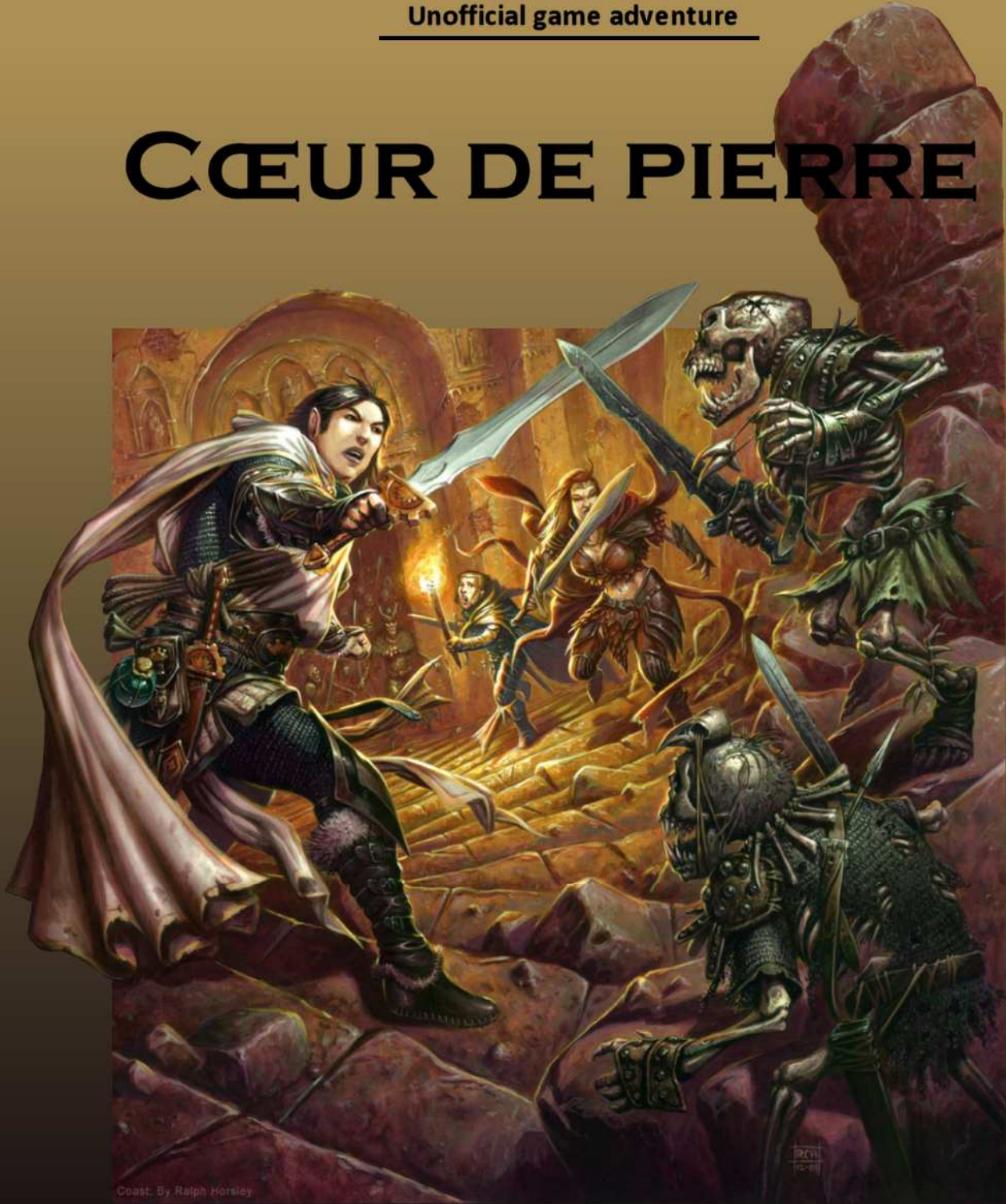


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

CŒUR DE PIERRE



Coast: By Ralph Horsley



CŒURS DE PIERRE

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

INTRODUCTION:

Les joueurs ont été engagés par la Comtesse Chriséa de Rhom pour acheminer un message jusqu'à la ville de Thirid. Il contient des formules de félicitations et de bonheur à l'attention du jeune Kausau Seijau, fils d'un riche armateur de Thirid qui vient tout juste de se marier. Ils sont payés 200 PO chacun pour acheminer le message et autant s'ils reviennent avec la réponse de politesse que son père ne manquera pas de formuler. Leur voyage représente tout de même un périple de 400 km qui passe au beau milieu des légendes du Bois de Felgorod...

LE BOIS DE FELGOROD:

Le voyage au coeur du Comté de Rhom ne devrait pas présenter de grand dangers, étant donné que c'est un des plus sûrs du Royaume d'Argothron. Les personnages atteindront la lisière de Felgorod sans avoir vécu de grandes péripéties. Une fois rentrés au coeur de la forêt, ils ne manqueront pas de s'extasier devant les magnifiques sapins noirs, tous plus beaux les uns que les autres. Ces arbres majestueux semblent avoir des siècles et la forêt se montrera accueillante. Dans ce vaste bois d'une centaine de kilomètres se trouvent plusieurs villages, aux habitants forts différents de ceux que l'on voit d'ordinaire dans cette région. Ils sont plus grands, plus carrés et plus robustes. C'est comme si l'odeur vivifiante qui, le matin, s'exhale des sapins, les avait rendus dès leur plus jeune âge plus résistants, plus intelligents et plus courageux que les habitants des vallées...

LE VILLAGE DE NORDOK:

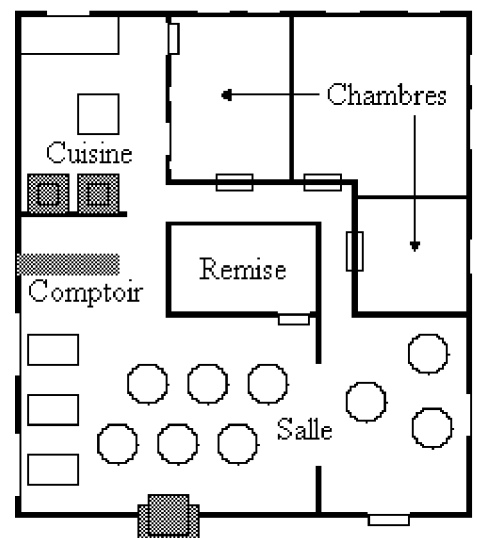
Le village de Nordok est situé au coeur de la forêt, à une douzaine de kilomètres de l'endroit où la rivière Nagold prend sa source. Il est essentiellement habité par les "flotteurs", solides bûcherons qui vivent dans le bois et exploitent la forêt. Ils abattent les sapins, les débitent et les transportent par flottage (d'où leur noms) jusqu'au village de Selemnna en descendant la rivière Nagold jusqu'à la mer. Là, ils attendent fièrement que l'on vienne leur acheter leur bois. Ils réservent toutefois leurs plus belles poutres aux habitants de Thirid qui les achètent à prix d'or et s'en servent pour construire des bateaux.

Ces hommes ne sont pas peu fiers de leur métier et arborent fièrement leurs beaux atours, avec leurs boutons, leurs boucles et leurs chaînes en argent massif, solidement campés sur leurs deux jambes, tout en tirant sur leurs longues pipes achetées à Thirid et en laissant parfois échapper quelques jurons. Ils semblent être les gens les plus heureux du monde. Leur principal passe-temps consiste à se réunir à l'auberge du village pour y boire et y chanter à tue-tête. Les plus riches occupent souvent les tables du fond, pour jouer comme des forcenés des sommes d'argent importantes (de 5 PO à 500 PO), qui représentent souvent le salaire de toute une année pour les bûcherons.

L'AUBERGE DES SAPINS:

Cet Etablissement plus qu'agréable est tenu par le Grassouillet Maître Munch, un Nain capable de tenir l'alcool mieux que la plupart de ses clients. Il affiche une barbe bien noire et porte un pourpoint noir, une culotte bouffante, des chaussettes rouges et un chapeau pointu à larges bords qui lui donnent un air à la fois étrange et respectable.

AUBERGE DES SAPINS



MUNCH: Nain Guerrier 0 Al: Loyal Neutre Pv: 5 CA: 9 1 Att: 1D8 (Hache) THAC0:20
For:15 Int:9 Sag:14 Dex:7 Con:9 Cha:8

Chaque soir, l'auberge est fréquentée par les personnalités du village, et particulièrement trois hommes riches, respectés et craints, dont on ne sait lequel admirer le plus.

Le premier est un énorme gaillard au visage rougeaud qui passe pour l'homme le plus riche de la région et qui est surnommé "Le Gros Ezéchiel". Deux fois par an il se rend à Thirid et s'arrange toujours pour vendre son bois deux fois plus cher que les autres, ce qui lui permet de rentrer à cheval ou en voiture, tandis que ses compagnons sont obligés de rentrer à pied. On raconte que la moitié du village lui doit de l'argent, et que c'est un usurier sans cœur !

EZECHIEL: Humain Guerrier 0 Al: Chaotique Neutre Pv:5 CA:8 1 Att: 1D4 (Dague) THAC0:20
For:13 Int:11 Sag:17 Dex:12 Con:7 Cha:15

Le second est l'homme le plus grand et le plus maigre de toute la forêt, on le surnomme "l'Echallas". Il est d'une extraordinaire témérité. Il n'hésite pas, en effet, à contredire les gens les plus en vue.

Lorsqu'il vient à l'auberge, il s'installe confortablement à une table, prenant la place d'au moins quatre personnes, alors que tous sont déjà serrés comme des harengs. Il pose sans vergogne les deux coudes sur la table ou bien allonge sur le banc l'une de ses immenses jambes. Mais personne n'ose rien lui dire, car il est extrêmement riche.

L'ECHALLAS: Humain Guerrier 0 Al: Loyal Mauvais Pv:7 CA:10 1 Att: 1D8 (Epée Longue) THAC0:20 For:14
Int:10 Sag:12 Dex:12 Con:11 Cha:13

Le troisième était un beau jeune homme que l'on surnomme "Le Roi de la Danse", car il danse extraordinairement bien. Il a vécu misérablement pendant de longues années, employé comme valet chez l'un des seigneurs de la forêt, jusqu'au jour où il est devenu subitement riche. Les uns prétendent qu'il a découvert sous un vieux sapin un vase rempli d'argent; les autres affirment que, pêchant un jour dans le Norgold, il a attrapé un sac rempli de pièces d'or. Quoi qu'il en soit, le jeune homme est devenu d'un seul coup immensément riche et respecté de tous, des jeunes comme des vieux et surtout des femmes, tandis que son caractère s'est progressivement aigri et qu'il est devenu méchant et cassant.

ROI DE LA DANSE: Humain Guerrier 0 Al: Chaotique Mauvais Pv: 4 CA: 10 1 Att: 1D4 (Dague) THAC0: 20
For:18(88) Int:7 Sag:11 Dex:12 Con:12 Cha:10

Note au DM: Ces trois hommes, ainsi que l'aubergiste ont tous un énorme défaut qui les rend fort antipathiques: ils sont incroyablement avares et n'ont aucune pitié pour les pauvres, ni pour les malheureux qui leur doivent de l'argent. Mais, même s'ils sont détestés à cause de leur avarice, ils jouissent cependant de la considération générale, car ils sont riches, incroyablement riches... Arrangez vous pour que les personnages soient témoins de leur sale caractère et de leur méchanceté. Ils pourront par exemple assister aux scènes suivantes:

- 1: Ezechiel se lève et bouscule la serveuse de l'auberge qui renverse son plateau et les verres d'hydromel qu'il contient. Sans l'ombre d'une excuse, il la traite de tous les noms les plus grossiers, immédiatement rejoint dans ce sens par Munch qui lui annonce que les boissons renversées seront décomptées de son salaire. La serveuse s'enfuit en pleurant !
- 2: Le Roi de la Danse trompe ouvertement une pauvre fille qui sanglote seule dans son coin. Il prend grand soin de s'afficher avec sa conquête d'un soir, n'oubliant pas le cortège de petites phrases assassines du genre "dieux que les femmes perdent leur charme en vieillissant !"

3: Un pauvre mendiant viendra discuter avec Ezechiel pour le supplier de ne pas l'expulser de sa maison, car sa femme et ses cinq enfants ne supporteront pas les rigueurs de l'hiver. Il promet qu'il aura réuni les 12 PO qu'il doit avant une semaine. En ricanant grassement, Ezechiel le gourmande en lui rappelant qu'il a besoin de cet or tout de suite: "Non, désolé mon brave, mais il va falloir partir dès demain..."

4: L'Echallas viendra s'asseoir à la table des aventuriers, et prendra part fort grossièrement à leur conversation, leur signifiant sans détour que "Ici, c'est moi qui fait la loi, tachez de pas l'oublier". Après s'être fait payer à boire, il changera de table, non sans l'avoir violemment débarrassée de son ancien occupant.

Note au DM: Si les aventuriers se montrent indignés ou cherchent à réparer les injustices que ces quatre gredins commettent dans la soirée, ils se feront tout simplement arrêter et infliger une bonne amende (tout l'or et l'argent qu'ils possèdent) avant d'être jeté hors de la ville au petit matin d'une journée qui s'annonce pluvieuse.

Si au contraire ils se tiennent sages, on leur fera comprendre le lendemain que la présence d'étrangers à Nordok n'est plus souhaitée ils se verront contraint de reprendre la route sous la pluie, à moins qu'ils ne préfèrent la prison...

PLUIE ET BROUILLARD:

Le voyage dans la forêt s'annonce très mal. Une dizaine d'arbres emportés par un glissement de terrain obligent les aventuriers à quitter la piste par un petit sentier qui monte sur une butte qui ne redescend que plusieurs centaines de mètres plus loin. La pluie n'en finit pas de tomber et pour couronner le tout, un brouillard humide vient recouvrir les fougères de la forêt, masquant plus ou moins le chemin. Après une vingtaine de minutes, ils devront bien reconnaître qu'ils sont perdus...

Ils suivront toute la journée un sentier qui semble n'en faire qu'à sa tête, tantôt large et droit, tantôt aussi étroit qu'une piste abandonnée. S'ils cherchent à rebrousser chemin, les personnages découvriront qu'il leur est impossible de se repérer, et cela n'aura pour effet que de les perdre d'avantage.

A la nuit tombée, la pluie n'a toujours pas cessée de tomber et les personnages, toujours perdus s'appêtent à passer la nuit dans des conditions épouvantables. Le sentier devient de plus en plus raide et la forêt de plus en plus touffue.

UN CRI DANS LA NUIT:

Déchirant le silence de la forêt, une voix douce, comme celle d'un jeune garçon, semblera sortir du sol: "*Je vous en prie, aidez moi !*"

Note au DM: Si les personnages étonnés suivent la voix, ils seront conduits jusqu'à un magnifique sapin. La voix, avec parfois une pointe d'impatience ou de raillerie, leur ordonnera d'écartier les fougères et de creuser la terre et les racines au pied de l'arbre. Après un très bref effort de déblaiement, ils découvriront un conduit lisse et étroit qui s'enfonce sous terre en faisant un angle de 60°. Le seul moyen de voir où il conduit consiste à emprunter ce toboggan. Les personnages seront fortement encouragés par la voix pour agir dans ce sens. En cas d'hésitation, elle se montrera plutôt sarcastique, mettant en doute le courage des aventuriers et l'origine de leur naissance...

LE FARFADET DE VERRE:

Les aventuriers arriveront (plutôt brutalement) dans une caverne bien chaude, sèche et assez douillette où il ne manque aucun confort. Au fond, dans une cheminée, brûle une grosse souche qui n'en finit pas de se consumer, dispensant une chaude lumière et une chaleur bienfaisante.

Sur le sol, une épais tapis précieux donne envie de s'allonger et une multitude de coussins appellent le visiteur au sommeil. Quelques meubles en rotin et 10 énormes coffres renforcés de ferrures achèvent le tableau. Au centre de la caverne, figé comme une statue se trouve un minuscule vieillard d'une soixantaine de centimètres.

Il porte un pourpoint noir et vert, des chaussettes rouges et un chapeau à bord large et des chaussures vertes à bout pointu. Il a un visage aimable, des oreilles et un nez pointus et une petite barbe tellement fine que l'on dirait une toile d'araignée. Il tient à la main une curieuse pipe en verre bleu. Il semble être figé dans une position inconfortable et en s'approchant, les personnages découvriront à leur grand étonnement, que ses vêtements, ses chaussures et son chapeau sont en verre. En fait, le petit être est entièrement fait de verre...

"Eh bien oui, bande d'idiots, n'avez vous donc jamais rien vu ? C'est bien ma veine, il ne passe jamais personne par ici et les premiers visiteurs qui sont assez bêtes pour se perdre dans le coin sont des nigauds doublés d'ahuris ! Bon, comme vous le voyez, j'ai comme qui dirait un petit problème... Comment qui je suis ? Mais, ma parole, votre maman ne vous racontait elle donc jamais de légendes ? Je suis le petit homme de la forêt, celui qui accorde des vœux aux gens qui le méritent ! Heureusement que mes pouvoirs de ventriloque me permettent encore de communiquer, Grunt la Sorcière a bien failli m'avoir cette fois ci. Je suppose qu'elle a eu le temps d'en faire des mauvaises actions en 100 ans. Enfin, le vent a tourné, n'est ce pas ? Vous allez m'aider, bien sûr, vous les humains, vous ne résistez pas à votre cupidité lorsqu'on vous annonce que l'on peut exaucer votre vœu le plus cher !"

"Je vois à vos têtes d'ahuris que vous n'avez encore rien compris, laissez moi vous expliquer... Je suis le Farfadet de cette forêt. Jusqu'à il y a une centaine d'années, mon rôle consistait essentiellement à veiller sur ses habitants et à empêcher que la terrible sorcière qui vit au cœur des marais ne les attire dans son repaire. Et je dois dire que je m'acquittais plutôt bien de ma tâche. Un grand nombre de bûcherons me doivent une fière chandelle. Mais cette méchante femme m'a piégé et m'a lancé une terrible malédiction qui m'a transformé en verre. Tant quelle sera vivante, peste sur son âme noire, je suis condamné à rester tel que vous me voyez. Mais si son sang noir et malodorant se répand sur la terre, la chaleur reviendra dans mes membres et je pourrais alors vous récompenser grassement pour ce que vous avez fait ! Oui, vous pouvez me croire, j'exaucerais un vœu pour chacun d'entre vous ! Sans vouloir vous commander d'avantage, je serais très heureux que vous fassiez diligence et que vous pourfendiez sans plus attendre cette vile traîtresse. J'ai tant de choses en retard, tant de rendez-vous décommandés, bref, partez vite dans les marais au cœur de la forêt, vous ne pouvez pas vous tromper, elle habite une petite maison minable et sale, au beau milieu d'une île de boue fétide, dans le marécage."

LA MAISON DE LA SORCIERE:

Après avoir quitté la grotte du Farfadet, les personnages devront trouver le marais où habite la sorcière. Ils retrouveront avec déception le temps pluvieux et la rigueur de l'automne finissant.

Après avoir erré au fin fond de la forêt, dans les endroits qu'elle a de plus sombres et de plus denses (1D4 jours), les personnages arriveront en bordure d'une grande étendue d'eau stagnante et malodorante. L'atmosphère est chargée d'effluves de terre mouillée et par endroit d'une odeur de pourriture et de décomposition. Il ne reste plus qu'à s'enfoncer dans ce marécage parsemé d'ossements et de carcasses d'animaux, à la recherche de la maison de la sorcière.

Note au DM: En fonction de votre patience ou de votre sadisme, voici les rencontres de quelques journées d'exploration du marécage (personnalisables et interchangeables à volonté).

Journée 1

07h00-10h00: Ogre
11h00-14h00: Rien
15h00-18h00: Rat Géant
19h00-22h00: Rien
23h00-02h00: Serpent Venimeux
03h00-06h00: Rien

Journée 2

07h00-10h00: Rien
11h00-14h00: Goule
15h00-18h00: Ecureuil
19h00-22h00: Rien
23h00-02h00: Rien
03h00-06h00: Oblivax

Journée 3

07h00-10h00: Hobgoblin
11h00-14h00: Rien
15h00-18h00: Goule
19h00-22h00: Rien
23h00-02h00: Rien
03h00-06h00: Rat Garou

Les aventuriers finiront par découvrir, au beau milieu d'un îlot de vase nauséabonde, une petite bicoque d'aspect sinistre creusée dans les racines d'un arbre. Atteindre l'île ne semble pas compliqué, dans la mesure où une petite barque à moitié remplie de vase se trouve sur la berge. Une fois sur place, ils découvriront un véritable taudis. Une faible lueur filtre par des fenêtres sales couvertes de graisse et de terre. Il se dégage de l'endroit une odeur écœurante de chair grillée.

Note au DM: Encouragez vos joueurs à faire le tour de la maison, à regarder par la fenêtre, afin qu'ils soient les témoins de la scène qui suit: La serveuse d'auberge qui fut tant maltraitée par Ezéchiel se trouve en pleine conversation avec la sorcière. Cette dernière, pour la peine, a choisi de revêtir la forme d'un beau jeune homme. Elle est en train de proposer à la serveuse un pacte immonde dont elle a le secret...



L'intérieur est composé d'une pièce unique meublée par une grande table entourée de quatre chaises de paille. Assise en face de la porte se trouve la sorcière métamorphosée. En face d'elle, la serveuse d'auberge l'écoute en séchant ses larmes avec un mouchoir en dentelle:

"Ne m'en veux pas de te parler ainsi", dit la sorcière, "mais reconnais que tu as tendance à dilapider le peu d'argent que tu possèdes en le distribuant aux pauvres ? A quoi cela t'a-t-il servi ? Tu as reçu leurs bénédictions et leurs vœux de bonne santé, mais t'es-tu senti mieux pour autant ? Avec simplement la

moitié de cet argent, tu aurais pu te payer un petit chez toi ! Quelle bénédiction que de voir son patron vous maltraiter comme il l'a fait, et devant tous les clients de surcroît. Si tu avais de l'argent, il ne te traiterait pas ainsi, d'ailleurs, tu ne serais plus serveuse d'auberge, tu ouvrirais ton propre établissement ! Qu'est-ce qui te poussait à plonger ta main dans ta poche à chaque fois qu'un mendiant te tendait son vieux chapeau défraîchi? C'était ton cœur, toujours ton cœur ! Ce n'était ni tes yeux, ni ta langue, ni tes bras, mais ton cœur ! Tu as pris tout cela trop à cœur, comme on dit!"

Visiblement impressionnée, la serveuse d'auberge répliquera: "*Mais comment peut-on se débarrasser de cette habitude? J'essaye par tous les moyens de ne pas sentir mon cœur, mais il continue à battre et à me faire mal !*"

La sorcière, éclatant de rire: "*Tu ne peux rien contre, ma pauvre, si ce n'est me donner ce cœur qui te fait si mal. Tu verras, tu te sentiras beaucoup mieux.*"

La serveuse effrayée "*Vous donner mon cœur? Mais je mourrai sur-le-champ ! Jamais !*"

"*Evidemment, si on t'ouvrait pour t'enlever ton cœur, tu mourrais immédiatement; mais, avec moi, aucun risque! Lèves toi et juges-en par toi-même!*" insinuera la sorcière. "*Ceux qui m'ont déjà donné leurs cœurs n'ont plus le moindre souci, ni la moindre inquiétude; plus aucun de ces cœurs n'est étreint par la peur et leurs propriétaires se réjouissent d'être débarrassés de cet hôte encombrant.*"

"*Mais qu'ont-ils à la place?*" demandera la serveuse. "*Ceci !*" répondra la sorcière en sortant d'une besace un cœur en pierre. "*Mais c'est du marbre!*" s'exclamera la serveuse, "*Cela doit être très froid !*". "*Tu ne peux pas t'imaginer combien c'est agréable! Pourquoi un cœur devrait-il être chaud? Ce n'est pas cela qui vous réchauffe en hiver. Mieux vaut boire un bon verre d'hydromel non ? Par contre, en été, lorsqu'il fait très chaud, cette fraîcheur fait un bien fou. De plus, comme déjà dit, ce cœur n'éprouve ni peur, ni crainte, ni pitié.*"

Note au DM: A ce stade de la conversation, les personnages se rendront vite compte que la sorcière use de magie pour convaincre sa future victime. Eux même, en écoutant sont discours risquent d'être convaincus de l'utilité d'avoir un cœur en pierre (JP Magie avec un bonus de 4).

S'ils interviennent pour sauver la serveuse, la sorcière plongera sous la table et se glissera par une trappe jusque dans son repaire souterrain. S'ils la laissent poursuivre son terrible pacte, elle invitera la serveuse à la suivre, déplaçant la table pour ouvrir une trappe qui dévoile un escalier qui s'enfonce sous la cabane.

L'ANTRE DE LA SORCIERE:

Point 1: Les murs de cet escalier sont noircis et recouverts d'une épaisse couche de suie. L'atmosphère est chaude et très humide.

Point 2: Les murs sont couverts de trophées, d'épées, de lances, d'armures et de têtes d'étranges animaux cornus empaillés recouverts de mousses et de toiles d'araignée qui s'étalent entre tous les coins. Le hall est gardé par une créature que la sorcière a complètement apprivoisée.

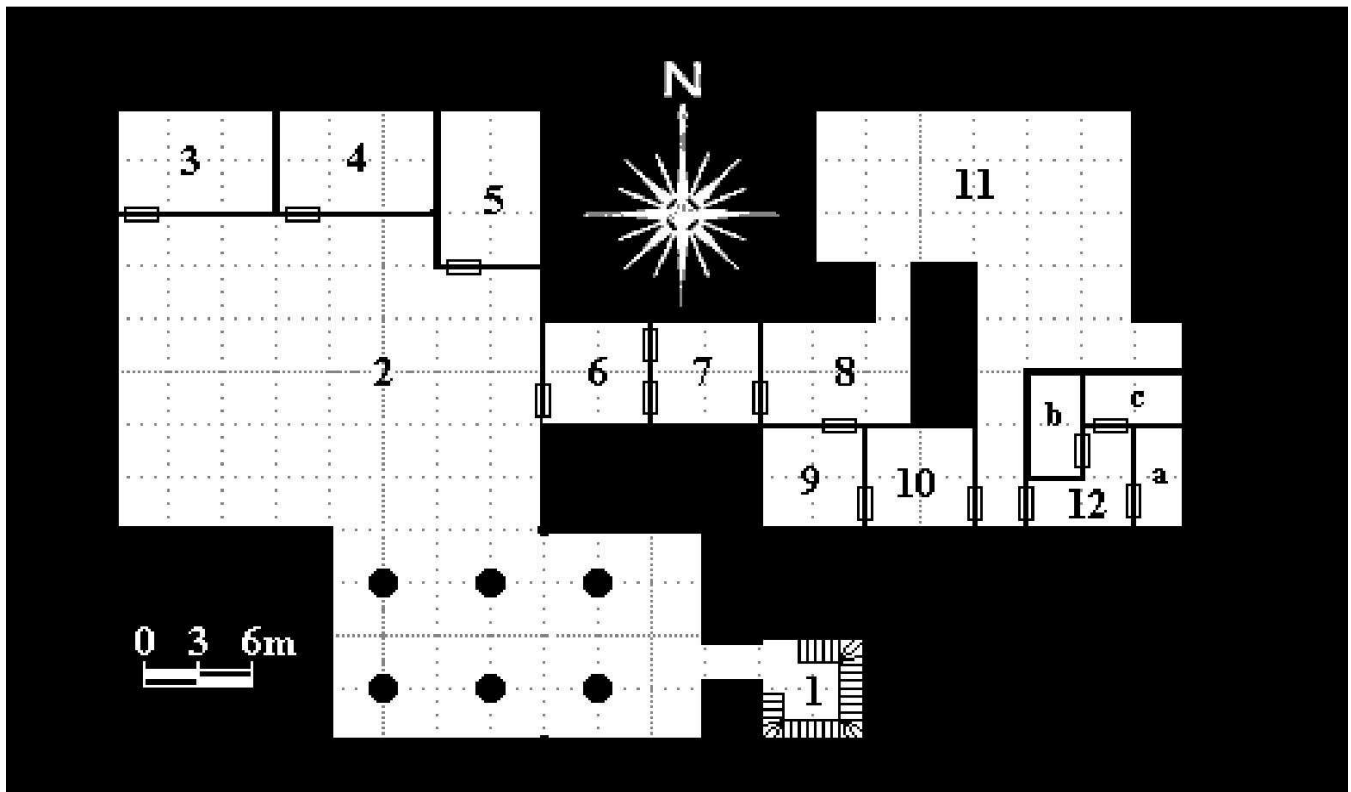
BETE ECLIPSANTE: CA:4 DV:6 (48 pv) 2 Attaques: 2x 2D4 THAC0:17

Attaque Spéciale: Sur le point de mourir, elle attaque avec ses pattes (2x 1D4) et sa gueule (1D8)

Défenses Spéciale: -2 au THAC0 des adversaires, JP idem Guerrier 12°

Notes au DM: Un puissant courant d'air vicié s'échappe de sous la porte en bronze solidement verrouillée, recouverte de moisissures bleuâtres, qui mène au point 6.

Point 3: Les murs sont tachés de marques sanglantes. Il règne ici une odeur répugnante de charogne, propre à soulever le cœur du mercenaire le plus endurci. Il semble bien qu'il s'agisse du garde manger de la sorcière. Des cadavres d'enfants humains, atrocement mutilés, pendent aux murs, suspendus à des crocs de boucher.



Point 4: Cette pièce est défendue par une lourde porte constituée d'un épais panneau de chêne barré d'une croix de plomb. A l'intérieur se trouvent enfermés des morts-vivants.

6 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:19 (Armes tranchantes : 1/2 dégâts)

GOULE: CA:6 DV:2 (16 pv) 3 Attaque: 2x1D3/ 1D6 THAC0:16 (Paralyse au contact)

Point 5: Cette pièce dont la porte est plus modeste contient d'autres morts-vivants. Les Zombies portent les traces de morsures que leur a infligées la Goule affamée...

4 ZOMBIES: CA:7 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 1 D8 THAC0:16 (Lents: jamais l'initiative)

GOULE: CA:6 DV:2 (16 pv) 3 Attaque: 2x1D3/ 1D6 THAC0:16 (Paralyse au contact)

Point 6: Les murs sont couverts de petits miroirs au reflet cristallin. Ils sont assemblés selon un schéma extrêmement complexe pour former une mosaïque représentant des motifs entrelacés. Toute lumière supérieure à l'intensité d'une torche se reflétera de manière si forte qu'elle risque de brûler la rétine de tout personnage qui n'a pas le réflexe de fermer les yeux (20% de chances d'être aveugle: idem Cécité jusqu'à "Guérison des Maladies").

Point 7: Les murs comportent par endroits de profondes traces de griffure d'une taille énorme. Au plafond, un grand miroir aux reflets dorés éclaire la salle d'une douce lumière.

Note au DM: Ce miroir ressemble à n'importe quel autre, mais chaque fois qu'une créature se reflète dedans, il en crée un double exact qui attaque immédiatement son original. Le Double possède tous les objets et tous les pouvoirs de l'original, magie y compris. Il disparaît dès qu'il est détruit ou qu'il tue son original.

Point 8: Ce petit hall permet d'accéder au laboratoire de la sorcière (point 11) ainsi qu'à sa chambre (point 9). Sculptées à même la roche on peut voir des fresques et des bas-reliefs évoquant la mort sur les murs en granit bleu extrêmement dur et des masques grimaçants qui ornent la voûte du plafond.

Point 9: Il s'agit de la chambre Sorcière. Les murs de cette chambre sont recouverts d'une tenture de velours noir qui semble avaler la lumière. Au fond, un grand lit ondule sous les reptations des dizaines de serpents grouillant sous les draps pleins de vermine.

Il y a 50% de chances que les personnages rencontrent la sorcière dans cette pièce (sinon elle sera dans son laboratoire, occupée à contempler sa collections de cœurs).

Note au DM: Si le combat a lieu, la sorcière gardera son aspect de jeune homme jusqu'à ce qu'elle soit blessée. Ensuite, folle de rage, elle reprendra sa vraie forme: celle d'une vieille femme aux traits creusés vêtue de haillons très sales. Sa peau tachetée, d'un vert pâle particulièrement écœurant, est parsemée de verrues et autres pustules. La couleur de ses longs cheveux filandreux vire au vert olive, et ses yeux orange semblent comme fous, ses dents sont noires et son haleine est particulièrement atroce. Elle n'a plus qu'une peau ridée sur ses os craquants, mais cette dernière reste aussi dur que l'écorce des arbres.

SORCIERE VERTE: CA:-2 DV:9 (63 pv)

2 Attaque: 2x 1D2+6

THACO:11 RM: 35%

Attaque: Malédiction (1x jour) qui transforme en Verre (JP Magie ou transformé jusqu'à la mort de la sorcière)

Défense Spéciale: 1 chance sur 10 d'être surprise, Changement d'Apparence, Faiblesse, Invisibilité, Langage des Monstres, Lumières Dansantes, Suggestion, Respiration Aquatique et Rumeur Illusoire

Note au DM: C'est sous le matelas grouillant de serpents, que la vieille sorcière a caché son trésor: Un Bâton du Serpent.

12 SERPENTS VENIMEUX: CA:6 DV:2+1 (9 pv) 1 Att: 1 (Venin: JP à -3 ou Mort en 1 rd) THACO:19

Point 10: Cette chambre présente une atmosphère proprement irrespirable. Le long des murs sont scellés à intervalles réguliers des anneaux de fer. Enchaîné à l'un d'eux se trouvent les restes d'un squelette humain. Une horrible paillasse grouillante de puces sert de lit à un Ogre dont les principales missions consistent à servir de serviteur à la sorcière. Occasionnellement, il fait office de garde du corps, de gardien de trésor et de geôlier.

OGRE: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THACO:15

Note au DM: Enfermé à double tour dans un grand coffre en bois renforcé de métal se trouvent le trésor de l'Ogre et la Sorcière: 4000 PC, 1000 PA, 6900 PO, 4 Périodots de couleur vert olive (valeur 100 PO chaque).

Point 11: Le sol de cette grande pièce est fait de terre battue un peu molle. Par endroits des flaques d'eau croupie miroitent étrangement à la lueur des torches. Eparpillés dans un chaos et une saleté centenaire, des pointes de flèches rouillées, des bouts d'os et des lames d'épées brisées traînent sur le sol offrant un terrain de chasse de premier choix aux rats qui grouillent dans tout le souterrain.

Note au DM: Si la sorcière n'a pas été rencontrée dans sa chambre (voir Point 9), elle se trouve dans la salle, occupée à contempler sa collection de cœurs humains.

Sur des étagères en bois sont alignés des bocaux remplis d'un liquide transparent et contenant chacun un cœur palpitant. Sur chaque bocal scellé à la cire est collée une étiquette indiquant le nom du propriétaire du cœur. Les personnages pourront lire ces noms avec grand intérêt.

Il y a là le cœur du bailli de la ville, celui du gros Ezéchiel, du Roi de la Danse, de l'Echallas et de Munch l'Aubergiste, ainsi que ceux de six usuriers et de huit gardes. Toutes les personnalités de la région sont représentées dans cette collection prestigieuse.

Note au DM: Les personnages auront enfin l'explication de la méchanceté des habitants de Nordok. Il n'y a hélas plus grand chose à faire pour les sauver. Détruire les cœurs contenus dans les bocaux aura pour effet de tuer net leurs anciens possesseurs...

Sur l'étagère la plus basse, les personnages pourront découvrir 6 Potions: Soins, Vol, Rapidité, Escalade, Résistance au Feu, Forme Gazeuse.

Point 12: Le mur qui encadre la porte des cachots a été fortement entamé et creusé à coup de pioche et il paraît fort fragile... Une porte en bronze solidement verrouillée empêche toutefois d'accéder au couloir qui dessert les cellules. La clef qui permet d'ouvrir est accrochée à une chaîne que l'Ogre porte en permanence autour du cou.

Cachot a: Les murs de ce cachot sont entièrement lambrissés de bois afin d'éviter au terrible monstre qui s'y trouve enfermé d'atteindre toute partie métallique

MONSTRE ROUILLEUR: CA:2 DV:5 (40 pv) 2 Attaques: / THAC0:15 Attaque spéciale: rouille (Attiré par les métaux, surtout le fer)

Cachot b: Dans cette cellule se trouve un Doppelganger que la sorcière a capturé afin de tenter de fabriquer des potions de Métamorphose d'Autrui. Pour l'instant, ses expériences sont restées infructueuses, mais le Doppelganger souffre beaucoup et il est bien décidé à s'évader. Aussi, en entendant les aventuriers, il s'empressera de prendre l'apparence d'une jeune femme à demi-dénudée, pour se faire libérer. Ensuite, en fonction de la force du groupe, il cherchera soit à les détruire, soit à regagner la forêt pour s'enfuir sans demander son reste.

DOPPLEGANGER: CA:5 DV:4 (32 pv) 1 Attaque: 1D12 THAC0:17 Attaque Spéciale: Métamorphose pour imiter sa proie (90% de précision), ESP
Défenses Spéciale: Immunisé au Charme et au Sommeil, effectue ses JP comme un Guerrier 10°

Cachot c: Quelques rats se disputent les restes sanglants et pourrissants d'un prisonnier qui n'a pas supporté les mauvais traitements de la sorcière.

AU SECOURS DU FARFADET DE VERRE:

Note au DM: Malgré tous les efforts des personnages, il leur sera impossible de retrouver l'endroit où ils ont rencontrés le Farfadet. Laissez les se faire à l'idée qu'ils n'auront aucune récompense, et lorsqu'ils parleront de sortir de la forêt, le farfadet leur apparaîtra, après s'être délecté de leur mine déconfite et de leur possibles querelles internes.

Il porte un joli pourpoint en lin noir, de larges bretelles vertes et un pantalon en cuir noir bouffant. De sa poche débordent gemmes et pièces d'or, véritable signe de distinction chez les Farfadets. Il arbore d'immenses bottes rouges qui les protègent jusqu'à mi-cuisse et un petit chapeau pointu à larges bords. Bien sûr, il n'est plus en verre et il a pris le temps de se changer: "*Ainsi vous avez réussi à me libérer, moi, le petit homme de la forêt. Bon, bon, ce n'est pas de gaieté de cœur, mais je vais vous*

récompenser et exaucer à chacun de vous un vœu. Mais attention, ne formulez pas de vœu absurde, sans cela, vous n'aurez strictement rien! Allons, j'écoute... Vite ! J'ai pas que ça à faire !..."

Note au DM: Une fois le vœu accordé, le Farfadet leur proposera de leur en accorder un de plus, car les personnages lui sont sympathiques. S'ils acceptent, ils perdent tout (voir Annexe 1), mais gagnent l'estime du Farfadet qui formulera alors la phrase suivant: "*Vous serez à jamais les amis de cette forêt et si vous passez par ici un jour et que l'envie vous prend de ramasser des aiguilles de sapin, sachez qu'elles auront toujours plus de valeur que votre acte héroïque*".

Une fois par an, si les personnages ramassent une pleine poignée d'aiguilles de sapin dans le bois de Felgorod elle se transformera en 2D20 Gemmes d'une valeur totale de 1D10*1000 PO.

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1: LES FARFADETS

INTELLIGENCE : 15 à 16

TRESOR: F

ALIGNEMENT : Neutre

CLASSE D'ARMURE : 8

DEPLACEMENT : 15

DES DE VIE : 2-5 pv

THACO: 20

NOMBRE D'ATTAQUES et DEGATS: Aucun

ATTAQUES SPECIALES: Voir ci-dessous

DÉFENSES SPECIALES: Voir ci-dessous

RESISTANCE A LA MAGIE: 80%

TAILLE: Mi (60cm de haut)

MORAL: Stable (11)

POINTS D'EXPERIENCE: 270

Les farfadets sont de petits êtres que l'on trouve dans les régions verdoyantes et qui aiment tout particulièrement faire la fête et utiliser leurs pouvoirs magiques pour jouer des tours sans conséquence aux autres créatures. Le bruit court qu'ils seraient le fruit d'un croisement entre hobbits et pixies.

Ils font une soixantaine de centimètres de haut, ont les oreilles et le nez pointus. Environ 30% des mâles portent la barbe. Ils s'habillent généralement de la manière suivante: chaussures à bout pointu, pantalon vert ou brun, veste verte ou grise et casquette à bord large ou relevé. La plupart fument la pipe. Ils préfèrent généralement les modèles à long tuyau.

Combat: ces petits êtres aiment s'amuser et sont par nature tout sauf belliqueux. Ils peuvent devenir invisibles à volonté, changer la forme des objets non-vivants, créer des illusions (avec effets sonores et olfactifs) et utiliser leur pouvoir de ventriloquie aussi souvent qu'ils le souhaitent. Leur ouïe exceptionnelle les rend impossibles à surprendre.

Toujours prêts à faire des farces, ils s'amuse souvent (dans 75% des cas) à se saisir d'objets de valeur en possession d'aventuriers, puis à détaier en se rendant invisibles. Toute tentative de ce genre a 75% de chances de réussir. Si on parvient à l'attraper ou si on le trouve dans son antre (10% de chances), le farfadet tente de fourvoyer l'individu qui s'est saisi de lui en lui "offrant" son trésor. Il s'agit bien sûr d'une ruse, alimentée par force illusions, et il faut être extrêmement prudent pour véritablement obtenir le trésor de l'une de ces créatures.

Habitat/Société: Ces créatures apprécient tout particulièrement le vin, et c'est là une faiblesse qu'il est possible d'utiliser pour prendre le dessus sur elles. Si jamais quelqu'un arrive à s'emparer de ses richesses, le petit être est prêt à marchander pour les récupérer. En désespoir de cause, il peut même accorder trois souhaits (extrêmement mineurs) au voleur, mais seulement après que son trésor lui a été rendu. Si l'autre accepte, le farfadet lui accorde les trois souhaits en question, puis annonce qu'ils étaient tellement bien formulés qu'il est même prêt à en accorder un quatrième. Si le "voleur" saute sur l'occasion, le farfadet ricane dans son coin et le quatrième souhait fait effet: il annule aussitôt les trois précédents et téléporte tous les intrus (sans JP) à 3 D20 km de distance. Plus aucun membre du groupe en question ne sera par la suite capable de retrouver ce farfadet-là.

Ces créatures se méfient naturellement des humains et des nains, qu'elles considèrent comme cupides. Par contre, elles s'entendent bien avec les elfes, les gnomes et les petits-hommes. Un farfadet est incapable de laisser une créature sans défense se faire massacrer. En général, s'il sent qu'un visiteur ne lui veut pas de mal, il se montre très courtois, mais jamais au point de l'emmener à son repaire. S'il tombe sur un blessé, il peut par contre le ramener chez lui, mais seulement après s'être assuré qu'il n'était pas suivi et que le blessé sera incapable de savoir où il a été conduit.



Écologie : les farfadets sont des êtres vivant en permanence en limite de notre monde, et c'est pourquoi il n'existe pas de meilleur moment que l'aube ou le crépuscule (qui sont entre le jour et la nuit) pour les apercevoir. De même, on les trouve le plus souvent sur la côte (où eau et terre ferme se rejoignent) et en période d'équinoxe ou de solstice (points de bascule entre une saison et une autre). C'est en ces lieux et à ces instants bien précis que l'on a le plus de chances de les voir s'amuser et festoyer.

ANNEXE 2: LA SORCIERE VERTE

INTELLIGENCE : 11 à 12

TRESOR: X, F

ALIGNEMENT : Neutre Mauvais

CLASSE D'ARMURE : -2

DEPLACEMENT : 12, ng 12

DES DE VIE : 9

THACO: 11

NOMBRE D'ATTAQUES: 2 DEGATS: 2x 1D2+6

ATTAQUES SPECIALES: Voir ci-dessous

DÉFENSES SPECIALES: Voir ci-dessous

RESISTANCE A LA MAGIE: 35%

TAILLE: M (60cm de haut)

MORAL: Stable (11)

POINTS D'EXPERIENCE: 270

Les sorcières aiment semer la zizanie et la destruction en faisant appel à leur magie. Elles massacrent généralement tous les êtres qu'elles rencontrent.. Elles sont dotées d'une force surnaturelle et peuvent aisément broyer une créature assez faible d'une seule main.



Bien qu'elles semblent décrépites, elles courent très vite et n'éprouvent pas la moindre difficulté à bondir par dessus les rochers et troncs d'arbres qui pourraient se dresser en travers de leur chemin. Leurs longs doigts longs, noueux et effilés s'achèvent par des ongles durs comme le fer, qui ressemblent davantage à des griffes acérées. Elles les utilisent pour déchiquer et découper leurs adversaires en lambeaux lorsqu'elles se battent au contact.

Combat: Elles ont la faculté de transformer leurs traits à volonté et se déguisent souvent pour attirer leurs victimes, le plus souvent en se faisant passer pour des jeunes femmes (humaines ou semi-humaines), des vieillardes sans défense ou encore des Orcs ou des Hobgobelins. Elles sont ainsi capables d'imiter tous les tons de voix des humains et des demi-humains (adultes, enfants, hommes, femmes, etc.). Les appels à l'aide et les sanglots sont le genre de ruse qu'elles utilisent le plus souvent. Elles parviennent également à imiter la plupart des animaux. Une sorcière ainsi déguisée ne révèle sa véritable apparence que lorsqu'une proie facile s'est imprudemment approchée d'elle. Contre des groupes plus puissants, elle poursuit sa mascarade dans l'espoir de séparer ses adversaires ou de les mettre dans une situation désavantageuse. La grande arrogance des sorcières reste leur talon d'Achille. Elles méprisent souverainement humains et demi-humains, qu'elles considèrent comme peu intelligents, et, bien qu'elles soient passées maîtres dans l'art du déguisement, il est possible de parvenir à comprendre ce qu'elles sont en les écoutant parler.

Leur couleur de peau et leur faculté à se déplacer sans bruit leur permettent d'imposer un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires tant qu'elles se trouvent en forêt ou dans un marais. Leur ouïe, leur odorat et leur vision (infravision 30m) sont particulièrement développés et elles n'ont que 1 chance sur 10 d'être surprises.

Elles sont aussi fortes que les ogres (18/00), ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +3 pour toucher et de +6 aux dégâts. Elles peuvent jeter les sorts suivants à volonté, à raison d'un par round: Changement d'Apparence, Faiblesse, Invisibilité, Langage des Monstres, Lumières Dansantes, Passage sans Trace, Respiration Aquatique et Rumeur Illusoire. Tous ces pouvoirs sont utilisés au niveau 9.

Habitat/Société: Les sorcières vivent seules ou en "cercles" constitués de trois d'entre elles. Elles s'installent toujours dans des régions désertes ou désolées, mais il leur arrive parfois de cohabiter avec des ogres ou des géants maléfiques. Les premiers sont considérés comme des serviteurs, tandis que les seconds sont traités avec davantage de respect (pour des raisons évidentes) et coopèrent avec elles pour se livrer à des actes extrêmement malveillants à l'encontre des autres races. Il y a 80%, de chances que l'une de ces créatures ait des prisonniers dans une cage ou au fond d'une fosse. Ces captifs sont là dans un but que seule la sorcière connaît, mais nul doute que si elle les a épargnés, ce n'est pas par gentillesse mais pour semer un peu plus encore le chaos dans le monde.

Ecologie: les sorcières sont perpétuellement affamées et capables de dévorer une créature de taille humaine en 10 rounds. Elles préfèrent la chair humaine. La langue des sorcières vertes est un idiome dérivé du langage des Annis. Elles sont également capables de converser en commun et dans la langue maternelle de tous les demi-humains. L'espérance de vie de ces sales créatures peut atteindre près de 1000 ans.

ANNEXE 3: PLAN DU COMTE DE RHOM

