

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

LE TESTAMENT D'ALBUS



LE TESTAMENT D'ALBUS

Scénario pour 2 à 4 personnages de niveaux 1-3.

PREFACE :

L'aventure se déroule 5 mois après la mort d'un riche marchand, la mort est de cause naturelle. L'héritier (Sir Maso) tarda à venir et la maison resta abandonnée. Depuis peu de temps certaines personnes disent que la maison sert de repaire à certaines créatures. L'héritier est ressemant venu au village réclamer son due, le notaire lui annonça alors que le testament est resté dans la maison, et dans un endroit qu'il ne connaît pas, l'héritier se rappela alors où le marchand cachait ses documents.

AU COMMENCEMENT :

L'arrivée des personnages :

Les personnages se reposant dans la taverne du village (inventer une raison). Plusieurs rumeurs parlent de l'héritier et de son arrivée, circulent dans la taverne. Les personnages sont alors approcher par un des servant de Sir Maso. Celui ci leur proposera un certain travail bien payant, il n'en dira pas plus et inviteras les personnages à rencontrer Sir Maso.

La rencontre avec Sir Maso :

Sir Maso réside temporairement dans une chambre de l'auberge local, bien entendu il réside dans la plus luxueuse. La chambre est de grande taille et richement meublé, lit à baldaquins, bibliothèques, bureau, armoire, rideaux de soie...

Ses trois servant et ses deux gardes du corps occupent chacun une chambre normal. Deux de ses servent se trouvent toujours à la taverne du village, à la recherche d'aventuriers, ou de mercenaires. Sir Maso offrira un total de 250 pièces d'or (au groupe et non par individu) pour le retour du testament de son oncle. Il montera la récompense a un total Maximum de 275 pièces d'or, si les personnages sont apte à marchander. Il dira que le testament est caché dans la chambre du deuxième étage, près de la porte de l'escalier.

Si les joueurs sont peu nombreux (3 ou moins) Drick et Drack (les gardes du corps de Sir Maso) les aideront à condition que Sir Maso les payent.

PNJ MAJEURS:

Sir Maso (L'héritier, neveu d'Albus): Humain N°0, 24 ans, AL: LN PdV : 6/6 CA : 10 THACO : 20

For : 12, Dex : 12, Con : 08, Sag : 08, Int : 10, Cha : 08

Description : Sir Maso, est un homme frêle et peu musclé. Ses cheveux sont très courts et noir, ses yeux sont de couleur brune. Il est vêtue des vêtements de soie, et de rare (et chers) fourrures, il a tendance à porter des couleurs sobres et foncées, il porte souvent une cape de velours mauve, et une veste



blanche. Il est très égocentrique, et ne pense qu'à ses propres problèmes. Il est des plus snob et semble croire que tous devraient l'obéir.

Équipement : Plusieurs vêtements de haute qualité, Plusieurs livres de différents sujets (principalement des romans), Plusieurs documents administratifs (comptes, lettres, rapports), Lettre du notaire lui annonçant la mort de son oncle, Nécessaire de toilette, 749 pièces d'or (dans son coffre fermé à clef), 67 pièces de platines (dans son coffre fermé à clef), Dague d'argent (il la garde toujours sur lui).

Drick et Drack (Garde du corps)(Jumeaux): Humain, Guerrier N°1 & 1, 21ans, Al : LB, Pv : 10/10, CA: 6/6, THACO : 19/19, For : 14/14, Dex : 10/10, Con : 16/16, Sag : 12/12, Int : 12/13, Cha : 13/12

Description : Drick et Drack sont de véritables jumeaux. Ils sont solide et bien bâtis, leur musculature est prononcée, mais ils ne sont imposants. Leur chevelure est blonde et courte. Leurs yeux sont bleus. Ils sont très fidèles l'un envers l'autre et ne se séparent jamais. Ils sont toujours prêts à aider ceux qui en ont besoin. Ils sont toutefois impatients. Ils pourraient accompagner les personnages (s'ils sont peu nombreux).

Équipement (Chacun) : Pantalon et veste verte, Epée longue (d=1d8)(Spécialiste), Bouclier moyen (AC -1), Armure de cuir clouté (AC 7), Dague, Jeu de carte (Drack seulement), 17 pièces d'or.

PNJ MAJEURS ET AUTRES PNJs:

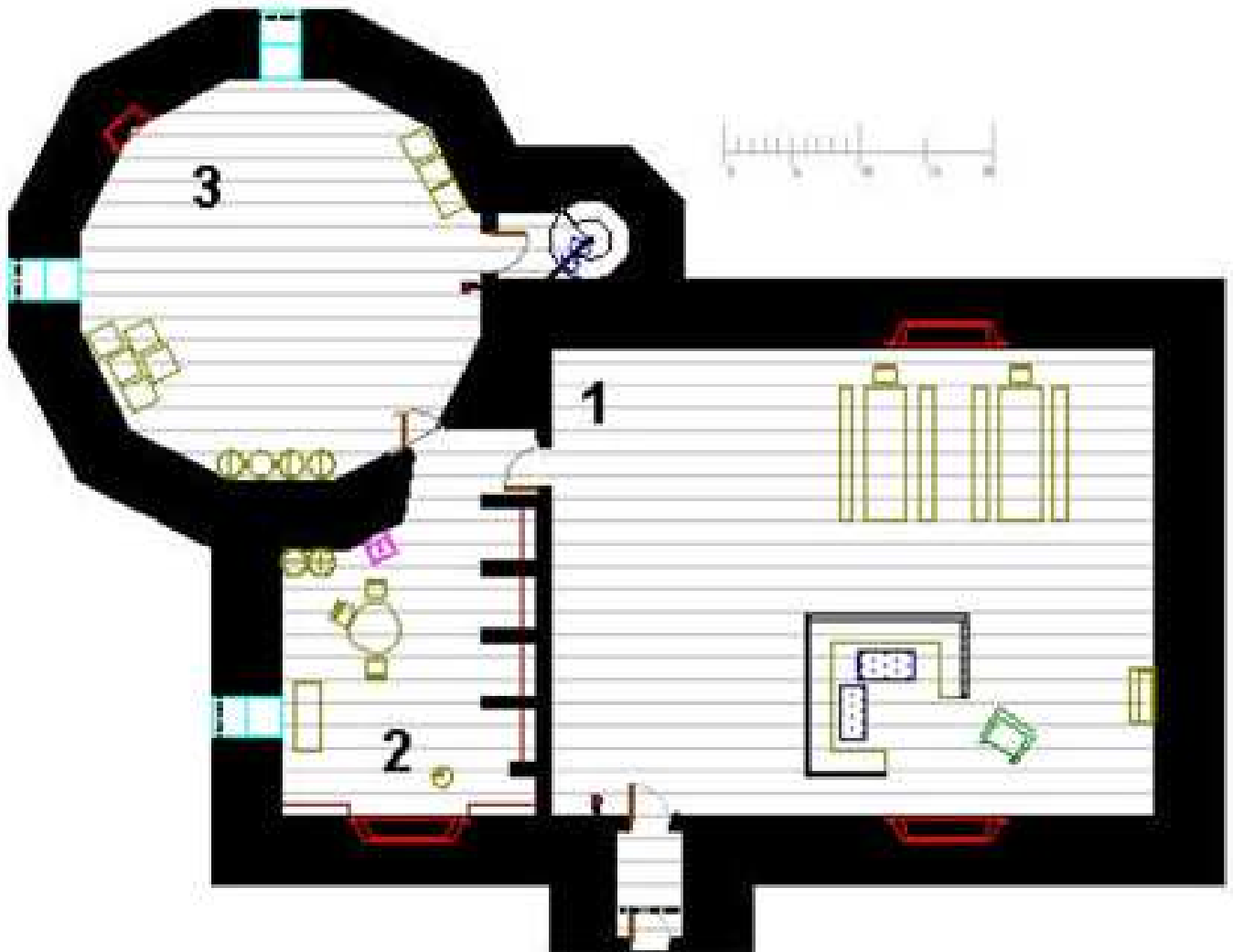
Albus Le riche marchand décédé. (Rencontre improbable)
Égon Le notaire du village. Il suit les procédures à la lettre.
Arion Ivrogne dans la taverne, il connaît plusieurs rumeurs.
Labatte Ivrogne dans la taverne, ancien ami d'Albus.
Ristan Barman de la taverne, aussi le propriétaire.
Roglio Propriétaire du magasin général, ancien ami d'Albus.
Erico Servant de Sir Maso, très sérieux.
Careck Servant de Sir Maso, Approche les personnages.
Daenos Servant de Sir Maso, n'aime pas beaucoup son patron.
Verta Ancienne domestique d'Albus.
Silnia..... Ancienne domestique d'Albus.

Rumeurs :

- Sir Maso aurait fait banqueroute après avoir pris possession de l'entreprise de son père.
- Sir Maso n'est pas venu aux funérailles de Albus, il y 5 mois.
- Sir Maso serait le seul héritier, car Albus n'avait pas d'enfants.
- Albus aurait pensé à léguer sa fortune aux bonnes œuvres.
- La maison serait habitée par des bandits.
- La maison serait habitée par des monstres.
- La maison serait habitée par des orcs.
- Albus hanterait sa maison.
- Albus était un homme généreux.
- Le notaire aurait l'argent d'Albus, vu que celui ci était souvent absent.

LE MANOIR :

Rez-de-chaussée :



Salle1 (Grande salle) :

Cette salle est la plus grande de tout le manoir. On y retrouve deux grandes tables, et un confortable divan. Le foyer près du divan est allumé. La petite armoire est vide. 4 orcs se trouvent dans la salle, deux d'entre eux se reposent sur le divan. Les orcs (ils sont deux) sur le balcon du premier étage tireront des flèches si ils en sont capable.

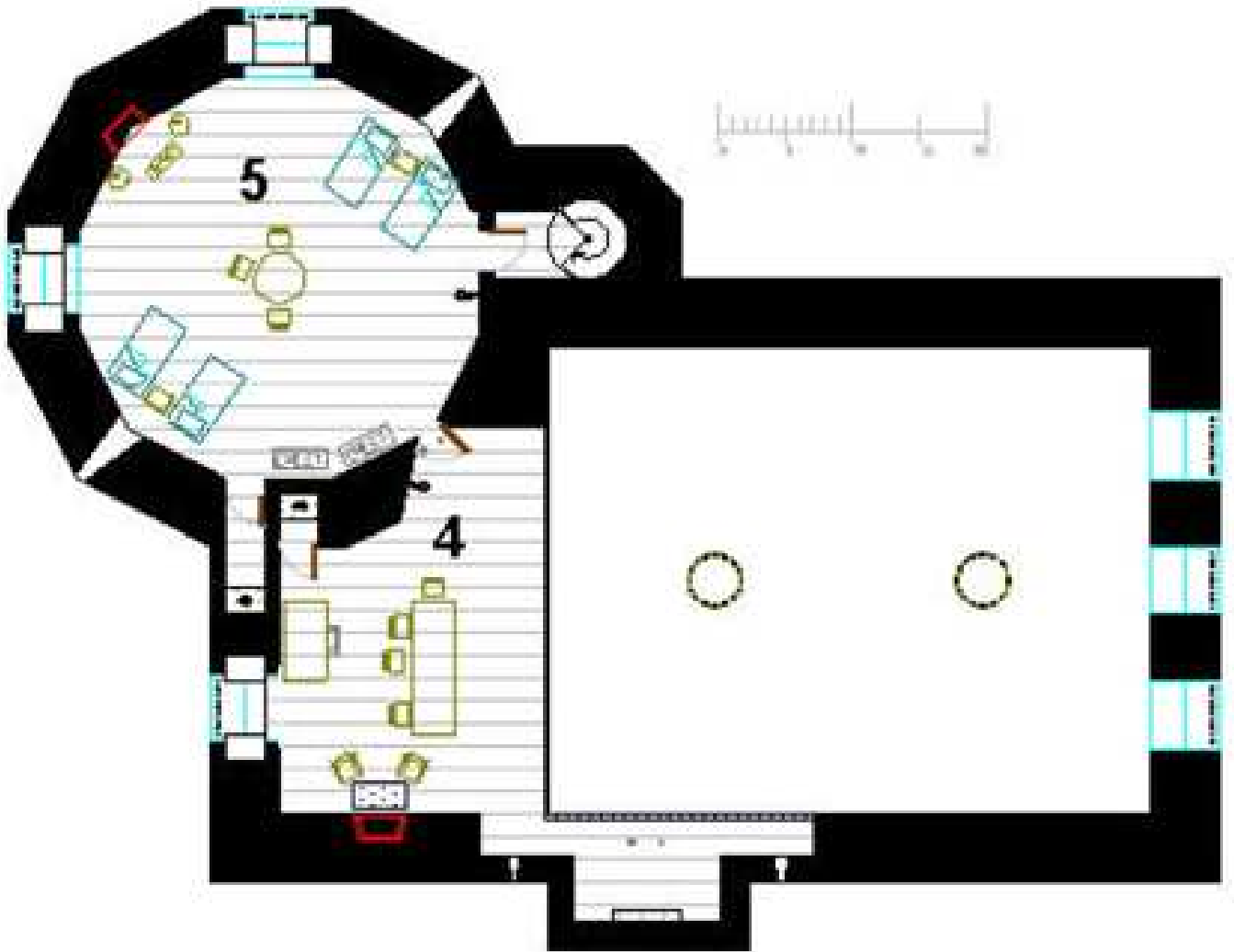
Salle 2 (Cuisine) :

Le fourneau est allumé, mais personne ne se trouve dans la salle 1, la moitié d'un demi-elfe repose sur la table (le reste est presque prêt).

Salle 3 (Entrepôt et escaliers) :

Quelques caisses et tonneaux vidés de leur contenu se trouvent dans cette salle. 3 orcs arriveront du haut des escaliers. La trappe secrète va à la cave.

Premier étage :



Salle 4 (Bureau)

Cette salle possède une balustrade donnant sur le salon de premier étage. La table de bois est recouverte d'arme (masses, haches, épées) appartenant aux orcs. Le bureau est couvert de documents (compte, lettres, commandes) signés par Albus. L'armoire renferme d'autres documents (le testament n'est pas avec les documents) deux orcs se trouvent dans la salle. Un tableau d'Albus se trouve aussi dans la salle.

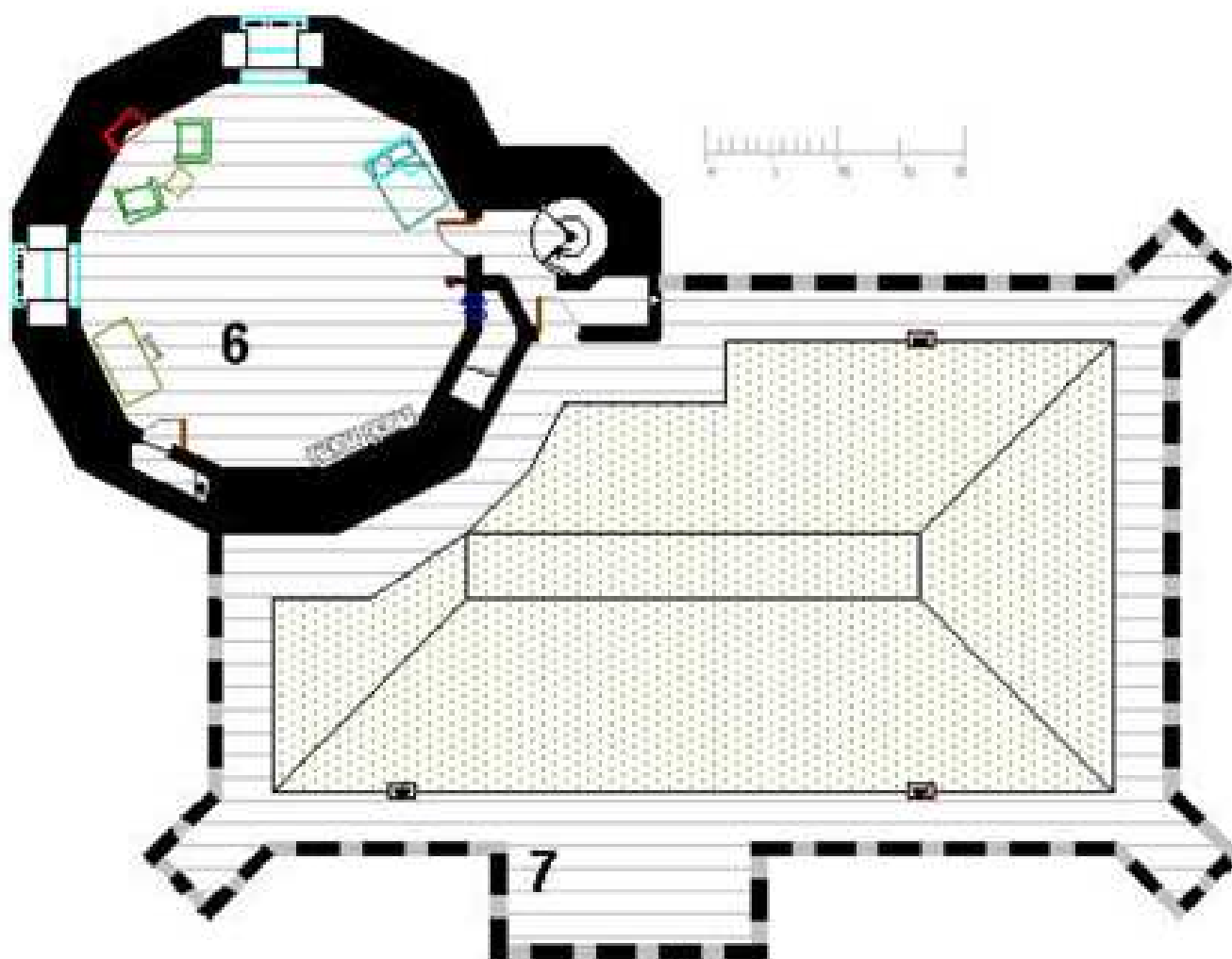
2 ORCS: CA:6 DV:1 (8, 7 pv) 1 Attaque: Dague: 1 D4 THAC0: 19 Possessions: 28 PO

Salle 5 (Chambre à coucher des servants) :

Cette salle comprend plusieurs meubles, tous en mauvais états. Cette salle n'est pas gardée, si les personnages viennent du rez-de-chaussée, Sinon 3 orcs se trouvent dans la salle. Les lits sont défaits, et le foyer est éteint. Les deux bibliothèques sont vides. Un jeu de carte et 15 pièces d'or se trouvent sur la table.

3 ORCS: CA:5 DV:2 (16, 14, 15 pv) 1 Attaque: Epée Courte: 1 D6 THAC0: 19 Possessions: 47 PO

Deuxième étage :



Salle 6 (Chambre d'Albus)

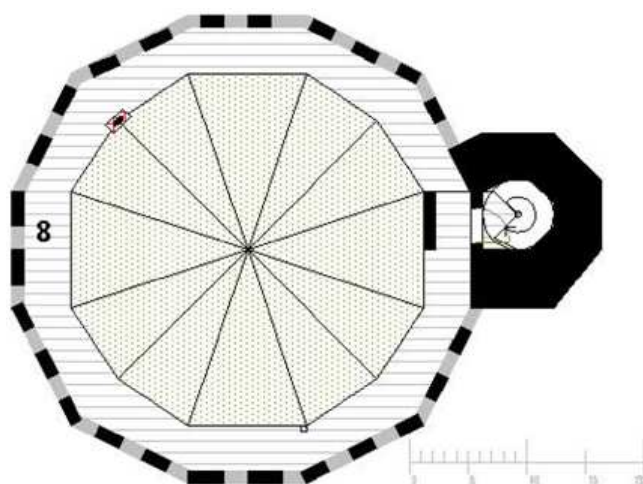
La chambre d'Albus est la mieux décoré de tout le manoir. Les murs sont couverts de tapisseries, une bibliothèque bien garnie, un bureau et lit à baldaquins. 4 orcs se trouvent dans cette salle, si il y du grabuge ceux du toit (ils sont 2) viendrons à leur secours. L'armoire contient quelques costumes. La porte secrète donne sur une armoire contenant le **testament**.

4 ORCS: CA:5 DV:2 (12, 14, 14, 15 pv) 1 Attaque: Epée Courte: 1 D6 THAC0: 19 Possessions: 69 PO

Salle 7 (Toit et rempart):

Le toit, est garder par 2 orcs, ils font une petite ronde autour du toit. Ils sont armés d'arcs. Le rempart est très mince, et si un combat se passe sur le toit il y a risque de chute.

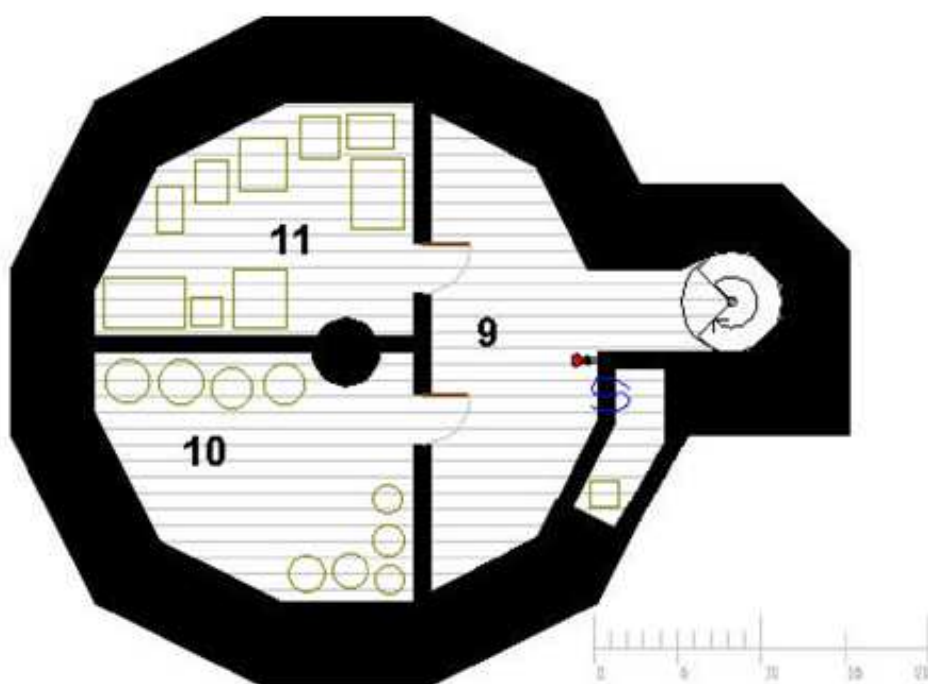
Sommet de la tour:



Salle 8 (Rempart de la tour):

Le sommet de la tour n'est pas gardé, il est très facile pour un voleur d'y grimper. La porte de l'escalier est brisée. Un nid de faucon se trouve sur le toit. L'aigle n'attaquera que si il a une bonne raison de croire que les personnages en veule à ses œufs.

Cave (secrète):



Salle 9 (entrée de la cave)

Cette salle (comme le reste de la cave) est dans n'est aucunement éclairer. Le bas des murs comporte quelque petits trou. La torche peut être allumée. Quelque rats se trouve dans la salle, ils se sauveront si ont allume une troche. Le passage secret contient un coffre contenant une dague +1.

Salle 10 (Entrepôt)

Cette salle sert d'entrepôt, les caisses contiennent plusieurs marchandises de haute valeurs (soie, fourrures rare, velours) et quelques objets d'arts (tableau, statuette) le tout à une valeur de 7426 pièces d'or. La porte de cette salle est barrée.

Salle 11 (entrepôt et cave à vin)

Cette salle contient plusieurs tonneaux, ils contiennent tous du vin, et d'autre boisson alcoolisé. 2 tonneaux comportent une inscription disant : Ne pas vendre.

Le retour des personnages : Retour au village:

Dès qu'ils entreront dans le village, les personnages seront questionnés par presque tous les habitants, vue qu'ils ne savait ce qui se passait dans la demeure d'Albus, si ils n'ont pas accompagnés les personnage, Drick et Drack, rejoindront les personnage, et leur demanderons de rencontrer Sir Maso, chez le notaire.

Deuxième rencontre avec Sir Maso

En voyant les personnages Sir Maso ne dira que : « Il n'est pas trop tôt, j'ai failli attendre...pensez vous que je n'ai que cela à faire! » Le notaire (un peu secouer par Sir Maso) demandera poliment aux personnages : « Avez vous trouvés le testament ?).

Fin 1 (le testament est retrouvé) :

Sir Maso arrachera presque le testament des mains du personnage qui aura le malheur de lui donner. Il ordonnera alors à son servent Careck de payer les personnages. Après que les joueurs soient payés, le notaire commencera à lire le testament à haute voix. (Lire le testament)

A la fin de la lecture tous les serviteurs partirons à rire, Sir Maso sera complètement désespérer et ne bougera même pas, il ne dira que : « Je suis ruiné! ». Daenos rappellera alors que Sir Maso n'a pas payé ses serviteurs depuis un bout de temps. Drick et Drack inviteront les personnages, et les autres serviteurs, à la taverne pour fêter cette joyeuse conclusion.

Fin 2 (Le testament n'est pas retrouvé) :

En apprenant que les personnages n'ont pas trouvé le testament, Sir Maso piquera une rage noire, et engueulera les personnages comme du poisson pourri. Les personnages ne seront évidemment pas payés. Sir Maso les jettera à la porte et annoncera qu'il fera appel à des mercenaires compétents.

NOTES SUPPLEMENTAIRES :

Expérience

Les personnages recevront tous les points d'expériences normaux, s'ils ont retrouvé le testament, ils recevront 500 points supplémentaire. S'ils ont trouvés la cave (sans rien voler) ils recevront 200 point de plus.

Trésor des orcs

Les orcs n'avait pas de trésor autre que les que les quelque pièces d'or qu'ils avaient sur eux. Ils ont de 2 à 5 pièces d'or chaque (1D4+1).

Marchandise

Si les personnages tentaient de garder une partie de la marchandise trouver dans la cave (ou les documents) ils pourraient être accusés de vol. Sir Maso ne laissera les personnages garder que l'argent trouvée sur les orcs.

Apparence du Manoir

Le manoir est fait de gros blocs de pierre, et donne l'apparence d'une petite forteresse. Un jardin se trouve près du manoir, mais il est laissé à l'abandon. Le manoir se situe dans la forêt à environ 30 minutes de marche du village.

LE TESTAMENT :

Je commencerais par rappeler à tous ceux présents à la lecture de mon testament, que j'ai toujours su reconnaître les qualités et les défauts de ceux que je fréquentais. Plusieurs d'entre vous savent que j'avais prévu de léguer toute ma fortune à Sir Maso mon neveu, vu que je n'avais pas de descendance.

Mais avec les années je découvris qu'il n'est rien de plus qu'un jeune prétentieux, sans aucun sens des affaires. Vu qu'il n'est aussi qu'un égoïste sans cœur, j'ai pris la décision de ne rien laisser à l'imbécile qui me sert de neveu. L'intégrité de ma fortune ira à l'œuvre de charité de la région (orphelinats, aide aux démunies, temples). Je demande à mon notaire et ami de confiance, Egon, de bien distribuer ma fortune.

Sir Albus

Réalisé par : Mathieu Bordeleau (Delisk)
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013