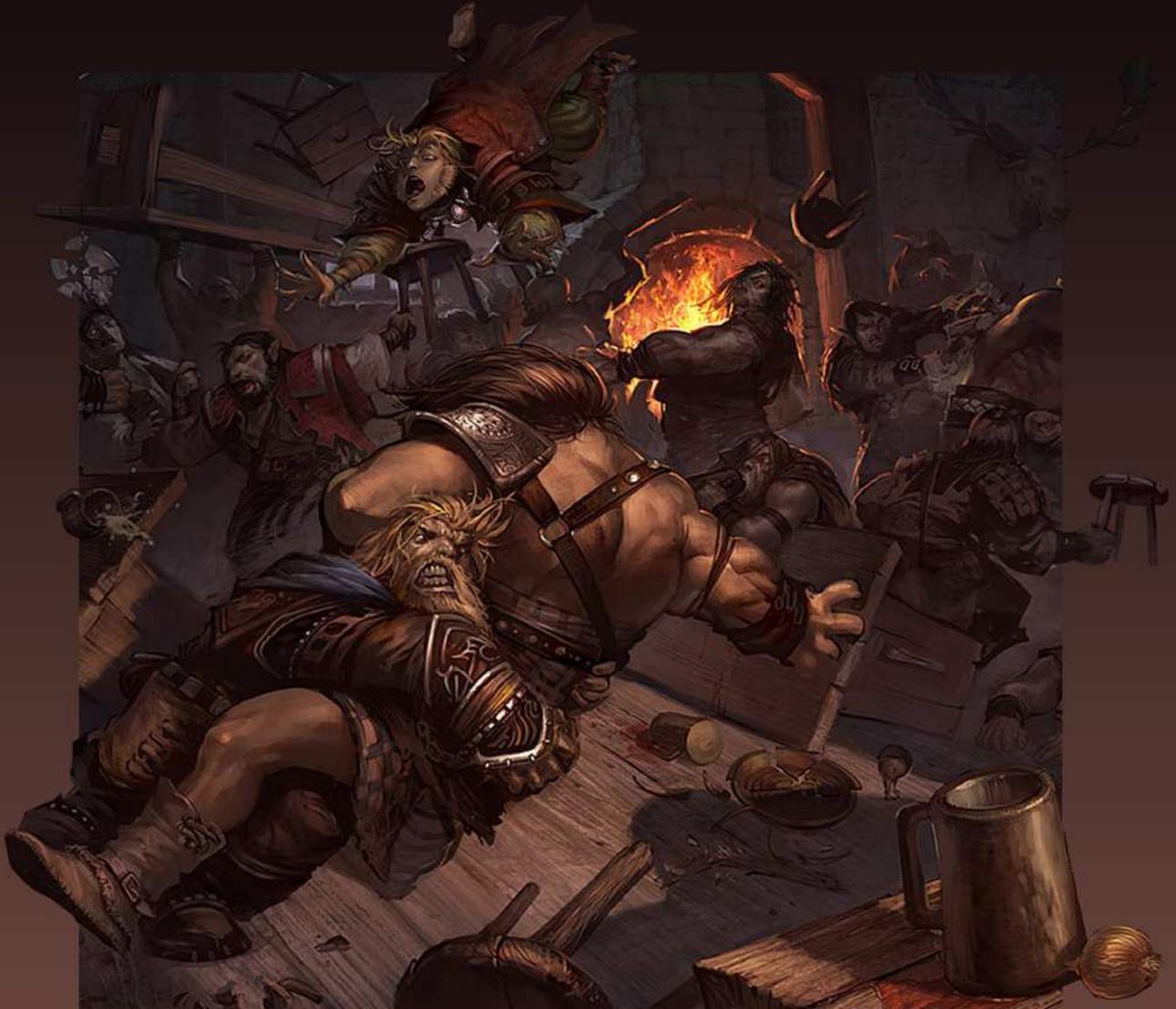


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LE SECRET DE LA CORNE



DND, INC.  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

# LE SECRET DE LA CORNE

## SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

### INTRODUCTION:

Le soleil inonde la cité portuaire d'Orso de ses rayons bienfaisants, tandis que les aventuriers flânent sur la place du "Saphir d'Or". Comme tous les jours, une grande animation y règne et seul un attroupement, autour du bâtiment de la milice locale, attire le regard. A côté de la porte principale, sur un panneau prévu à cet effet, se trouve ce qui semble monopoliser l'attention de tous: une grande affiche en vélin.

Offre forte récompense à qui trouvera mon fils !  
Pour plus de détails, s'adresser à Fogos, rue du pigeonier  
Entrevues assurées.

Fogos est un marchand connu dans toute la ville (description: petit boudiné et "bête". Sa bêtise n'ayant d'égal que sa cruauté). Déjà quelques personnes prennent la direction de la rue du Pigeonnier, visiblement intéressées par l'annonce.

### CHEZ FOGOS:

La villa de Fogos est splendide: s'étendant sur deux étages, elle fut construite par l'un des plus grands architectes et possède une symétrie parfaite. Un grand jardin l'entoure, protégé par une haute grille gardée par deux Rangers. Toutefois, ils ne poseront aucun problème pour faire entrer ceux venant pour l'annonce. A l'intérieur de la demeure, ils seront accueillis par un majordome chétif, visiblement mal nourri (et portant des traces de coups de fouets), qui leur fera mille courbettes en les invitant à patienter quelques instants.

Ici, tout est luxe: tapis riches et soyeux, lustres brillants d'une multitude de feux, tableaux rares et objets en or sont fréquents. Mais attention à ceux qui voudraient dérober quelque chose : l'esclave veille et les gardes sont nombreux.

10 GUERRIERS Niv 3: Pv:25 CA:5 (Cotte de Maille et Bouclier)  
Att:1 THAC0:16, Deg:1D8 (Epée Longue)

Après un bref instant, un homme d'une carrure impressionnante (plus de deux mètres) et dont les vêtements rappellent ceux des bandits de grand chemin, descend du premier et passe devant le salon où attendent les aventuriers.

En les voyant, il sourit de toutes ses dents (il lui en manque quatre au moins) et, faisant mine de s'adresser aux cinq hommes qui le suivent, claironne: "*Allons compagnons ! Dépêchez-vous ! Nous avons un gosse à retrouver et une prime à toucher ! Et gare à ceux qui se trouveront sur notre chemin !*". Puis il sort de la villa, ses hommes trotinant derrière lui.

Sur ce, l'esclave les prie de bien vouloir le suivre, et les conduit au premier étage, dans le bureau de son maître.

Assis sur son tas de graisse, Fogos invite les aventuriers à entrer et à s'installer sur des chaises disposées devant son bureau. Son visage n'est pas sans rappeler celui d'un bouledogue, si ce n'est la lueur d'intelligence fréquemment présente dans les yeux de cet animal. Couvert d'une multitude de colliers en or massif (qu'il n'arrête pas de tripoter avec ses petits doigts boudinés), Fogos agit et parle de façon pédante:

*"Messieurs ! Si je lance cet appel désespéré, c'est parce que depuis hier soir, le sang de mon sang, la vie de ma vie, mon fils, Fogosoïd a disparu ! Pourtant, ses gardes du corps - si je les retrouve ceux-là, j'en fais des eunuques !- étaient avec lui... Et on disparu aussi ! Ou plutôt, à mon avis, ils ont fui, redoutant ma terrible colère ! Mais je m'égare... Aidez-moi à retrouver mon fils et vous serez grassement récompensés."*

Si on l'interroge, Fogos déclarera que son fils se rendait tous les jours au Temple de Visha, où il étudiait avec le Sogar, "Maître lettré". C'est sur le chemin du retour que son fils a disparu. Quant à son escorte, tous les hommes qui la composent sont de fidèles serviteurs de sa famille et sont donc au-dessus de tout soupçon. Evidemment, il reconnaîtra être jaloué et envié par plein de monde (et surtout ses concurrents), mais quoi de plus normal lorsqu'on est aussi intelligent et habile en affaire que lui.

Ensuite, il priera les aventuriers de partir immédiatement à la recherche de son fils et de lui faire part de leurs découvertes aussitôt que possible.

### **SOGAR, LE MAITRE LETTRE:**

Sogar est un petit homme sec, à l'allure austère. Il recevra les héros sans aucun ménagement, probablement agacé par ces questions incessantes au sujet de Fogosoïd (les aventuriers ne sont pas les premiers à être venus). La seule chose qu'ils apprendront de lui (excepté le fait que la bêtise est une tare qui se transmet de père en fils) est la confirmation que les gardes personnels de l'enfant sont venus le chercher en fin de journée, comme d'habitude. Après, il n'a aucune idée de ce qui a pu lui arriver. Sans doute celui-ci a-t-il voulu, comme ça lui arrive parfois, s'arrêter jouer au Parc de la Corne avant de rentrer chez lui.

Après ce long discours, il invitera les joueurs à sortir. En partant, ils croiseront l'homme qu'ils avaient précédemment vu chez Fogos, toujours accompagné par ses gueux.

### **LE PARC DE LA CORNE:**

Le Parc de la Corne est une des merveilles de Fresgard. D'une incroyable beauté, c'est le lieu privilégié des enfants, flâneurs et amoureux en tout genre. Tout ici n'est que paix et harmonie. Il doit sa réputation à la corne de licorne qui se trouve en son centre, posée sur un piédestal où est gravé un texte en l'honneur de celui qui la ramena à Orso:

"En l'honneur de Faralain véritable héros qui ramena la corne à Orso"
---

C'est là que nos héros apercevront deux hommes portant l'uniforme de la milice locale. Ils reconnaîtront aisément l'un des deux: il s'agit de Gavalorn, le chef de la milice.

Ils interrogent un enfant sur un des nombreux bancs du parc. S'ils tendent l'oreille aux déclarations de l'enfant, ils apprendront que Fogosoïd est effectivement venu jouer hier avec lui et d'autres enfants, mais que tous à l'exception du disparu sont rentrés chez eux à la tombée de la nuit. C'est à ce moment là, alors qu'ils allaient s'adresser à l'homme qui l'accompagnait, que Gavalorn remarqua la présence des personnages.

De grande stature, il apparaît comme quelqu'un de sympathique, d'avenant. Son regard bleu acier semble évaluer les aventuriers tandis que l'enfant retourne jouer avec ses compagnons. Lui aussi recherche le fils de Fogos et invitera les héros à venir le trouver à la moindre nouvelle (il ne leur apprendra rien qu'ils ne savent déjà).

Il leur présentera l'homme qui les accompagne comme étant son meilleur adjoint et ami: Vorx. Si les joueurs interrogent les enfants, ils n'apprendront rien de plus que ce qui a déclaré l'enfant à Gavalorn.

### **DES BRUMES DANS LA NUIT:**

Le reste de la journée se passera sans anicroche. Les aventuriers pourront se reposer en vue d'une soirée mouvementée.

Si les personnages décident de refaire un tour au Parc de la Corne, la nuit tombée, ils seront témoins d'une scène, pour le moins inquiétante. De terribles éclairs déchireront le ciel sans lune (bien qu'il ne pleuve pas) et une brume épaisse se formera au niveau du sol (anormale vu le lieu et la saison). Enfin, ce sera un cri qui attirera leur attention: à une dizaine de mètres d'eux (n'oubliez pas le brouillard), un homme se fera attaquer par deux agresseurs. Lorsqu'ils arriveront sur place, ils verront les silhouettes s'enfuir par l'un des sentiers du parc. Si les aventuriers les laissent filer sans rien tenter, ils perdent presque toutes leurs chances de démêler l'affaire.

S'ils se lancent à la poursuite des individus, ils finiront leur course dans une ruelle du quartier pauvre, éclairée uniquement par l'enseigne d'une taverne "Chez Ber".

Si, enfin, ils se dirigent vers le centre du parc, ils ne manqueront pas de découvrir que des éclairs s'abattent sur la corne qui diffuse le brouillard.

### **CHEZ BER:**

L'intérieur de la taverne est sale et renferme une des plus belles palettes de bandits et de brigands en tout genre. Face au comptoir, des tentures dissimulent de petites salles privées. Trois de ces salles sont vides, les deux autres ont leur tenture tirée.

Une jeune et jolie femme au visage triste sert les nombreux (1D10+15) clients. Soudain l'un d'eux donne une tape aux fesses tout en lui faisant un croc-en-jambe: la femme tombe en renversant les chopes qu'elle transportait. Elle se relève, sans rien dire, ramassant ce qui est tombé tandis que l'homme la tire vers lui et commence à la tripoter. Elle essaie de se dégager mais l'homme est trop fort (tout le monde dans la taverne rit aux éclats).

Note au DM: Si l'un des héros intervient, une bagarre se déclenchera entre lui et le malotru; bagarre qui s'arrêtera dès que l'homme sera blessé. En effet, à ce moment là, Ber le patron, séparera les deux hommes. Déclarant l'incident clos, il demandera à la jeune femme, qu'il appellera Esmerald, de retourner tout de suite dans sa chambre et de ne plus en sortir.

Ensuite, il demandera aux aventuriers de quitter sa taverne sur le champ. Si, à un quelconque moment, un des joueurs décide de pénétrer dans une des salles fermées, Ber s'interposera en déclarant que ces salles sont occupées, et désignera l'une des trois autres vides. Enfin, si les héros s'endorment, ou si vous désirez brouiller un peu les pistes, faites attaquer les aventuriers par quelques hommes (3 à 7 suivant le nombre vos joueurs) à la solde de leur concurrent rencontré chez Fogos.

**3 A 7 GUERRIERS** Niv 1: Pv:8 CA:7 (Armure de Cuir Clouté) Att:1 THAC0:20 Deg:1D6 (Epée Courte)

### **LE SECRET DE LA CORNE:**

La seule solution qui reste aux aventuriers est de retourner au parc afin de découvrir l'origine du brouillard. Pour cela, il faudra attendre les premières lueurs de l'aube. A ce moment là, la brume semblera s'évaporer, se rétracter à l'intérieur du parc, jusqu'à finir absorbé par la corne. Autour de celle-ci, ils peuvent s'apercevoir maintenant que l'herbe semble pourrie. Il paraît donc évident que la corne est la clé du mystère. Si Gavalorn et Vorx les accompagnent (ce qui est vivement conseillé. On peut les trouver à tout moment à la milice), le chef de la milice leur confiera que, depuis déjà plus d'une lune, plusieurs personnes ont disparu la nuit tombée.

Pour pénétrer dans le Temple du Pouvoir qui se trouve sous la corne, il faut enfoncer simultanément les trois "a" de Faralain et un des côtés du piédestal pivotera, laissant apparaître un étroit escalier s'enfonçant sous la terre.

Note au DM: Toucher à la corne est extrêmement dangereux et provoque la pétrification (JP Pétrification). Il serait bon que Gavalorn ou Vorx en fassent la démonstration...

### **LE TEMPLE DU POUVOIR:**

L'étroit conduit s'enfonce sous terre à une profondeur de presque 50 mètres. Lorsqu'il ne reste plus qu'une dizaine de marches à descendre, les aventuriers perçoivent une lumière devant eux. Dans cette salle, creusée à même le roc, sont emmêlés des dizaines de corps, d'hommes et de femmes, nus, encore enlacés dans des ébats amoureux.

Sur un autel à sacrifice se trouve un homme, nu lui aussi. C'est celui qui s'est fait enlever la nuit même sous les yeux des joueurs. Il est allongé, le ventre ouvert. Derrière l'autel, un homme regarde le spectacle en souriant. Entièrement dénudé, il promène son regard fou sur chaque corps. En

retrait, par rapport à lui, se trouve un petit homme mince au front dégarni, aux yeux noirs et cruels qui tient Esmerald par la main (tous les deux sont habillés).

Rotz (l'homme au regard fou) incantera ses sorts, ne combattant que lorsque le corps à corps sera obligatoire (une Epée Longue +1 se trouve sous l'autel).

ROTZ: Demi-Elfe Guerrier/Mage 5/5 AI: LM Pv:30 CA: 6 (Dex:18) Att:1 THACO:15 Deg:1D8+1  
Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisé, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

Niveau 1 (4) : Projectiles Magiques, Charme, Détection Magie, Sommeil

Niveau 2 (2): Image Miroir, Ténèbres 5m

Niveau 3 (1): Foudre

10 FIDELES: Guerriers Niv 0: Pv: 6 CA: 10 (nus) Att: 1 THACO: 20 Deg: 1D3 (Poings)

Il feindra la mort dès que ses points de vie descendront en dessous de 4. A partir du moment où le combat sera chaud, le vieil homme, en compagnie d'Esmerald, prendra la fuite, et les aventuriers trop occupés pour s'en apercevoir ne pourront que les voir disparaître au loin.

Si les aventuriers fouillent le reste du Temple du Pouvoir, ils découvriront, en plus de Fogosoïd et de ses hommes retenus dans une cellule (en attendant d'être sacrifiés), un grimoire (dans sa chambre) tenu par Rotz, sur la couverture duquel figure le verset reproduit sur la statue du Parc de la Corne.

Ce grimoire révèle la véritable histoire de la corne:

Faralain n'est pas un héros, mais un agent du mal. Quant à la corne, ce n'est pas celle d'une licorne, mais celle d'une puissante créature maléfique, un Lizarite, plus communément appelé la Licorne Noire, dont la corne ressemble à s'y méprendre à celle de l'animal sacré.

Les nuits sans lunes, elle n'est en fait qu'un catalyseur captant une énergie maléfique (envoyée sous forme d'éclairs) conjurée par les sacrifices et les orgies, et produisant une épaisse brume qui devait s'étendre sur toute la ville afin de la pervertir (tout comme l'herbe du parc) et de la soumettre au joug infernal.

Aujourd'hui, la secte, qui se nomme "la Secte des griffes de la Bête", et la corne, sous la direction de Rotz, ont pris, pour la dernière fois du service (les astres étant propices à un tel prodige). Fogosoïd et ses gardes étaient donc destinés à être sacrifiés.

Lorsqu'ils retourneront dans la salle principale, ils remarqueront que le corps de Rotz, qu'il ait été tué ou non, a disparu, probablement emmené par des fanatiques (si un des personnages montait la garde, annoncez-lui qu'il a été assommé et qu'il a perdu connaissance).

Gavalorn (s'il n'a pas été pétrifié) déconseillera aux héros d'ébruiter ce qu'ils ont appris sur la véritable nature de la corne, celle-ci jouissant d'une telle réputation qu'il ne pourrait que leur être préjudiciable de dire de telles choses...

