

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

LE DOMAINE DE ROCFAUCON



LE DOMAINE DE ROCFAUCON

SCENARIO POUR 2 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 4-6

UNE NUIT A LERNOR:

L'aventure commence à Lernor, ville marchande à l'extrême sud des Monts Starolf, par un beau soir de printemps. Les aventuriers arrivent en ville à la fin de la soirée, épuisés par une longue route sur un chemin cahoteux. Ils n'aspirent qu'à une bonne nuit de sommeil précédée par un repas chaud et de l'hydromel. Mais, les nuits de Lernor sont parfois peuplées d'étranges rêves...

LE RÊVE:

Le soir de leur arrivée, les aventuriers se mettent en quête d'une chambre hospitalière et d'un bon repas. Après une soirée réconfortante, à l'auberge du "Lion qui Chante" ils se trouveront chacun dans une petite chambre plaisante qui sent la cire d'abeille. Aux premiers coups de minuit, toute la ville est endormie et les PJ sombrent dans un sommeil réparateur.

A ce moment, il est conseillé au MD de faire régner le silence et de parler à voix basse, de manière à concentrer l'attention des joueurs sur le récit de leur rêve :

- « Vous venez juste de vous coucher et vous sentez la fatigue vous envelopper et bientôt, vous dormez profondément. Ici commence un rêve étrange : vous ouvrez les yeux et vous voyez votre chambre emplie d'une brume dorée et luminescente. Un doux parfum de miel flotte dans la pièce, vous ne vous sentez plus seul...

Soudain se dresse devant vous une femme d'une beauté incomparable, de celle que l'on ne voit qu'en rêve... Elle s'approche de vous, les bras tendus, et vous ne vous sentez plus capables de faire un mouvement. Elle est si belle que vous donneriez n'importe quoi pour lui ressembler ou pour qu'elle soit votre. Et brusquement, vous voyez son visage radieux s'assombrir. Une larme coule sur sa joue. Votre cœur se serre. Elle ouvre la bouche et, entre deux sanglots, prononce ces mots : Aidez moi.

A peine ayant achevée de prononcer ces mots, un violent éclair de lumière semble la traverser et viens vous éblouir, suivi d'un bruit sec et d'un fort courant d'air. Surpris, vous faites un bond de côté, tombez du lit et vous retrouvez assis sur le sol de votre chambre, le soleil inondant la pièce de ses rayons ».

UN ETRANGE REVEIL:

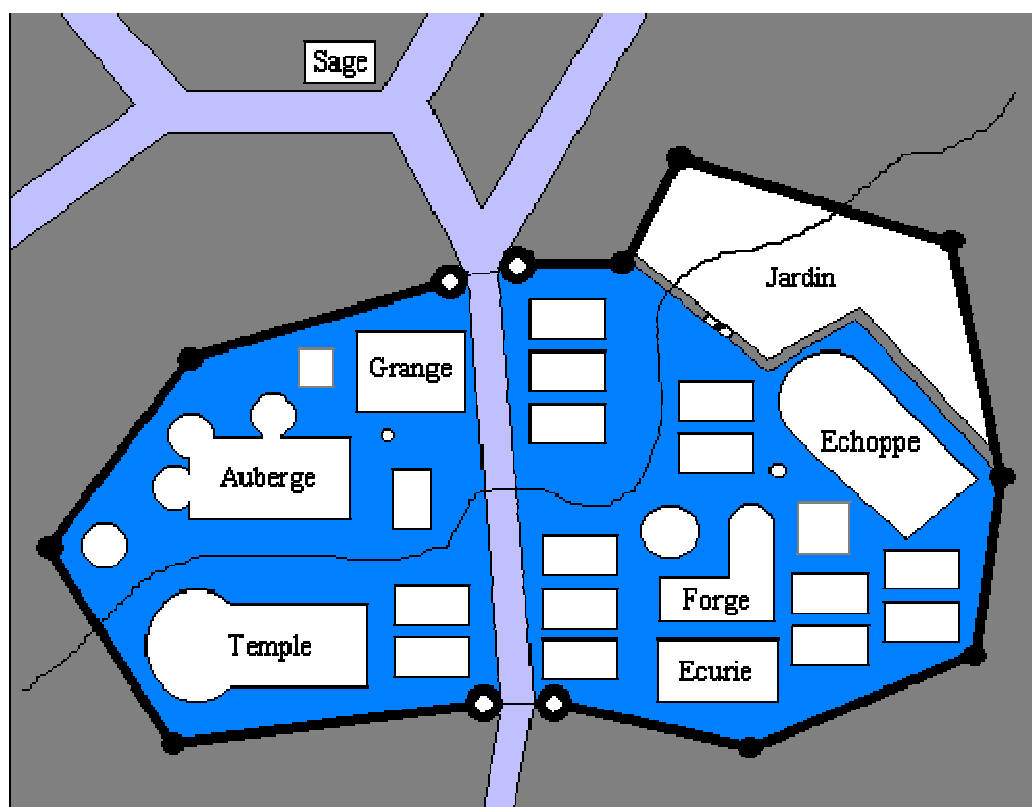
La pièce dans laquelle les PJ se réveillent à la fin du rêve est bien celle dans laquelle ils se sont couchés, mais elle n'est plus au même endroit (un PJ perspicace pourra facilement se rendre compte que la vue de la fenêtre de la chambre n'est pas la même ou que la porte n'est plus tout à fait au même endroit etc...).

Quand les PJ sortiront de leur chambre, aucun doute ne sera plus possible : ils ne sont plus dans la même auberge, ni dans la même ville. A leur arrivée dans la salle commune de l'auberge, le tenancier de l'établissement s'étonnera de ne pas les avoir vus la veille et leur demandera de régler la note de leur chambre. S'ils lui racontent l'étrange histoire qu'ils viennent de vivre, il est fort probable qu'il les prendra pour des fous... Le village où ils se trouvent maintenant est situé à environ 200 km. Au sud de Lernor et se nomme Emehr.

LE VILLAGE D'EMEHR:

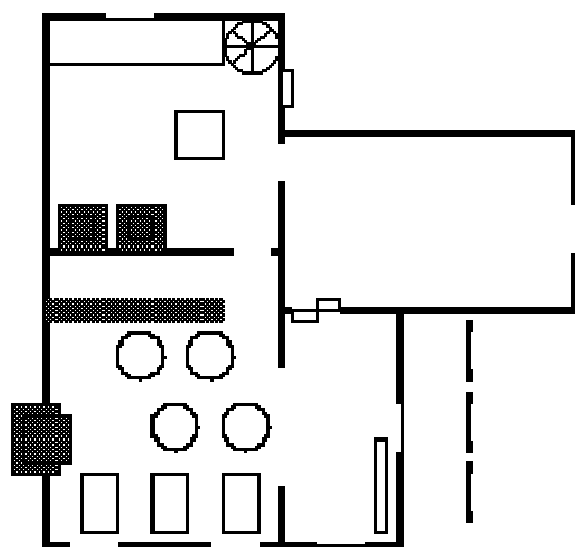
Ce village est situé au pied des monts du Rocfaucou, collines baptisées ainsi car un de leurs sommets à la particularité de ressembler à une tête de faucon. Le village est entièrement entouré d'une palissade de rondins de bois, mesurant environ 3,5m de haut. Une centaine de personnes y vivent en permanence, et des caravanes marchandes y font régulièrement halte. Une rivière la traverse d'ouest en est. Elle passe sous la palissade Deux énormes herses de métal rouillé empêchent de pénétrer dans le village en passant par la rivière. Les PJ qui réussiront un jet sous intelligence (3 D6) remarqueront que ce village

est extrêmement bien gardé, trop même compte tenu de son importance. Quatre hommes sont postés aux portes nord et aux portes sud, deux montent la garde devant les grilles qui traversent le lit de la rivière.

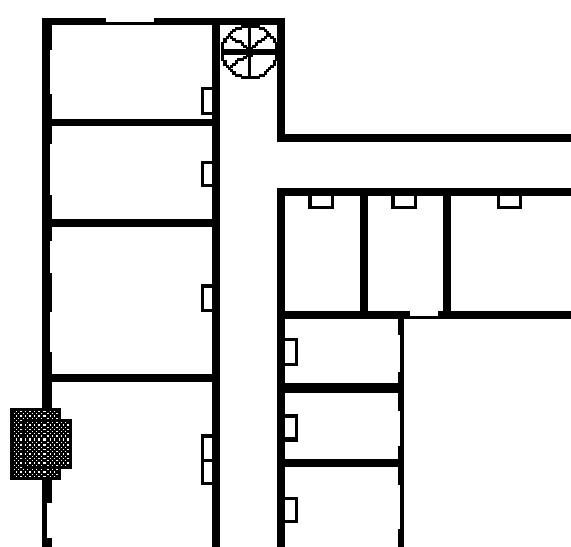


L'auberge " Au Diable Déplumé ": C'est une auberge classique : au rez-de-chaussée se trouvent les cuisines, le comptoir et la salle commune. Le premier étage abrite les chambres. L'auberge est tenue par Vinasse le Tavernier, un homme d'une cinquantaine d'années, ventripotent et jovial. En fait il s'agit d'un aventurier qui a pris sa retraite, a acheté une auberge et passe le temps en racontant ses exploits passés aux clients.

VINASSE: Tavernier, Guerrier Niveau 3, For : 14, Int : 12, Con : 13, Alignement: LN, CA:7, PV : 21, Arme: Épée longue:(1 D8), Possessions: 300 PO (chambre), XP: 230 + 2/Pv



Rez de Chaussée



Premier Etage

L'échoppe " Au petit bonheur " : Dans ce magasin où l'on trouve tout, les héros trouveront effectivement tout ce dont ils ont besoin. Le propriétaire se nomme Centsous et, comme son nom l'indique, il est pingre au-delà de toute limite. Un client naïf qui viendrait chercher un petit souvenir n'aura qu'à bien tenir les cordons de sa bourse !

Le jardin : C'est un jardin qui ressemble beaucoup à un petit bois, avec des arbres centenaires, des parterres de fleurs et des bancs en pierre pour se reposer.

La forge : L'art de forger a toujours été l'apanage des nains, et le forgeron d'Emehr ne fait pas exception à la règle. Il se nomme Cassenoix et il est sans conteste le personnage le plus jovial du village. Il passe ses journées à modeler le métal, boire et chanter. Il tient aussi l'écurie du village, qui contient 6 chevaux et a engagé un jeune palefrenier, Avoine, pour s'en occuper. Avoine, qui vient d'avoir 15 ans, ne rêve que d'aventure, il s'imagine pourfendant des dragons, délivrant des princesses... et il tentera d'accompagner les aventuriers. Mais laissons à Cassenoix le soin de l'en dissuader.

Le temple : C'est l'endroit essentiel du village. Le prêtre s'appelle Prosecurdef et il sert la déesse Elestaë.

Description avant le vol de la statuette : Une statue de 45 cm représentant la déesse se trouve au centre du temple, enfermée sous un dôme de cristal et gardée par quatre hommes en armes. En la regardant, les PJ pourront s'apercevoir que la femme qui est apparue dans leur rêve n'est autre que cette déesse. La statue est d'une valeur inestimable (35 000 PO). Le prêtre en ignore la véritable raison, mais il incitera les héros curieux à aller rendre visite au sage qui, dit-il, pourra les renseigner.

Description après le vol de la statuette : Le temple est très proche de la faille. A l'intérieur, le prêtre est agenouillé devant le dôme de cristal brisé ... et vide. Les quatre gardes sont morts et, derrière eux, un large trou d'une dizaine de mètres de diamètre est creusé dans le sol. En examinant les cadavres des gardes, les PJ pourront remarquer que le monstre qui les a attaqués avait des griffes et des crocs de dimension surprenante. Le prêtre, lui, demeure prostré. Une fois qu'il aura retrouvé ses esprits, il dira ce qu'il sait :

-« J'étais dans ma chambre, en train de prier Elestaë, quand j'ai senti le sol trembler sous mes pieds. Je me suis précipité vers le temple et je suis arrivé au moment où une taupe géante sortait du sol et attaquait les gardes. Ils n'étaient pas assez puissants pour lui résister. Pendant ce temps, une créature mesurant plus de 3m de haut, armée d'une massue hérissée de pointes de silex, et vêtue d'un pagne s'est approchée du dôme de cristal, l'a brisé. A ce moment-là j'ai voulu m'interposer, mais il m'a repoussé d'un coup de massue et j'ai perdu connaissance. Quand je suis revenu à moi, la statuette avait disparu. Il faut absolument la retrouver. Aidez-moi ! ».

La hutte du sage

C'est une petite cabane de bois, très simple. L'homme qui y vit à environ soixante dix ans. Il porte une longue barbe blanche et des vêtements grisés. Il accueillera chaleureusement les héros, affirmant, devant leur étonnement, qu'il les attendait. En effet, il y a bien longtemps, son père lui avait conté une légende et lui avait dit qu'un jour des inconnus se présenteraient chez lui et qu'il devrait à son tour la leur raconter et leur remettre un objet...

La légende d'Elestaë:

" A l'aube des temps, le monde était déjà partagé par d'incessants combats entre le Bien et le Mal. Et l'une de ces batailles se déroula ici, à Emehr. Elle opposait la Déesse Elestaë à un adversaire redoutable : Un Seigneur Démon dont le nom ne doit plus être cité sur ce monde. Grâce à sa puissante magie, Elestaë sortit victorieuse du combat, et réussit même à emprisonner son adversaire dans le sol. Bien des siècles plus tard, le village d'Emehr fut construit et Elestaë confia à l'un de ses prêtres la statuette qui se trouve aujourd'hui dans le temple affirmant qu'elle était le symbole de sa puissance,

et que le Seigneur Démon ne pourrait pas se libérer tant qu'elle resterait là. Mais Elestaë étant la sagesse même, elle ne voulut négliger aucune éventualité, et elle confia également son secret à l'un de mes ancêtres. Au fil des temps, cette légende est parvenue jusqu'à moi, et maintenant jusqu'à vous. Car si vous êtes ici aujourd'hui, c'est parce que la statuette va être dérobée. Vous avez été choisis par Elestaë pour la retrouver. J'en ignore la raison et ne veut point la connaître. "

A ce moment le sol se mettra à trembler pendant quelques secondes, puis le calme reviendra. Si les PJ font mine de se lever pour partir, le sage les apaisera d'un signe de main :

- « *Inutile de vous presser encore. Le destin est scellé. Retrouvez cette statuette, rapportez-la au prêtre. Vous en serez largement récompensés par Elestaë elle-même, et des troubadours chanteront vos exploits à travers les siècles à venir. Sachez que la personne qui a dérobé la statuette se nomme Azel Dir Badem, c'est un très puissant magicien, il sert le Seigneur Démon et fera tout pour le délivrer. S'il y parvient, le chaos et le mal s'abattront sur notre région et gagneront ensuite le reste du monde. Mon père m'a demandé de vous remettre cette petite flûte en argent, elle vous sauvera des ténèbres au moment voulu... C'est un cadeau d'Elestaë pour vous aider dans votre mission et faire pencher la balance du côté du Bien. Dépêchez-vous maintenant, car chaque minute compte. Bonne chance... ».*

DRAME AU VILLAGE

Après les déclarations du sage, les héros s'empresseront certainement de retourner au village. Une agitation inhabituelle y règne. Les villageois paniqués s'éloignent le plus possible du centre du village, occupé maintenant par une faille dans le sol qui mesure 3 m. de long sur 1 m. de large. Quand on s'en approche, on sent le sol qui tremble légèrement. Cette faille s'agrandit de dix centimètres par heure et, après 24 heures, elle sera suffisamment large pour libérer la créature emprisonnée dans les entrailles du sol. Une fumée noirâtre d'odeur soufrée s'en échappe et se répand lentement dans tout le village. Elle n'a aucun effet sur les êtres vivants, mais ronge systématiquement (comme de l'acide) toutes les matières non vivantes.

Il est fort probable que la prochaine visite des PJ sera pour le temple d'Emehr. Ils trouveront le prêtre du temple dans un grand désarroi (voir description) et une gigantesque galerie menant dans les entrailles de la terre.

A ce stade, et rapidement, le MJ devra inciter les aventuriers, l'intuition, à s'engager dans cette gigantesque galerie qui ne pourra que les conduire vers la statuette.

LES GALERIES SOUTERRAINES

La galerie comporte de nombreuses ramifications et est construite à la manière d'une taupinière. Les tunnels mesurent à peu près 4 m de large pour 4 m de haut et l'ensemble de ces excavations est assez fragile. Il est probable que l'utilisation de certains sorts magiques violents (boule de feu, foudre etc) provoquera des éboulements ou des affaissements de terre.

TABLE DE RENCONTRE ALEATOIRE (1 D20): 1 tirage par demi-heure

1-2 : La fouineuse : Taupe géante (voir point 7)

3-5 : Patrouille de Gobelins (voir point 5)

6-7 : 1D 3 Ogres (voir point 9)

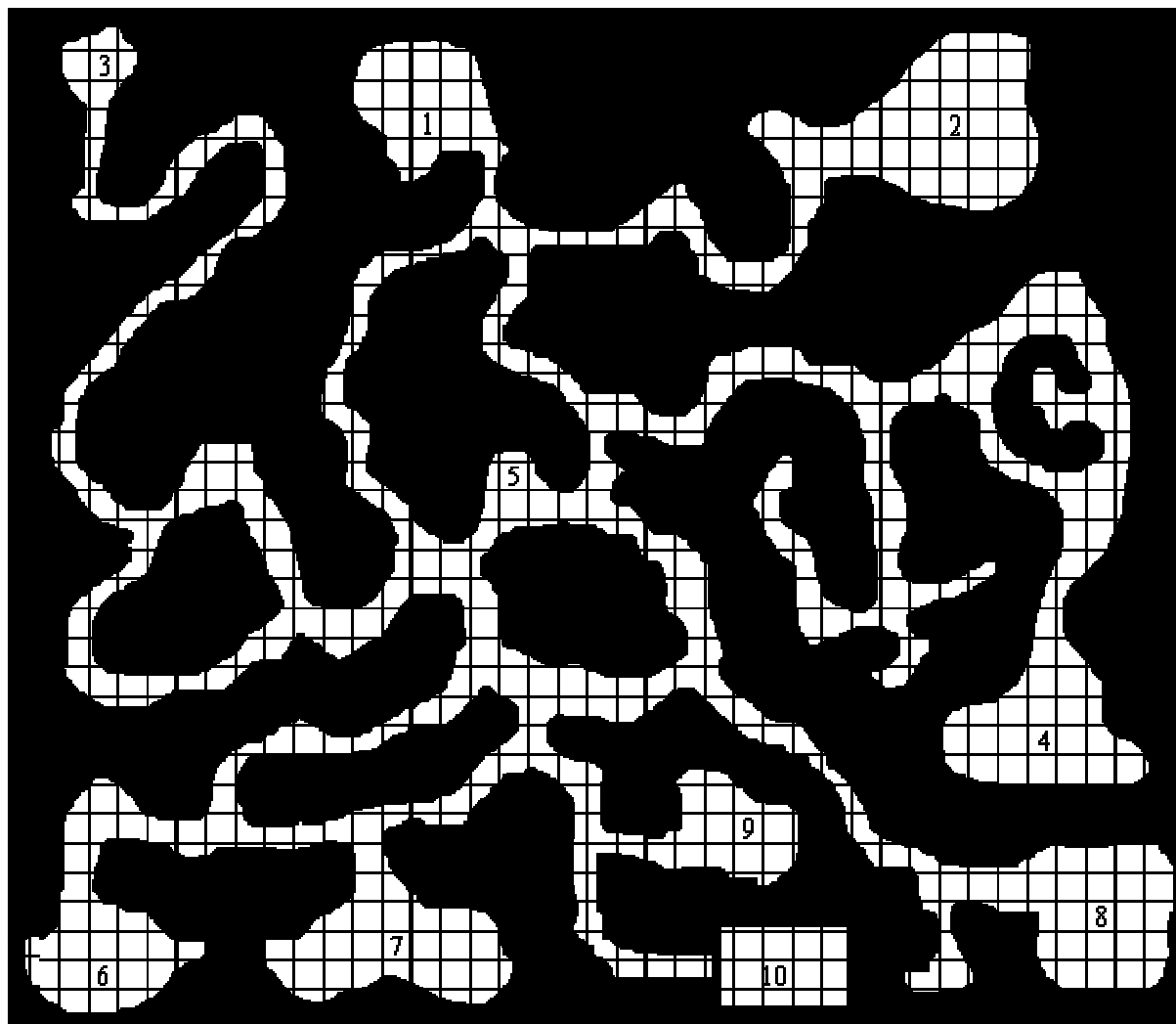
8-9 : Eboulement minime

10-20 : Rien

1) Entrée de la galerie à l'intérieur du temple.

2) Rien de particulier.

3) Dans cette partie de la galerie règne une odeur de pourriture. Si les PJ éclairent avec une quelconque source de lumière, ils seront attaqués par des Rats Géants.



7 RATS GEANTS: CA:7, DV:1-1, (4 pv), 1 Attaque: 1 D3, ThAC0:20,
Attaque spéciale: Maladie (5% par blessure : JP poison ou mort 1 D10 jours).

4) Le sol de ce couloir est jonché d'ossements, s'il sont dérangés, 11 squelettes s'animeront et attaqueront les profanateurs.

11 SQUELETTES: CA:7, DV:1 (7 pv), 1 Attaque: 1 D6, ThAC0:19,
Défense spéciale: - 50% par dégâts infligés par des armes tranchantes

5) Une patrouille de gobelins garde cette portion de galerie. Charmés par Azel Dir Badem, ils attaqueront immédiatement les joueurs.

12 GOBELINS: CA:6, DV:1-1 (7 pv), 1 Attaque: Arc court ou Epée courte : 1 D6, ThAC0:20,
Possessions : 5 PO par goblin.

6) Ce passage conduit à la toile d'une Araignée Géante. Elle attaquera lorsqu'un PJ touche sa toile.

ARAIGNEE GEANTE: CA:4, DV:4+4 (36 pv), 1 Attaque: 2 D4, ThAC0:15, Attaque spéciale: poison (JP poison ou mort 1 D10 rounds).

Dans sa toile se trouve une potion qu'elle avait dû trouver indigeste : il s'agit d'une potion Super Soins.

7) Il s'agit du refuge de la fouineuse. A l'origine il s'agissait d'une taupe tout à fait normale, mais Azel Dir Badem lui a magiquement donné une taille gigantesque. Pour la contrôler il lui a enlevé ses petits et les garde en otage. Il y a deux chances sur 6 qu'elle dorme lorsque les PJ pénétreront dans sa caverne. Dès qu'elle sera réveillée, elle attaquera.

LA FOUINEUSE : TAUPE GEANTE: CA:2, DV:6+6 (54 pv), 2 Attaques: 2 D8 / 2 D8, ThAC0:13.

8) Dans cette salle se trouvent, cachés dans une large fissure, des Monstres Rouilleurs.

5 MONSTRES ROUILLEURS: CA:2, DV:5 (40 pv), 2 Attaques: 0 dégâts, ThAC0:15, Attaques spéciales: rouille (Attiré par les métaux, surtout le fer).

9) Ici se trouvent 3 Ogres à la solde du magicien. Evidemment ils sont prêts à combattre. L'un d'entre eux porte à sa ceinture une bourse qui contient un diamant de 10 carats (1000 PO) et un autre porte un sac autour du cou contenant 300 pièces de Argent.

3 OGRES: CA:5, DV:4+1 (33 pv), 1 Attaque: 1 D10, ThAC0:1.

10) C'est le passage qui conduit à l'ancre du magicien, à l'intérieur des collines de Rocfaucou, et plus précisément dans la tête du faucon lui-même... Aucun monstre caché ou visible ne garde ce passage, qui conduit à un immense escalier en colimaçon taillé dans la pierre s'élevant dans le cœur de la montagne.

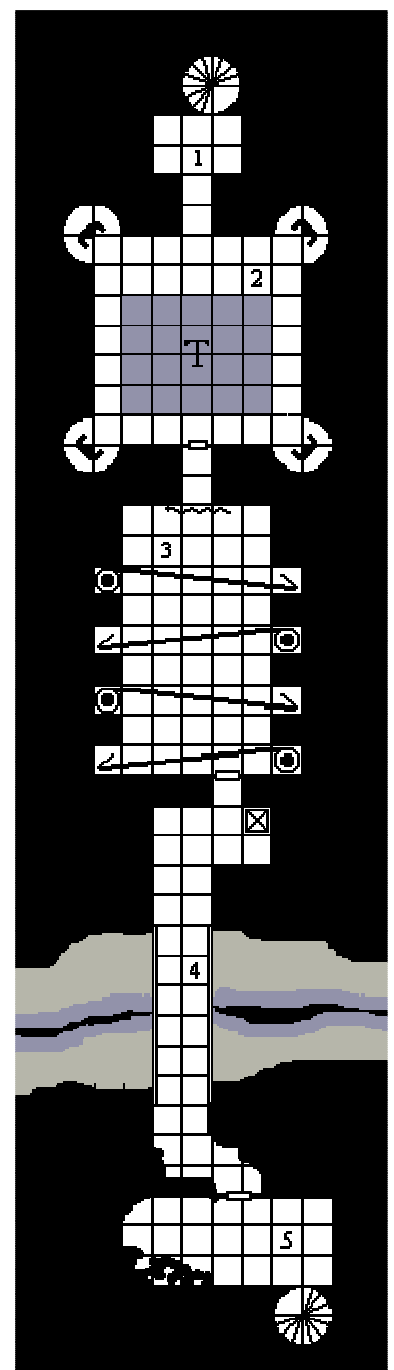
LE DOMAINE DE ROCFAUCON :

1) L'entrée: Cette salle est entièrement couverte de miroirs biseautés du sol au plafond. Elle est éclairée par deux torches à moitié consumées

2) La salle des démons: A chaque angle de cette pièce carrée, une alcôve a été aménagée. Elle contient une statue de bois d'ébène représentant un démon grimaçant, les bras ouverts et tirant une langue de serpent. Le centre de la pièce semble vide, mais le sol recèle en fait une trappe cachée. Cette trappe ne peut supporter une charge de plus de 50 kg. Dès que ce poids est dépassé elle s'ouvre. Sa profondeur est d'environ 8m. et son sol est hérissé de pieux aiguisés (dégâts : 4D6).

Au fond de ce piège se trouve un passage secret qui conduit à la sortie de la pièce 3 (X sur le plan). C'est le chemin qu'emprunte le magicien pour se rendre à la salle d'invocation. Pour ouvrir la trappe il suffit d'abaisser la langue du démon situé au fond à gauche de la pièce. On la referme en inversant le mécanisme. Si un PJ tente d'actionner la langue d'un autre démon, les bras de la créature se refermeront sur lui (1D6 pts de dégâts). Pour se libérer il devra réussir un jet sous " Tordre les Barreaux " (bonus de 10%) ou rester prisonnier de la statue.

3) L'épreuve des lames: Quatre faux successives bloquent le passage, se balançant à des vitesses différentes avec des angles et des trajectoires complexes. Les lames de ces faux sont brillantes et très bien aiguisées. Un PJ tentant de traverser la pièce devra réussir une épreuve sous dextérité



par lame qu'il tente d'éviter. Le premier jet sera normal (3 D6), le second avec un malus de 1, et ainsi de suite. Si un Pj rate son épreuve, une lame s'abat sur lui, lui infligeant 2D6 points de dégâts. La pièce se termine par un étroit couloir.

4) Le Pont: Le couloir aboutit à un pont de pierre qui enjambe une faille au fond de laquelle coule une rivière souterraine. Deux mètres au-dessous du niveau du pont, se trouve une plate-forme que les héros n'ont aucune chance de voir, sur laquelle est posté un Troll. C'est le gardien du pont. Dès qu'un PJ s'engagera sur le pont, il se lèvera et tentera d'une pichenette, d'envoyer l'intrus prendre un bain forcé (chute de 12 m: 4 D6 points de dégâts). Ensuite, le Troll prendra pied sur le pont et attaquera les autres membres du groupe.

TROLL: CA:4, DV:6+6 (54 pv), 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2, D6 THACO:13.
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision.

Le couloir continue et se termine quelques mètres plus loin par une porte fermée.

5) La salle de l'escalier: Pour entrer dans cette pièce les héros devront forcer la porte. La pièce, elle, est de petite taille et vide, à l'exception d'un escalier en colimaçon qui monte.

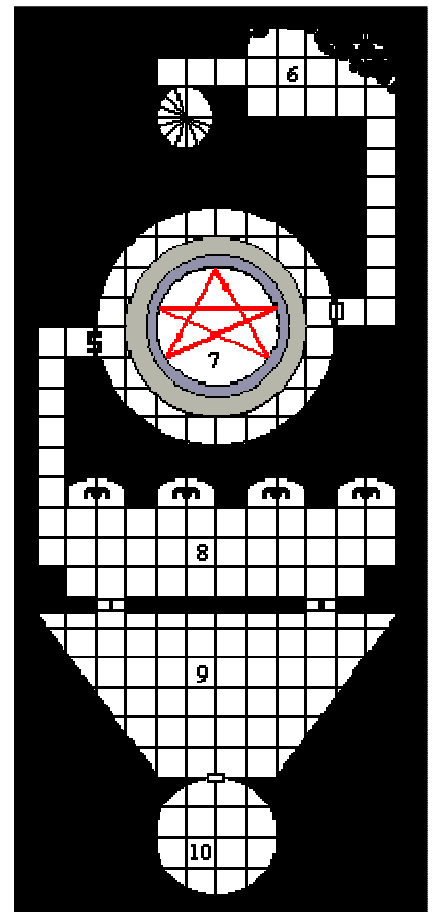
6) L'antichambre: Cette pièce vide n'a qu'une seule issue : un petit couloir, qui conduit à une porte, fermée à clé.

7) La salle du pentacle: La porte s'ouvre sur une pièce ronde dans laquelle est tracé un pentacle avec du sang. Au centre du pentacle, un diamant se trouve en lévitation, à 1,5m. du sol. Dès que les héros entreront, ce diamant commencera à vibrer et à luire, envoyant à chaque round un éclair d'électricité (1 D6) au hasard en direction d'un des intrus. Le seul moyen d'échapper à ce phénomène est de prononcer " Azel Dir Badem ", ce qui aura pour effet de stopper la vibration de la gemme. Les PJ peuvent évidemment tenter d'utiliser leur force physique en frappant sur le diamant. Mais alors les rayons se concentreront sur la personne qui tentera de détruire la pierre. Le diamant peut encaisser 50 points de dégâts avant d'être détruit et d'exploser. Un passage secret a été aménagé dans le mur latéral de cette pièce.

8) Les statues de métal: Sur le mur nord de cette pièce sont alignées quatre statues : la première est en platine, la seconde en or, la suivante en argent et la dernière en cuivre. Elles représentent toutes les quatre des singes vêtus de toges, les mains croisées sur la poitrine, la bouche ouverte et les yeux levés vers le ciel. Sur le mur sud, on peut voir deux énormes portes de métal sans poignée ni serrure.

Le seul moyen d'ouvrir la première porte est d'introduire successivement une pièce de platine dans la bouche de la statue de platine et une pièce d'or dans la bouche de la statue d'or. La seconde porte s'ouvrira de la même façon avec une pièce d'argent et une pièce de cuivre.

9) La salle du gardien: Cette salle est de forme étrange ; Les murs sont tapissés de tentures représentant des scènes de la bataille qui a opposé le Seigneur Démon à Elestaë. Seul le mur du fond est vide comme s'il y manquait une tenture. Et juste devant ce mur, gardant une solide porte de bois, se trouve un monstre abominable : Une Pyro-Hydre. Elle porte autour de chacun de ses 7 cous un collier d'une valeur



de 1000 PO et autour de son buste, une ceinture en cuir à laquelle pend une chaînette avec la clef qui permet d'ouvrir la porte qu'elle garde.

PYRO-HYDRE: CA:5 DV:9 (72 pv) 7 Attaque: 1 D8 THACO:12 Souffle 2x/jour/tête (8 pts)

Derrière cette porte, un escalier en colimaçon conduit à l'étage supérieur, au refuge d'Azal Dir Badem.

10) La tête du Faucon: Cette pièce est située au sommet du mont Rocfaucon. De forme presque circulaire, une ouverture dans le mur sud permet d'avoir une vue sur toute la vallée et le village d'Emehr. Il n'y a aucun mobilier dans la pièce à part un énorme trône en bois précieux rehaussé d'or et de sculptures démoniaques.

Les PJ trouveront Azal Dir Badem encadré de 4 gardes ainsi que les deux bébés taupes enchaînées aux pieds du trône (ce sont les enfants de la Fouineuse). Azal Dir Badem porte une longue robe noire, dont la capuche rabattue sur le visage ne laisse apparaître que deux yeux sombre émettant d'étranges lueurs rougeâtres. Sa peau ressemble à un vieux rouleau de parchemin. Ses mains très fines sont celles d'un homme jeune. Ses ongles sont longs, très longs. Le Mage baigne dans une brume en mouvement, entouré de volutes qui prennent des formes de démons grimaçants. A ses pieds se trouve la statuette de la Déesse, entourée de chandelles en cire noire. Il est en pleine incantation et il semble souffrir et transpirer, comme si son corps était l'hôte d'une puissance énorme.

Les 4 gardes, afin de protéger leur maître, se précipiteront sur les intrus avec la ferme intention de les faire passer de vie à trépas. Il reste encore 6 rounds d'incantation au mage avant que la venue du Seigneur Démon ne soit définitive. Il est judicieux qu'un des PJ se souvienne de la flûte et s'en serve avant la fin du terrible rituel... Dans le cas contraire, la puissance du magicien et la venue du Seigneur Démon ne leur laisserait qu'une chance de survie fort minime...

4 GARDES: CA:4, DV:4 (38 pv), 1 Attaque: 1 D10, THACO:18.

INTERVENTION DIVINE :

Si la musique de la flûte résonne avant la fin de l'incantation, un vif éclair viendra illuminer la pièce. La brume semblera refluer vers la bouche du magicien, lui rendant impossible la suite de la cérémonie. Une sorte d'aura ambrée viendra entourer le mage. Ce dernier se sentant perdu préférera s'avouer vaincu et prononcera une terrible incantation pour se téléporter loin de cette brume bienfaisante, dans l'attente d'une revanche...

Il lèvera les bras vers le ciel et il disparaîtra dans un silence de mort, laissant sur le sol la statuette de la déesse. Si un PJ porte la main sur la statuette, le groupe verra apparaître la jeune femme qu'ils ont déjà vue en rêve. D'une voix douce et bienveillante, elle les remerciera vivement et avec un sourire enchanteur, leur demandera de formuler un souhait qu'elle exaucera sans discuter. Après que chaque membre du groupe ait manifesté son désir le plus cher, une vapeur mordorée enveloppera les PJ entièrement et ils se retrouveront téléportés dans le temple d'Elestaë devant un prêtre ébahi et heureux.

Par : Helm

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013