

DN10

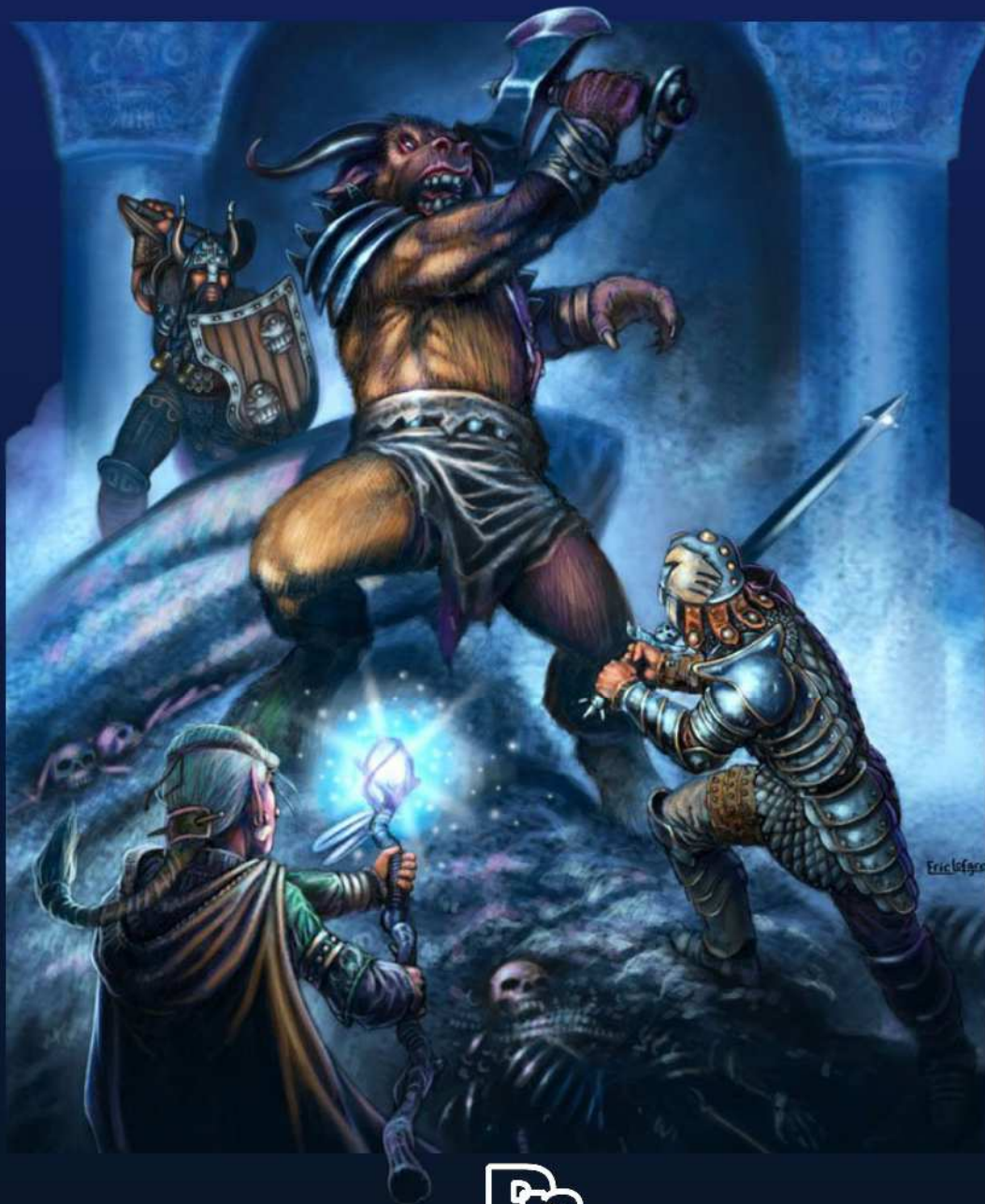
Un scénario pour 2 à 6 personnages de niveau 2-4

1963

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA BOITE MAGIQUE



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LA BOITE MAGIQUE

SCENARIO POUR 2 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

INTRODUCTION:

Les joueurs sont de passage dans la ville de Dyev. Ce bourg de 4000 habitants était calme, jusqu'à ce que Natus le magicien soit cambriolé par une bande de brigands qui écument la région. La bourgade est en effervescence, le chef des voleurs est un certain Brüg facilement reconnaissable car il porte une balafre sur la joue droite. Lui et ses hommes ont pénétrés par effraction dans la demeure de Natus à la faveur de la nuit et lui ont dérobé un objet auquel il tient beaucoup. Il s'agit d'une Boîte Magique (voir description de l'objet en Annexe 1). Le Magicien a distinctement reconnu Brüg avant qu'un de ses complices ne l'assomme par derrière.

Natus n'est pas très courageux et il n'ose pas aller lui-même récupérer son bien. Pourtant, il lui serait facile de se rendre à la grotte qui sert de repère aux brigands car il connaît son emplacement. Finalement, il s'est décidé à faire appel à des gens courageux (les joueurs) pour faire justice à sa place. Il leur offre 500 PO à chacun s'ils parviennent à lui ramener la Boîte qui lui a été dérobée. Il insiste lourdement pour que les joueurs lui ramènent la Boîte sans l'ouvrir. Le Magicien leur demande aussi de récupérer, si c'est possible, l'or et les bijoux que ses voleurs ont emportés en même temps que la Boîte.

NATUS: Humain de 45 ans Magicien 4° niveau

PV: 12, CA : 9, Force: 8, Intelligence: 14, Sagesse: 10, Constitution:

12, Dextérité: 15, Charisme: 11,

AI: Chaotique Bon,

Xp: 210 + 5/pv,

Or: 3000 PO,

Anneau de Chute de Plume, Potion de Résistance au Feu.

GRIMOIRE:

Niv 1: Agrandissement, Bouclier, Lumière, Projectiles Magiques, Lecture Magie.

Niv 2: Nuage Puant, Ouverture, Toile, Peur

Niv 3: Boule de Feu.

A LA RECHERCHE DE LA BOITE:

Le Magicien peut fournir une carte de la région aux joueurs qui la lui demanderont. Il leur expliquera que le repaire des brigands se trouve près de la chute d'eau, à la sortie du petit bois, contre la falaise (Carré noir sur la carte).

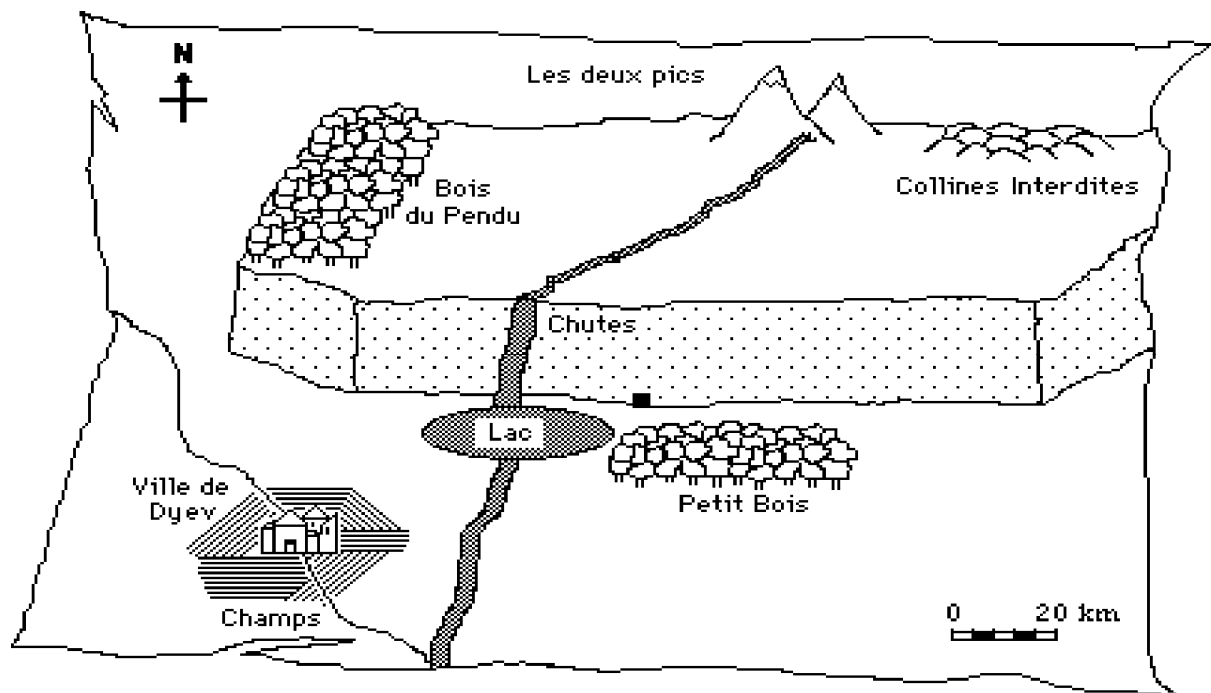
LE REPAIRE DE BRUG:

Brüg est un demi-orc débrouillard qui a toujours sù s'imposer aux autres. Lui et sa bande de 6 malfrats écument la région depuis bientôt 3 ans, effectuant des larcins de petite envergure, sans grand éclat ni courage. Cependant, ils savent se battre et sont particulièrement courageux lorsqu'il s'agit de sauver leur peau ou leur butin.

La bande a comme repaire une grotte naturelle dans la falaise, près du lac. L'entrée de cette grotte est masquée par des buissons épineux assez denses. Le lac, la falaise et le petit bois sont soigneusement évités par les gens de la région car il n'est pas rare que la bande de Brüg y tende des embuscades, surtout dans le petit bois.

Ces embuscades étant de moins en moins fructueuses, Brüg a pris la fâcheuse manie de torturer à mort ses victimes afin de se défouler et compenser ce qu'il appelle son « manque à gagner ».





PLAN DU REPAIRE DE BRUG

Point 1: Le Poste de Garde

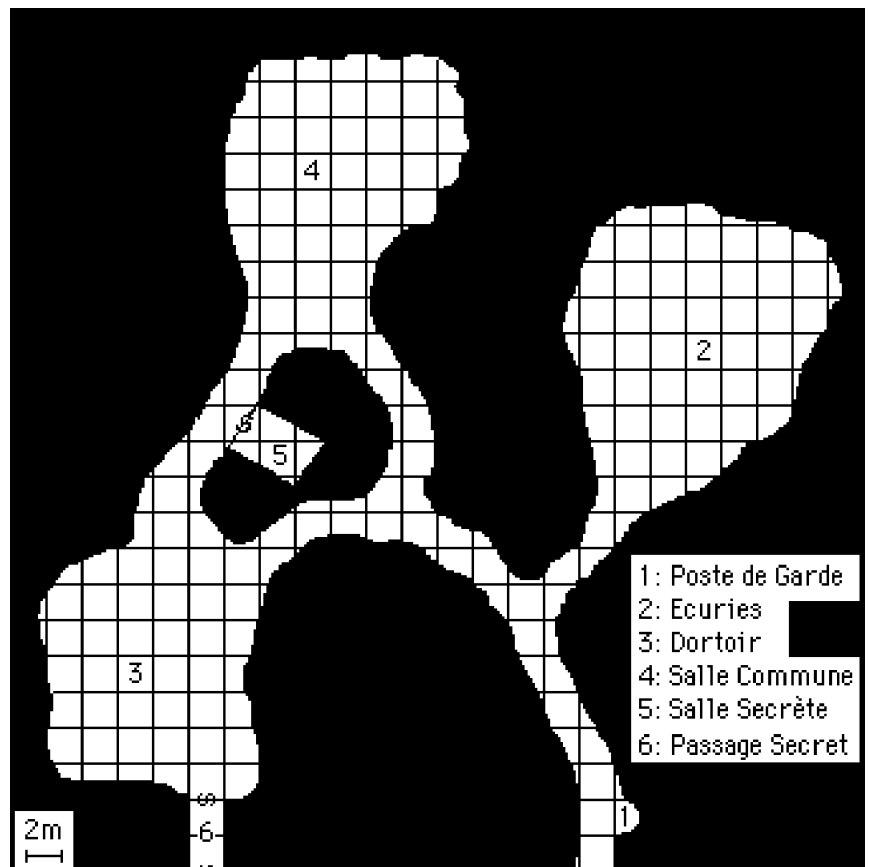
Ce petit renforcement dans la roche a été aménagé afin qu'une personne puisse s'y maintenir cachée pour surveiller l'entrée. Un des hommes de Brüg s'y trouve embusqué. La relève s'effectue toutes les 2 heures, il y a 50% de chances qu'un observateur extérieur s'aperçoive de l'existence du poste de garde à ce moment là.

DAART: Demi-Orc Voleur 2° niveau

Points de Vie: 9, Classe d'Armure: 6
 Nb Attaques: 2 (1 D4 / 1 D4)
 Force: 12 Intelligence: 6 Sagesse: 9
 Constitution: 12 Dextérité: 16
 Charisme: 7
 Alignement: Loyal Mauvais
 Equipement: Armure de Cuir, 2
 Dagues, Or: 9 PO

Point 2: Les Ecuries

Cette partie de la grotte a été aménagée avec des râteliers contenant du fourrage. Il y a la place pour accueillir 10 chevaux, mais seulement 7 sont présents. Les chevaux sont non sellés (leur harnachement complet se trouve au fond de la grotte). Un homme est en train de s'occuper des animaux. Il y a 60% de chances pour qu'il ait entendu d'éventuels bruits de lutte en provenance du poste de garde et qu'il se tienne prêt en embuscade,



caché par les chevaux. Dans le cas où il n'aurait rien entendu, les aventuriers pourront facilement le surprendre en plein travail.

JARID: Humain Voleur 2° niveau

Points de Vie: 10, Classe d'Armure: 9, Nb Attaques: -2 au toucher (1 D8 + 1), AI: Neutre Mauvais
Force: 17 Intelligence: 8 Sagesse: 8 Constitution: 14 Dextérité: 15 Charisme: 8
Equipement: Fourche
Or: 2 Gemmes d'une valeur de 30 PO.

Point 3: Dortoir

C'est dans cette caverne que la bande prend du repos. Il y a 7 paillasses crasseuses faites de gros sacs de jute remplis de paille. Elles sont recouvertes de couvertures de laine infestées de vermine. Deux des hommes de Brüg sont endormis sur leurs couches. A côté d'eux se trouvent leurs armes et leurs armures.

Il y a 10% de chances qu'ils soient réveillés par la lutte du poste de garde.

Il y a 70% de chances qu'ils soient réveillés par la lutte de la salle commune.

HELDOM: Humain Voleur 1° niveau

Force: 16, Intelligence: 10, Sagesse: 11, Constitution: 16, Dextérité: 15 Charisme: 13
Points de Vie: 7, Classe d'Armure: 10, Nb Attaques: 1 (1 D6 + 1), Alignement: Neutre Mauvais
Equipement: Epée Courte
Or: 28 PO

GROOIL: Demi-Orc Voleur 2° niveau

Points de Vie: 12, Classe d'Armure: 6, Nb Attaques: 1 (1 D8)
Force: 12 Intelligence: 7 Sagesse: 12 Constitution: 10 Dextérité: 18 Charisme: 6
Alignement: Loyal Mauvais
Equipement: Epée Longue
Or: Médaillon 45 PO

Point 4: Salle Commune

C'est dans cette salle que vivent et mangent les bandits. Elle comporte une grande table en chêne couverte d'entailles de dagues et 7 chaises massives.

Sur la table se trouve un rubis d'une valeur de 40 PO, un collier de perles d'un montant de 60 PO et 20 PO dans une bourse en cuir racorni. Ces trésors font l'objet d'une dispute entre Brüg et ses deux lieutenants. Le litige vient de la manière dont a été décidé le partage et le bruit de l'altercation s'entend de loin. La situation est en train de s'envenimer et un des lieutenants accuse ouvertement Brüg de s'accaparer la meilleure part:

<p>Lieutenant: C'est toujours pareil, tu prends toujours ce qu'il y a de plus beau ! Brüg: C'est normal, je suis le chef, dois-je te le rappeler ? Lieutenant: C'est peut-être toi le chef, mais nous, on prend tous les risques ! Brüg: Quoi, tu remets en question nos accords, tu ne gagnes pas assez greudin Lieutenant: Au dernier partage, tu as pris les émeraudes et tu m'as laissé la vieille boîte en fer. Cette fois, je veux ce collier ! Brüg: De quoi tu te plains, t'en as tiré un bon prix de la boîte quand tu l'as revendue au minotaure, non ? Lieutenant: Ce que je fais de ma part ne te regarde pas ! Alors qu'est ce qu'on fait pour le rubis et pour le collier ? Etc...</p>

Brüg et ses lieutenants sont si occupés à se disputer qu'ils n'entendront pas le moindre bruit de lutte dans les cavernes. S'ils sont attaqués, ils auront 50% de chance d'être surpris mais ils se ressaisiront bien vite, enterreront leur querelle et se défendront courageusement.

GERTYS: Demi-Orc Voleur 2° niveau (1° Lieutenant de Brüg)

Force: 17, Intelligence: 14, Sagesse: 12, Constitution: 16, Dextérité: 17, Charisme: 13

Points de Vie: 14

Classe d'Armure: 4

Nb Attaques: 1 (1 D6 +1)

Alignement: Loyal Mauvais

Equipement: Epée Courte, Cuir Clouté

Or: 4 Gemmes (valeur totale de 130 PO)

SEAMUS: Humain Voleur 2° niveau (2° Lieutenant de Brüg)

Force: 15, Intelligence: 13, Sagesse: 11, Constitution: 15, Dextérité: 16, Charisme: 11

Points de Vie: 11

Classe d'Armure: 6

Nb Attaques: 2 (1 D4 / 1 D4)

Alignement: Neutre Mauvais

Equipement: 2 Dagues, Armure de Cuir

Or: Bague en or (valeur de 100 PO)

BRÜG: Demi-Orc Voleur 4° niveau (Chef de Bande)

Points de Vie: 32

Classe d'Armure: 3

Force: 16 Intelligence: 15 Sagesse: 12 Constitution: 16 Dextérité: 18

Charisme: 15

Al: Neutre Mauvais

Xp: 130 + 5/pv

Epée Longue (1D8+1), Cuir Clouté, Potion de soin (il la boira), Boucles d'oreille (valeur de 120 PO)



Point 5: Salle Secrète

Un passage secret permet d'accéder à cette salle qui a entièrement été taillé dans le roc par Brüg et ses complices. Le lieu contient un énorme coffre où sont entreposés des vivres, des tonnelets de bonne bière et d'autres mets. La salle contient aussi des armes et des armures (4 armures de cuir, 10 dagues, 3 épées longues, 2 épées courtes et 4 boucliers en bois).

Contre l'un des murs se trouve un gros coffre en fer, au couvercle ouvert. Il est à moitié rempli de pièces (196 PO, 208 PA, 83 PP, 46 PC).

Point 6: Passage Secret

Un passage secret double permet de sortir rapidement du repaire sans passer par l'entrée de la grotte. Il a été conçu par Brüg pour pouvoir s'échapper en cas de siège du repaire ou en cas de combat tournant en sa défaveur. S'il en a la possibilité, Brüg tentera désespérément de s'enfuir par ce passage.

LA BOITE A CHANGE DE PROPRIETAIRE:

Comme l'a clairement laissé entendre le dialogue entre Brüg et son lieutenant, les voleurs ne sont plus en possession de la Boîte de Natus. Il est souhaitable mais pas indispensable que les joueurs entreprennent d'aller chercher la boîte chez le minotaure.

Pour parvenir à localiser le minotaure, ils pourront faire parler les voleurs de la bande s'ils ont pensé à faire des prisonniers, sinon, ils trouveront tous les renseignements utiles à la ville de Dyev. En effet, il est de notoriété publique qu'un terrible monstre cornu vit dans les Collines Interdites, à l'intérieur d'un dangereux labyrinthe...

VOYAGE VERS LES COLLINES INTERDITES:

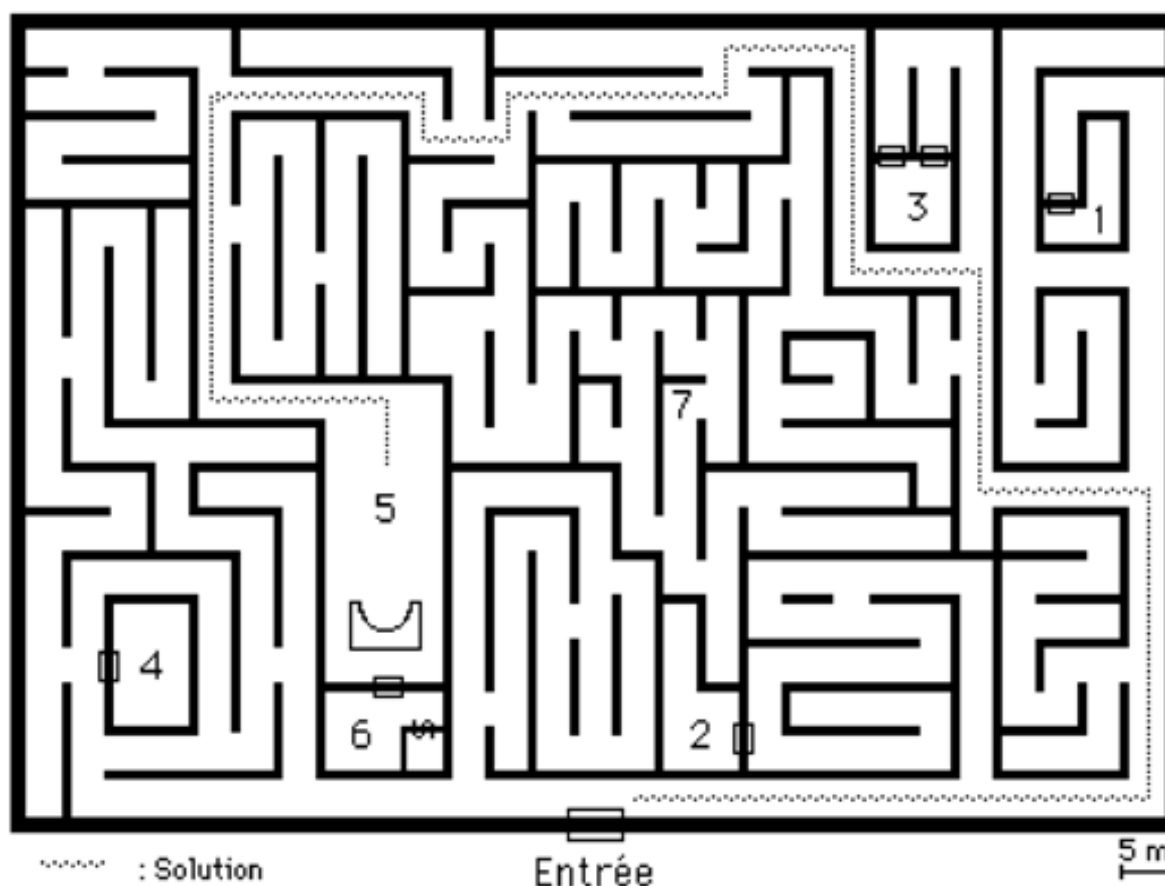
Le voyage vers les Collines Interdites est assez pénible et long (7 jours à pied). Il faut tout d'abord escalader la falaise, le long d'un chemin sinueux et abrupt. Enfin sur le plateau, les voyageurs découvriront que les terres sont infestées de créatures dangereuses:

TABLE DE RENCONTRES ALEATOIRES (1 D8)

Effectuer un tirage sur la table par jour (ou nuit) de voyage.

1. 1 D12 Kobolds en maraude
2. 1 D8 Orcs à la recherche de gibier humain
3. 1 D12 Gobelins à la recherche d'un mauvais coup
4. 1 D6 Goblours affamés
5. 1 D8 Hobgobelins sans aucun sens de l'humour
6. 1 D10 Bandits Humains (niv 0) 7- 8: Rien

LE LABYRINTHE DU MINOTAURE



Le labyrinthe est de grande envergure. Les couloirs sont en pierre et le sol aussi. Ils sont larges de 5 mètres et hauts de 10 mètres. Dans le dédale de couloirs abandonnés, erre une Araignée Géante. Par endroits (autour du point 7) des résidus de toile visqueuse pourront prévenir les aventuriers du terrible danger qui les guette. En effet l'araignée est très venimeuse et elle s'attaque à tout ce qui bouge dans

les couloirs, tuant même parfois des soldats du minotaure qui la tolère pourtant, conscient qu'elle représente une bonne protection pour son labyrinthe.

Salle 1: Les Orcs

Cette salle est une chambrée où dorment 6 Orcs. Ils sont armés de cimeterres et patrouillent dans les couloirs proches de leur dortoir.

Il y a 30% de chances qu'ils soient tous présents en même temps. Il y a 50% de chances qu'ils soient dans la salle 1.

Salle 2: Les Kobolds

Comme la salle 1, l'endroit est occupé par des créatures à la solde du minotaure, chargées de patrouiller dans le dédale. Ici, ce sont 10 Kobolds qui arpentent les couloirs à la recherche d'éventuels intrus à attaquer. Ils sont armés de dagues. Un des Kobolds a même une dague empoisonnée (Insinuatif Type A). Il y a 60% de chances qu'ils soient tous présents en même temps. Il y a 30% de chances qu'ils soient dans la salle 2.

Salle 3: Les cuisines

Cette salle est occupée par 4 Goblours cuisiniers, habillés de vieux tabliers en coton tâchés de graisse et de toques de cuistot trop étroites pour leurs grosses têtes velues.

Les 4 créatures sont affairées à préparer la nourriture pour tous les habitants du labyrinthe. Le Minotaure quand à lui fait l'objet d'un menu particulier car il se nourrit essentiellement de chair humaine.

La salle présente une double entrée afin que le retour des plats vides ne gêne pas le passage des plats pleins. La cuisine contient de nombreuses gamelles ainsi que des réserves abondantes de nourriture et de boissons de provenance plutôt douteuse.

Les Goblours, surpris en plein travail, se ressaisiront bien vite et empoigneront les lourdes poêles de fontes posées sur leurs fourneaux (traiter comme des massues) pour attaquer les intrus.

Salle 4: Les Gobelins

Comme les salles 1 et 2, cet endroit est occupé par 9 Gobelins vicieux qui furètent dans les couloirs, en marchant au pas militaire cadencé, ce qui leur donne un air aussi déterminé que ridicule. Ils sont armés de gourdins et de lances mais il semble qu'ils ne sachent pas vraiment utiliser ces dernières.

Il y a 90% de chances qu'ils soient tous présents en même temps Il y a 50% de chances qu'ils soient dans la salle 4.

Salle 5: L'antre du Minotaure

Dans cette salle rectangulaire se trouve un grand trône de pierre qui mesure 3 mètres de hauteur. Vautré sur ce siège royal se trouve un Minotaure de grande taille. A côté de lui se tiennent 3 orcs, 2 gobelins et 5 kobolds. Dès que les aventuriers pénètrent dans la pièce, le minotaure se lève et, tout en saisissant son énorme hache magique à deux mains, il ordonne à ses hommes d'attaquer dans un meuglement sinistre. Il est peu probable que les joueurs aient le temps d'admirer les tentures pourpres aux murs, ou bien le tapis moelleux qui mène jusqu'au trône. Car le combat sera féroce, le minotaure et ses soldats ne comptent pas faire de prisonniers...

ABALES: Minotaure

Points de Vie: 45

Classe d'Armure: 6

Alignement: Chaotique Mauvais

Taille: 3,5 Mètres

Arme: Hache à deux Mains +1 (2D4 +5)

THACO: 10

Force: 18 (90) Intelligence: 6 Sagesse: 9

Constitution: 17 Dextérité: 18 Charisme: 13

Px: 400 + 8/pv



Salle 6: Chambre du Minotaure

Cette chambre est luxueuse. De taille disproportionnée, elle est adaptée à la grande taille de la créature qui y vit. Le lit colossal est en bois précieux, au sol, un tapis de velours brun bordé d'hermine (valeur 250 PO) donne à la pièce un aspect chaleureux. Un coffre contient des habits et une paire de bottes qui semblent trop petites pour appartenir au minotaure.

Rien dans la pièce n'est magique et le trésor du minotaure est caché dans un placard auquel on accède par un passage secret. Dans cette cachette, on peut trouver 3 coffres en bois qui renferment chacun 500 pièces de monnaie. Dans le premier il y a de l'argent, dans le deuxième du cuivre et dans le troisième de l'or. Contre les coffres, on peut facilement trouver une bourse en velours contenant un énorme diamant (700 PO). Posées sur une étagère bancale se trouvent 4 fioles (Potion de Super Soin, Potion de Rapidité, Potion de Vol et liquide sans intérêt).

Pour finir, on peut aussi y trouver **la boîte de Natus** et deux petites figurines en or représentant des lions (figurines enchantées).

Point 7: Rencontre avec l'Araignée Géante

ARAIGNEE GEANTE:

Points de Vie: 20

Classe d'Armure: 4

Alignement: Neutre

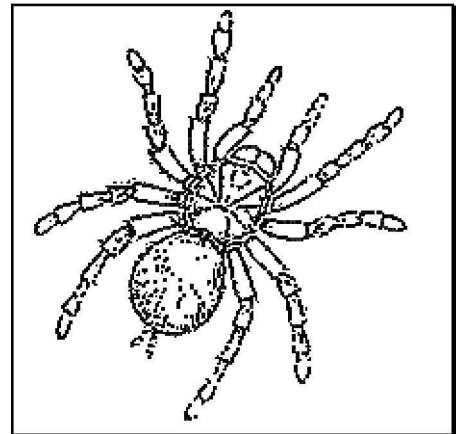
Taille: 4m avec pattes

Arme: Morsure (2D4) Poison mortel

THACO: 15

Xp: 315 + 5/pv

On peut voir dans la toile du monstre des restes d'orcs, de kobolds et de gobelins



FIN DE L'AVENTURE:

Une fois la boîte récupérée, les joueurs seront devant le choix suivant: rapporter la boîte à Natus et toucher la récompense ou bien garder la boîte pour eux et de ce fait, faire de Natus leur ennemi. Cela peut donner lieu à une intéressante suite...

ANNEXE: LA BOITE MERVEILLEUSE (Xp:500 Valeur: 10 000 po)

Cette boîte en fer de 20cm x 10cm x 10cm est fermée par une serrure magique. Elle ne s'ouvre que sur un mot de commande. Toute tentative pour forcer la serrure est vouée à l'échec. Toutefois, si la boîte est ouverte par force, elle perd à jamais tous ses pouvoirs magiques. Quand l'utilisateur plonge sa main à l'intérieur, il sent une sorte de matière difficile à identifier. S'il la sort de la boîte, effectuer un tirage sur la table ci-dessous:

Table de Tirage (1D10)

- 1: Bijoux pour une valeur de 1D20 x 1D100 pièces d'or
- 2: Poignée de 1D12 pièces de cuivre
- 3: Serpent venimeux qui attaque l'utilisateur
- 4: Gemme d'une valeur de 1D10 x 20 pièces d'or
- 5: Poignée de 2D10 pièces d'argent
- 6: Poignée d'insectes grouillants
- 7: Poignée de 2D12 pièces d'or
- 8: Poignée de sable
- 9: Poignée de 2D8 pièces de platine
- 10: Fruit (tirer 1D4: 1: pomme, 2: orange, 3: poire, 4: banane)

Le possesseur de la boîte peut y plonger la main une fois par semaine. S'il réessaye avant le délai d'une semaine, il ressent une vive brûlure à la main (1D4 points de dégât).

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013