

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

# ON DEVAIT JUSTE LIVRER UN COFFRET



# ON DEVAIT JUSTE LIVRER UN COFFRET.

UNE AVENTURE POUR 4 A 6 AVENTURIERS DE NIVEAU 7 A 10.

Dans ce scénario très court, je fais assez souvent appel aux termes " psionique "(pouvoir télépathique et autres), si vous ne jouez pas avec ces règles (voir manuel complet du psionique), considérez que ce sont des pouvoirs innés je ferais la description de leur effet pour vous aider.

## **INTRODUCTION :**

Un magicien, Fitzburg le transcendant, couve une jalousie sans cesse grandissant envers un autre magicien Métrabus. Il se rend assez régulièrement chez ce dernier, soit disant pour des visites de courtoisies, afin de découvrir le secret de sa puissance. Métrabus déteste être dérangé aussi souvent mais comme Fitzburg est un proche voisin, il l'accueille toujours du mieux qu'il peut.

Durant ces visites, Fitzburg remarque un étrange coffre rayonnant d'une forte aura magique dans le salon de Métrabus. Il décide de le voler, pensant qu'il est plein d'objets magiques ou autres artéfacts source de la puissance de Métrabus, mais sachant que ce dernier est bien plus puissant que lui, il décide donc d'attendre que son rival parte en aventure, ce dont il est friand.

Ce qu'il ne sait pas c'est que ce coffre ne contient que des effets personnels sans grande importance, que s'il rayonne à ce point de magie c'est juste que Métrabus l'a utilisé pour tester un nouveau sort de sa composition censé protégé tout coffre de vol que ce soit magique ou autre (psionique).

S'il est vrai que Métrabus est si puissant c'est surtout dû bien sûr à sa grande expérience et à quelque objet magique mais sûrement pas dû à un secret quelconque.

Le moment du départ tant attendu arrive et Fitzburg est très impatient de s'emparer du coffre mais un il y a un grain de sable, les PJ débarque porteur d'un colis...

## **DEBUT DE L'AVENTURE :**

Les PJ sont contactés par un homme, Gotcha, pour livrer un colis à un de ses vieux amis Métrabus.

Je laisse le MD décidé du montant récompense qu'il offre aux joueurs.

Ils doivent juste livrer un petit coffret fermé magiquement contenant 4 objets que Métrabus recherche depuis 5 ans pour des expériences + 1 au cas ou on voudrait forcer le coffret (une pierre de lune, une pierre philosophale réduite en poudre blanche, une pierre ioun et un fragment du cœur d'un démon des crevasses et 1 fiole d'huile ardente mais les joueurs n'ont pas besoin de le savoir) plus une lettre de crédit (la récompense ) qu'ils pourront toucher si Métrabus y appose son sceaux.

Le coffret est fermé magiquement et psioniquement, sans serrure, parfaitement étanche, immunisé aux sorts d'ouverture et autres pouvoirs apparentés (comme le coffret de son salon qui a servit de cobaye), c'est la fierté de Métrabus et il en existe que quelques-uns un qu'il a construit à l'aide d'un de ses amis psionistes.

Le seul moyen d'ouvrir ce coffret est de connaître le mot de commande que même Gotcha ne connaît pas, seul Métrabus peut ouvrir ce coffret et si les joueurs veulent le forcer le flacon avec l'huile devrait se briser brûlant la lettre de crédit et les PJs au alentour.

Une mission de routine mais Gotcha ne veut pas confier ces objets à des amateurs c'est pourquoi il veut des aventuriers expérimentés et étant un peu voleur sur les bords se méfie de tous.

Métrabus vit sur l'île Stenac qui se trouve à 1 semaine en bateau de là.

## **Départ en croisière.**

Aucun bateau ne se rend jamais sur cette île, les PJs ont alors 3 possibilités.

Soit, il loue un bateau avec équipage à leur frais... Soit, il demande à un capitaine passant près de cette île de faire un petit détour (mais alors comment repartiront-ils) ou alors ils ont des moyens (magiques) pour s'y rendre (un bateau, tapis volant, balais volant, sorts ou autres choses encore).

Quel que soit leur moyen de locomotion, le voyage devrait se dérouler sans problème mais libre à vous de vouloir un peu mouvementé ce voyage car après tout ils ne sont pas en vacances.

Voici des idées que je vous laisse développer :

- \*un navire pirate.
- \*un navire fantôme.
- \*une attaque de sahuagins.
- \*un Kraken.
- \*une tempête

### L'arrivée sur l'île.

L'île est entourée de brume, ce qui rend difficile l'accostage, elle est très petite à peine 2 Km<sup>2</sup>.

Au centre, trône une petite tour.

A l'intérieur, se trouve un homme d'une trentaine d'année, le teint basané et une barbe, qui les accueille d'un air méfiant. C'est le scribe de Métrabus, Abdul (qu'il a rencontré à l'âge de 12 ans dans la région d'Harakir), qui leur révèle que son maître est parti en aventure.

Il leur révèle que son maître ne devrait pas rester absent longtemps et leur propose de l'attendre en montant leur camp près de la tour, il leur fournit eau, bois et nourriture SI CELA S'AVÈRE NECESSAIRE.

Dans la même journée, Fitzburg viendra comme par hasard en visite. Voyant les aventuriers, il questionnera Abdul sur leur présence qui lui dira tout simplement qu'ils attendent le retour de son maître. Fitzburg, bien que stupide, ne laisse rien paraître sur son sentiment de rage, son plan tombe à l'eau car il n'ose pas attaquer la tour avec des aventuriers inconnus juste à côté.

### La demande de rançon.

En rentrant chez lui, il lui vient une idée.

Il envoie une fausse demande de rançon par pigeon voyageur demandant 500 000 PO pour la libération de Métrabus, elle est signée Katerina et doit être livrée à l'île Vol Cano un peu plus loin.

Abdul qui reçoit la lettre court chez les PJs et la leur montre, il leur dit connaître cette île, elle est habitée par un dragon rouge de plus de 2000 ans, Firemind, et de sa gardienne Katerina.

Il va de soit que les aventuriers n'ont aucune chance face à un dragon rouge grand ver.

Il vous reste 2 solutions : soit vous abaissez l'âge du dragon, soit Abdul connaît justement un célèbre tueur de dragon qui habite sur le continent, Baran. Baran habite dans une grotte sur la plage à une journée en bateau.

Abdul voulant sauver son maître, prêtera volontiers une épée Xebec (épée longue +1 pouvant se transformer en bateau à 3 mats très rapide) aux PJs, S'ILS N'ONT PAS d'autres moyens de transport.

Baran accueillera les PJs de façon très peu amicale, il ne connaît pas Métrabus et s'en moque royalement mais dès que les PJs lui auront dit qu'il y a un dragon à tuer, il sera ravi de leur rendre ce petit service à condition que la carcasse entière du dragon lui soit réservée après le combat (en effet Baran est forgeron et rêve de monter un ordre de chevalerie armé d'épée tueuse de dragon et d'armure en peau de dragon).

### Et un dragon de moins.

L'île Vol Cano est aussi petite que celle de Métrabus avec un grand volcan éteint au centre.

A l'intérieur de ce volcan se trouve l'ancre de Firemind, lui et sa gardienne sont actuellement en train de faire une de leur nombreuse partie d'échec.

Baran décide d'élaborer un plan d'attaque très précis qui est du à sa grande expérience des dragons.

Un plan cousu main, une technique imparable qui lui à toujours permis de venir à bout de tous les dragons, il demande aux PJs de bien écouter son plan.

Il se jette sur le dragon et les autres s'occupent de sa gardienne (comment ça c'est un plan bourrin ?).

Ne vous inquiétez pas pour Baran, c'est un de mes personnages et je suis bien placé pour savoir qu'il est assez fort pour venir à bout de ce dragon (on est un gros Bill ou on ne l'est pas).

Pour tout vous dire quand je joue avec Baran mon MD se demande s'il va me falloir plus de 2 rounds pour venir à bout des dragons qu'il m'envoie.

Il va de soit que le dragon et sa gardienne, détestant les intrus, ne laisseront aucune chance aux joueurs de s'expliquer (juste au cas ou vous auriez des PJs pacifistes et peu porter sur la violence).

Après cette bataille, Baran se téléportera chez lui en emportant les dents, cornes, yeux, cœur, poumon, cerveau et la peau du dragon (bonjour l'odeur).

Les PJs trouveront enchaînés dans la chambre de Katerina, un homme affamé qui dira être là depuis 2 semaines (un naufragé) et n'avoir jamais entendu parler ni d'un autre prisonnier ni du nom de Métrabus. Les PJs n'ont plus qu'à rentrer bredouille chez Abdul.

### La tour assiégée.

Pendant leur absence, Fitzburg a envoyé des pirates piller la tour de Métrabus sans oublier bien sûr de lui ramener le coffre du salon.

Les PJs arrivent vers midi (si cela n'est pas logique dû à la chronologie, prétextez le vent ou autres courants marins), et de loin, voient la tour de Métrabus en feu.

Aussitôt accostée, ils aperçoivent des statues qui semblent protéger la tour, éteindre les dernières traces de l'incendie et jeter des corps à la mer (3 golems de fer et 5 de pierres).

Abdul sort de la tour et invite les PJs à rentrer.

Il a été attaqué ce matin par des hommes venus en bateau, il s'est caché et à déclencher le système de défense de la tour (un mot de commande et 8 golems en action).

Il a pu voir de sa cachette les bandits s'emparer du coffre situé dans le salon, il a entendu aussi un des bandits dire " attention, des golems, prenons juste le coffre avec ça Fitzburg sera content ".

Il expliquera aux PJs qui est Fitzburg, à ce moment un bruit et une voix semblant venir du haut de la tour. Dans la chambre de Métrabus, les PJs verront un elfe occupé à fouiller dans un coffre en râlant, c'est Métrabus (comme ils ne l'ont pas encore vu, ils ne le savent pas mais au cas où sachez qu'il a lancé sur lui peau de pierre, protection contre les projectiles non-magiques, globe majeur d'invulnérabilité, protection contre le feu).

Métrabus est actuellement occupé à essayer avec des amis de libérer l'âme d'un paladin emprisonnée en enfer et comme ça chauffait, il est venu chercher son carquois d'Elonah rempli de baguettes, de bâtonnets et bâtons magiques.

Abdul arrive juste après et présente les PJs à Métrabus et lui explique le problème, il est très confus car justement le répertoire des mots de commande de ses coffrets se trouve justement dans le coffre que l'on vient de lui dérober (on ne peut pas se rappeler de tout).

Et comme il est très pressé et qu'il ne peut pas perdre d'énergie pour le moment, il charge les PJs de récupérer son bien moyennant récompense bien sûr. Il leur remet également un bâtonnet à briser (sort d'asile) pour le rappeler lorsqu'ils auront récupéré le coffre.

Les PJs n'ont plus qu'à aller rendre une visite de courtoisie à Fitzburg.

### Devine qui vient dîner ?

Arrivés à l'île de Fitzburg, les PJ aperçoivent un bateau ancré au ponton près d'une petite tour. Les bandits ont livré le coffre comme convenu et s'apprêtent à quitter l'île. Dans la tour, Fitzburg à l'aide de ses 3 apprentis essaie en vain d'ouvrir le coffre.

Comme tout scénario classique, baston finale où les héros viennent à bout des méchants, Métrabus ouvre le coffre et prend son répertoire qui lui permet d'ouvrir le coffret. Il est ravi et appose son sceaux sur la lettre de crédit et prend rapidement congé des PJs car on l'attend en enfer où les démons chauds refroidissent vite.

## ANNEXE 1 : LES ANTAGONISTES

FIREMIND : Dragon rouge grand ver.

INT 16 ; Al chaotique mauvais ; CA -11 ; VD 9 ; DV 21 ; PV 136 ; RM 65 % ; TACO -3 ; #AT 3+Spécial ; Dég 1d10+12 / 1d10+12 / 3d10+12 ; AS Sorts + souffle de 24d10+12 ; TA Titanesque ; Px 20 000.

Pouvoirs spéciaux : immunisé au feu, altération des feux naturels 3x/jour, pyrotechnie 3x/jour, métal brûlant 1x/jour, suggestion 1x/jour, hypnose 1x/jour, détection des gemmes 33 m de rayon 3x/jour.

Sorts : injonction, bénédiction, cantique, lumière 2x, ténèbres, force fantasmagique, objet, vol, œil du magicien.

**Description : Agé de 2000 ans, Firemind est un dragon des plus âgé.**

Contrairement à ces semblables, il se sent vite seul c'est pourquoi il s'est embarrassé d'une humaine mais c'est bien la seule personne qu'il tolère dans son antre ainsi bien sûr des esclaves qu'elle aime avoir pour s'occuper d'elle mais comme ils ne font pas long feu...

Il ne fait pas dans la dentelle quand il s'agit de combat, il crache tout d'abord son souffle puis continue par des attaques physiques et sorts comme le font ses semblables.

Il reconnaîtra sans aucun doute la provenance de l'armure de Baran (voir plus bas), c'est pourquoi il redoublera d'effort pour le supprimer sans se soucier ni de sa gardienne Katerina ni même de son trésor (Eh oui, il doit avoir l'esprit patriotique !).

Trésor : 15000 PC, 8000 PO, 3000 PP, épée bâtarde +1, épée à deux mains +1, cimenterre de grande vitesse +2, armure d'écailles -1, armure de plate +3, baguette de projectiles magiques 95 charges, ainsi que des potions de tromperie, vitalité, 2 de super héroïsme et une de contrôle des plantes.

KATERINA : Humaine conjuratrice 9

INT 18 ; Al neutre mauvais ; CA -1 (bracelet+DEX+style 1 arme à 1 main) ; « Mvt 12 ; DV 9 ; PV 41 ; TACO 18 (16 avec la dague +2) ; #AT 1 ; Dég 1d4+2 ; AS Sorts ; TA moyenne ; Px 4000.

Sorts : 5/4/4/3/2.

Niveau 1 : sommeil, mains brûlantes, vapeur colorée, glisse, charme personnes.

Niveau 2 : flèche acide de Melf, image miroir (qu'elle lance dès qu'elle voit quelqu'un), irritation.

Niveau 3 : conj. de monstres I, flèche enflammée, protection contre le bien, immobilisation des personnes.

Niveau 4 : conj. de monstres II, Tentacules noires d'Evard.

Niveau 5 : conj. de monstres III, conj. d'ombres.

Equipement : Bracelets de défense CA 4, Baguette de conjuration 31 charges, anneau de grand bélier 12 charges, dague +3, 127 PO.

FITZBURG : Humain magicien 14, INT 15 ; Al chaotique neutre, CA 3 (robe d'archimage + bâton de puissance) ; Mvt 12 ; DV 14 ; PV 31 ; RM 5% ; TACO 17 ; AS Sorts ; TA moyenne ; PX 8000.

Sorts : 5/5/5/4/4/2/1.

Niveau 1 : bouclier, charme personne, serviteur invisible, détection de la magie, projectiles magiques.

Niveau 2 : détection de l'invisible, ténèbres rayon de 5 mètres, cécité, irritation, nuage de brouillard.

Niveau 3 : éclair, vol, hâte, conj. de monstres I, dissipation de la magie.

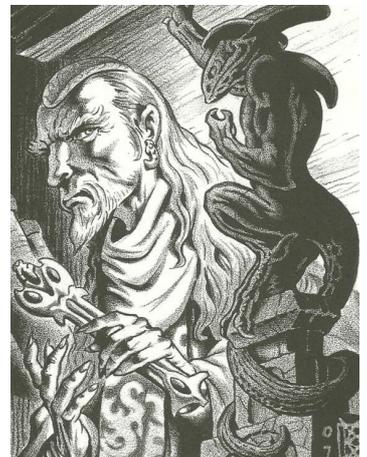
Niveau 4 : peau de pierre(actif actuellement), invisibilité majeure, assassin fantasmagique, excavation.

Niveau 5 : nuage mortel, illusion majeure, mur de force, main d'interposition de Bigby.

Niveau 6 : globe d'invulnérabilité, double illusoire.

Niveau 7 : gravité inversée.

Equipement : Robe d'archimage neutre, bâton de puissance, anneau de renvoi des sorts, broche bouclier.



## ANNEXE 2 : LES ALLIES

METRABUS : Elfe, élementaliste du feu 28 et prêtre de Thot 14.

Il a pas mal roulé sa bosse mais je ne tien pas trop à raconter son histoire maintenant car je compte la raconter sur mon site une autre fois sous une rubrique PJ.

Comme il ne joue pas un rôle très actif dans ce scénario, sachez juste qu'en effet il est très puissant et qu'il n'a vraiment pas le temps de discuter longtemps (ses copains se faisant massacrer en enfer).

Si les joueurs veulent l'attaquer sachez qu'il a une peau de pierre active, un chapeau de téléportation (qui lui permet de se téléporter 5x par jour), une résistance magique de 25 % (cotte de maille elfique de Thalera pour les connaisseur), CA de -10, protection contre les projectiles non-magiques permanente, broche bouclier et une chiée de sorts dont "évasion d'Elminster" (active) qui l'emmène dans la cité de cristal (ne cherchez pas cela viens de l'imagination tortueuse de mon MD) où on le soignera (ressuscitera) s'il est mort ou blessé (et après il reviendra se venger).

ABDUL : Humain, il a rencontré Métrabus il y a 19 ans, il avait alors 12 ans.

Il l'a accompagné dans quelques aventure mais maintenant il garde la tour et à la fonction de scribe.

Il est entièrement dévoué à son maître et ne le trahira jamais.

Il ne possède aucune capacité spéciale.

BARAN :

Comme Métrabus je ne rentrerais pas dans les détails le concernant !

Sachez qu'il est un humain guerrier 20 et psioniste 14.

Il a une CA de -10 (-27 en réalité), 148 PV, ThAC0 à l'épée longue de -6 ; 229 points de force psionique, # AT 3/round, dég 1d12 +12, 1 parade au bouclier, un anneau de régénération vampirique, ses caractéristiques sont for 22, dex 18, con 18, sag 19, int 16, cha 14.

Pour attaquer le dragon rouge, il utilise sa barrière inertielle (globe protégeant le bénéficiaire d'une protection contre le feu et autre car les flamme entoure le globe en glissant dessus, je trouve que si on imagine bien c'est du plus bel effet) puis se téléporte à côté du monstre et le termine à l'épée (s'il touche 3x et c'est faisable, il fait 36 + 3d12 points de dégâts et régénère la moitié).

J'ai déjà tué avec lui beaucoup de dragon rouge grand ver et je n'ai eu aucune difficulté, donc considérez que le combat dure 3 rounds pour simplifier.



Par : Inconnu

Illustration de couverture : The Dragons Lair par Matthew Stawicki

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014