide de leurs ongles extrêmement sales et de leurs dents noires. À leur contact, les humains et demi-humains (à l'exception des elfes) doivent réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être paralysés. S'ils le ratent, la paralysie persiste pendant 3-8 rounds (1d6+2) ou jusqu'à ce qu'un prêtre la fasse cesser. Les meutes de goules ne connaissent pas la peur. Ces créatures sont immunisées contre les sorts de type charme et sommeil. Elles peuvent être repoussées par les prêtres, et ce, quel que soit le niveau de ces derniers. Le cercle tracé par un sort de protection contre le mal les empêche d'approcher.



ZOMBIS: CA: 8; DV: 2 ; Pv : 16 ; MV: 6''; ThACO: 19; 1 Attaque:

1D8 ; AL: NN; MV: 6'; (Lents: jamais l'initiative) ; Défenses Spéciales: Jamais surpris, Vulnérable au feu ; Px : 65.

A: Le temple : C'est un grand bâtiment, type temple grec, ayant perdu son toit. Seul un fronton demeure, ainsi que quelques colonnes. Au centre de cet édifice, un escalier s'enfonce dans la pénombre. Les marches sont en pierre, et très usées. Il y a des gravats un peu partout. L'escalier descend pendant 6 mètres environ et débouche sur un couloir au bout duquel on distingue une porte de bois. Des roches se trouvent çà et là, encombrant parfois un peu le passage. La porte est à 12 m environ de la fin des escaliers.

Quand on ouvre la porte, on découvre une pièce dans laquelle on peut distinguer de l'or, de l'argent et des armes, ainsi qu'une araignée géante immobile (morte). Dans un coin de la pièce, une autre porte qui s'ouvre sur un couloir effondré. De toute façon, peu après (1 mn) l'ouverture de la première porte, le plafond du couloir de l'entrée s'effondrera...

B : Les bois : Ils sont habités par des créatures des bois (comment ça, non sans blague !). Ce sont des pixies, des dryades, un druide étrange vivant en ermite avec son compagnon (un ours) qui n'est pas très loquace. A vous cher DM de faire votre propre forêt.

C : Le cirque : C'était anciennement le centre de cette cité et tous s'y réunissaient pour les fêtes de printemps. Cet ancien cirque a une forme d'hémicycle, et possède en son centre une arène de sable où s'affrontaient les combattants. On peut accéder à ce qui était les anciens quartiers des gladiateurs. Ceux-ci sont hantés par des ombres qui agiront en faisant des bruits de chaînes, de pas, de voix... Vous êtes capables de faire une sacrée ambiance, nous le savons.

1 - Le hall d'entrée : Après avoir pénétré dans la pyramide, les aventuriers se trouvent dans un très long couloir. Celui-ci se termine par une lourde porte de pierre. Celle-ci est ouverte mais nécessite une force importante pour parvenir à débloquer le panneau : au moins 45 au total.

2 - La pièce du chat : Une petite pièce qui comporte un autel de pierre sur lequel est posé la figure empaillé d'un chat. Ses yeux sont de pierre précieuse, mais le chat étant un animal sacré, mieux vaut ne pas toucher à cet animal avec de mauvaises intentions. Des fresques montrant des hommes vénérant cette bête sont peintes sur le mur. Cela devrait suffire à éviter une erreur qui serait très grave. En effet, en cas d'acte sacrilège de ce type, la porte de cette pièce restera bloquée grâce à un mécanisme libérant des tonnes de sable. Sinon, en cas de bonne conduite de la part des aventuriers : une bénédiction et des offrandes seraient les bienvenues. Donc, dans ce cas, un passage secret s'ouvrira.

3 - La fausse crypte : Derrière la porte secrète, un long couloir mène à une porte de pierre du même type que la première. Celle-ci est gravée d'un masque funéraire. Une fois le panneau ouvert, les aventuriers découvriront une pièce funéraire. En son centre, un grand sarcophage en or, à ses côtés, des jarres remplies de maïs, de grains, de pièces d'or, d'argent, un bouclier, des armes : une javeline, une épée, un poignard.

Tous les objets qui se trouvent dans cette crypte sont faux, mais on ne s'en aperçoit que lorsque l'on est sorti de la pyramide... Le mort qui se trouve dans le sarcophage est, lui, bien « mort-vivant ». Nous vous laissons le choisir, mais ne mettez pas un adversaire trop puissant.

MORT VIVANT : A définir par vos soins.

Une fois ce mort-vivant éliminé, on peut découvrir un passage au fond du sarcophage. Celui-ci s'ouvre sur un puits s'enfonçant dans l'obscurité. Des barreaux de métal sont fixés dans l'une des parois, mais tous ne sont pas solides,

4 - La vraie crypte : Après être descendus dans le puits, les aventuriers vont parvenir à un couloir très court, menant à une porte portant un masque funéraire gravé, ainsi que divers symboles dont un croissant de lune, un triangle... Quiconque touche la porte sans prononcer auparavant : « Pharaon, permets-moi » subira une brûlure intense 1d20 de dégâts.

La vraie crypte correspond à la fausse parfaitement, mais ici tout est vrai, même le nécrophage qui hante la pièce. Le « pharaon » est, quant à lui, devenu un fantôme... Un dernier détail, le sarcophage, vu son volume et son poids, est intransportable.

NECROPHAGE : CA: 5 DV: 4+3 (35 pv) 1 Attaque: 1D4 (+ draine 1 niveau), ThAC0: 15, Touchés par les armes magiques ou en argent.



E - La statue du mage : Dans les bois près de la faille, se trouve la statue d'un magicien. Il est représenté le bras tendu au-dessus du précipice et tient dans sa main une baguette très fine et très sombre (le trait pétrifié). Le bras possède un système qui lui permet de s'abaisser sous un poids suffisant : par exemple, celui d'un aventurier.

Si l'on accroche une corde à ce bras et que l'on y descend pour explorer la paroi, le bras bougera, se plaçant à l'horizontale, et libérera 60 m plus bas un panneau qui s'ouvrira dans un grand bruit, en provoquant une grande poussière.

1 - La plate forme : 60 mètres plus bas se trouve une plateforme de pierre creusée dans la paroi elle-même. Il faudra que le premier des aventuriers au moins se balance au bout de la corde pour l'atteindre.

2 - Les escaliers : Dix marches d'escalier montent vers une ouverture obscure. Ces marches sont très hautes et peu commodes à monter. Un dernier détail : les marches N° 3, 5, 7, 10 sont piégées et transforment les escaliers en toboggan (gare à la chute!). Selon la marche, effectuez un jet sous la dextérité, normal, puis à : - 1, à - 2 et à - 4 pour la marche N° 10.

Remarquez bien que certains des aventuriers chutant peuvent en entraîner d'autres dans la chute.

3 - Les deux gueules : Une fois les escaliers franchis, les aventuriers découvrent une pièce étrange : 2 statues de métal sont de chaque côté de la salle. Elles représentent des visages ayant la bouche grande ouverte. Un espace permet de passer derrière les statues mais le mur situé derrière ces dernières est bardé de pics acérés.

Si l'on passe derrière les statues, rien ne se passe. Si l'on passe entre les visages, ceux-ci soufflent de l'air gelé (dégât : 1d10).

4 - Salle en damier : Les aventuriers débouchent dans une pièce dont le sol est en damier rouge et blanc. Tout autour de la pièce, des portes de bois. Une seule est la vraie et celle-ci se déplace de place en place. On ne peut pas ouvrir plus de deux portes à la fois. Le sol est formé de 8 x 8 dalles.

5 - Salle de la clef : La pièce est très poussiéreuse. Sur le mur droit se trouve un grand panneau sur lequel est gravé un texte en lettre d'or : « ici est la voie, détenue par les trois qui feront six ». Sur le mur en face de la porte se trouve un grand hexagone dessiné par des fils d'or.

Sur le mur de droite une autre inscription : « trois pour un carré qui montrera l'étoile ». Dans un coin de la pièce se trouvent des fioles, des instruments de mesure divers, des pinces, et un tout petit pot de peinture dorée (de quoi faire 5 traits).

Il faut que les aventuriers dessinent grâce au pinceau et à la peinture dorée trois traits dans l'hexagone de façon à dessiner un cube en perspective. Ceci réalisé, un rayon de lumière dorée jaillira du dessin pour aller frapper le plafond. De cet endroit, descendra une colonne de verre dans laquelle se trouve le prisme recherché, ainsi que quelques objets de valeur, anneau, dague, baguette...

Pour ouvrir un passage dans cette colonne de verre, il existe plusieurs moyens:

- 1** : Etre bon et prononcer : « Au nom des forces du bien, viens à moi ».
- 2** : Infliger 150 points de dégât au verre.

F - La sortie : Les aventuriers heureux possèdent le prisme du pouvoir, mais un problème se pose à eux : comment sortir ? Le seul moyen est le prisme, il peut, si on invoque son pouvoir, téléporter les aventuriers à côté des deux statues. Il existe bien sûr la solution de l'escalade mais celle-ci est longue et périlleuse.

Note au MD : Vous disposez d'une histoire que vous pourrez embellir de votre talent, ainsi chacun d'entre vous pourra adapter librement son aventure. La liberté des joueurs et du MD étant pour nous très importante. De plus, cela vous permet d'exprimer le talent dont vous ne manquez pas.

Par : Epées & sortilèges n°2

Illustration de couverture : The Witcher Adventure Game Artwork par Scratchpen

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



ANNEXE 1 :

Potion de non-cicatrisation :

Cette potion ressemble à une classique potion de soin. C'est un ravissant liquide bleuté qui empêchera, dès qu'il sera absorbé, durant 1 d4 + 4 jours, le buveur d'être soigné par quelque moyen que ce soit (sauf peut-être un souhait), de ses blessures, aussi petites soient-elles. Certaines potions font perdre 3 points de vie par jour...

Maglubiyet : gobelins, hobgobelins, commandement, guerre

Symbole : une hache ensanglantée

Dieu intermédiaire, NM

Maglubiyet est à la fois le dieu patron des gobelins et des hobgobelins. Maglubiyet est semblable en bien des façons à Gruumsh, le dieu orque ; il souhaite voir la guerre se répandre pour la gloire de son peuple, et le pousse éternellement au conflit et à la lutte.

Les cibles favorites de Maglubiyet pour cet effort de guerre sont légèrement différentes. Alors que les orques se ruent continuellement sur le moindre habitat qu'ils peuvent trouver, les gobelins ont une plus forte affinité pour un environnement souterrain. Maglubiyet veut voir son peuple détruire les races de la surface, bien sûr, mais c'est pour la gloire de la guerre et du carnage plus que pour le territoire. Les premiers ennemis et concurrents des gobelins sont les nains et gnomes, et ce sont ces races que Maglubiyet pousse ses serviteurs à détruire quand ils les rencontrent.

Maglubiyet encourage une hiérarchie rigide parmi les gobelins et hobgobelins. Il y a une hiérarchie exacte dans les tribus. Chacun sait qui lui est supérieur et inférieur. Toutefois, les chefs règnent en vertu de leur force. Quand elle décroît, ils sont vites éliminés, suivant les désirs de Maglubiyet. Les gobelins ont une durée de vie naturelle de 50 ans environs, mais peu des chefs vivent si vieux.

Le clergé de Maglubiyet est d'une importance majeure pour cette divinité. Le dieu lui-même est forcé de passer beaucoup de temps pour la guerre à Clangor. Contrairement à Gruumsh, Maglubiyet ne dispose pas d'une série de dieux intermédiaires compétents comme Ilneval pour diriger ses troupes quand le besoin s'en fait sentir, et il doit alors y passer beaucoup de temps. Les prêtres sont donc vitaux pour les buts de Maglubiyet sur le Plan Primaire, et ils ont une influence majeure sur les tribus de gobelins. Les prêtres sont parfois chefs de tribu de fait, mais ils sont le plus souvent les bras droits de chefs de guerre, et leur rôle dans la préparation de la guerre est de remonter le moral de leur tribu et de conseiller le chef.

Maglubiyet est une divinité qui demande des sacrifices à son clergé. Ils sont toujours effectués par décapitation à la hache, et le clergé enseigne que ces sacrifices alimentent l'énergie que Maglubiyet consomme dans sa guerre sacrée à Clangor.

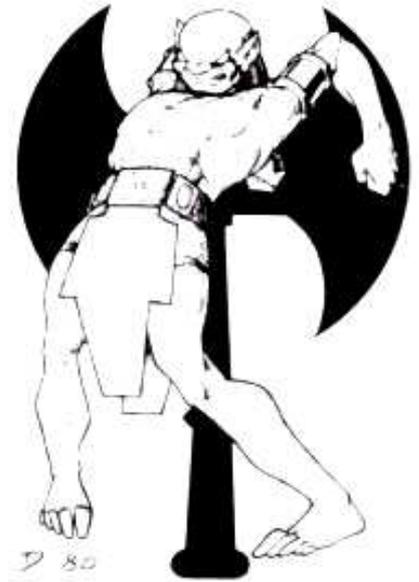
Maglubiyet est aussi une divinité paranoïaque, ne permettant jamais à une divinité de son panthéon d'arriver à une vraie puissance. Il veille éternellement sur les demi-dieux et dieux inférieurs pour s'assurer qu'ils ne conspirent pas pour le renverser. Il n'a pas de fils ou de lieutenant à qui faire confiance, comme Bahgtru et Illneval pour Gruumsh, et il ressent fortement ce manque.

Maglubiyet ne considère personne comme allié, et voit un ennemi en chaque autre dieu. Néanmoins, les dieux nains sont pour lui ses pires ennemis.

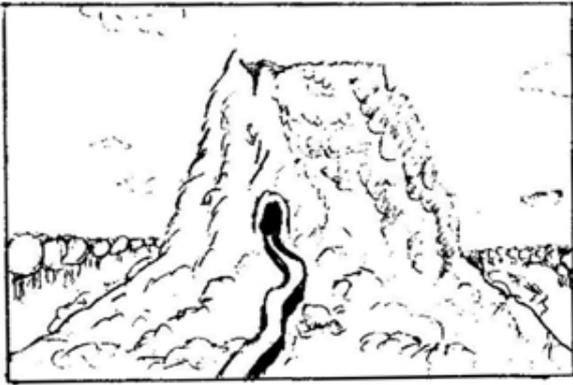
Plan de résidence : Clangor

Domaines : Destruction, Duperie, Gobelins, Mal, Organisation

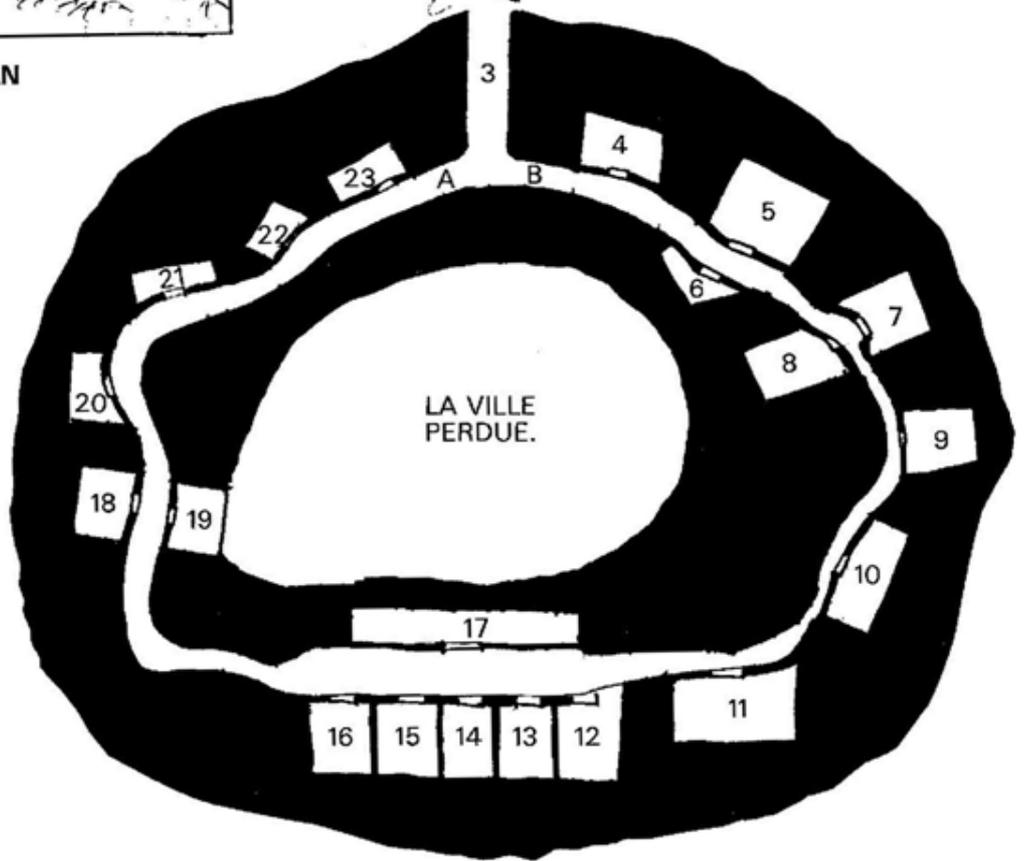
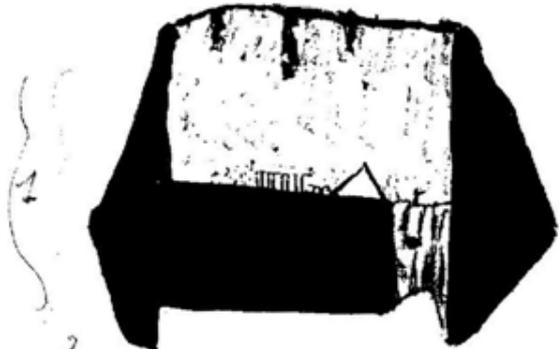
Armes de prédilection : Hache d'arme



ANNEXE 2 : Plans



LE VOLCAN



L'INTÉRIEUR DU VOLCAN



: SECONDE PARTIE



LE TEMPLE

