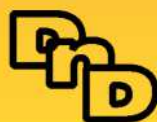


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE MESSAGE



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LE MESSAGE

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

LE CONTEXTE:

L'aventure commence dans le royaume de Meridia, près de la capitale, Hernd. Le royaume est en pleine effervescence: l'année qui a précédé a été riche en événements importants de tous genres ! D'abord, la première grande attaque Orc a été repoussée, une force de cinq mille de ces créatures s'était massée aux frontières du royaume. La lutte, qui a duré plus de deux mois, a fini par être gagnée par Meridia, mais au prix de nombreuses vies, et le vieux roi lui-même, Arathorn, y a trouvé la mort.

Il représentait l'élément de cohésion du royaume et l'ascension au trône de son neveu Meliar n'a pas été approuvée par tous. Nombreux étaient ceux qui auraient aimé voir le Duc Reno d'Ervor, le fils spirituel du roi, lui succéder. Lorsqu'il s'avéra que Meliar, le nouveau roi, était un véritable tyran, autoritaire et impitoyable, le pays finit de se diviser en deux camps qui, sans guerroyer ouvertement, tramèrent de nombreux complots l'un contre l'autre.

Et voilà qu'au milieu de cette agitation, le roi Meliar annonce son mariage, avec Magda de Herwehr, fille de Karel de Herwehr, l'un des principaux seigneurs du Warham. Cet acte signifie la rupture d'une alliance centenaire avec l'Almerie, au profit du barbare Warham ! La nouvelle fait l'effet d'une bombe et les premiers "incidents", petits affrontements armés entre les deux camps, commencent peu après l'annonce du mariage.

Les aventuriers arrivent dans ce pays en proie à de nombreux troubles: tandis que les préparatifs du mariage battent leur plein, les affrontements entre les différentes factions se multiplient et redoublent de violence. Les barbares du Warham venus avec leur seigneur et de nombreux voleurs et brigands attirés par la promesse de nombreuses proies potentielles venues pour les réjouissances, rendent la région encore moins sûre.

Les aventuriers ont été engagés par Antonius, un marchand de Caspara, sur place ou en route (c'est-à-dire en Almerie ou en Meridia) pour servir d'escorte à une caravane se rendant en Meridia à l'occasion du mariage. Le marchand, Antonius, compte bien y vendre les nombreux produits qu'il s'est donné beaucoup de mal à importer. Le voyage s'est avéré relativement calme, mais quelques incidents sur la route peuvent expliquer pourquoi il a été nécessaire de recruter de nouveaux aventuriers.

ROUTE VERS HERND:

La caravane a franchi les frontières du royaume de Meridia depuis plusieurs jours et se dirige vers Hernd, la capitale.

Les routes sont bonnes et les rencontres fréquentes: des gens de tous les pays semblent converger vers la cité, en vue d'assister au mariage, maintenant très proche (nombreux marchands de Caspara et d'Irya, voyageurs venus d'Almerie et d'Eriador, hommes venus par la mer depuis Paltesh et le Haut Royaume). Et les soldats de Meridia patrouillent le long des routes...

Le voyage touche à sa fin et, au cours de la dernière halte avant Hernd, des barbares, venant visiblement du Warham sont établis juste à côté de la caravane d'Antonius. Ils festoient jusqu'à tard dans la nuit, beuglent des chants inconnus et dansent autour d'un grand feu. Vous devez vous arranger pour qu'une rixe finisse par éclater. Les barbares, aussi nombreux que les aventuriers, sont armés de grandes haches ou d'épées et vêtus de cottes de mailles.

BARBARES DE WARHAM: Humain Barbare Niveau 2, AI: CN, AC:5, PV:24, ThAC0:22, Dégâts: 1D8+3. Bien que légèrement saouls (ce qui les handicape pour le combat), ils sont néanmoins plus expérimentés que les aventuriers. Le combat à peine fini, une patrouille arrive, trop nombreuse pour être combattue. Les aventuriers sont interpellés, mais le chef des gardes se montre compréhensif et en profite pour exprimer sa colère contre ces barbares qui passent leur temps à boire et à chercher

querelle. Il relâche les aventuriers (ceux-ci devront avoir l'impression de l'avoir échappée belle), mais note leurs identités et leur conseille de se tenir tranquilles.

HERND:

La cité de Hernd est plongée dans les préparatifs du mariage: toutes les grandes rues sont décorées, les auberges bondées et les rues noires de monde, des gens venus de Meridia et d'ailleurs... Sur la place, devant la citadelle royale, une foule de brocanteurs s'est installée, tandis que des gradins sont érigés en vue de la marche nuptiale. Une fois arrivés, Antonius remercie les aventuriers pour leurs services et leur donne leur rétribution: une somme totale de 50 PO dont la moitié devrait suffire pour leur séjour. Puis il leur fait savoir qu'il part dans deux semaines environ; qu'il est prêt à les embaucher de nouveau, s'ils se présentent à ce moment-là. Lorsque les aventuriers sont sur le point de le quitter, un marchand, un homme de Meridia, se présente: il s'appelle Arnis et c'est le partenaire en affaires d'Antonius. Il leur dit que, s'ils cherchent un emploi, il connaît une personne qui pourrait avoir besoin de quelques hommes de confiance, mais sans vouloir leur expliquer pourquoi...

LA MISSION:

Si les aventuriers s'intéressent à l'offre, il leur indique une adresse en leur précisant qu'ils doivent s'y présenter immédiatement. Ils peuvent, d'après les indications d'Arnis, trouver la demeure de l'homme en question: il s'agit d'une maison cossue un peu à l'écart du centre de la ville, dans un quartier noble. Ils sont amenés par une troupe de gardes armés, en armures et introduits dans une salle où une vingtaine d'autres personnes attendent déjà. Cette salle est nue et vide comme toutes les autres pièces que les aventuriers ont traversées.

Sous bonne garde, les aventuriers attendent un moment. Puis, une grande porte s'ouvre et un homme, revêtu d'une sorte de robe de moine rouge tendant vers le pourpre, entre. Son capuchon rabattu sur son visage le laisse plongé dans l'ombre.

Sans un mot, il passe à travers les groupes d'aventuriers, les scrutant d'en dessous son capuchon. Les personnages des joueurs se seront rendu compte que, s'ils ne sont pas les plus faibles des différents groupes, certains semblent néanmoins bien plus forts qu'eux. Pourtant, l'homme en rouge désignera les personnages, ainsi que deux autres personnes (un jeune guerrier et un homme vêtu d'une robe jaune clair). D'un geste, il indique aux gardes de faire sortir tous les autres. Puis, les gardes réintégreront la salle.

L'homme s'adresse alors, et seulement alors, aux personnages. Il parle d'une voix suave, sans accent particulier, dans la langue des marchands, la langue commune et, malgré son ton affable une impression de puissance et de menace se dégage de sa façon de parler et de sa voix. Il leur explique qu'il désire, pour des raisons strictement personnelles, porter un message à une certaine personne actuellement dans une tour gardée par les barbares du Warham.

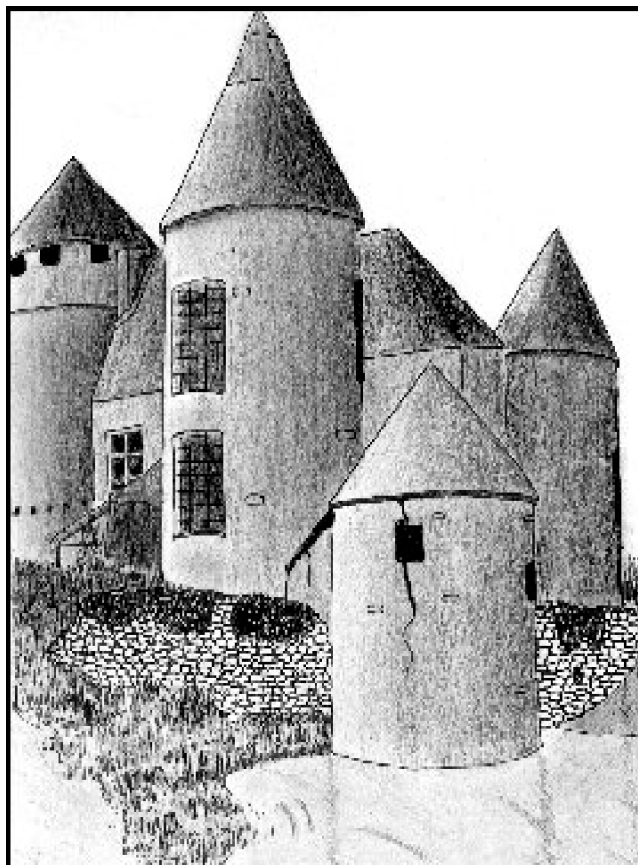
Il connaît un passage secret qui permet d'accéder depuis l'extérieur à cette tour et voudrait confier le message aux aventuriers. Ils doivent promettre le secret et agir le plus discrètement possible. S'ils apportent la réponse de cette personne, ils recevront une forte récompense (1000 PO par personne)... Le seul détail fondamental est que la personne en question n'est autre, bien sûr, que la princesse Magda de Herwehr, la promise du roi Meliar !

Si les aventuriers acceptent, il leur remet le message, leur expliquant que le sceau ne peut être ouvert que par la princesse: il contient un enchantement protecteur ("Glyphe de Garde" avec une



malédiction qui fait baisser l'intelligence du lecteur à 3 pendant 1 heure et "Runes Explosives"). Ils doivent lui remettre le message en mains propres et sans témoin, s'assurer que la princesse le lit, ensuite prendre la réponse et la lui ramener. Il ne leur donnera leur récompense qu'à ces seules conditions. De plus, il les avise que le message ne doit, en aucun cas, être lu par quiconque (les aventuriers compris). Ils devront de plus s'assurer que la princesse le détruit après en avoir pris connaissance.

Il leur indique ensuite que la princesse se trouve dans un château appartenant au roi, dans la forêt nommée "Forêt Royale". Il leur précise qu'il enverra un guide à leur auberge demain soir, qui les amènera au château et leur indiquera le passage secret. Il ne veut rien dire d'autre et congédie les aventuriers. La seule chose qu'ils pourraient encore apprendre, si l'un d'eux est originaire d'Almérie ou s'enquiert de l'origine des gardes, c'est que ceux-ci portent un armement et des armures typiquement almériennes. Les aventuriers auront alors loisir de lier connaissance avec leurs nouveaux compagnons...



TERIL: Humain Guerrier Niveau 1, Al: CN, AC:4, PV:11, 1 Att: Epée Courte: 1D6+1, ThAC0:19
For : 17, Int : 12, Sag : 9, Con : 16, Dex : 14, Cha : 14, JP: 14/16/15/17/17. Possessions: 76 PO
Ce jeune guerrier est assez sympathique, bien qu'un peu vif et exubérant. Teril, est natif de Meridia. Il a entendu parler de cette mission lors de son exclusion de l'armée royale pour ivresse par son ancien sergent. Ce n'est pas un guerrier de premier ordre, mais sa grande force et sa témérité en font un bon compagnon d'armes. Il est vêtu d'une cotte de mailles, porte une épée courte et un bouclier, mais se sert le plus souvent de sa lance.

DESLOR: Humain Illusionniste Niveau 7, Al: CN, AC:7, PV:20, 1 Att: Dague+1: 1D4+1, ThAC0:17.
For : 8, Int : 17, Sag : 15, Con : 10, Dex : 17, Cha : 16, JP: 13/9/11/13/10
Possessions: Dague +1, Bâton d'illusion (40 charges), Bourse avec 320 PO
Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisés, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2).

- Niveau 1 (4) : Jet de Couleurs, Ténèbres, Hypnotisme, Lumière.
- Niveau 2 (3): Cécité, Détection de la Magie, Invisibilité.
- Niveau 3 (2): Effroi, Paralysie Musculaire.
- Niveau 4 (1): Tueur Fantasmagorique.

C'est un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'une longue robe jaune qui lui sert aussi de cape. Il se nomme Deslor et se présente comme un illusionniste venu d'Irya. Il porte sur lui une dague cachée dans sa robe et une série de petits sacs contenant des ingrédients mystérieux accrochés à sa ceinture. Il connaît différentes sortes d'illusions et est bien plus puissant qu'il ne le laissera paraître. Il a été engagé à part, bien avant les aventuriers, pour surveiller la réussite de la mission...

Mais pas tout à fait au sens où l'entendent les aventuriers ! Pour l'instant, il se contente de jouer son rôle d'illusionniste peu puissant. Homme extrêmement doux et poli, à la conversation riche et agréable, il ne cache pas son attirance pour la puissance et la connaissance.

EN ROUTE ! Le guide vient chercher les aventuriers une heure environ avant la tombée de la nuit. Il est porteur du message, mais ne doit le remettre aux aventuriers qu'une fois qu'il leur aura révélé l'emplacement du passage secret. Il se nomme Krenn et c'est un jeune homme peu causant. La seule chose qu'on peut apprendre de lui, c'est qu'il vient d'Almérie (et ceci uniquement par son accent). Au bout de plus d'une heure de marche, le groupe arrive en vue du château. Autour des murailles, de grands feux brûlent au milieu de tentes plantées çà et là.

Des chants s'élèvent: il s'agit visiblement de barbares du Warham qui ont établi leurs campements ici. Ils ont dressé des palissades de piques de bois tout autour de leur camp, et Krenn explique que le passage secret se trouve malheureusement à l'intérieur de cette enceinte.

Il leur montre la tour où se trouvent la princesse et un vieil arbre frappé par la foudre en plein camp ennemi. Ils doivent compter treize pas à partir de cet arbre vers la tour, et soulever la pierre qui s'y trouve; le passage est dessous. Krenn attendra le retour des aventuriers ici, jusqu'à l'aube. Il fait maintenant nuit noir.

DANS LE CAMP:

Bien qu'il fasse nuit et que la plupart des barbares soient endormis ou ivres-morts, les aventuriers doivent entrer dans le camp et trouver l'entrée du passage secret sans donner l'alerte. Ils seront certainement pris et tués s'ils manquent de discrétion. Il leur faut d'abord franchir la palissade puis traverser le camp jusqu'à l'arbre, et ensuite localiser l'entrée.

Note au DM: Vous devez leur décrire en détail cette partie et leur donner l'impression qu'ils peuvent être détectés à chaque instant.

Arrivés à l'arbre, les personnages se rendent compte qu'à l'endroit où doit se trouver la pierre, une tente a été montée ! A l'intérieur de cette tente, deux barbares passablement ivres jouent aux dés sur une grosse pierre qui leur sert de table. Les deux hommes doivent être très rapidement neutralisés, car, si on leur en laisse le temps, ils donneront l'alerte.

2 BARBARES DE WARHAM: Humains Barbares Niveau 2, AI: CN, AC:5, PV:22, ThAC0:20.

Dégâts: 2D8+1 Légèrement ivres, ils frappent avec un malus de 1.

Possessions: Cotte de Mailles et Epée Large.

Note au DM: Les personnages devront ensuite combiner leurs efforts pour soulever la lourde pierre et accéder au passage secret. Il faudra un total de 70 points de Force pour soulever la pierre. Pour chaque point manquant, les personnages (en commençant par le plus fort, devront forcer sur leur capacités pour soulever la pierre et perdront 1 point de vie par point manquant.



LE PASSAGE SECRET:

Point 1: Entrée: Sous la grande pierre, un sombre boyau apparaît. Il débouche, au bout d'une petite descente, ici. **Point 2: Cave aux stalactites:** Une grande caverne, pleine de stalactites, de stalagmites, de rochers et de petits passages qui en partent. C'est un endroit éblouissant de beauté, mais un vieil enchantement a donné vie aux pierres. Les stalactites sont capables de se détacher et de transpercer quelqu'un, les rochers d'écraser une personne. Les aventuriers ont une minute de répit environ puis l'enfer se déchaînera. Chacun sera attaqué par un Perceur et un Bowler.

PERCEUR: CA:3, DV:2 (16pv), 1 Att: 2 D6 (surprise 95%), ThAC0: 19.

BOWLER: CA:4, DV:1D4+1 pv (5 pv), 1 Att: 1 par Pv, ThAC0: 20, Mvt: 6 + 1 **par** round de combat jusqu'à 15 - surprise 50% Attaque en écrasant sa victime (Poids = 14Kg par point de vie).

Note au DM: Ils doivent donc trouver la sortie au plus vite. Notez que les multiples petites grottes sur les côtés sont surtout des culs-de-sac, ou alors trop étroites pour passer.

Point 3: Porte: Une grande porte en fer barre la sortie de la caverne. Pour l'ouvrir, il faut la crocheter, car si les aventuriers essaient de l'enfoncer ou même de toucher la poignée alors que la porte est encore verrouillée, une trappe située au-dessus de la porte déverse un flot de pierres sur les malheureux qui se trouvent devant (2D6 points de dégâts, la victime reste sonnée pour 1D3 rounds). Le couloir menant à la porte étant en pente, le personnage se retrouve dans la caverne, à nouveau exposé.

Point 4: Pont: Après plusieurs mètres de couloir, ils arrivent à un pont permettant de franchir une rivière souterraine. En raison du galbe du pont, il est impossible, au début, de voir ce qui se trouve derrière. Il s'agit de trois Trolls, trois ignobles créatures qui ont établi leurs quartiers là, cachant leur trésor sous le pont. Ce sont des monstres très puissants et les aventuriers n'ont pratiquement aucune chance de passer

3 TROLLS: CA:4, DV:6+6 (54 pv), 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6, ThAC0:13.
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision.

Note au DM: Les personnages doivent comprendre qu'il faut sauter à l'eau. Si personne n'y pense, l'illusionniste Deslor criera de sauter à l'eau, joignant le geste à la parole. Une fois à l'eau, vous devrez évaluer quels aventuriers risquent de se noyer car ils sont trop encombrés, et leur faire perdre quelques objets.

Point 5: Le serpent d'eau: Alors que le courant entraîne le groupe, l'un des aventuriers, de préférence le plus résistant, est attaqué par un serpent marin, quasiment aveugle, qui tente de l'étouffer et de le noyer.

SERPENT D'EAU: CA:6, DV:3+2 (26 pv), 1 Att: 1D3+1 (étreinte: dégâts 1D3 / rounds), ThAC0:17.
Attaque Spéciale: Si touche, il s'enroule autour de sa victime, - Jet d'enfoncer portes -1 pour se libérer.

Point 6: La berge: A peine arrivés sur la berge, les aventuriers seront attaqués par une sorte de grenouille géante qui a élu domicile là.

GRENOUILLE GEANTE: CA:7, DV:2 (16 pv), 1 Attaque:1D6 (Surprise 1-4, Bonds de 20m), ThAC0:19,
Attaque a +4 avec sa langue (6m) pas de dégâts mais attire vers gueule et au prochain round dégâts max
S'ils arrivent à 1a vaincre, ils peuvent s'interroger sur le moyen de rejoindre le passage. L'illusionniste Deslor prendra alors la parole pour expliquer qu'il y a un autre passage un peu plus loin. Il ne voudra pas dire d'où il tient cette information, mais jurera de sa véracité.

Point 7: Le conseil: Si les aventuriers suivent le conseil de Deslor, ils arrivent à l'entrée d'un réseau de grottes. S'ils s'approchent discrètement ils pourront surprendre un groupe d'hommes-lézards, en train de pêcher. Sinon, ce sont eux qui seront surpris par les deux créatures. Elles sont armées de tridents et de filets de pêche. Si les créatures sont vaincues, les aventuriers pourront découvrir, dans leurs baluchons, une petite quantité d'argent.

HOMMES LEZARDS: CA:5, DV:2+1 (17 pv), 3 Attaques 2x 1 D2 / 1 D18, ThAC0:19, 2 Gemmes: 500 PO,
2 Potions de Soins (liquide semblable à du lait) et une Potion d'Invisibilité (liquide argenté frémissant)

Si un homme-lézard est capturé, il ne pourra pas apporter une grande aide aux aventuriers, car sa tribu n'est jamais allée plus loin que le pont et ils ne connaissent que la rivière. Mais il pourra révéler que récemment, des hommes nombreux et bien armés, ont "ratissé" le souterrain...

Point 8: Labyrinthe de grottes: Un véritable réseau de petits couloirs enchevêtrés s'étend ici, peuplé de variétés de sales bêtes et les aventuriers devront y retrouver leur chemin.

Note au DM: Tirez 1D6 par dix minutes d'exploration, en rajoutant + 1 à chaque fois, jusqu'à ce que sorte le six, et recommencez alors au départ. Si le total est supérieur ou égal à 6, tirez 1D20 et consultez le tableau suivant:

1- 7 : Rats Géants (même nombre que les aventuriers) 8-14 : Mille-pattes Géants (1 à 3).
15-19 : 1D3 Chauve-souris par aventurier.
20 : 1 Araignée Géante.

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

MILLE PATTES GEANTS: CA:9 DV:1-1 (2 pv) 1 Attaque: 0 (poison) ThAC0: 20
Poison Paralysant (JP Poison avec bonus de +4) ou Paralysie pour 2D6 heures

CHAUVES SOURIS: CA:8 DV:1-1 (2 pv) 1 Att: 1 ThAC0:20
La nuée éteint les torches, empêche l'invocation de sort, et gêne les actions des joueurs (jets de combats: -2).

ARAIGNEES GEANTES: CA:4 DV:4+4 (36 pv) 1 Attaque: 2 D4 (poison mortel: 1 D10 rounds) ThAC0:15
Il faudra aux aventuriers 1 heure + 1D6 x 10 minutes pour trouver la sortie, ou 1 heure + D6 x 20 minutes s'ils font une carte.

Point 9: Fin du dédale: Dans le dernier couloir du dédale, celui qui mène au point 10, une colonie de Vers Putrides s'est installée. Le seul moyen de se débarrasser de ces abominables bêtes qui se fraient un chemin à travers le corps d'un homme jusqu'à son cerveau est de les brûler avant qu'elles ne pénètrent dans la chair.

VERS PUTRIDES: CA:9 DV:1-1 (1pv) S'enfonce dans la chair (provoque la mort en 1 D3 tours)
Le seul moyen de s'en débarrasser est de s'appliquer une flamme sur la blessure (Dégâts 1 D6) ou de lancer le sort « Guérison des Maladies ».
Le premier personnage à passer dans le couloir subira l'attaque de 1D4+2 vers, les suivants de 1D6 vers, ou de 1D6-3 si le personnage court. Il est donc très probable que les personnages débouleront dans la grande caverne en courant, jurant, criant et se brûlant mutuellement. Or, ce comportement risque de leur créer une grande frayeur.

Point 10: Caverne du Dragon: Comme son nom l'indique cette caverne est l'antre d'un Dragon. Au moment où les personnages arrivent dans la caverne, déjà occupés avec les Vers Putrides, ils se trouvent confrontés à la forme massive d'un Dragon Rouge endormi.

Note au DM: Vous devrez créer une atmosphère de panique, renforçant le caractère périlleux de la situation. Les personnages seront sans doute si effrayés que certains détails leur échapperont au début:

- Le dragon ne possède pas de trésor.
- Il est enchaîné au mur avec une énorme chaîne passée autour du cou.
- De plus ce dragon n'est pas endormi: il est MORT !

Une fois que les aventuriers auront remarqué ces détails, ils se rendront compte que la seule issue qui pourrait laisser passer le Dragon est barrée avec une immense grille de fer. Il y a deux autres issues possibles: un petit couloir dans la roche et une sorte de cage qui descend d'un trou du plafond. Si les aventuriers contournent le cadavre du dragon, ils se trouveront confrontés à un minuscule dragon, un bébé.

BEBE DRAGON ROUGE: CA: 0, DV: 9, (81 pv), 3 Att: 2 x 1D10 + 3D10, ThAC0:9, AI: CM.

Age: Nouveau Nés: 1 an Taille: corps 2m, queue 1m JP:8/10/9/9/11

Att Spéciale: Souffle de Feu (cône de 10mx30m de long) tous les 3 rounds - dégâts: 2D10+1

Déf Spéciale: Immunisé au Feu, Infravision 20m.

S'ils examinent encore le cadavre, ils pourront constater que le Dragon est apparemment mort d'inanition. Mais en l'examinant en détail, ils pourront comprendre que ce Dragon a été achevé, visiblement à coups de massues et que sa mort est relativement récente.

En fouillant, ils pourront découvrir que les œufs ont été saccagés et qu'en dessous, il y a encore quelques restes du trésor du Dragon.

Trésor du Dragon: 2000 PO, 4000 PA, 4 Gemmes de 600 PO, deux Potions de Soins (liquide légèrement doré) et une Potion de Lévitiation (contenant un liquide bleu), 6 bâtonnets d'Encens de Méditation, un Anneau de Protection +1 et un Parchemin pour magicien contenant les sorts suivants: "Invocation de Familier", "Identification", "Poigne Electrique", "Escalade d'Araignée", "ESP", "Nuage Puant", "Ralentissement", "Langues".

Point 11: Cage: Cette grande cage qui descend du plafond servait visiblement à descendre des victimes dans l'ancre du Dragon. Quelques ossements en témoignent. La cage peut être remontée jusqu'à la cave de la tour. Un aventurier rendu méfiant pourra remarquer que la cage est baissée sans raison apparente.

Point 12: Cave des Chauves-souris: Cette immense cave contient une énorme colonie de chauves-souris. Le passage secret abandonné au pont débouche ici. Les aventuriers pourront remarquer que des appareils bizarres sont installés un peu partout, sans pouvoir déterminer leurs fonctions. Une manette à l'entrée du passage permet de mettre en marche le mécanisme.

Note au DM: Si les aventuriers découvrent la manette et examinent le mécanisme, ils pourront comprendre qu'il s'agit d'un dispositif de déclenchement de vastes feux d'artifices à l'intérieur de la grotte ! Le déclenchement provoquerait une panique terrible chez les chauves-souris, qui s'envoleraient dans tous les sens, et vers le haut, emplissant la tour. Si une personne se trouvait alors à l'intérieur de la grotte (mais pas à l'abri dans le passage secret), elle serait fortement brûlée (3D6 points de dégâts)...

Point 13: L'escalier: Ce vieil escalier rouillé, en colimaçon, permet d'atteindre la cave. Mais s'il est utilisé, le bruit réveillera les chauves-souris et chaque aventurier devra en affronter trois. (Ou plus si vous estimez qu'il est en bonne forme).

CHAUVES SOURIS: CA:8, DV:1-1 (2 pv), 1 Att: 1, ThAC0:20.

La nuée éteint les torches, empêche l'invocation de sort, et gêne les actions des joueurs (jets de combats: -2).

Note au DM: Attention, les points 1 à 13 sont les pièces que les aventuriers auront probablement explorées à l'aller. Les pièces qu'ils parcourront au retour sont décrites ci après.

Point 14: Couloir d'évasion: Ce long couloir servait à s'évader de la tour lorsque les choses tournaient mal. Il n'y a aucun piège tout le long, mais des créatures se sont installées là: il s'agit de sortes de

grosses chauves-souris vampires, qui sucent le sang de leurs victimes grâce à une longue trompe pointue.

STRIGES: CA:8, DV:1+1 (9 pv), 1 Attaque: 1 D3 (Succion de sang : 1 D4 / round max 12pts), ThACO:17.

Note au DM: Il y en a deux par aventurier. En s'attardant, ils pourront découvrir leur nid, qui contient des œufs, une petite quantité d'argent dans un Sac de Contenance (Petit) contenant trois gemmes d'une valeur unitaire de 200 PO.

Point 15: Le retour: lorsque les aventuriers arrivent de nouveau au pont, il n'y a plus aucun Troll. Ils peuvent trouver leur trésor sous le pont, un pécule assez conséquent, une Potion de Soin (contenu ressemble à du lait), une Potion de Rapidité (liquide vert très clair), une Cape et des Bottes Elfiques (sur le squelette d'un elfe, d'ailleurs !) plus de 4 000 PO dans un sac.

LA CAVE:

Grande pièce rectangulaire, totalement vide, avec l'escalier en colimaçon d'un côté et un système de poulies pour la cage de l'autre, cette cave recèle en son milieu un couloir qui permet d'accéder à la cave de la tour. Egalement, nichée dans le conduit de la cage, une famille d'Araignées Géantes, attend un repas.

3 ARAIGNEES GEANTES: CA:4, DV:4+4 (36 pv), 1 Att: 2 D4 (poison mortel: 1 D10 rounds), ThACO:15.

Note au DM: Enchevêtré dans leur toile se trouve un squelette sur lequel pend un sac contenant 12 PO.

LE TEMPS DES EXPLICATIONS:

Avant d'aller plus loin, il convient d'éclaircir certains points de cette intrigue. Vous avez compris qu'il ne s'agit pas d'une simple exploration de donjon: un complot se trame et les aventuriers en sont l'instrument; ils risquent aussi d'en faire les frais.

Reprenons depuis le début: le prince Meliar est sur le point de s'allier au Warham grâce au mariage, ceci dans le but de conquérir un peu plus des Plaines du Vent, mais surtout pour avoir un allié contre l'Almerie, dont il convoite les riches terres. Comme il n'a nullement l'intention d'épouser la princesse, il a chargé un de ses hommes de perpétrer un attentat contre elle. L'homme, un espion infiltré en Almerie depuis longtemps, est revenu en Meridia et a fait nettoyer le souterrain afin que le passage ne soit pas trop "dur".

Les hommes sont descendus avec la cage, ont tué le Dragon qu'ils affamaient depuis longtemps et qui était prisonnier là depuis très longtemps, et d'autres monstres qui rôdaient. L'illusionniste Deslor les accompagnait. C'est ainsi qu'il a eu connaissance de l'autre passage, bien que la présence des Trolls n'ait pas été prévue.

Ensuite, une fois la princesse installée, l'homme a engagé un groupe d'aventuriers juste assez forts pour traverser le souterrain, mais pas assez pour pouvoir s'enfuir ensuite.

Il leur a adjoint l'illusionniste qui devait surveiller que tout se passait comme prévu et leur a confié un parchemin sur lequel était placé un sort qui provoquerait une puissante explosion s'il était lu, tuant le lecteur à coup sûr.

Mais le roi avait encore prévu une étape supplémentaire à son plan: l'homme qui avait employé les aventuriers devait être retrouvé et, étant un espion Almérien, un incident diplomatique s'ensuivrait assurant à Meliar l'alliance du Warham et une excuse pour attaquer l'Almérie.

Seulement l'homme, ayant pris connaissance de cette partie du plan par ses propres sources, et étant de toute façon un mercenaire par nature, prit la fuite (après le départ des aventuriers), vers l'Almérie, tramant déjà sa vengeance.

Au moment où les aventuriers arriveront dans la cave de la tour, ils devaient déjà avoir compris que l'illusionniste est fortement suspect, qu'ils ne sont peut-être que des pions dans une machination qui les dépasse, et qu'ils sont sans doute entrés dans un guet-apens. S'ils tentent à ce moment de faire demi-tour, l'illusionniste tentera de les convaincre, puis les menacera, pour enfin donner l'alerte: des hommes d'armes trois fois supérieurs en nombre et bien plus puissants arriveront alors, et il ne restera qu'à prendre la fuite.

Les aventuriers peuvent aussi confronter l'illusionniste dans un endroit sûr: il vendra chèrement sa vie s'il n'a pas d'autre choix, et tentera de s'enfuir pour prévenir les gardes.

Mais s'ils le tuent, ils pourront confirmer leurs doutes: il porte sur lui un passe-droit auprès des Gardes de Meridia et du Warham, précisant notamment qu'il s'est introduit dans la tour sur ordre du roi lui-même !

La dernière solution consiste à monter dans la tour. Si l'un des personnages s'aventure dans la tour, caché ou invisible, il pourra voir une quinzaine de gardes embusqués près de la chambre de la princesse. Ils peuvent alors aller remettre le message ou kidnapper la princesse, et créer la confusion nécessaire à leur évasion de plusieurs façons:

- Grâce au bâton d'illusions de l'illusionniste, s'ils l'ont tué.
- En déclenchant le feu d'artifice dans la cave, provoquant l'affolement des Chauves-souris.
- En se laissant arrêter et en remettant le message au chef des gardes, qui n'en connaît pas le contenu, mais uniquement si l'illusionniste n'est pas là pour l'empêcher de l'ouvrir.

Notez enfin que la princesse se trouve au troisième étage de la tour, les deux étages inférieurs n'étant qu'une salle à manger (déserte) et les logements des servantes (endormies).

A vous d'agencer cette dernière partie de l'aventure de la meilleure façon possible. Enfin, lorsque les aventuriers débouchent dans la tente en sortant du passage, si vous estimez qu'ils ont trop mal joué ou qu'ils s'en sont sortis trop facilement, un groupe de barbares peut les attendre (trois fois plus nombreux). Le combat doit être interrompu, dès qu'il tourne trop mal, par l'irruption de nuées de chauves-souris qui créent un désordre suffisant à la fuite du groupe.

Enfin, il est conseillé de s'arranger pour que le jeune guerrier, Teril, ne survive pas à la fin de l'aventure.

CONCLUSION:

Krenn, le guide, n'aura bien sûr pas attendu les aventuriers. Ils devront retrouver leur chemin eux-mêmes, pourchassés par les barbares du Warham, puis la garde Méridienne (qui, rappelons-le, possède leur signalement et pourra les identifier). La maison de leur employeur sera abandonnée s'ils y vont. S'ils ont enlevé la princesse, faites-leur comprendre que la vie de celle-ci ne peut être négociée: on les abattra avant qu'ils aient eu le temps d'effectuer leur proposition.

Si vous jouez cette aventure indépendamment, concluez-la en leur permettant d'échapper, mais sans la princesse. Mais si vous jouez la campagne, encouragez-les à la vengeance, à la poursuite de l'homme mystérieux qui les a engagés et dont l'origine semble bien être l'Almérie...

Par Martin LATALLO

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : PLAN

