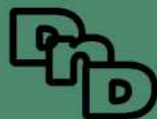


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

MONRATIVI TESHY MIR



MONRATIVI TESHY MIR

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

HISTOIRE :

Le Zentharim (une organisation qui a pour but la maîtrise du commerce dans la région de la Mer de Lune et du Mitan) pense qu'une gemme aux pouvoirs magiques extraordinaires existe sous les ruines de Monrativi Teshy Mir, une ancienne cité abandonnée il y a plusieurs siècles et se situant au nord du Calimshan. Fzoul Chembryl, grand prêtre de Baine, et également l'une des trois figures du Zentharim, a décidé d'envoyer une équipe dans ces ruines pour vérifier ces soupçons.

En fait, la dweornite existe bien dans ce donjon en petites quantités (chacun des quatre groupes qui y habitent garde jalousement son petit filon). La plus grosse gemme que l'on peut y trouver (et donc la plus puissante) étant gardée par un dragon des ombres qui en a fait le clou de son trésor et qui sait en exploiter au mieux les capacités magiques.

La dweornite est une gemme ressemblant un peu à un quartz qui permet à son possesseur, s'il a conscience de son pouvoir, d'acquérir des capacités de lancement de sorts. Le pouvoir de ces gemmes dépend de leur grosseur et des enchantements qui ont été jetés sur elles. Les plus petites (de la taille d'un dé à jouer) permettent de jeter des sorts supplémentaires pour un magicien les brisant, alors que la plus grosse qui existe dans ce donjon (celle du dragon, de la taille d'un œuf d'autruche) est beaucoup plus puissante et lui confère des capacités d'altération de la réalité (souhaits ...).



CHÂTEAU TETHYR

Alors qu'ils prennent quelques jours de repos à Zazesspur (une des cités principales du Thétyr dans les Royaumes Oubliés), les PJs entendent parler dans une auberge d'un groupe d'aventuriers qui auraient décidé d'explorer les ruines de château Téthy, l'ancienne demeure de la famille royale (tombée au cours d'une "révolution" il y a dix ans), et connues pour être le gîte de nombreux morts-vivants (spectres, ombres, fantômes, ...).

Les ruines de château Téthy ne sont qu'à huit cent mètres de la voie du négoce qui traverse tous les empires de la côte du nord au sud (et dont le Thétyr est la nation centrale). Avant que les PJs ne partent à l'exploration des ruines, ils rencontreront un berger qui les préviendra quand au danger de rester dans les ruines à partir de la nuit tombée.

De jour les PJs n'ont rien à craindre (les morts vivants ne sortant que la nuit). Trouver l'entrée du donjon sous-terrain ne sera pas une mince affaire. En effet, le groupe de Zenthilars qui en a pris possession a camouflé l'entrée derrière un mur illusoire.

1 - il s'agit d'un piège comportant une vingtaine de dards qui se déclenchera dès qu'un infortuné PJ posera le pied sur la marche qu'il ne faut pas ... Dégâts 1d4 par dard (empoisonnés pour 15 Pv supplémentaires en cas d'échec par dard), et 1d4 dard par PJ.

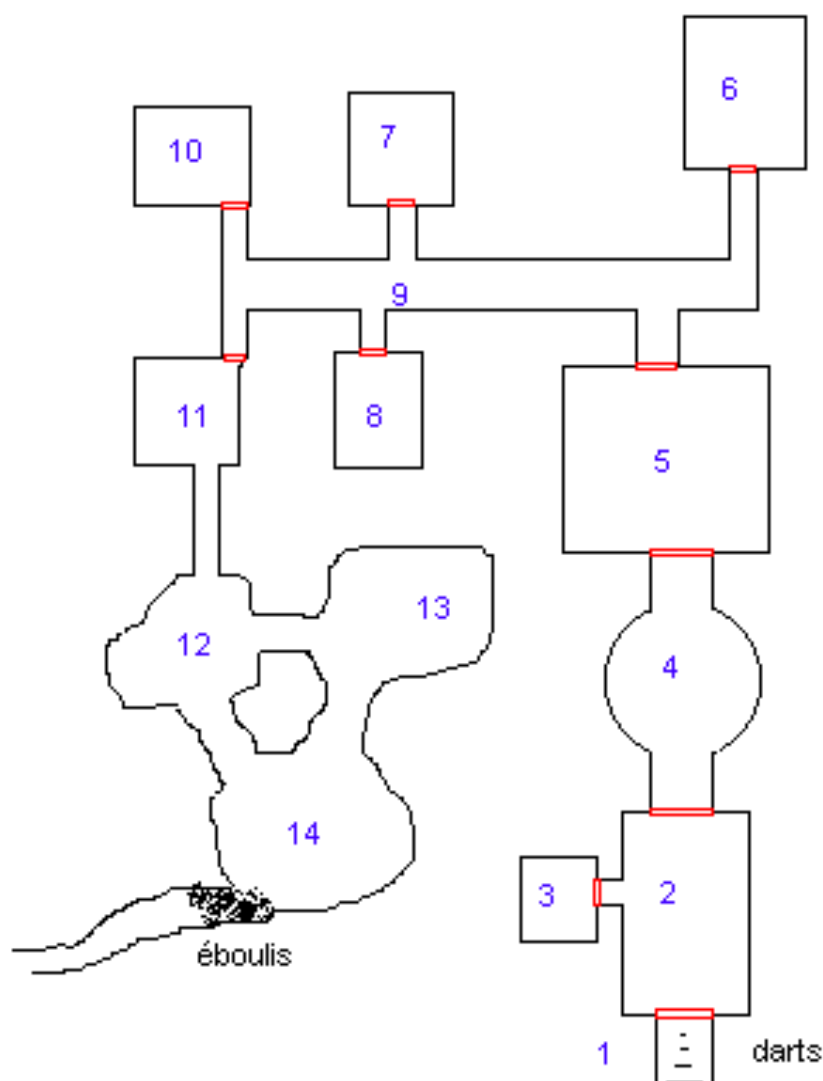
2 - Salle d'entrée du complexe. C'est là que deux Zenthilars téméraires viendront provoquer les PJs. Il s'agit de deux jeunes guerriers fanatiques de Baine de bas niveau (3 et 5). S'ils se sentent perdus, ils mourront héroïquement en faisant exploser deux potions de feu ardent.

ZENTHILARS 1 : Guerriers niv. 3, AL : LM, Pv : 18, CA : 6 (armure de cuir cloutée + bouclier), ThACO : 18, Dégâts : 1d6 / 1d8 (épée courte).

GUERRIERS ZENTHILARS 2 : niv. 5, AL : LM, Pv : 32, CA : 6 (armure de cuir cloutée + bouclier), ThACO : 16, Dégâts : 1d6 / 1d8 (épée courte).

3 - Chambre des deux gardes rencontrés en 2.

4 - Pièce circulaire se trouvant en contrebas du reste du donjon (accessible par deux escaliers à pic) est en fait un piège à eau très dangereux. Dès que deux personnes ou plus seront entrées dans la pièce, un mur la fermera de chaque coté et celle ci se remplira d'eau en quelques secondes (les PJs ont un round en termes de jeu pour réagir, s'ils ont l'initiative sur le DM).



5 - Quatre zombis juju spéciaux se trouvent dans cette pièce. Ils ont 6+24DV, et se battent comme des monstres à 9DV. De plus ils frappent deux fois par round, et une fois détruits ils explosent en un jaillissement d'acide pour 3d10 points de dégâts pour quiconque se trouve dans la pièce (excepté pour les autres zombis qui sont immunisés à l'acide).

ZOMBI JUJU X 4 : Al: NM, CA: 6, Mvt: 9, DV: 3+12, Int: 5 à 7, THACO: 15, Nb Attaques: 1 (Initiative normal et utilisation d'armes), Dégâts: 3-12, Défenses spéciale: Immunité aux sorts, Arme +1 pour être touché et armes contondantes ou perçantes: 1/2 dégât, immunité aux sorts affectant l'esprit et psionics, illusions, à l'électricité et missiles magiques. Le feu leur fait seulement des demi-dégâts, PX: 975

6 - Zone de stockage de vivre et de cuisine des Zenthilars.

7 - Chambre du mage du groupe. Il est de niveau 12, possède 34 pv, une cape +3, une robe des archimages noire, une baguette de conjuration et un bâton de contrecoup. Les PJs pourront trouver dans son bureau deux missives.

MAGE : Niv.12 : AL : LM, Pv : 34, CA : 5 (Robe des archimages noirs), ThACO : 15, Dégâts : Arme ou sort. FOR : 10, INT : 17, SAG : 14, DEX : 13, CON : 13, CHA : 17.

Équipement spécial : Robe des archimages (GM p 206).

La première est datée d'il y a trois mois, et provient de Fzoul Chembryl, grand ordonnateur de Baine, et l'un des principaux dirigeants du Zentharim (fait connu par la plupart des gens dans la région de la mer de lune). Elle dit ceci : "Prenez possession des ruines de Château Téthyr, puis divisez vos forces en deux et allez enquêter sur l'éventuelle existence de dweornites sous les ruines de Monrativi Teshy Mir". La deuxième date d'il y a à peine quinze jours, et dit ceci : "Comme nous le pensions il existe bien de la dweornite dans les souterrains de Monrativi. Malheureusement nous ne sommes pas les seuls sur place et nous nous sommes heurtés à un puissant groupe de Drows. Nous vous informeront ultérieurement de notre progression".

8 - Chambre du clerc de Baine. Il est du niveau 11, a 53 Pv, et possède une plates +2, un bouclier +3, un bâton de Baine, et un marteau +2.

9 - C'est la zone occupée par le mur prismatique qu'aura conjuré à l'aide de sa baguette de conjuration le mage de l'équipe. Évidemment les PNJs profiteront au mieux de cette position avantageuse qui leur permettra de jeter des projectiles, des sorts, etc.

10 - Chambre du voleur de l'équipe. Il est de niveau 13, a 53 Pv, et possède une dague +2, une épée courte +3, une cape elfique, et un anneau d'étoiles filantes.

11 - Chambre des deux guerriers de l'équipe. Ils sont du 11ème niveau, ont 80 Pv, et possèdent deux épées bâtardes +3 (auxquelles ils sont spécialisés), une plate +4 et une plate +2, une bande de Bilarot chacun, une paire de bottes de rapidité, et une cape de la raie Manta.

12 - 13 - 14 - c'est une zone qui a été envahie il y a peu par un groupe d'ombres des roches que les Zenthilars ont repoussé. Ils ont placé dans cette zone deux zombis Juju (classiques) afin de donner l'alerte si une autre attaque arrivait. Ils ont également fait ébouler le passage emprunté par les ombres des roches.

ZOMBI JUJU X 2 : AI: NM, CA: 6, Mvt: 9, DV: 3+12, Int: 5 à 7, THACO: 15, Nb Attaques: 1 (Initiative normal et utilisation d'armes), Dégâts: 3-12, Défenses spéciale: Immunité aux sorts, Arme +1 pour être touché et armes contondantes ou perçantes: 1/2 dégât, immunité aux sorts affectant l'esprit et psionics, illusions, à l'électricité et missiles magiques. Le feu leur fait seulement des demi-dégâts, PX: 975

Niveaux un et deux du donjon de Monrativi

1 et 2 - c'est ni plus ni moins que l'avant poste du groupe de PNJs qui logent en dessous. Les trois grottes sont le repère de deux puddings noirs dressés. Pour corser un peu l'affaire, cette zone est une zone de magie morte (aucune magie n'y fonctionne).



3 - Hall d'entrée du premier niveau. L'architecture et les fresques sont typiquement Drows. Deux ghosts y sont en faction jour et nuit.

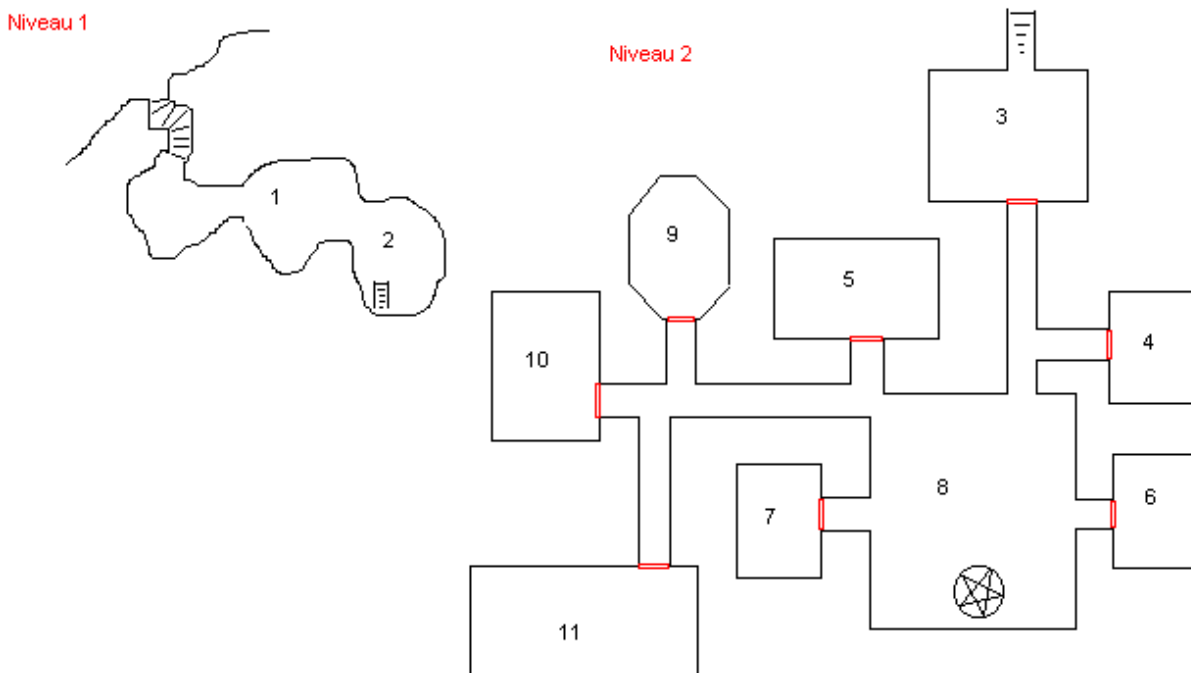
4 - Quatre zombis juju y sont postés et à la moindre alerte ils fonceront sus à l'intrus (comme le reste des habitants).

ZOMBI JUJU X 4 : AI: NM, CA: 6, Mvt: 9, DV: 3+12, Int: 5 à 7, THACO: 15, Nb Attaques: 1 (Initiative normal et utilisation d'armes), Dégâts: 3-12, Défenses spéciale: Immunité aux sorts, Arme +1 pour être touché et armes contondantes ou perçantes: 1/2 dégât, immunité aux sorts affectant l'esprit et psionics, illusions, à l'électricité et missiles magiques. Le feu leur fait seulement des demi-dégâts, PX: 975

5 - C'est la chambre et le labo (un grand fouillis) du mage de l'équipe. Il est du niveau 11, a 31 points de vie et une CA de 6. Magie : cape de protection +2, anneau de caméléon, baguette de feu, dague +3 spéciale (***), anneau de télékinésie, potion de supra-soins.

6 - Chambre du premier guerrier. Il est du 11ème niveau, a 71 points de vie et une CA de 2. Magie : huile de feu ardent, potions de force de géant des collines, potions de supra-héroïsme, hache à deux mains +2 (spécialiste), cotte de mailles +2, potion de supra-soins.

7 - Chambre du deuxième guerrier de l'équipe. 10ème niveau, Pv : 75, CA : -1. Magie : potion de supra-héroïsme, plate complète +2, épée bâtarde +3, potion de supra-soins.



8 - Cette immense salle possède un cercle de téléportation en son centre. Il conduit au troisième niveau du donjon au sein de la zone "Drows". Les deux groupes se sont déjà heurtés par le passé (chacun tentant de prendre possession de la zone de l'autre), mais depuis quelques semaines ils se sont résignés à rester chacun chez soit (les deux forces en présence s'équilibrent). Juste au dessus de l'entrée de cette pièce (en direction de la sortie et donc de la salle 3), se trouve une énorme outre d'huile inflammable.

Les PJs ont peu de chances de la remarquer car les Zenthilars les attendent dans cette pièce pour combattre et ils auront sûrement en tête un combat et non une détection des pièges. Cette outre fait

près de deux cent litres, et une fois ouverte (grâce à l'anneau de télékinésie du mage Zenthilar), les guerriers de l'équipe y mettront le feu au moyen de deux torches. Les dégâts sont énormes : compter 8d6 pour le premier round, 4 d6 pour le second et 2d6 pour le dernier (à moins d'avoir des moyens de protection).

9 - Chambre du clerc. Il est du 11ème niveau, a 58 points de vie, et a une CA de 3. Magie : cape de protection +3, chapelet de prières, bâton de commandement, corde d'enchevêtrement, marteau +2.

CLERC: Niv : 11, AI : CM Pv: 58 CA: 3 Att:1 Dégâts: Fléau (1D6+1) ThAC0:16

For : 10 Int : 9 Sag : 16 Con : 16 Dex : 15 Cha : 14 JP: 7/11/10/13/12, Cotte de Mailles, Anneau de Froid (18 charges) Dégâts: 2 D6 (JP Baguette pour 1/2).

Niveau 1 (6): Soins mineurs (x2), Injonction, Protection contre le bien, Aquagénèse, Détection Magie.

Niveau 2 (6): Silence (x2), Paralysie, Augure, Retardement du Poison, Résistance au feu

Niveau 3 (3): Manne, Nécro-Animation, Dissipation de la magie

Niveau 4 (2):Empoisonnement (Contrepoison -1), Soin majeur

Niveau 5 (1):Quête Religieuse

10 - Labo du groupe. On y trouve 1d20 dweornites non taillées ou en cours de taille. S'y trouvent aussi les diverses possessions du groupe regroupées dans un coffre piégé par un sort de piège à feu (11d4, JP/2) et un glyphe de garde (paralysie). Il contient 600 pp, 2500po, un sac de 65 gemmes de qualité supérieure (non magiques), et un petit coffre non piégé contenant 5 dweornites taillées de la taille d'un dé à jouer.

11 - C'est le temple du clerc (probablement dédié à Cyric ou autre divinité mauvaise des Royaumes Oubliés ou de votre propre campagne).

Niveau trois du donjon de Monrativi

12 - C'est la rivière souterraine qui parcourt les sous-sols de Monrativi. On peut y trouver un groupe de trolls d'eau douce. Ils sont 5, et on peut trouver dans leur repaire sous-marin 600 Pe, 6 gemmes (normales), et chaque troll porte avec lui 1d4 gemmes normales. C'est également par cette rivière que le groupe de Drows qui vit à ce niveau parvient à son repaire. Les trolls ont pris l'habitude de les éviter car ils ont eu de grosses pertes avec eux. Sur la berge se trouvent quatre barques pouvant emmener chacune 6 personnes.

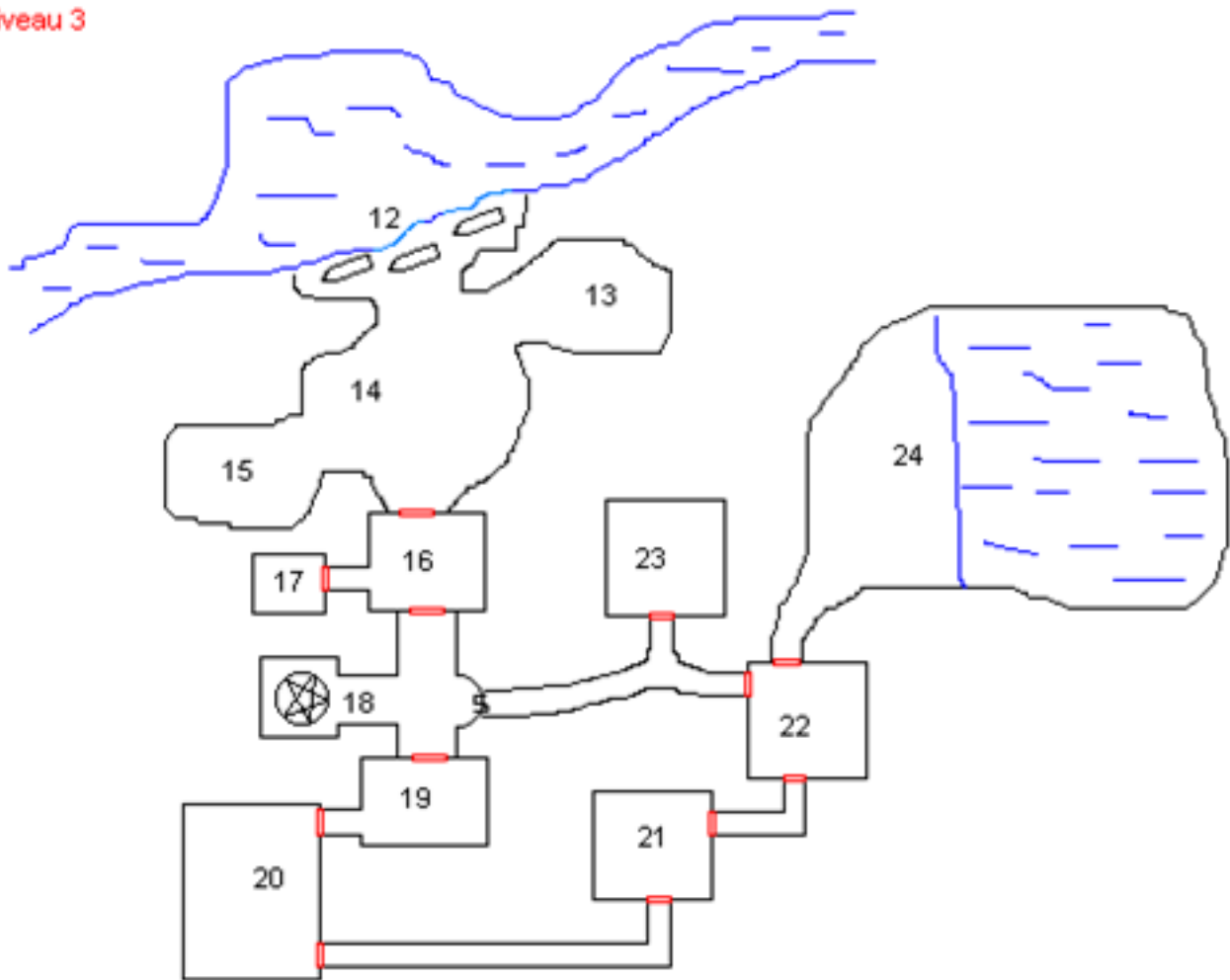
13 - 14 - 15 - c'est le repaire d'une bande 5 orques et de deux chiens infernaux qui sont alliés avec les Drows. Ils ont en tout et pour tout 40 Pe.

16 - La porte qui garde cette pièce est piégée avec un piège à feu (dégâts 14d4 - JP/2).

17 - Repaire de quatre guerriers Drows. Ils ont tous des épées courtes, des cotes de mailles et des épées courtes qui ont un enchantement de +1. Ils ont également des petits javelots qui sont enduits d'un poison provoquant le sommeil (JP à -4). Ils n'ont que quelques Po avec eux en plus de quelques doses de poison.

DROWS X 4: CA 4 (10); Mvt: 12; DV 2; AT#1 ou 2; Dégâts: par armes; AI CM; ThAC0: 19, Int: (13-20), Attaques spéciales: Sorts, une fois par jour: Lumières dansantes, feu féérique & ténèbres. RM: Les Drow ont une résistance de base à la magie de 50%, qui augmente de 2% pour chaque niveau d'expérience. Taille: M (1,6 m), Morale: Elite (14), XP: 650.

Niveau 3



18 - C'est la salle qui contient le seuil de téléportation avec le premier niveau (salle 8). Il est gardé par un chasseur invisible qui a pour fonction de prévenir les occupants du donjon en cas de nouvelle intrusion.

19 - Cette salle contient un seul et unique mimique (en forme de coffre). Il n'est pas vraiment agressif, et si les joueurs s'y prennent bien ils pourraient l'apprivoiser (s'ils battent son actuel propriétaire : l'occupant de la salle 20).

MIMIQUE: CA:7 DV:8 (64 pv) 1 Att: 3 D6 (Glue qui paralyse) ThAC0: 12 Camouflage (coffre, porte etc)

20 - Salle de la grande prêtresse de Lolth. Elle possède une amulette de protection vitale, cotte de maille Drows +3, et un bâton de Lolth (protection/mal sur porteur, barrière de lames, mur de feu, colonne de feu, invocation de monstres). Si le vent tourne contre elle durant la partie, elle n'hésitera pas à utiliser un mot de rappel évidemment. Elle n'a pas d'autres richesses que son symbole saint (en or et en gemmes pour une valeur de 15.000 po).

21 - c'est la chambre de quatre guerriers Drows du 3ème niveau. Hormis quelques pièces d'or, rien de bien intéressant ici.

DROWS x 4 : Al: CM, CA: 4 (10), Mvt: 12, DV: 3, ThAC0: 18, # Att: 1 or 2, Taille: 1,4 m, , Px: 650

22 - rien dans cette pièce.

23 - c'est la chambre du magicien de l'équipe. C'est une drow tri-classé Guerrier 13/Mage 14/Voleur 14. Il possède un anneau de libre action, une potion d'invulnérabilité, une arbalète de précision, une épée courte +4 (qualités d'une lame soleil mais d'alignement CM), un bouclier +3, et une cotte de mailles Drow +2. Il possède de plus des qualités de taille de gemmes, et il possède quatre grosses dweornites brutes, ainsi que trois petites taillées cachées dans un coffre mural (piégé magiquement et mécaniquement et difficilement détectable).

24 - C'est une des zones de minage des drows. Ils l'ont en fait abandonné suite à des inondations.

Niveaux quatre et cinq du donjon de Monrativi

25 - 5 Kuo-toas travaillent ici à toute heure la journée ou de la nuit. Ils sont sous la domination du savant Aboleth qui dirige ce donjon.

KUO-TOAS X 5 : Int: 13+, Al: NM, CA: 4, Mvt: 9, Nage 18, DV: 4, ThAC0:19, # Att: 1 or 2, Dommages/Attaque: 2-5 and/ou par type d'armes, PX : 420

26 - Deux trolls aquatiques vivent ici en permanence. Ils sont eux aussi charmés par l'Aboleth. Ils possèdent, cachées quelques part dans la vase, six pierres précieuses.

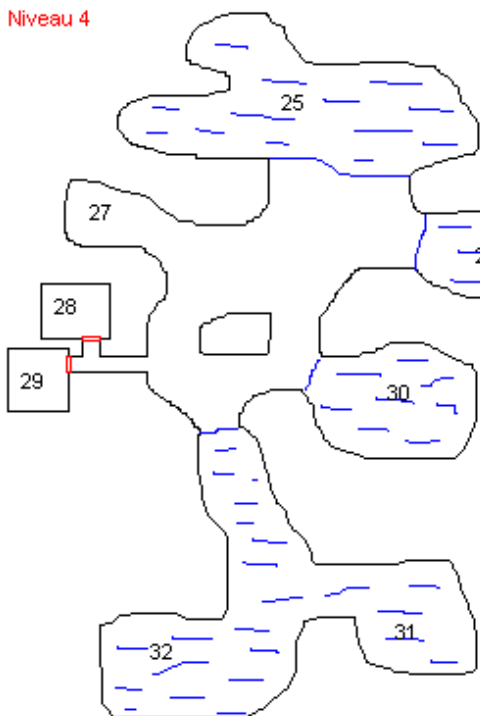
TROLLS AQUATIQUES X 2 : Int: 5-7, Al: CM, CA: 2, Mvt: 3, Nage 12, DV : 6+12
ThAC0: 13, # Att: 3, Dommage/Attaque: 1-4/1-4/9-16, Défenses spéciales: Régénération, Taille : 3 m, Morale: 16, PX : 1400



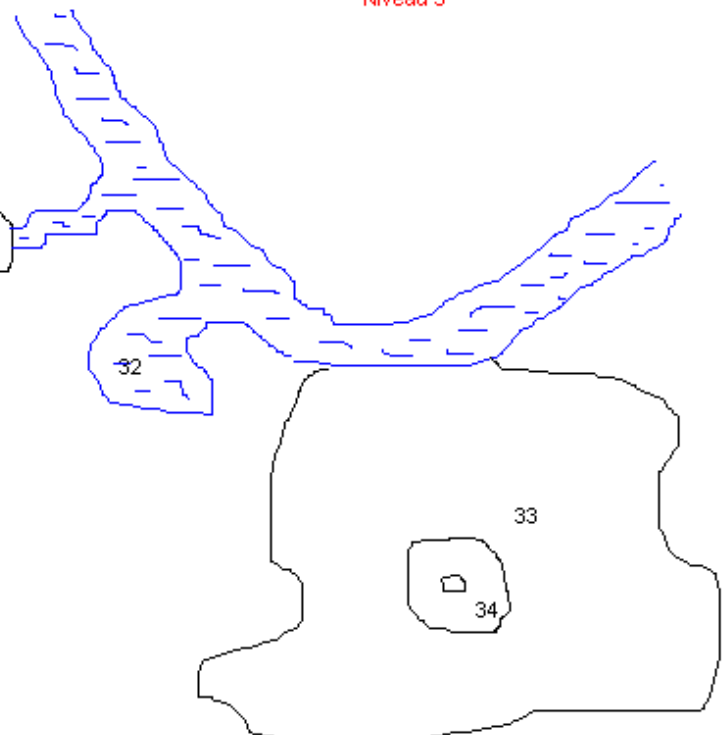
27 - Cette salle qui est à sec est le lieu de stockage des vivres, et également la cachette d'un diablotin qui était le familier du savant Aboleth et qui lui a déplu. Depuis il se cache ici en attendant des jours meilleurs.

DIABLOTIN : AL : LM, Dv : 2+2, Pv : 10, CA : 2, ThAC0 : 19, Dégâts : 1d4, XP : 650.

Niveau 4



Niveau 5



28 - c'est la chambre d'un humain qui est aussi un tailleur de gemmes. Il est sous la domination de l'aboeth et ne possède aucune possession. Il y a sur une table de travail 15 gemmes brutes.

29 - cette salle contient quatre zombis Juju sous le contrôle de l'Aboeth.

ZOMBI JUJU X 4 : Al: NM, CA: 6, Mvt: 9, DV: 3+12, Int: 5 à 7, THACO: 15, Nb Attaques: 1 (Initiative normal et utilisation d'armes), Dégâts: 3-12, Défenses spéciale: Immunité aux sorts, Arme +1 pour être touché et armes contondantes ou perçantes: 1/2 dégât, immunité aux sorts affectant l'esprit et psionics, illusions, à l'électricité et missiles magiques. Le feu leur fait seulement des demi-dégâts, PX: 975

30 - c'est la zone de repos des 5 Kuo-toas restant qui relèvent ceux en 25 toutes les douze heures pour continuer le minage.

KUO-TOAS X 5 : Int: 13+, Al: NM, CA: 4, Mvt: 9, Nage 18, DV: 4, ThACO:19, # Att: 1 or 2, Dommages/Attaque: 2-5 and/ou par type d'armes, PX : 420

31 - c'est le repère de l'Aboeth. Il possède les talents d'un mage du quatorzième niveau. Sous une épaisseur de limon dans l'eau se trouvent un phylactère de longévité, un anneau de grand bélier et un bouclier +3.

ABOLETH: CA:4 DV:8 (64 pv), 4 Attaques : 4x 1 D6, THACO: 12
Attaque spéciale: Transformation en protoplasme au toucher (1 D4+1 rounds), Création d'Illusions (visuelle et auditive), Esclavage (charme puissant) 3 x par jour Défense spéciale: Sécrétion d'un Mucus « Respiration Aquatique » 30cm autour d'elle.

32 - Salle vide.

33 - Cette immense salle (plus de 300 mètres de diamètre) est le repaire d'un dragon des ombres. Il est très vieux (grand wyrm), et possède, sur une petite île entourée de lave, un trésor conséquent.

DRAGONS DES OMBRES : Int: 17-18, Al: CM, AC: -10, Mvt: 18, vol 30 (D), Jp 3, DV : 12, PV : 76, ThACO: 7, # Att: 3 + special, Dommages/Attaques:1-6+5/1-6+5/3-18, Attaques spéciales: Souffle aveuglant qui provoque une perte d'énergie (3/4 ou 1/2 des niveaux possédés) pour 3D4+1 Tours, et 5d4+2, sort mage/clerc: 4 2 2 2 2 / 3 1, RM: 50%, Taille: 22 m, Morale: 16, PX: 20000
Défenses spéciales : Détection de l'invisibilité à 15 m , Image miroir 3/ jours, Se cacher dans l'ombre 65%
Sorts: Effacement, Projectile magique ; Fracasement, Lévitiation.

34 - La petite île en question (10 mètres de diamètre entourée d'une ceinture de laves de 6 mètres) : 12000 pc, 10000 pa, 8000 po, 17 gemmes, 9 objets d'art, 3 potions, 2 parchemins, ainsi qu'une très grosse dweornite taillée de la dimension d'un œuf d'autruche.

Il a trouvé cette gemme il y a plusieurs siècles sur le corps d'un mage qu'il a vaincu et a très vite appris à s'en servir (elle lui permet de jeter un sort de souhait par jour).



Auteur : David Milhaud
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013