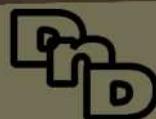


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LE RUBIS SANGLANT



LE RUBIS SANGLANT

SCENARIO POUR 2 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5

AUBERGE DES TROIS EXISTENCES:

C'est dans cette vieille auberge mal famée sur la route de Gerü, ville marchande de la région de Kölmats que les joueurs entendent parler pour la première fois du Rubis Sanglant.

Un vieil ivrogne du nom de Balthar ne peut s'empêcher de mettre en cause cette pierre à chaque fois qu'il jure, et cela se produit fréquemment car il est occupé à perdre toute sa maigre fortune à un jeu de hasard: le Fatalis.

Les joueurs sont tout à fait libres de se joindre à lui pour lui gagner un peu d'or ou bien encore pour lui soutirer des informations sur ce mystérieux Rubis Sanglant.

Le fatalis, jeux d'auberge :

Le fatalis se joue tout seul ou à plusieurs, face à un adversaire qui centralise les mises et paye les gains. Chaque joueur doit lancer 1 D6 quatre fois de suite, choisissant à chaque fois s'il additionne ou soustrait le montant de son dé au total général.

Le but du jeu est d'arriver à un total qui procure un gain maximal selon la table des mises ci-dessous, sans toutefois perdre sa mise avec un total pair ou subir une perte supérieure à sa mise.

CHIFFRE	GAIN OU PERTE	CHIFFRE	GAIN OU PERTE	CHIFFRE	GAIN OU PERTE
1	gain de 10x la mise	9	gain 3x la mise	17	perte 5x la mise
2	perte de la mise	10	perte de la mise	18	perte de la mise
3	perte de 10x la mise	11	perte 3x la mise	19	gain 5x la mise
4	perte de la mise	12	perte de la mise	20	perte de la mise
5	gain 5x la mise	13	perte 3x la mise	21	perte de 10x la mise
6	perte de la mise	14	perte de la mise	22	perte de la mise
7	perte 5x la mise	15	gain 3x la mise	23	gain de 10x la mise
8	perte de la mise	16	perte de la mise	24	perte de la mise

BALTHAR:

Humain de 65 ans Guerrier 1° niveau

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

Dextérité: 15 Charisme: 9, AI: CN

Or: 400 PO, Potion de Soins.

Balthar est loin d'être l'ivrogne qu'il prétend être. C'est en fait un magicien qui cherche à s'emparer du Rubis Sanglant en vue de comploter.

Il se laissera complaisamment insulter et rudoyer par les joueurs, car son but est de les convaincre d'aller chercher le Rubis, s'évitant à lui-même tous les dangers d'une telle entreprise. Il est autométamorphosé en simple guerrier et en cas de combat, il s'enfuira prestement, incapable de se battre sous la forme qu'il a choisie.

Si tout se passe bien, il racontera l'histoire du Rubis aux joueurs espérant déclencher leur convoitise naturelle et les suivra très discrètement dans leur quête.



En cas de succès, s'ils découvrent le Rubis Sanglant, ce dont il doute fortement, il se fera connaître et exigera qu'ils lui livrent le joyau. (Voir chapitre EMBUSCADE)

HISTOIRE DU RUBIS SANGLANT:

Il y a près de 6000 ans, le Royaume de Mamnon vivait en paix, gouverné par le Roi Bhutra, un homme sage et bon. Le royaume voisin de Ratyji, le pire ennemi du peuple Mamnique était quant à lui commandé par un magicien maléfique du nom de Nekros.

La justice du roi Bhutra était réputée bien au delà des frontières de son royaume et il arriva un jour qu'un sujet de Nekros vint chercher une justice plus équitable à la cour de Bhutra. Le roi de Ratyji en conçut une colère noire et décida d'assassiner son ennemi de toujours. Cependant, il eut beau engager des spadassins, tendre des embuscades ou empoisonner la nourriture du roi, il ne parvint jamais à le tuer, comme si ce dernier était protégé par une puissante magie.

Pour contrer cette bonne étoile, il décida de créer une arme magique qui parviendrait à percer les défenses de son ennemi. Il sacrifia 50 fois 50 vierges et garda leur sang frais avant de prononcer les terribles incantations qui ouvrent des seuils interdits.

Une fois l'enchantement terminé, Nekros eut entre les mains une gemme de toute beauté, aussi rouge que le sang des pauvres innocentes qui avaient servi à sa fabrication: le Rubis Sanglant. Il fit tailler cette pierre pendant 1 année complète, n'étant jamais content du travail des joailliers de son royaume. Quand il fut enfin satisfait, le Rubis avait pris une forme effilée et tranchante. Il fabriqua ensuite une flèche avec cette pointe et confia son plus bel arc magique à son archer le plus adroit, ce dernier ayant pour mission de tuer le roi Bhutra.

Ce sbire parvint effectivement à tuer le monarque et le chaos s'empara de la province de Mamnon. Personne ne sut faire régner l'ordre et une fois que le roi eut trouvé une sépulture dans les souterrains de son palais, la ville périclita petit à petit pour finir par tomber dans l'oubli.

On raconte que cette pierre maudite est enterrée avec sa victime, personne n'ayant osé la retirer du crâne du vieux roi. Si le Rubis tombait entre de mauvaises mains, des conspirateurs seraient à même de tuer n'importe quel dirigeant car le Rubis Sanglant est une pierre tueuse de souverain...

A LA RECHERCHE DU ROYAUME OUBLIE DE MAMNON:

Il ne sera pas facile de trouver des informations sur l'ancien royaume de Mamnon. Le temps a effacé beaucoup d'écrits de cette époque. On raconte que la Grande Bibliothèque Centrale du royaume recèle sans doute les informations désirées mais son accès est très cher (5000 po) et strictement réglementé.

Si les joueurs n'ont pas cet or ou s'ils préfèrent ne pas être interrogés sur le motif de leur quête par le Bibliothécaire Dépositaire du Savoir, il leur reste une autre solution: faire appel à la magie divinatoire pour trouver des indices qui leur permettent de localiser cette antique province.

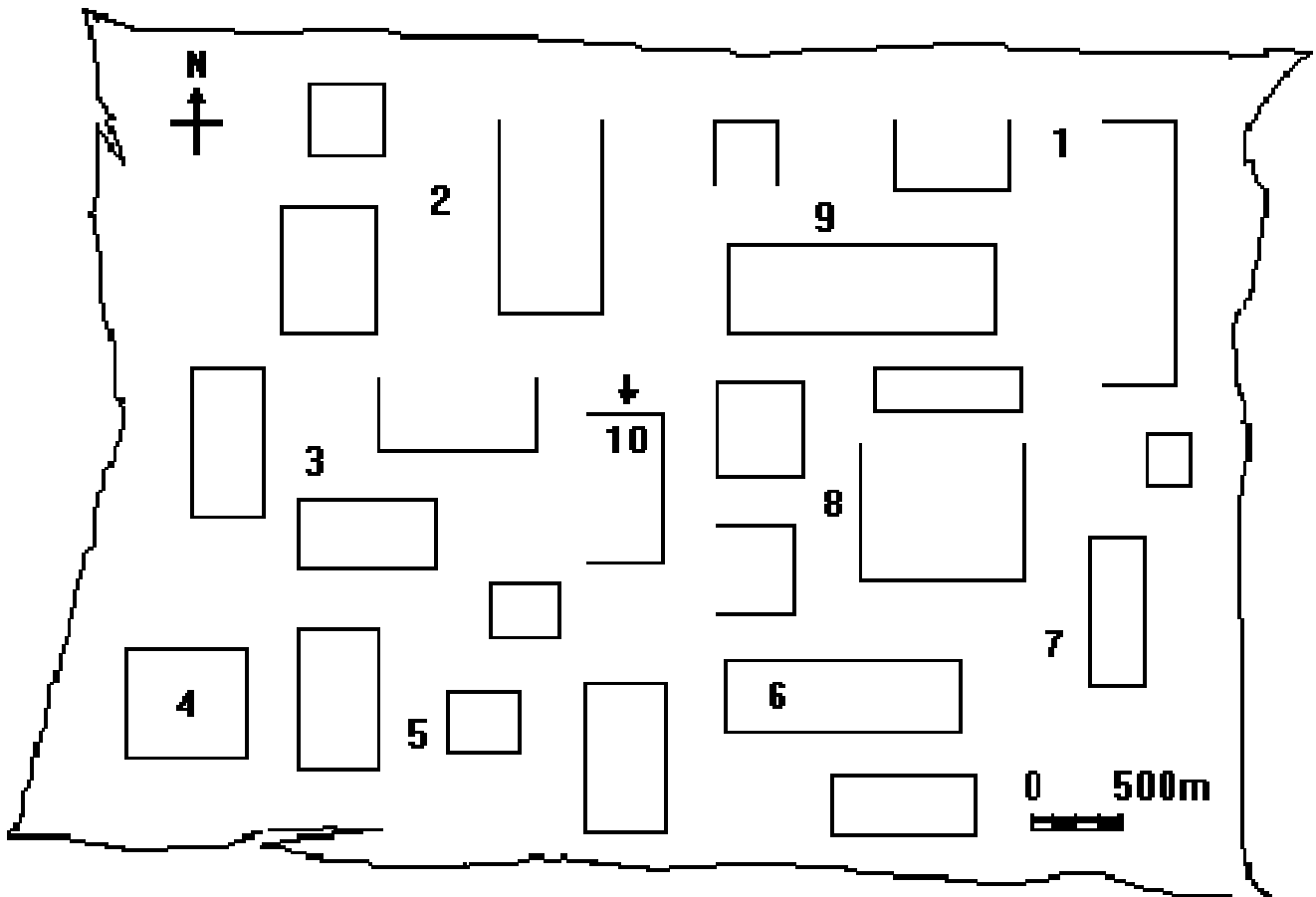
Au cas où ils seraient incapables de trouver l'endroit, il est fort probable que Balthar leur viendrait en aide de manière subtile, sans se dévoiler bien sûr.

S'ils sont efficaces et chanceux, les joueurs apprendront que la capitale de cette contrée est Azunia. Le roi y habitait, dans un palais de toute beauté.

Les anciennes cartes localisent cette région de manière précise mais il leur faudra entreprendre un long voyage pour s'y rendre (5000 km environ). Selon l'humeur du Maître de Jeu, ce voyage peut s'avérer être une promenade de santé ou un véritable enfer...

LES RUINES D'AZUNIA:

A perte de vue, le paysage qui s'étend évoque désolation et décrépitude. La cité qui gît dans cette plaine a sans aucun doute été fastueuse et riche, mais aujourd'hui, les cadavres des bâtiments effondrés évoquent plus un champ de bataille qu'un lieu d'habitation. La végétation a progressivement détérioré les façades des constructions et le temps a lentement rongé les toitures et les murs pour ne laisser que des carcasses délavées par les intempéries. Bien peu de bâtiments subsistent encore et il semble difficile d'imaginer leurs formes antérieures. Partout où se pose le regard, l'uniformité et la ruine laissent une impression de cendre, un goût amer et un sentiment de révolte face à la folie des hommes.



Selon l'endroit d'arrivée et le chemin qu'ils prennent pour explorer les ruines d'Azunia, les joueurs risquent de faire des rencontres différentes. Ils devront explorer la ville tant qu'ils ne trouvent pas l'entrée du souterrain, sous le palais du roi Bhutra.

RECAPITULATIF DES RENCONTRES DANS LES RUINES

Rencontre 1: 1 D12 Goules

Rencontre 2: 1 D4 Bêtes Eclipsantes

Rencontre 3: 1 D12 Mille-pattes Géants

Rencontre 4: 1 Ankheg - Trésor: 600 po, 1 Onguent de Keoghtom

Rencontre 5: 4 Monstres Rouilleurs

Rencontre 6: 2 Gelées Ocres

Rencontre 7: 1 Couple de Leucrotta

Rencontre 8: 1 Scorpion Géant

Rencontre 9: Troll nommé Sigmund - Trésor: 68 po, 3 Potions soins

Rencontre 10: Palais de Bhutra - Entrée du souterrain, 10 Troglodytes

LES SOUTERRAINS DU ROI BHUTRA:

Les sous-sols du Palais du Roi Bhutra ont été partiellement détruits par des éboulements, les fondations semblent assez précaires et les risques d'effondrement sont réels. Les endroits encore accessibles depuis l'extérieur sont devenus le repaire d'une colonie de Troglodytes. Ces derniers se heurtent à de nombreux dangers dans les souterrains et subissent régulièrement des pertes. Ce milieu bien qu'hostile présente toutefois l'avantage de les mettre à l'abri de la lumière du jour.

Le plafond est à tous les endroits à une hauteur de 5 mètres, les couloirs sont en pierre de taille, le sol par endroit en marbre blanc conserve des vestiges de faste, mais il est en majorité en terre battue, les pillards s'étant occupés des moindres richesses négociables.

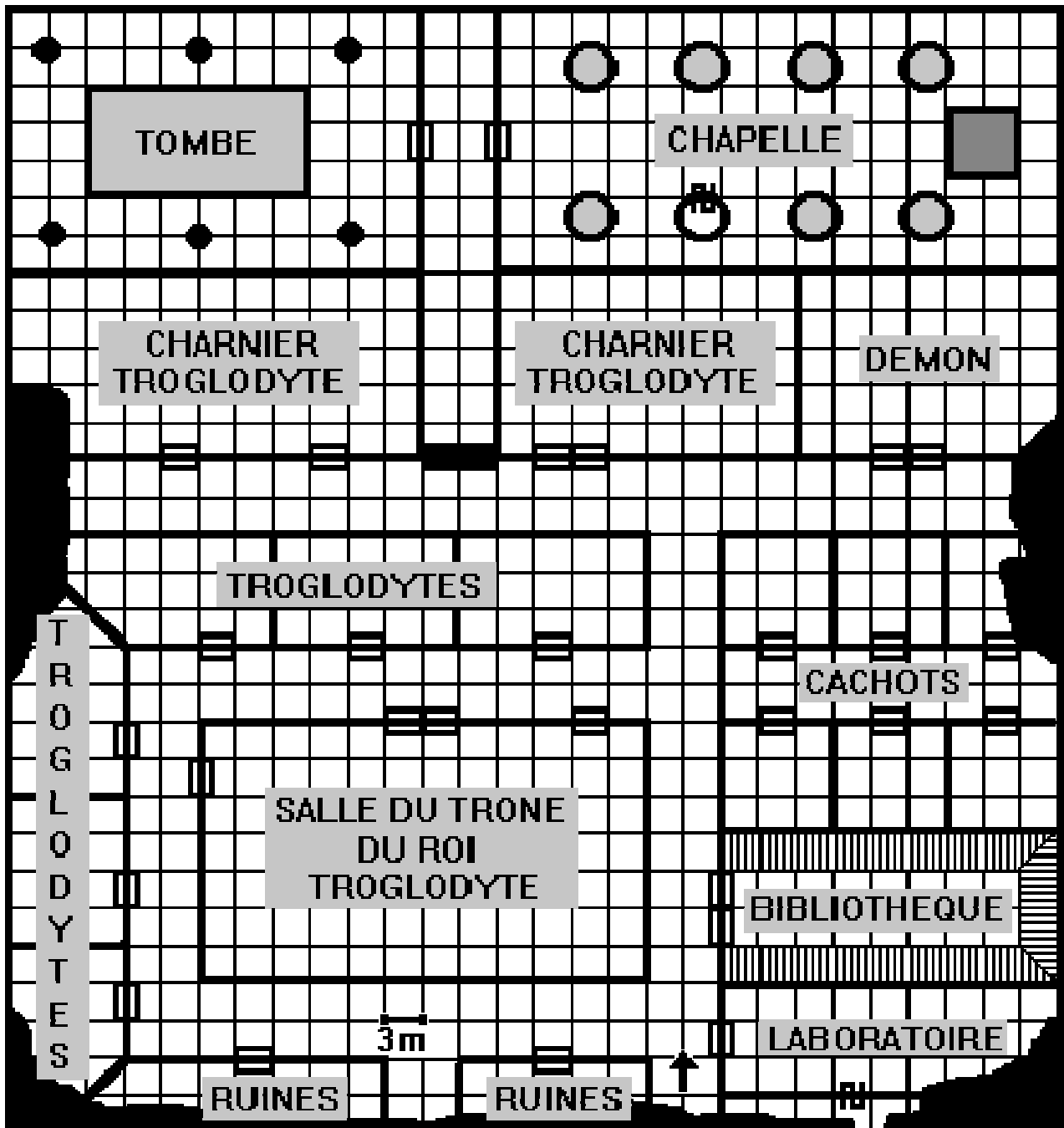


TABLE DE RENCONTRE ALEATOIRE DANS LE SOUTERRAIN (1 D20) :

(Effectuer un tirage toutes les 4 heures de présence des joueurs)

1-2: 1 D4 Vers Charognards	8: 1 Vase Grise
3-5: 1 D4 Goules	9-15: 1 D12 Troglodytes
6-7: 1 Gelée Ocre	16 et +: Rien

Les deux salles en ruine: - La première salle est une ancienne armurerie. Des éboulements ont partiellement enseveli les armes et les armures. La plupart du matériel est endommagé mais les joueurs pourront découvrir les objets suivants:

ARMES	ARMURES
5 Epées Longues	3 Armures de Cuir
3 Epées Courtes	4 Cottes de Mailles
2 Cimeterre	1 Armure de Cuir clouté
1 Dague +1	3 Boucliers en Fer
1 Epée Longue +1	5 Boucliers en Bois
6 Dagues	1 Lorica

La deuxième salle est une réserve de nourriture. Des tonneaux éventrés laissent apparaître du grain moisi et de la farine avariée. Des vieilles caisses en bois vermoulu contiennent encore de la viande séchée, presque momifiée, aussi dure que de la pierre. La salle ne contient rien de précieux et ne recèle aucun danger.

Les six chambres occupées par les troglodytes: Il s'agit d'anciennes chambres de domestiques qui ont été occupées par la tribu de Troglodytes. Le clan des créatures comporte 57 individus (mâles et femelles confondus). 10 individus ont été rencontrés à la surface à l'entrée du souterrain, 15 autres se trouvent dans la salle du trône de leur roi, il reste donc 32 Troglodytes dans les chambres (moins les éventuelles rencontres aléatoires dans les couloirs). Selon l'heure de la journée, les Troglodytes auront des activités différentes mais s'ils aperçoivent les joueurs, ils les attaqueront farouchement. Il y a 50% de chances pour que les bruits du combat amentent les créatures des chambres voisines; et si c'est le cas, il y aura 70% de chances supplémentaires pour que les Troglodytes de la salle du trône (le roi y compris) soient alertés et se joignent au combat.

TROGLODYTES: CA:5 DV:2 (16 pv) 3 Attaques à mains nues: 1 D3 / 1 D3 1 D4+1 THACO:16.

Attaque spéciale: Odeur Répugnante (JP poison ou perte 1 pt force par round).

Défenses spéciales: Camouflage, surprise de l'adversaire 1-4.

Salle du trône du roi troglodyte: L'utilisation première de cette salle semble difficile à deviner. Actuellement, c'est le repaire du chef de la tribu des Troglodytes. Ce dernier s'est proclamé Roi et la salle a été ridiculement aménagée pour évoquer un semblant de faste: Un vieux fauteuil recouvert de tissus arrachés des murs fait office de trône, tandis que des tapis mités et des vieux vases en terre cuite servent à la décoration extérieure. Le Roi avec 15 de ses meilleurs guerriers est occupé à rendre une parodie de justice quant au partage des restes d'un corps humain entre deux de ses sujets, prêts à se quereller.

ROI TROGLODYTE: CA:2 DV:4 (32 pv) 3 Attaques à mains nues: 1 D3 / 1 D3 1 D4+1 THAC0:15
Attaque spéciale: Odeur Répugnante (JP poison ou perte 1 pt force par round).

Les cachots: Ce sont les anciennes geôles du roi Bhutra. Si les joueurs sont vaincus par les Troglodytes, il y a fort à parier qu'ils seront enfermés dans ces prisons dans l'attente de leur mise à mort. Ils rejoindront ainsi le seul et unique prisonnier, un certain Janis Verte-Feuille, un Hobbit affable qui leur sera redevable s'ils daignent le libérer.

JANIS: Hobbit de 46 ans Voleur 3° niveau
PV: 18, CA: 6, Force: 14, Intelligence: 15, Sagesse: 9, Constitution: 14,
Dextérité: 18, Charisme: 14
AI: Chaotique Neutre

Bibliothèque: Ce lieu de culture a été saccagé par les Troglodytes. Des excréments et des ordures sont mêlés à des centaines d'ouvrages déchirés et brûlés. Quelques livres sont encore en place sur les étagères et en fouillant minutieusement, outre les informations relatives au règne de Bhutra, les joueurs pourront peut être découvrir (25% de chances) un grimoire en cuir noir et or.

Grimoire:

Niv 1: Chute de Plume, Lecture de la Magie, Ecriture, Projectiles Magiques
Niv 2: Invisibilité, Image Miroir, Ouverture
Niv 3: Rapidité, Vol

Laboratoire: Cette pièce est un véritable capharnaüm. Tout a été pillé, saccagé, détruit méthodiquement avec un acharnement particulier. Dans un amas de tables, de chaises, de braseros, de chaudrons, d'amphores, de flacons, de fioles, d'alambics, de cornues, de verreries brisées, de récipient fendus et d'instruments de mesure plus tellement précis, les joueurs auront bien du mal à détecter le passage secret du mur sud. Il permet d'accéder à une pièce presque entièrement recouverte d'éboulis.

C'était le lieu de stockage des potions réalisées. La plupart des fioles ont été brisées par l'effondrement du plafond. Les joueurs pourront tout de même découvrir avec un peu de recherche les potions suivantes: 2 Potions Super Soins, 1 Potion Vol, 1 Potion Héroïsme, 1 Potion Autométamorphose.

Les deux salles charnier des troglodytes: Ces deux salles servent de cimetière à la tribu Troglodyte. La communauté subit de nombreuses pertes à cause de la porte qui interdit l'accès à la tombe du Roi Bhutra. Cette porte magique est redoutée et vénérée par tous les habitants du souterrain car son contact est mortel (voir chap PORTE MAGIQUE). Chaque semaine, des Troglodytes tentent de l'ouvrir et cela se solde inmanquablement par une mort atroce. Les courageux volontaires sont transportés dans les deux salles funéraires où leurs dépouilles servent de repas à deux Nécropages (deux dans la même pièce ou un dans chaque pièce, selon la volonté du maître de Jeu).

Il s'exhale de ces pièces une horrible odeur de chair en décomposition avancée. Le sol est rendu glissant par un jus noirâtre et toute progression est difficile (toute action effectuée avec un malus de 2). La quinzaine de cadavres à moitié rongés semble onduler sous l'action de la multitude de vers qui les rongent. Des lambeaux de chairs et des membres arrachés peuvent indiquer aux éventuels curieux la présence des Nécropages.

NECROPHAGES: CA:5 DV:4+3 (35 pv) 1 Attaque avec les griffes: 1 D4 THAC0:15.
Attaque spéciale: Absorption d'énergie (perte de 1 niveau au toucher).
Défense spéciale: Touché uniquement par les Armes Magiques ou en Argent.



Salle du démon: Dans cette salle envahie de ténèbres éternelles, ce Démon Type I libre de toute servitude a élu domicile. Ayant rapidement soumis la tribu de Troglodytes, il a acquis un statut quasi divin aux yeux de ces faibles créatures. Il leur impose des sacrifices réguliers et c'est sans doute le sort qui attend tout aventurier capturé par les Troglodytes. C'est un être assoiffé de sang qui ne pense qu'à tuer et déchiqueter...

DEMON: CA: 0, Mvt : 12" / 18», DV: 8: 64 PV, NB D'ATTAQUES: 5, DEGATS: 1-4 / 1-4 / 1-8 / 1-8 / 1-6
POUVOIRS: Détection Invisibilité, Télékinésie, Seuil (10%), Ténèbres 1,5 m.
RM: 50%, Int: 6, AI : CM, TAILLE: G, PSY: Sans.

Porte magique: Cette lourde porte de bronze à double battants est l'ultime rempart avant la tombe du Roi Bhutra. Conçue par de puissants clercs pour éviter toute intrusion dans le mausolée, elle est couverte de Glyphes de Garde permanentes infligeant 34 points de dégât dus à l'électricité (moitié si JP réussi). Cette protection semble avoir été efficace jusqu'à maintenant puisque la porte n'a jamais été franchie depuis...

La chapelle: Cet endroit de culte est décoré de manière très chargée: un style d'inspiration baroque avec des bas-reliefs sculptés dans la pierre, un bénitier représentant un casque de soldat, des colonnades à volutes, une voûte ouvragée et des grilles en fer forgé qui ferment de petites alcôves abritant des statuettes de Dieux oubliés depuis longtemps.

Le lieu est désert, le sol est couvert de poussière car l'endroit n'a pas été fréquenté depuis la mort du roi. En cherchant avec attention, les joueurs pourront s'apercevoir qu'une des colonnes est creuse, et comporte un passage secret qui permet d'accéder à une cache où se trouvent quelques objets de culte en or (valeur 400 po), 4 fioles d'Eau Bénite et 3 Potions de Soins.

Le bénitier est rempli d'une eau limpide qui irradiera la magie en cas de détection. Toute personne qui y trempe sa main sera sous l'effet du sort bénédiction pendant 4 heures (l'eau sortie du bénitier perd définitivement tout pouvoir magique).

Tombe du roi Bhutra: Cette crypte est décorée avec faste et bon goût. Le sol est en marbre rose et les murs sont recouverts d'une tenture de velours noir et or, couleurs qui représentent les armoiries du roi. Cette pièce ne semble pas avoir été affectée par les ravages du temps et tout semble neuf et récent. Le cercueil du souverain est en porphyre. Il est recouvert d'un gisant qui représente le roi allongé, avec une superbe épée le long du corps. Tout autour du monument funéraire se trouvent 6 statues de créatures hideuses dans des postures de recul et de crainte, comme si l'artiste avait voulu évoquer la puissance du roi, même mort, face aux créatures abyssales.

Il faut la force d'au moins deux personnes pour déplacer le couvercle du sarcophage. A l'intérieur, le corps du Roi Bhutra est allongé, reproduisant fidèlement la position du gisant. Le Rubis tant convoité est enfoncé dans le crâne décharné du Roi. S'en emparer ne présente aucune difficulté particulière, mais si les joueurs restent pendant plus de 3 rounds dans la salle, le sort de Stase Temporelle lancé sur la pièce prend fin. Le temps reprend son cours, libérant de leur longue hibernation les 6 statues qui sont en fait des Gargouilles.

GARGOUILLES: CA:5 DV:4+4 (36 pv) 4 Attaques / round: 1D3 / 1D3 / 1D6 / 1D4 THAC0:15
Défense spéciale: Touché uniquement par les Armes Magiques.

EMBUSCADE:

Quand les joueurs en possession du Rubis regagneront les ruines de la surface, ils auront une bien désagréable surprise. En effet, Balthar les a suivis et manipulés pour récupérer la Gemme et l'utiliser pour son propre compte. Il interpellera les joueurs en se dévoilant sous sa véritable identité, fermement décidé à leur reprendre le joyau (en cas de résistance, quelques cadavres de plus ne lui donneraient pas spécialement de remords). Bien sûr, si les joueurs n'ont pas une morale inflexible, il leur proposera peut-être de travailler pour lui et leur exposera ses projets d'assassinat à l'aide du Rubis, mais ça, c'est une autre histoire...

BALTHAR: Humain de 40 ans Magicien 7° niv

PV: 26, CA: 5, Force: 12 Intelligence: 18 Sagesse: 14 Constitution:

14 Dextérité: 18 Charisme: 13

AI: Neutre Mauvais

Magie:

Niv	1	2	3	4
Nb	4	3	2	1



Grimoire:

Niv 1: Lecture Magie, Détection Magie, Ecriture, Main Brûlantes, Bouclier Saut, Serviteur Invisible, Projectile Magique, Sommeil, Charme

Niv 2: Corde Enchantée, Détection Invisibilité, Image Miroir, Ténèbres 5m Toile d'Araignée, ESP, Peur

Niv 3: Boule de Feu, Foudre, Vol, Dissipation Magie, Paralysie

Niv 4: Autométamorphose, Globe Mineur Invulnérabilité, Embroussaillement

Niv 5: Distorsion des Distances

Possessions: Anneau de Protection +1, Cape elfique, Poussière Disparition (18), Bâtonnet de Givre (14), Potion de Soin, Potion d'Autométamorphose

ANNEXE: POUVOIRS DU RUBIS SANGLANT (Valeur: 25 000 po Xp: 5000)

Cette gemme de la taille d'une pointe de flèche est couleur rouge profond. Il s'agit d'une arme maléfique destinée à tuer de manière définitive, sans résurrection possible, les personnes d'alignement loyal bon et/ou les souverains (JP sous "Mort Magique" avec un malus de 3 si la victime est Loyal Bon et -5 cumulatif si elle possède un titre royal. Ex: Un Roi Loyal Bon: JP Mort Magique avec un malus de 8).

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013