

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

**POUR UNE
LÉGENDE DE PLUS**



POUR UNE LEGENDE DE PLUS

SCENARIO POUR 2 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

KANEHDA : An 955 (ap. G.B)

Kanehda, est la cité fortifiée où règne avec sagesse, Léalna, veuve de Wolgard, celui qui avait vaincu les 3 guenaudes qui terrorisaient la vallée du royaume.

Chaque année, lorsque l'arbre sacré fleurit, le peuple du héros vient offrir des présents sur sa statue qui trône dans le bois enchanté.

Wanir, fils de Wolgard, est le prince héritier du royaume de Kanehda. Au jour de son 15e anniversaire, il deviendra roi et recevra des mains de sa mère, le symbole de la royauté: Œil de feu, l'épée de son père. Chaque année, en ce jour consacré, la main qui porte Œil de feu est celle qui détient tous les pouvoirs. C'est la loi du pays de Kanehda. Or, trois jours avant l'éveil de l'arbre sacré, Œil de feu et Wanir disparaissent sans laisser de traces, ni d'explications. Inquiète du sort de son fils, Léalna lance un appel afin qu'on le retrouve.

Mais, peu de volontaires se présenteront car il semble que les ravisseurs ne soient autres que les Orques, peuple rival du pays, agissant sous les ordres de leur roi, Pique de fer. La possession d'Œil de feu et de la tête de l'héritier légitime lui permettraient de ravir la royauté de Kanehda.

En échange de la récompense de leur choix, nos aventuriers partiront à l'assaut du royaume d'où l'on ne revient jamais.

Une légende va peut-être s'écrire...

Un groupe les a déjà précédé, mais on n'a aucune nouvelle d'eux. Les aventuriers partiront avec des chevaux, des vivres pour 3 jours, du baume de guérison et une fiole de résurrection. Inutile de dire que le temps presse.

EN ROUTE VERS NEITH: LES SABLES ARDENTS

Le seul chemin menant au pays des Orques, est la route qui traverse Neith, et qui se poursuit vers l'est, jusqu'en territoire Orque. Afin de l'emprunter, les PJ devront prendre la grande route, qui longe le Fleuve aveugle, vers le sud, jusqu'au repère indiquant le sentier de marbre menant à Neith.

La végétation se fait de plus en plus rare, d'un côté comme de l'autre du chemin, bientôt les herbes sèches laissent apparaître une grande étendue de sable, le sentier de marbre étant toujours dégagé.

Pas un grain ne s'y trouve. La température monte d'un seul coup de 20°: ce sont les sables ardents. Un jet d'intelligence à -2 permettra aux Pjs de les identifier.

Les sables ardents sont vivants mais inactifs: si les Pjs restent sur le sentier, les sables ne tenteront rien. Mais s'il y a contact, ils infligent 1d6 pts de dégâts par round et la victime ne peut s'en dégager qu'en réussissant un jet sous défoncer une porte, ou si ses camarades arrivent à le sortir des sables du sentier en réussissant un jet sous leur Force.

NEITH

Enfin les Pjs arrivent aux Monts de Frejya, la température s'est rafraîchie et les montures sont exténuées, les Pjs ne doivent pas respirer la vitalité. Le sentier monte dans le creux des monts, et à son point le plus élevé, on aperçoit en contrebas une cité triangulaire dont les murailles brillent de mille feux.

Une belle étendue verte l'entoure comme un écrin. Et au loin, on distingue que le sentier, qui traverse la ville, conduit à une forêt.

Le vallon semble très accueillant, et la cité est si proche... (cf plan de Neith),

Tous les édifices sont faits de marbre, presque tous les édifices sont en ruines, seule la grande place semble être en bon état. Un palais somptueux et deux temples trônent à chacun de ses côtés.

Si les 2 temples sont ouverts (cf plans Temples de Neith), les portes en or du palais sont closes, et sur lesquelles sont gravées les paroles suivantes :

**Moi, Khelleb, fils d'Har,
Ai été le souverain le plus aimé
Ai aimé la femme la plus éblouissante
Et malgré toute ma puissance
Je n'ai pu empêcher sa mort
Je repose sur mon pouvoir et ma richesse
Seul l'astre de la nuit peut contempler mon tombeau**

En ouvrant de ses mains les portes de ma maison. Tant qu'il fera jour, Neith sera très accueillante: du gibier, de l'eau claire, un abri pour la nuit, et surtout les richesses cachées de cette fabuleuse cité, ce qui peut exciter les convoitises des Pj.

Laissez les s'amuser...

Parmi les habitations en bon état, certaines permettent aux chevaux de rester dans la même pièce que leur cavalier. D'autres ont des écuries (anciennes auberges ou maisons nobles). Plus le jour déclinera, plus les montures, si elles accompagnent les Pjs, deviendront nerveuses. Elles seront de plus en plus folles, au fur et à mesure qu'elles s'approcheront de la place.

Les Pjs peuvent lancer un jet sous leur Sagesse à -2, pour sentir une présence de plus en plus menaçante, et dangereuse.

Lorsque la nuit sera complètement tombée, un chant merveilleux se fera entendre : les Pjs devront faire un JdS contre les sorts, s'il est raté, le Pjs se dirigera vers l'un des 2 temples et enlacera une colonne avec un sourire béat. Le Pj peut refaire un JdS tous les 2 rounds. S'il est réussi, il est maître de ses actes et n'aura pas à refaire un jet.

COLONNES DU TEMPLE : Si le Pjs est charmé par le chant des colonnes, il ira enlacer la colonne qui chante (celle qui a faim) et celle-ci le drainera de 4 pts de vie par round. Pour détacher le malheureux, qui affiche un sourire béat de plaisir, il faut vaincre sa résistance et celle de sa colonne. En bref, assommer la victime et l'arracher à la colonne. Valeur XP: 250.

LE TOMBEAU DE KHELLEB

Si les Pj décident de visiter le tombeau de Khelleb le merveilleux, ils devront attendre que les rayons du Tisnar nocturne traversent les 2 prismes de cristal qui se trouvent au sommet de chaque temple. Chaque rayon est dirigé vers une porte qui disparaît.

A l'intérieur du tombeau, nimbé d'un rayon de lune, s'élève un escalier en argent, au bout duquel se trouve une grande salle, décorée de 4 statues aux yeux de saphirs étoilés et d'un immense miroir scellé sur le mur. (Cf plan du Tombeau de Khelleb)

Au centre de cette salle, repose une immense tombe en or, richement décorée en pierres précieuses d'une valeur inestimable. Sur le socle est gravée cette menace :

Toi, dont le cœur ne respecte point mon repos
Ta convoitise sera la source de ta propre perte
Si ma face tu contemples
Ta mort sera pénible et lente.

En cherchant bien, les Pjs ont 15% de découvrir que le bras gauche de chaque statue ouvre la porte d'une salle secrète. Dès que les Pjs voudront partir, ils se trouveront face à une vampire qui occupe le tombeau.

VAMPIRE DU TOMBEAU : DV: 8+3, PV: 39, CA: 1, ThAC0: 13 ou 11, Dégâts: 3 d6+4 avec arme ou coup de poing: 5-10 pts de dégâts, #Att: 1, Défenses spéciales: charme-personnes, absorption d'énergie (-2 niveaux au contact), forme gazeuse, Valeur XP: 3000, (pour plus d'informations, cf BM p.291).

Si les Pjs parviennent à montrer au vampire leur supériorité, elle prendra sa forme gazeuse pour leur échapper. Elle égorgera l'une des montures des Pj, s'ils étaient à l'extérieur ou dans une écurie. De toute façon, il y a 85% de chances que les chevaux aient été égorgés et vidés de leur sang par les esprits vengeurs de Neith. Si les chevaux étaient à l'intérieur d'une habitation avec une porte fermée, ils seront saufs.

LA FORET DES ORQUES

Fort heureusement l'aube finit par paraître. Les Pj n'auront qu'à suivre le chemin de marbre jusqu'à la forêt des orques. Là ils arrivent dans une forêt claire, grouillante de vie, de chants d'oiseaux. Le chemin s'arrête près d'une fontaine, et l'on peut constater qu'elle a été démolie volontairement, mais que cela a été fait il y a longtemps.

Il y a maintenant un sentier de terre battue, qui va vers l'Est. Au fur et à mesure que les Pj avancent, la végétation devient de plus en plus dense et la nature devient de plus en plus silencieuse. L'atmosphère est lourde, et les Pj peuvent éprouver quelques difficultés à respirer. (Faire un jet sous la Constitution). Les chevaux sont un peu excités. L'air devient encore plus suffocant qu'auparavant. Il n'y a aucun signe de vie, plus aucun bruit. Faire un jet d'entendre les bruits, s'il est réussi, on peut entendre des gémissements au loin.

La forêt devient moins dense, mais la sensation d'avoir de la poussière dans la gorge persiste même si le Pj se gorgent d'eau. La légère brise qui caresse les frondaisons des arbres et les buissons amène aux narines des PJ une odeur âpre mais inconnue que nul ne pourra identifier.

A présent, on entend clairement des gémissements féminins, et des grognements bestiaux. Le sentier, qui jusqu'ici était assez étroit, s'élargit brusquement. Les Pj peuvent voir de chaque côté du sentier, deux autels verticaux, sur lesquels reposent des encensoirs, desquels s'échappent une fumée. L'odeur inconnue vient de ces autels.

Sur l'autel de droite, est attachée une jeune elfe d'une très grande beauté et sur celui de gauche, une jeune sylphe dont les ailes ont été brisées et clouées à l'autel: elle est agonisante.

A chaque autel est attachée une belette géante qui mord, griffe et vide peu à peu sa victime de son sang.

Jeter 1 d4, et attribuer en secret un numéro à chaque Pj; Le malheureux sent quelque chose de grouillant, rentrer dans son armure ou ses vêtements, et le picorer de TOUTE part. Ce sont de minuscules araignées.

BELETTES GEANTES (X2) : DV:3+3 CA: 6 ThAC0: 17 Dégâts: 1d12+2, PV: 23 & 15, Valeur PX: 350 pour les 2, Taille : 2,1 m.

Attaque spéciale : Draine le sang, quand elle a réussi une attaque,



elle verrouille ses mâchoires sur sa victime pendant le round suivant, la belette commence à sucer le sang de sa proie. Les agents dans la salive de l'animal non seulement empêchent le sang de la victime de coaguler, mais en fait aide à l'hémorragie de la plaie. La perte de sang qui en résulte est si rapide qu'elle provoque 2d6 points de dégâts par round.

Ces belettes sont les gardiennes du sentier menant au château de Pique de fer. Les jeunes femmes ont été offertes en sacrifice afin d'honorer Décatos et d'assurer leur défense en utilisant la faune de la forêt.

L'encens met en transe les animaux qui deviennent avides de sang. Deux choix s'imposent aux aventuriers :

1. ils tentent le passage sans combattre, et se feront attaquer de dos (bonus+2).
2. ils attaquent les belettes afin de délivrer les victimes et ont le bonus +2.

Une fois, les belettes éliminées et les feux éteints, la sylphe s'éteindra dans les bras de celui qui la délivrera et à sa mort son corps laissera échapper une petite flûte de cristal noir, et se volatiliserait en poussière argentée.

En revanche, l'elfe, ayant perdu la raison, s'enfuira dans les bois en criant comme une démente.

Tout ce bruit a attiré une patrouille du Château, qui attaque les Pj par derrière.

PATROUILLE D'ORQUES (12 individus) : CA: 6 DV: 1 PV: 8 ThAC0: 19 Dégâts: 1d8, Valeur totale XP: 450

Si l'un des Pj, a l'idée de souffler dans la petite flûte de cristal, un vacarme épouvantable se fera entendre: un cavalier portant un casque orné d'andouillers vient de faire son apparition, accompagné d'une meute de chiens étranges.

Avant que les Orques aient pu esquisser un geste, les chiens les éventrent avec une efficacité effrayante et surnaturelle. Les chiens ne s'attaquent pas aux Pjs. Une fois la boucherie terminée, le cavalier se tourne vers celui qui a ramassé la flûte de la sylphe, tend la main et la récupère sans que le Pj puisse intervenir.

Ses seules paroles avant de disparaître sont justice a été rendue. Après son départ, la forêt demeurera silencieuse. A une centaine de mètres, les Pjs aperçoivent une grande porte taillée à même la falaise : L'entrée du château de Pique de fer.

LE CHATEAU SOUTERRAIN :

L'entrée du château est grande ouverte. Elle est gardée par deux orques, qui ont l'air de s'ennuyer ferme. A partir de ce moment, je vous suggère de prendre le plan du château (1er plan en fin du module), et de laisser vos joueurs aller à leur guise et découvrir ce donjon. Je vous donne donc une brève description du plan :

1. La « niche » du familier de Pointe de Fer: un Troll à 2 têtes. On lui donne régulièrement des prisonniers (4 humains apeurés avec lui actuellement) pour qu'il s'amuse un peu. La porte de sa cellule est fermée à clef (elle est en la possession de Pointe de Fer). Une fente dans la porte, permet de regarder à l'intérieur.

2. La salle aux sacrifices : offerts à la divinité des Orques. Il n'y a pas de sacrifice aujourd'hui.



3. La prison : Les hommes (7) sont regroupés dans la première et les femmes (7) dans la deuxième. Les Orques viennent souvent y chercher des compagnes d'un soir. Cela explique également l'importance en nombre des demi-orques.

4. La chambre du Grand prêtre : Le trésor N se trouve dans son armoire, dissimulé dans un faux fond.

5. Chambre : D'un chaman.

6. Chambre : D'un autre chaman.

7. La cuisine : Mais elle sert aussi à l'occasion de salle des tortures.

8. Réserves : en vivres et eau douce du château.

9. Passage piégé : Réserve aux étrangers. En effet, les orques n'empruntent pas ce passage par respect de leur Dieu, incarné par la statue. Cette dernière est parée d'une cape noire (Trésor M) qui a été prise à un sorcier elfe. Un grand feu brûle face à la statue. Un jet sous la Sagesse, pourrait révéler le piège. C'est un trou rempli de chenilles dont la sécrétion provoque des démangeaisons pouvant conduire à la folie. Le remède se trouve dans la salle d'arme et doit se boire.

10. Puits piégé : C'est un puits d'eau salée contenant une anguille électrique. Si un Pj y tombe, il prend 1d8 points de dégâts et doit immédiatement faire un jet sous sa Constitution réussi, sous peine d'être assommé par le choc et de se noyer...

11. Grande salle des incantations : Une fois par an, les chamans offrent à une créature sacrée, un sacrifice spécial, afin que leur divinité soit satisfaite. La pièce est décorée de fresques. Elle est éclairée par de grands feux sacrés contenus dans des coupes. Cette année, le sacrifice offert n'est autre que Wanir, le jeune héritier attaché au milieu du bassin par 4 chaînes maintenant ses membres, et la Bête sacrée est un calamar géant qui est appelé par une mélodie chantée par le Grand prêtre. Un passage secret, dont l'ouverture est actionnée par un levier, permet de rejoindre le couloir du piège à l'anguille.

CALMAR GÉANT : CA: 3 ; ThACO: 9 ; AT: 9 ; Dégâts: 1d6.

Pour couper un tentacule, il faut lui infliger 12 pts de dégâts. Au bout de 4 tentacules coupés, il s'en va. Valeur PX: 9000.

GRAND PRETRE : CA: 8 ; PV: 10 ; ThACO: 20 ; Valeur PX: 30. Anneau +2

CHAMANS (X2) : CA: 10 ; PV: 7 ; ThACO: 20 ; Valeur PX: 10.

12. Poste de garde du château : C'est là que se trouve la clef ouvrant la porte fermée qui se trouve près du poste, mais aussi le remède des piqûres de chenilles (3 fioles). C'est avant tout la salle de repos des soldats.

13. La salle d'armes contenant: 8 boucliers, 8 heaumes, 2 marteaux, 1 étoile du matin, 3 haches d'arme, Trésor de guerre: Epée magique, devant être reforgée (trésor O).

14. Dortoir des demi-orques: une dizaine de lits et la totalité de leur richesses (trésor L).

15. Dortoir des orques: une vingtaine de lits et leurs richesses (trésor K).

16. Pièce où se trouve Œil de Feu : Sous la bonne garde d'une Lamie, une créature à la tête et au torse de belle femme humaine et au corps de félin, qui émet un parfum de Fleur. Elle essaiera de séduire les Pjs afin de les dévorer.

LAMIE : CA: 3 ; PV: 45 ; ThAC0: 12 ; Dégâts: 1d6+2 ; -1 pt de sagesse si contact physique. Sorts 1 fois par jour: Charme-personnes, Image-miroir, Suggestion et Illusion comme un mage de 9ème niveau.
(BM p165), Valeur PX: 3000.



17. Chambre de Pique de Fer : Et la plus belle chambre du château. Ses armoires dissimulent les trésors C et D, tandis que les rideaux dissimulent un passage secret menant à la salle du trône.

18. La salle du trône : Elle cache les trésors A et B derrière de lourdes tapisseries, mais ne présente aucun autre intérêt.

19. Quartiers privés des Orog : Ils ont chacun une chambre privée et une fortune personnelle.

EPILOGUE

En y réfléchissant bien, les Pj peuvent s'étonner qu'il y ait si peu de résidents, pas de femmes, ni d'enfants. Peut-être que ce n'est pas vraiment le château de Pique de Fer qui ne se trouve nulle part et que ce n'est qu'une caserne de son armée... C'est comme si on avait voulu tester les forces de Kanheda... De retour à Kanheda, les Pj pourront demander ce qu'ils désirent dans la mesure du correct et seront considérés en héros... La cérémonie de l'arbre aura donc lieu.

Ennemis dans le château :

DEMI-ORQUES X 10 : CA: 6 ; PV: 6 ; ThAC0: 19 ; Dégâts: 1d6+2 ; Valeur PX: 70

ORQUES X 10 : CA: 5 ; PV: 16 ; ThAC0: 18 ; Dégâts: 1d8+2 ; Valeur PX: 150

OROGS X 6 : CA: 3 ; PV: 28 ; ThAC0: 16 ; Dégâts: 1d12+2 ; Valeur PX: 400

Trésors du Tombeau et du Temple du Culte :

- A. 6000 PC, 4000 PP, 17 pierres précieuses, 6 objets d'art, de clairvoyance (300XP), Armure de plates de vulnérabilité
- B. 1600 PO,
Bourse de Bucknard (26 PC, 26 PE, 26 PP),
4 objets d'art
- C. 7000 PO, 12 pierres précieuses,
4 objets d'art,
Baguette d'illumination (2000 XP),
Philtre d'oration (500 XP)
- D. 200 PC, 300 PA, 400 PO, 400 PP,
6 objets d'art,
Dague +2 (1000 XP),
Armure feuilletée -1
- E. 7000 PC, 7000 PO, 15 pierres précieuses,
Parchemin de protection contre l'électricité (1500XP),

6 flèches +2 (1000 XP)
F. 3000 PC, 1200 PA, 15 pierres précieuses,
6 objets d'art,
Armure de plates +2 (1000 XP),
Potion de contrôle des dragons d'airain (700 XP) Chaque Pj a une chance cumulative de 10% de trouver les objets magiques dans chaque pièce.

Trésors et armes du château :

- A. Saphir étoilé (5000 PO).
- B. Émeraude de Mielline (5000 PO).
- C. Anneau de souhaits (x2) : Valeur PX: 2000.
- D. Potion de super héroïsme, valable durant 12 rds + 4 niveaux + 18 pts de vie en sup.
- E. 45 PO.
- F. 85 PO.
- G. Aigue-marine et perle rose (500 PO) + 1 esclave (CHA: 13).
- H. Péridot, Spinelles bleue et topaze (500 PO).
- I. Coffret à potions : (a huile éthérée, b croissance, c métamorphose)
- J.. 45 PO, Grenat violet, 1 esclave.
- K. pour chaque kreb's: 10 PO.
- L. pour chaque Gokreb's: 5 PO.
- M. Flacon de malédiction.
- N. Cape d'invisibilité.
- O. Épée (+1 au toucher, +2 au dégâts).

Par : SK

Illustration de couverture : Joe Jusko

Corrections, plans & page de couverture : Syrinity

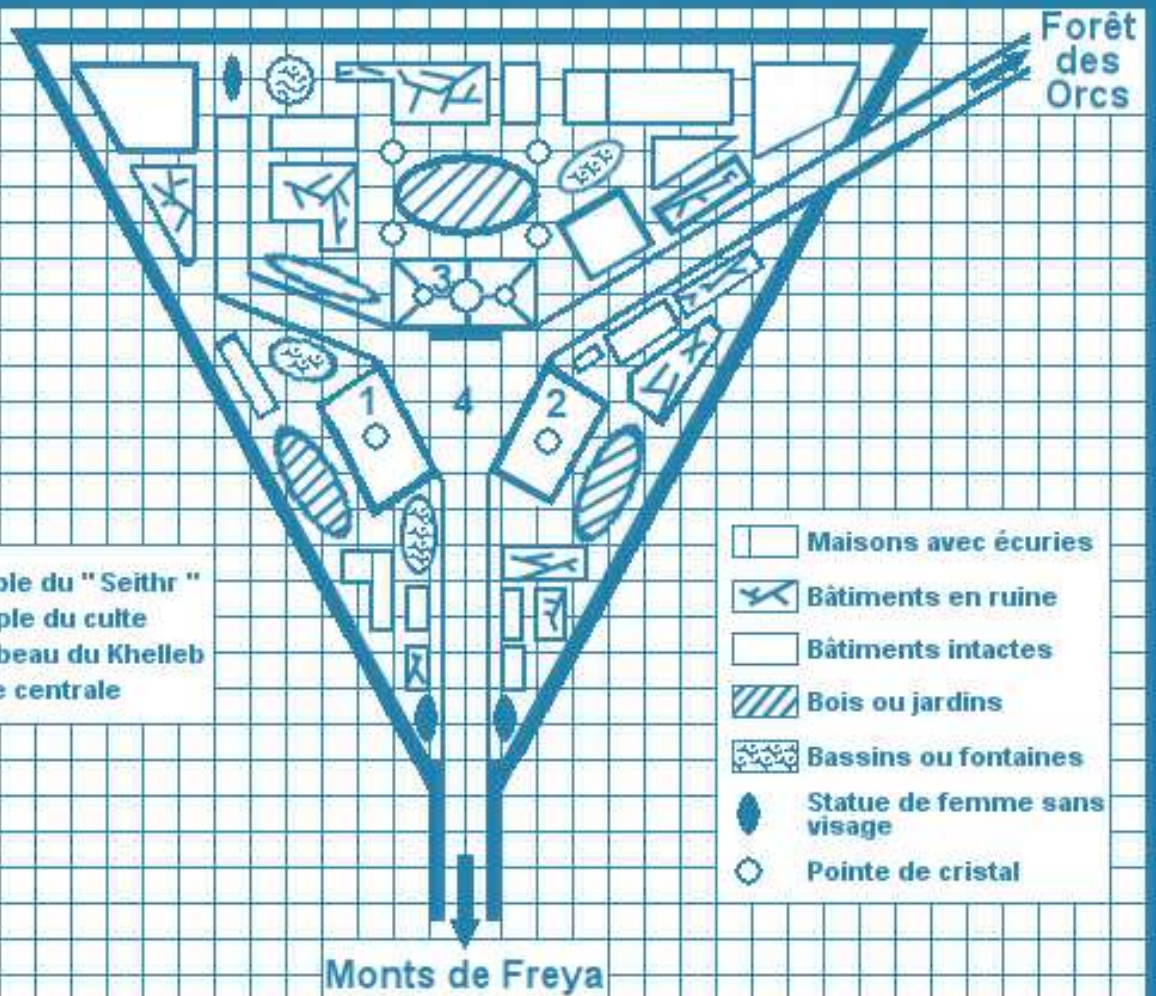
DnD 2014

Pour une légende de plus 1 Square = 20'

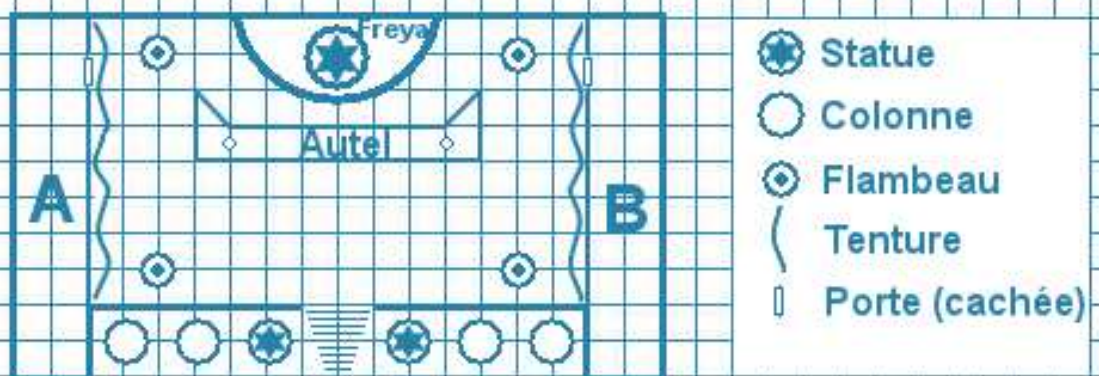
Legend:

	Coupe de feu		Porte		Troll à 2 têtes		Lit
	Statue		Porte en fer		Orog, orque ou 1/2 orque		Table
	Bassin		Tenture		Piège		
	Torche		Cheminé				

Plan de Neith



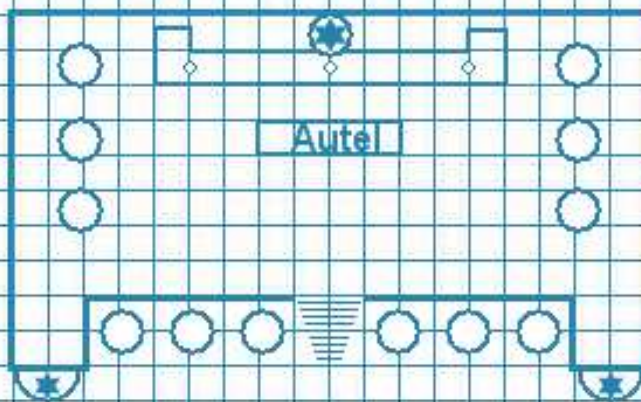
Temple du culte



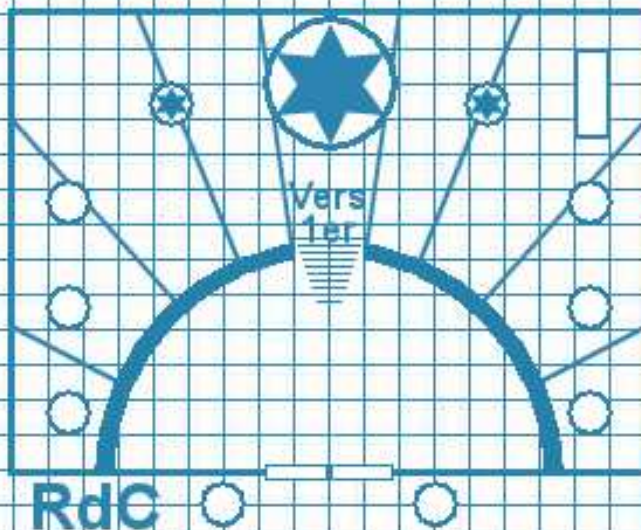
Temples de Neith

1 carré = 1,5 mètres

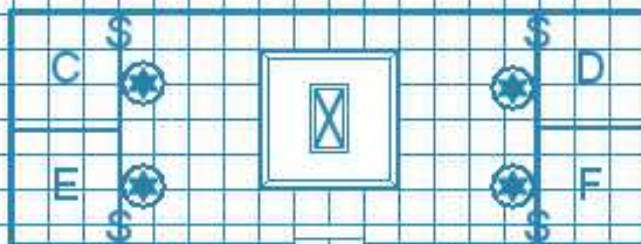
Temple du Seithr



Tombeau de Khelleb



RdC



1er

RdC

- Statue
- Colonne
- Flambeau
- Tenture
- Porte (cachée)
- Socle
- Tombe de Khelleb
- Escalier
- Zone d'obscurité