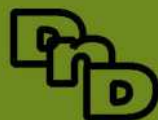
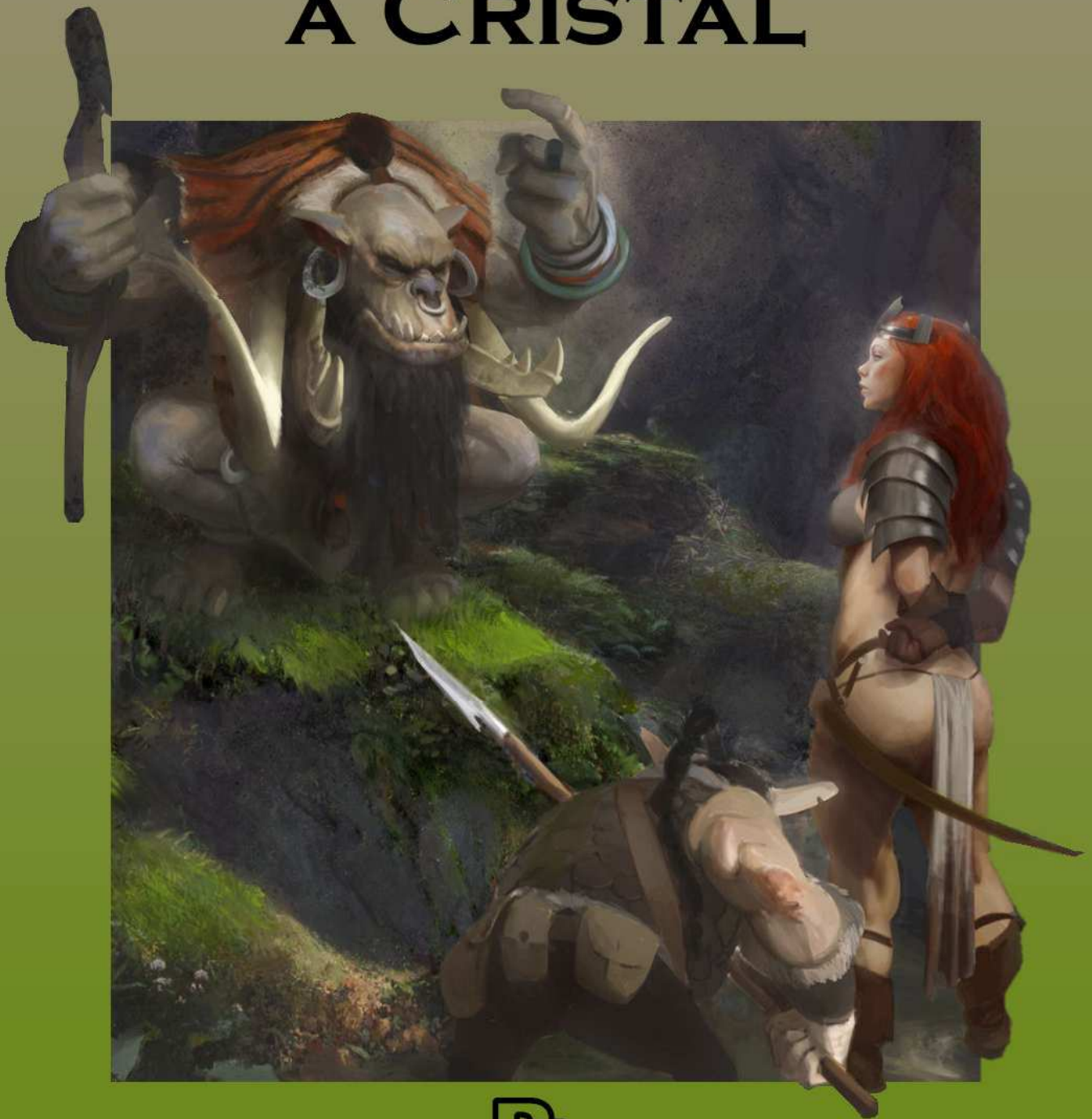


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

«**DESOGRES**»
À CRISTAL



« DESOGRES » A CRISTAL

Un scénario pour 4 à 5 personnages de niveaux 3 à 5

Ce module est une aventure de courte durée, conçue spécialement pour le jeu AD&D® Seconde Edition. Bien que cette aventure ne comporte que 14 pages, vous remarquerez les nombreux rebondissements annexes à la quête principale. Alors qu'ils devront trouver et éliminer les ogres, les PJ's vivront bien d'autres choses. Ils devront alors utiliser leurs têtes et user de toutes leurs imaginations pour se sortir de pétrin. La magie a aussi son importance dans ce monde étrange et hostile.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS :

Commencez cette aventure en lisant le passage suivant aux joueurs.

La vie d'un aventurier n'est pas de tout repos, vous le savez trop bien, mais il arrive qu'il y ait des moments creux comme celui que vous vivez maintenant.

Après avoir correctement et triomphalement élucidé le mystère d'Extréma, on vous demande comme vous avez la meilleure connaissance de la région et que vous avez prouvé votre capacité au combat, on vous demande votre aide pour résoudre un problème à Cristal.

Vous avez en effet reçu deux parchemins provenant de Cristal vous suppliant d'envoyer de l'aide.

.../...

Entre temps les hommes du Comte installèrent un comptoir entre Marigeôt et Extréma pour assurer les échanges commerciaux. Cristal était né. Très vite dynamisée par cette nouvelle route et cette nouvelle terre à nourrir et à coloniser Marigeôt prit de l'expansion ! Mais voilà trois semaines que nous n'avons plus eu de nouvelle, nous craignons le pire, il serait peut-être bon d'envoyer du monde...

C'est ce qu'il fût fait par ordre du Comte, soucieux de son nouveau pôle commercial. Arriva ensuite une seconde missive...

.../...

Nous avons envoyé des éclaireurs, dernièrement ceux-ci nous sont revenus bien amochés, nous demandons d'envoyer ces aventuriers courageux qui ont découverts Extréma sans plus tarder. Vous aurez plus de renseignements là-bas en vous informant auprès du bibliothécaire et secrétaire d'état de la ville, il habite dans le bâtiment principal, venez avec la lettre pour vous permettre de rentrer. N'oubliez pas votre permis de porter des armes, je crois que vous en aurez besoin !!!

-Le légat de Cristal Ambroise Xhoris

Vous n'avez plus qu'à vous rendre à Cristal.

COMMENT AMORCER LA PARTIE :

Avant de commencer cette aventure, il vous faut savoir quelques précisions élémentaires. Cette aventure à l'origine était prévue pour faire une transition entre deux autres pour ainsi augmenter la valeur des PJ's. Vous pouvez bien sûr y jouer d'une façon isolée. Alors créer avec quelques amis, le petit groupe requis. Vous pouvez aussi savoir que cette aventure était faite pour un groupe de classes toutes différentes. Par contre, vous pouvez toujours l'incorporer dans votre campagne comme une quête courte mais captivante avant une autre de plus grande envergure. Vous ferez alors exactement ce qui avait été décidée pour cette aventure. Vous pouvez encore piquer des idées du scénario pour les bouturer aux votre pour les épicer et les changer de sauce. Mais n'oubliez pas de voir avec quelle sorte de PJ's vous jouez pour ainsi modifier le scénario comme il se doit. L'introduction pour les Joueurs est écrite selon l'agencement avec la campagne d'Extréma. Celle-ci vous sera résumée dans Information complémentaire pour le MD. Inutile de vous le préciser connaissez bien vos joueurs et le scénario pour le modifier en fonction du groupe que vous allez mener selon sa force, son goût, ...

Notes au MD :

Voici quelques renseignements pour mieux faire vivre cette aventure par les détails du comté de Frangie dans lequel se déroule ce scénario. Le comte Réginald le soucieux (LN hm G5) avait demandé aux PJs de découvrir ce qui se cachait derrière une phrase énigmatique pensant être en face d'un trésor fabuleux qui lui permettrait de reprendre le dessus sur l'influente minorité nains joailliers de la capitale Agfar. Il faut déclarer ses contrats de mercenaires et ses armes. Payer une taxe de 10% du salaire de mercenaires. Déclarer ses armes. Taxe sur l'or trouvé : 20% sur un minimum de 2000 PO.

Voyage jusqu'à Marigeôt

Les PJs se rendront jusqu'à Marigeôt ce qui leur prendra 1 jour de marche, les chevaux étant réquisitionnés par l'armée. Prévoyez une rencontre avec des brigands orques dans le passage boisé entre Agfar et Marigeôt.

ORQUES : CA 6; Mvt 12; DV 1; pv 2, 2, 4, 7, 6; AT#1 (hache d'arme (X2), arbalète (X2) et épée courte; dg 1d8, 1d4 et 1d6; AI LM; ThAC0 19.

Ils vous attaqueront en embuscade. Il faudra effectuer un jet de surprise sachant que qu'ils sont silencieux et camouflés (-2 et -1). Ils ont sur eux 10 PO.

Arrivée à Marigeôt

Le village a beaucoup prospéré depuis l'implantation de Cristal et que les PJs aient débarrasser le marais des zombies et du sorcier qui les créaient. Les PJs pourront vous abriter dans la tour du sorcier situé à mi-chemin dans le marais. On n'a pas attendu de cette menace de Cristal sauf les marchands qui ont eu vent de cette histoire. Mais ils ne savent pas grand chose à part que des gens sont assassinés ou enlever dans les parages de la ville. Ils savent quand même que des soldats du comte sont passés, il y a quelques jours dans le village et qu'ils sont revenus fortement blessé. Si les PJs veulent plus de renseignements, ils devront se rendre auprès du clerc qui les a soignés.

Le clerc vous explique ceci après vous avoir fait installer au frais de la chapelle qui sert de bâtiment de culte: « Ils ont été frappés par des êtres extrêmement forts maniant de lourdes armes contondantes. »

Marigeôt sert à transiter les marchandises destinées à Extréma et à rassembler celles d'Extréma avant de les renvoyer à Agfar. Elle fournit aussi à Cristal un complément de nourriture, celle-ci n'a pas encore eu le temps et la saison pour moissonner et souffre d'un manque crucial de nourriture.

Les marchands de blé de Marigeôt racontent aussi que leurs chariots sont attaqués et les hommes massacrés. Ils ont décidé de ne plus rien envoyer sans escorte ce qu'ils attendent malgré qu'ils sachent qui risquent de conduire Cristal à la famine !

On peut proposer aux PJs de se rendre avec un convoi à Cristal si l'occasion se présente pour 10 PO/jour. La route que les PJs devront prendre traverse le marais pendant 10 Km (Le marais est entrain d'être assécher pour augmenter les terres de culture). Pour rejoindre les montagnes, ils devront marcher au Sud sur 10 Km. Ils devront ensuite traverser les Monts de la Contrée Perdue et suivre une route sur 15 Km à l'Est pour atteindre Cristal. Il n'y a qu'une seule route possible et praticable.

Le train de chariots est composé deux wagons d'une valeur de 800 PA (400 Kg de blé, soit 40 sacs). Escorté en plus de 5 gendarmes et d'un sergent et d'un clerc (de Marigeôt).

GENS D'ARMES (5 combattants de niveau 2) : CA 7 (cuir & bouclier); Mvt 12; DV 1; pv 2, 3, 2, 7, 1; AT#1 (hallebarde) ou 2 (épée courte); dg 1d10 ou 1d6; AI LB; ThAC0 20.

SERGEANT : CA 4 (cotte de maille); Mvt 12; DV 2; pv 8; AT#1 (épée courte); dg 1d6; AI NB; ThAC0 19.

PRETRE, 3e niveau : CA 8 (armure de cuir); Mvt 12; DV 3; pv 14; AT#1 (fourche) ou sorts; dg 1d8; AI LB; ThAC0 20, sorts :

1^{er} niveau : Soins des blessures légères (X2).

2^e niveau : Croc-en-jambe.

L'invocateur restera à l'arrière pour soigner et se défendra avec son croc-en-jambe et sa fourche-fauchard. Le sergent attaquera avec ses hommes sans hésiter ou défendra l'arrière des PJs.

Voyage jusqu'à Cristal.

Vous commencez la traversée du marais, il y a énormément de petits reptiles et moustiques, votre marche dans cet environnement lourd et boueux et très pénible. Vous décidez de vous arrêter, les hommes n'en peuvent plus, l'un des chariots s'est enlisé.

Vous devez le dégager en réussissant un test de forcer barreau, vous pouvez vous mettre à deux. Mais pendant que vous vous concentriez à cette tâche, des cris horribles vous font sursauter. Un terrible dragon noir s'est déjà rué sur les gendarmes en tuant deux avec son terrible souffle. Les autres s'enfuient horrifiés et le clerc soigne les fuyards paniqués. Il va falloir l'affronter !

DRAGON NOIR, 5E NIVEAU DE 5 ANS : CA 4; Mvt spécial; DV 4; pv 22; AT#2 (morsure et 2 serres); dg 1d6/1d6/1d8; AI CM; ThAC0 17.

Il a déjà utilisé son souffle. Jouez le combat en initiative individuelle.

Taille : 3,65m. Intelligence : 10. Ajustement au combat : +1.

Bousculade : test de dextérité, 1d6*30+30 avec J. de S. contre la pétrification avec un malus de 1, 1d4+1 et risque d'être KO. Trésor conséquent, 3000 PC, 500 PA, 800 PO. A distribuer. Ce trésor est entreposé dans la tour du magicien, il s'en était fait son antre.



Vous arrivez à venir au bout de ce coriace adversaire. Le chariot est dépanné et tout le convoi se remet en branle, cette fois-ci, les gendarmes sont sur leurs gardes ! Aux aguets vous parvenez aux Monts de la Contrée Perdue, ce sont des pics escarpés et leurs cimes sont balayés de vents glacials. Quand vous parvenez dans le col, le froid se fait bizarrement plus intense !

Attendez la réaction des joueurs et lisez ceci.

Un gigantesque dragon blanc remarquant que vous avez senti quelque chose vient vous attaquer, il survole le convoi en soufflant un nuage de froid. Procédez au J. de S. et défendez-vous

Vous avez un round pour l'attaquer avec le bonus d'attaque suivant : attaque dans le dos pour +2.

DRAGON BLANC DE 25 ANS : CA 2; Mvt spécial; DV 9; pv 27; AT#2 (morsure et 2 serres); dg 1d6/1d6/2d8; AI CM; ThAC0 12. Taille : 14,65m. Intelligence : 7. Ajustement au combat : +3.

Jouez le combat en initiative individuelle.

Bousculade : test de dextérité, 1d6*30+90 avec J. de S. contre la pétrification avec un malus de 3, 1d4+1 et risque d'être KO.

Les gens d'armes sont gérés comme PNJs !

Quand vous repartez, le temps s'est adouci. Vous voyez au loin la vallée, bientôt vous serez sorti de la montagne. Vous pensez que personne n'a osé vous voler la cargaison de blé pour Cristal. Mais tout d'un coup vous sentez une présence angoissante...

Faites un test de surprise avec un malus de (silencieux, camouflé, odeur particulière, -2 au total).

Des cris fusent de l'arrière du convoi, une attaque ! Ils dévalisent le convoi.

TROGLODYTES (4) : CA 5; Mvt 12; DV 2; pv 11, 15, 7, 12; AT# 3; dg 1-2/1-2/2-5 et 2d4 pour l'arme; AI CM; ThACO 19.

Ils se retournent pour vous faire face. J. de S. contre le poison, malaise causant la perte de 1d6 points de force pendant 10 rounds. Ils attaqueront avec leurs dents, griffes et javelots (+3 en attaque et 2d4).

On s'explique à Cristal

Vous traversez maintenant les bonnes et verdoyantes terres d'Extréma. Vous apercevez au loin Cristal. Mais on vous avait déjà vu car c'est une petite patrouille qui vient à votre rencontre, elle vous demande si le voyage s'est bien déroulé, ils sont heureux de voir qu'on a pensé au blé et à envoyer du renfort. Si on leur demande où se trouve la bâtisse principale, on les conduit jusque là. La ville de Cristal est en pleine effervescence, on y construit des maisons, les entrepôts et comptoirs fourmillent de monde. Les échanges vont bon train, vous apercevez un petit groupe d'elfes entrain de discuter avec des marchands, la fontaine publique est noire de monde, les patrouilles sont nombreuses, les portes de la ville sévèrement gardées, les murailles sont bien garnies, les temples sont prospères.

Mais on y sent quand même une certaine angoisse, tout le monde discute et chuchote à votre vue, vous pouvez entendre :

- « Sûrement envoyés pour nous sauver et retrouver nos maris... »
- « J'espère qu'ils sont à la hauteur et qu'ils auront plus de chance... »
- « Vous avez entendu, il y aurait déjà 5 personnes de porter disparu... »
- « Le meunier Jean a été retrouvé horriblement mutilé hier, on voudrait faire croire à des animaux sauvages, balivernes, on n'est pas des moutons, un Monstre, je vous le dis... »

Vous arrivez en vue du bâtiment indiqué, on vous attend dans le bureau.

Dans une pièce bien rangée, disposée et propre, un homme mine dans la longue robe pourpre des hommes du gouvernement, assis à un bureau vous invite à vous asseoir. Il est d'un âge moyen, cheveu noir, air lugubre tout en dégageant un formidable charisme. A sa droite se tient debout, un homme gros, vêtu d'une ample robe richement décoré de motifs cabalistiques et mystérieux, un clerc sans aucun doute, il consulte un parchemin qu'il vous tend et se met à parler :

« Je suis bien heureux de vous voir, je commençais à me demander si mes messages étaient parvenus à bon port ou s'il vous était arrivé quelque chose en cours de route. La population commence à être agitée, nous essayons de la calmer en lui racontant que des animaux sauvages commettent ces méfaits, elle n'est pas dupe, elle se rendra bientôt compte de la supercherie et la rébellion risque bien de gronder !

Nous vous demandons d'aller trouver la cause de toutes ces disparitions inquiétantes et ces assassinats horribles. D'après ce que nous pouvons constater c'est que ça vient du sud, les personnes allaient là-bas pour y travailler, nous vous demanderons d'y aller et d'esquisser un plan de la région en même temps pour nos archives, il pourrait en jour venir à point pour des explorations et agrandissements futurs.

Votre entretien se termine sur ces précisions, on vous remet un gage du gouvernement en cas de besoin et un parchemin pour dresser la cartographie de la région. Au cas où aucun des PJ's n'a la compétence de Cartographie, l'apprenti du sage vous accompagnera.

Il ne prendra part à aucun des combats, s'il est confronté au danger, il essaiera de s'enfuir.

En Chemin Dans la forêt

La forêt est très dense et touffue, très peu de lumière filtre à travers l'épais feuillage. Le sol est humide et glissant. Il y a ça et là des effleurements rocheux. Soudain vous remarquez après avoir marché plus ou moins 5 Km à l'est, une colline verdoyante recouverte de mousse, verdure.

Demander ce que les PJs font puis lisez ceci s'ils décident de grimper voir.

Sur la Piste du Dolmen

Mais au fur à mesure que vous grimpez, le sentier se fait plus pénible à l'ascension, les ronces et plantes grimpances vous arrachent les vêtements.

Si les PJs persévèrent à monter, procédez comme décrit ci-dessous:

Le sol est tellement glissant par tous ces gravillons que vous avez de la peine à tenir l'équilibre.

Faites faire un jet de dextérité aux PJs. S'ils échouent, ils retombent et glissent sur plusieurs mètres, se blessant pour 1d6 et faites un test de résistance au choc pour leur possession

Arrivé au sommet, vous remarquez un ancien temple d'une religion sûrement disparu, les pierres sont pratiquement recouvertes par les végétaux, la nature a repris ses droits. Consignez cette découverte et ce tracé. Alors que vous étiez occupé de scruter l'horizon, vous remarqué une fumée au sud-est et à l'ouest, une tache plus claire et parsemée, sans doute une clairière. Après avoir pris note et esquissé sur le parchemin ces nouvelles données vous redescendez le chemin ce qui se fait avec un peu moins de mal car vous connaissez un peu les lieux maintenant. Un clerc peut retranscrire les signes gravés sur la pierre, ils proviennent d'une ancienne religion elfique.

Les PJs retomberont sur la croisée des chemins. Tout PJ qui s'élèvera au-dessus de la cime des arbres verra ce qui été décrit ici.

Sur le Sentier Perdu

Au cas où les PJs ne grimperaient pas voir, ils emprunteront un sentier mal tracé où ils risquent de se perdre.

Vous décidez d'emprunter ce sentier quasi inexistant. Après 5 Km complètement exténuant.

Faites un test de constitution pour savoir si les PJs résistent à cette fatigue, sinon ils devront se reposer et s'exposer à l'attaque d'animaux sauvages du bois. Si les PJs réussissent le jet, ils rencontreront d'autres animaux sauvages.

BELETTES GEANTES (3) : CA 6; Mvt 15; DV 3+3; pv 18, 13, 21; AT#1; dg 2-12;
AS siphon de sang; AI Néant; ThAC0 17.

A peine reposés, alors que bivouac avait été monté au plus profond de la nuit 3 belettes géantes viennent surprendre votre sommeil, s'il n'avait pas de sentinelle, 3 PJs se font mordre pour 2-12 pv et se réveillent alors.

ARAIGNEES COLOSSALES (3): CA 6; Mvt 18; DV 2+2; pv 10,12; AT#1; dg 1-6; AS bond; AI Neutre; ThAC0 19.

Alors que vous progressiez sur le chemin, 3 formes bondissent à une vitesse vertigineuse sur votre groupe. 3 araignées colossales vous ont surpris et se ruent sur vous toutes mandibules dehors

Faites un jet de surprise pour les PJs à -6. Les araignées colossales sont plus fortes que leurs homologues grandes, elles reçoivent +1 au jet de sauvegarde.

Après le combat ou s'ils ont réussi leur jet. Lisez ceci.

Vous arrivez à la croisée des sentiers, un sentier tortueux et sombre s'en va à l'ouest et un autre s'en va à l'est, il a l'air d'avoir été déjà employé.

Cette observation peut être faite par un PJ possédant le pistage ou une compétence ayant trait à la forêt ou si l'un des PJs est Druide ou Rôdeur. Suivez ensuite le paragraphe correspondant au sentier choisi.

Une Clairière mal Fréquentée (sentier Est)

Au plus vous marchez sur ce sentier, vous remarquez un sentier plus ou moins entretenu, mais des crépitements tenus et des lueurs vous intriguent déjà depuis longtemps.

Demander aux PJs ce qu'ils comptent agir. Ensuite poursuivez par ceci.

Vous arrivez dans une sombre clairière, la nuit est déjà tombée depuis quelques temps, une bande d'humanoïdes est rassemblée autour d'un feu, deux haches sont posées contre un tronc servant de banc où sont assis quatre orques qui discutent avec deux hobgobelins qui se réchauffent au feu. Quatre gobelins se reposent près du feu.

Ils attaqueront directement selon la tactique décrite si les PJs viennent à leur rencontre.

ORQUES (4) : CA 10, 7, 6; Mvt 12; DV 1; pv 10, 7, 10, 6; AT#1 (hache), (lance de fantassin), (épée) et (arc); dg 1d8, 1d6, 1d6 et 1d6; Al LM; ThAC0 19.

Les orques (4) passeront 1 round à s'équiper et à se relever.

HOBGOBELINS (2), du feu : CA 8; Mvt 9; DV 1+1; pv 9, 2; AT#1 (lance de fantassin) et (épée); dg 1d6 et 1d6; Al LM; ThAC0 19.

Les hobgobelins debout dirigent les orques.

HOBGOBELINS (2), corvée bois : CA 8; Mvt 9; DV 1+1; pv 5, 7; AT#1 (gourdin) et (hache); dg 1d6 et 1d8; Al LM; ThAC0 19.

Les deux autres hobgobelins viendront porter secours à leurs compagnons, ils étaient de corvée bois, ils se battront d'abord avec un morceau de bois, à considérer comme un gourdin puis chercheront à atteindre leurs armes. Faire un jet de surprise quand ils rentrent dans le camp. Ils seront surpris si les PJs arrivent par l'arrière de la clairière.



GOBELOURS : CA 5; Mvt 9; DV 3+1; pv 16; AT#1 (hache), dg 1d8; AS +2 aux dégâts; Al CM; ThAC0 17.

GOBELINS (4) : CA 10 et 6; Mvt 6; DV 1-1; pv 3, 2, 1, 1; AT#1 (masse) et (épée); dg 1d4+1 et 1d6; Al LM; ThAC0 20.

Si les PJs se rapprochent par l'avant des les fourrés à l'avant, ils tomberont nez à nez sur le gobelours qui alertera les gobelins (4) pour l'aider. Ceux-ci prendront 1 round pour arriver sur place et s'être préparés.

Le Voile du Mystère se découvre un peu

Vous marchiez depuis 7 Km, quand vous déboulez dans une clairière où 2 ogres qui se tiennent postés à l'orée de la forêt. Derrière eux se trouve un sentier qui oblique vers le sud-est. Ils viennent de vous voir et se précipitent sur vous en hurlant.

OGRES SENTINELLES (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 18,18; AT#1; dg 1-10; AS +2 au toucher; AI CM; ThACO 17.

Sur le sentier sud-est

Vous commencez à quitter la forêt, le sentier et ses abords deviennent de plus en plus caillouteux et rocheux. Le paysage devient de plus en plus désert, seules quelques plantes assez résistantes réussissent à pousser dans si peu de terre que c'est époustoufflant. Vous continuez votre dure ascension, le décor devenant de plus en plus morne et le relief de plus en plus escarpé. Mais alors que vous passiez à côté d'une ouverture béante dans la paroi, bref l'entrée d'une grotte, un monstrueux grognement se fait entendre, un ours des cavernes se rue sur vous sans ménagement.

OURS DES CAVERNES : CA 6; Mvt 12; DV 6+6; pv ; AT#3 ; dg 1-8/1-8/1-12; AS étreinte s'il touche avec l'une de ses pattes avec un score de 18 ou plus ce qui causera 2d6 points de dégâts additionnels et il continuera à se battre 1d4 rounds s'il tombe entre 0 et -8 pv (-9 ou pire il meurt directement); AI Neutre ; ThACO 15

Cette rencontre ci se fera dès que les PJs camperont dans la montagne, deux heures après leur couchée.

OGRES EN PATROUILLE (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 18,18; AT#1; dg 1-10; AS +2 au toucher; AI CM; ThACO 17.

Le groupe se fait surprendre par une deuxième patrouille d'ogres ce qui devraient leur indiquer la possibilité d'un repaire proche et que serait ça le nœud de l'aventure. Procédez à un jet de surprise pour le PJs. Les PJs après ce combat et la nuit marcheront encore 2 Km et tomberont sur le repaire des ogres. Voir dessin page précédente et plan ci-dessous.

REPAIRE DES OGRES:

Après avoir repris votre marche vous arrivez rapidement en vue d'une grotte surveillée par deux sentinelles ogres. Ceux-ci occupent toute l'entrée de leur largeur.

Il va falloir pour les PJs préparer un plan d'attaque et d'entrée surtout. Il est décrit dans les lignes qui vont suivre la description des lieux et des pièces à narrer, l'organisation générale du repaire et les tactiques et réactions des ogres.

Organisation interne

A chaque fois que des combats ont lieu ou que les PJs rentrent dans une nouvelle pièce, faites rouler 1d100 pour savoir si la patrouille est présente à ce moment présent ou à cet endroit précis. Chaque endroit est un secteur compris entre le pourcentage du précédent et son pourcentage propre.

Les ogres n'entendent pas le bruit des combats à moins qu'ils ne soient trop bruyants, en effet, ils sont habitués à des combats de querelleurs pour des queues de cerises. Mais s'ils voient des combats, ils iront aider leurs amis. Les femelles protégeront leurs enfants. Celles-ci restent toujours à leur côté. Les jeunes ne prennent jamais part au combat à moins d'être menacé directement.

Réactions

Les ogres peuvent prendre le magicien du groupe des PJs où tout autre personnage mis KO comme prisonnier en l'étourdissant. Il est emporté par un des ogres. Son équipement est près du garde, son argent

est dans la salle du trésor. Son livre de sort est près du garde jeté car sans importance pour ces analphabètes (si c'est un mage). Le magicien peut tenter de reprendre son livre ou son équipement indispensable et tous ceux dans ce cas s'organiser une évasion où un appuie tactique à ses amis de l'extérieurs. S'occuper des «plans» d'évasions des compagnons et du prisonnier séparément.

Course poursuite seulement s'ils ont été repérés. Le garde a 20% de s'endormir laissant au prisonnier 2 rounds avant l'arrivée de la relève. Les prisonniers sont assez fatigués et renseigneront le joueur sur les effectifs mais ne prendront pas part aux combats ou toutes autres actions audacieuses. Le joueur est ramené à 1 point de vie par le chaman.

Description et tactique

Chaque groupe d'ogres a ses horaires jour/nuit et sa réaction en cas de fuite.

1 - A l'entrée : elle est sévèrement gardé par deux gardes qui vont et viennent devant l'entrée.

GARDES OGRES (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 10, 24; AT#1 (fourche-fauchard); dg 1d8; AS +2 au toucher; AI CM; ThACO 17.

De jour, ils s'attaquent sur vous. La monotonie de leur boulot les rend moins attentif et ils seront surpris avec un bonus de 1.

De nuit, l'un des deux le plus fort s'en va se reposer dans le dortoir sud, pièce n° 6.

En cas de fuite, défendent l'entrée en étant à l'intérieur et faisant face à toutes charges, parés à recevoir l'assaut.

2 - Patrouille dans couloir : elle traverse le complexe sans relâche nuit et jour, procédez à un jet d'un dé 100 pour savoir si elle se trouve dans l'endroit des PJs. Elle est composée de deux ogres armés de fourche-fauchard et du chaman.

De jour, ils patrouillent.

De nuit, un des gardes s'en va dans le dortoir sud de la pièce n° 6.

En cas de fuite, ne s'enfuit jamais.

GARDES OGRES (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 16, 15; AT#1 (fourche-fauchard); dg 1d8; AS +2 au toucher; AI CM; ThACO 17.

CHAMAN, PRETRE DU 3E NIVEAU : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 21; AT#1 1-10; dg 1d8; AS +2 au toucher et sorts; AI CM; ThACO 17.

Sorts :

1^{er} niveau : Ténèbres, sanctuaire et soins des blessures légères.

2^e niveau : Peau d'écorce et cantique.

Il lancera d'abord son sort de sanctuaire sur lui et puis lancera pour aider son groupe cantique ou ténèbres.

Il possède un petit miroir d'argent pour son sort de sanctuaire.

3 - Salle du Conseil : le chef, un semi-géant Verbeerg se tient assis sur un trône fait d'une grosse pierre grossièrement taillée. C'est la tête pensante du groupe. Deux grandes vasques d'huile sur trépied éclairent la pièce, cette matière incandescente causera les mêmes effets que quatre fioles d'huile.

SEMI-GEANT, VERBEERG : CA: 4; Mvt: 18; DV: 5+5; pv: 32; AT#2 (javelots X2) et gourdin; dg: 1d6 +3 aux dégâts; AI: NM; ThACO: 15.

De jour, il se repose et converse avec ses sous-chefs.

De nuit, il dort avec les femelles dans la pièce n° 5.

En cas de fuite, il n'hésitera pas à renverser l'une des vasques d'huile dans sa fuite. Il a sur lui son trésor personnel dans une poche cousue dans son vêtement. 12 PA, 7 PP et 15 PO.



4 - Prison : gardée par deux solides ogres. Elle est repoussante d'horreur, il y fait très sombre, l'air est moite et malsain, on y étouffe. Il y croupit 7 hommes en haillons misérables et à bout de force, incapable d'aider les PJs. Ils ne sont plus que 7, les autres sont morts d'épuisement ou mangés par les ogres !

GARDES OGRES (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 19, 19; AT#1; dg 1-10; AS +2 au toucher; AI CM; ThAC0 17.

De jour, ils montent la garde.

De nuit, l'un des gardes va se reposer dans le dortoir de la pièce n° 6.

En cas de fuite, ils n'abandonnent par leur poste.

5-Dortoir du sud : rempli de paille et de malodorantes couvertures parasitées, les rats zigzaguent dans les détrit. Une bougie éclaire la pièce d'un faible halo. Ce qui la rend encore plus inhospitalière. Dans la pénombre sont endormies deux femelles dans d'épaisses fourrures. Attention la nuit, il y a plus de monde. Cfr. Commentaires des pièces n° 1, 2 et 3.

FEMELLES OGRES (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 12, 14; AT#1 (gourdin); dg 2-8; AS +2 au toucher; AI CM; ThAC0 17.

De jour, elles rangent ou reviennent d'avoir été cherché du bois dans ce cas, elles se battront avec ces morceaux de bois.

De nuit, elles dorment et se réveilleront en cas de bruits forts. 1 round pour se réveiller et agir.

En cas de fuite, elles se précipitent dans le dortoir nord pour protéger les jeunes ogres.

6 - Dortoir du nord : même environnement que celui du sud, à part qu'il est habité par de jeunes ogres. Attention la nuit, il y a plus de monde. Cfr. Commentaires des pièces n° 1, 2 et 3.

JEUNES OGRES (2) : CA 10 et 6; Mvt 6; DV 1-1; pv 4, 7, 1, 1; AT#1 ; dg 1d6; AI CM; ThAC0 20.

De jour, ils aident les ogres pour tous types de tâches.

De nuit, ils dorment et se réveillent pour s'enfuir au dortoir sud.

En cas de fuite, sans réactions.

7 - Réfectoire : il est sale, mal rangée et remplie de détrit, il fait crasseux, des lourdes bougies éclairent ce spectacle écœurant : deux sous-chefs ogres se soûlent en buvant de grands godets de bières d'une grosse barrique, quand ils vous voient, ils se lèvent d'un bond manquant presque de perdre l'équilibre. Vu leur état d'ébriété, ne tenez pas compte de leur bonus de toucher.

SOUS-CHEFS OGRES (2) : CA 3; Mvt 9; DV 7; pv 30, 30; AT#1; dg 1-10; AS +3 au toucher; AI CM; ThAC0 17.

De jour, ils se soûlent

De nuit, ils cuvent dans la pièce n° 6.

En cas de fuite, ils trébuchent jusqu'à la pièce n° 6. Ils se blessent pour 1d6 points de vie.

8 - Salle du trésor : la pièce est éclairée de deux torches fixées à la paroi. L'atmosphère est lourde, les fumées âcres ont noirci le plafond. Il y a des tas de pièces d'or pour une valeur totale de 1400 PO, deux flacons, l'un en verre coloré rouge et l'autre en verre transparent renfermant un liquide visqueux vert marécage. Tous deux sont fermés par un bouchon de liège. Les flacons contiennent une potion de soins et d'héroïsme valable 7 tours. Il faudrait les identifier en les goûtant ou en payant un alchimiste qui devra travailler 1d6 jours pour 100 PO/jour. Parmi les pièces de monnaie, il y a éparpillé des pierres précieuses non taillées d'une valeur de 9, 45 (X2), 60 et 4500 PO. Il traîne encore une épée d'argent sertie d'un rubis de 50 PO. Mais il y a deux gardes postées là.

OGRES DE LA SALLE AU TRESOR (2) : CA 5; Mvt 9; DV 4+1; pv 13, 20; AT#1; dg 1-10; AS +2 au toucher; AI CM; ThACO 17.

De jour, ils sont tous les deux là.

De nuit, l'un des deux s'en va dans le dortoir nord, pièce n° 6.

En cas de fuite, ils résisteront et garderont leur poste.

SUR LE CHEMIN DU RETOUR...

Après avoir décousu ce repaire de forbans avec succès, espérons-le ! Et avoir délivré ces pauvres erres de leurs sombres geôles.

Vous décidez de faire encore un dernier tour d'inspection dans chaque pièce ce ne sont plus que des traces de carnages et de traces de sanglantes et rageuses scènes de combat.

Vous pouvez être fier d'avoir éliminé ce danger pour Cristal et ses environnements.

Le commerce et la vie vont pouvoir reprendre en toute sécurité grâce à votre intervention.

Vous exhortez tout le monde à reprendre le chemin du retour en demandant de soutenir les plus faibles.

Il va falloir retraverser la zone montagneuse et la forêt avant d'atteindre Cristal.

Il vous faudra au moins trois jours de marche au train où vous pouvez avancer avec cette troupe de gens épuisés.

Le premier soir vous êtes toujours dans la montagne et décidez de camper dans cette grotte que vous aviez vue à l'aller où vous aviez du livrer un combat avec cet ours des montagnes.

Vous vous installez, préparez un feu. Mais les hommes réclament à manger, il va falloir que vous alliez trouver de quoi manger dans ces contrées rocheuses.

Au campement...

Pendant que certains sont partis chasser, les autres vont devoir faire face à une attaque des mobats, des chauves-souris agressives qui avec la tombée de la nuit ont fondu sur votre groupe pour l'attaquer.

Elles viennent nombreuses du ciel, silencieuses et rapidement, les PJs ne peuvent pas l'entendre et souffrent d'une pénalité de -3 à leur jet de surprise.

MOBAT (2) : CA 7 dans conditions difficiles; dp 3, Vol 15 (C); DV 4; pv 14, 19; AT#1; dg 2-8; AI NM; ThACO 17.

Pendant ce temps... dans la forêt

Pour chasser, il est nécessaire de faire lancer 1d20 et de voir si le résultat est inférieur à score du trait de sagesse du PJ ajusté à -1 et d'une pénalité supplémentaire s'il n'est pas compétent en chasse. Si le jet est réussi, il tombera sur un cerf à 100 + 1d100 m, il est nécessaire pour ne pas faire fuir l'animal de lancer un test tous les 20 mètres s'il veut se rapprocher. Il surprend par réussite sa proie.

Vous tombez sur un cerf.

CERF : CA 7; DV 1-1 et ThACO 20.

Après ces quelques aventures nocturnes

Vous reprenez le chemin dans la forêt où vous tombez maintenant sur un sanglier que vous avez surpris entrain de gratter le sol. Visiblement il n'est pas heureux de votre visite et charge sur vous.



SANGLIER: CA 7; dp 15; DV 3+3; pv 14; AT#1; dg 3d4; AI Neutre; ThACO 17.

Après cela vous campez pour votre deuxième nuit.

Tirez 1d6:

1-3 : rien ne se passe, une agréable nuit.

4-5 : quelques moustiques et hurlements mais rien de fâcheux, mais avez mal dormi et souffrirez d'une pénalité à vos jets d'attaques de -1 pour cette journée.

6 : vous avez la visite inopportune d'un groupe de belettes géantes (2) comme en page 7.

Après encore une journée de marche sous un beau temps, vous arrivez en vue de Cristal. On vient à votre rencontre pour aider les blessés et on vous invite à vous reposer et à raconter vos aventures. C'est l'heure d'octroyer les PX et les récompenses.

CONCLUSION et DENOUEMENT

La mission principale est de trouver la cause de tous ces meurtres et enlèvements. Il faudra bien, pour la survie du groupe, venir à bout de tous les ogres pour qu'il n'y ait plus de troubles dans la région.

La récompense des PJs sera calculée en fonction des PJs survivants et du nombre d'hommes ramenés vivants.

Vous recevrez dans n'importe quelle occasion de l'aide de la population reconnaissante.

Vous pouvez conserver tout le trésor trouvé sur place et garder cette grotte comme refuge s'il venait aux PJs, dans les aventures futures, à repasser dans le coin.

Vous recevrez une prime de 10 PO/jour/PJ pour le temps passé à l'aventure. Et une prime de 15 PO/prisonnier délivré et ramené vivant. Leurs familles reconnaissantes vous offriront des bijoux pour une valeur de 300 PO, de l'argent pour 500 PA et même une offre de mariage de l'une des filles d'un des survivants !

EPILOGUE

J'espère que jouer cette aventure « Desogres » à Cristal vous a plus. Si vous avez joué ce scénario indépendamment de vos campagnes, inutile de créer un lien entre les scénarios ; j'espère que vous et vos amis avez passé en bon moment d'amusement.

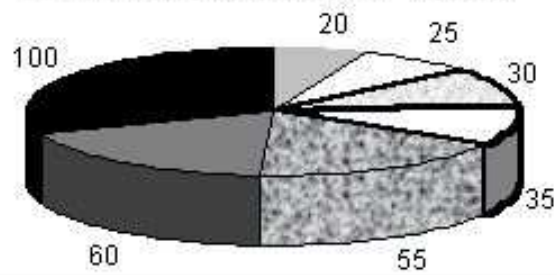
Si par contre vous avez incorporé cette aventure dans le cadre de votre campagne, prévoyez maintenant une transition où les PJs auront appris quelque chose dont ils pourront se servir, de leur expérience acquise ici, pour la suite de leurs aventures.

Ecrit par : Pitch (Paul-Henri Verheve).
Illustration de couverture : Nacho Molina
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : Patrouilles

Ronde de la patrouille de jour



■ Garde à manger	□ Salle du trésor	■ Prison
■ Couloir	■ Prison	■ Salle du trésor
■ Garde à manger		

ANNEXE 2 : Plans

