

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

TROUBLE À FISTILLAN



TROUBLE À FISTILLAN

SCENARIO POUR 2 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

Ce scénario ne fait pas partie des histoires étant reliées à la tour des Sadriels. Il s'agit plutôt d'un scénario que j'ai fait jouer à mes joueurs dans une autre campagne. Il est facilement adaptable à un autre monde. J'espère qu'il vous plaira.

Ce scénario convient à une équipe de PJs de niveau 1-2. Il peut très bien servir de point de départ à une campagne entre deux mondes ou permettre d'intégrer des PJs provenant d'un autre univers.

INTRODUCTION :

Au début de l'aventure, les PJs arrivent à Fistillan.

Les PJs entrent dans un petit village, les gens sont à leurs besognes et ne prêtent pas attention aux aventuriers qui rentrent même s'il est rare que des voyageurs viennent faire halte dans ce misérable coin de pays, la ville a l'air calme. La nuit tombe.

Dans le cas de l'auberge : Le Dragon de Feu: L'aubergiste est un vieux monsieur ridé qui ne voit pas très bien. Il a les cheveux courts gris et frisés.

Le maire est de taille moyenne, l'air sûr de lui, le cheveu long et brun, une cicatrice sur son front montre de lui qu'il est un piètre combattant. Il n'est pas maire à cause de ses bras mais plutôt à cause de sa tête. Il offrira à boire aux PJs. L'auberge est pleine selon l'heure qu'il est. Le maire (Gabriel Chomar) viendra s'asseoir à leur table et leur dira qu'il ne les a jamais vus et qu'il est heureux de les accueillir dans son village. Il leur dira aussi de faire attention car les habitants sont un peu tendus. Le maire attend que les PJs lui demandent ce qui se passe. Il ira jusqu'à se mettre à pleurer.

Dans le cas de la demeure du maire: La maison est bien meublée. Une petite armurerie. La femme du maire (grande et assez jolie, yeux d'un bleu arctique) offrira à boire aux PJs. Elle demandera aux PJs d'où ils viennent. Et elle abordera le problème qui règne sur la ville, la tension. Le maire élargira le sujet.

Problème: *On a vu rôder près de la ville des gobelins et d'autres choses pas très amicales. Des ouvriers du village, qui vont bûcher, miner et chasser, ont commencé à ne plus revenir. À cause de cela la petite économie du village est complètement paralysée parce que les gens sont affolés et ne veulent plus sortir des murs de la ville. Je bénis les dieux que vous soyez venus par vous-mêmes dans mon humble comté, car je ne crois pas qu'une personne du village aurait bien voulu demander de l'aide à l'extérieur. Alors voulez-vous aider notre pauvre communauté ? Je vous en prie, notre avenir dépend de vous, les réserves de nourriture sont déjà dangereusement basses. Acceptez et vous recevrez une belle récompense.*

Lorsque les PJs auront accepté: Le soir même de l'arrivée des aventuriers on organisera une réunion à l'auberge de la ville nommée "Le dragon de Feu ". Presque tout le village y sera. Alors le maire commencera par présenter les aventuriers aussitôt que l'assistance sera calme. Une discussion bien ordinaire commencera.

Quelques questions ressortiront de la bouche de quelques sceptiques:

Un homme chétif qui se nomme Melgard demandera

C'est bien qu'ils veulent nous aider mais qu'est-ce qu'on fait s'ils échouent ?

Paula, une femme grasse se lève pour répondre à Melgard

Ils n'échoueront pas ! C'est simple.

Le maire: *Allez, un peu de calme ! Je crois que nous avons affaire à un problème sérieux qu'il nous faut régler au plus vite... Alors ceux qui sont pour qu'on engage des gens de confiance comme ces gentilles personnes prêtes à nous aider lèvent la main.*

Pratiquement toute l'assemblée vote en votre faveur ! Le maire appelle un jeune homme d'environ 13 ans, l'air enjoué et curieux et lui demande de venir vous rejoindre. Il se nomme Hubert Pren. Le maire

de la ville explique que ce jeune homme a vu d'où viennent les problèmes:

« J'ai vu, pas très loin du village dans la vieille mine, j'ai vu sortir de là des kobolds. Je crois bien que c'était des kobolds, oui. Mais ce qui m'a le plus étonné c'est qu'on n'a jamais vu cela des kobolds ici. Un de mes amis m'a dit qu'il avait vu quelque chose de bien plus grand qu'un kobold mais moi je ne l'ai pas cru. Il a tendance à toujours vouloir être meilleur que moi. Mais enfin ne prenez pas de risques ».

Le maire continue: *« Alors vous vous reposerez jusqu'au moment où vous vous sentirez prêts à partir. Mais ne tardez pas trop! Nous vous offrons une chambre jusqu'à votre départ. Je vous promets une récompense si vous réussissez. Si vous échouez... Non, vous n'échouerez pas. Avant que vous partiez, nous vous donnerons certaines choses dont vous aurez peut-être besoin... (En se tournant vers l'aubergiste) Alors aubergiste venez par ici! »*

L'aubergiste s'amène, c'est un vieil homme petit et rondlet à moitié aveugle. Il dit d'un ton fatigué:
« Alors vous êtes donc ces merveilleux voyageurs. Il me fera très plaisir de vous laisser deux de mes plus belles chambres. Combien êtes-vous? ».

Le maire: *« Rendez-vous chez moi demain à 8 heures. »*

L'aubergiste leur fournira leurs chambres. Elles sont au deuxième étage. Après s'être installés, l'aubergiste leur dira qu'ils sont libres de faire ce qu'ils veulent et leur remettra la clé de leur chambre. Les PJs passent une très belle nuit et dorment bien. Le lendemain matin ils sont réveillés par le chant du coq. Il est 6 heures.

Lorsque les PJs descendront en bas, une jeune fille (la petite fille de l'aubergiste) leur servira à manger. Des œufs, de la viande, du pain et chacun un fruit quelconque.

Lorsque les PJs seront rendus à l'intérieur de la demeure du maire:
(description s'ils n'y sont jamais allés.)

-« Bonjour, vous êtes à l'heure ! J'aime les gens ponctuels. Alors, de quoi pensez-vous avoir besoin pour votre petit périple...

(Après avoir donné ce qu'il fallait)

Tenez voici 3 potions de soins que j'ai pu obtenir pour vous. Alors vous êtes prêts? ».

Le maire vous mènera jusqu'à la porte de la ville où vous retrouverez le petit Hubert.

Le maire: *Il vous montrera où il les a vus. Ensuite, il vous laissera là pour revenir au village. Ensuite, si vous voulez revenir au village vous ne devriez pas avoir trop de problème si vous êtes attentifs à votre chemin pour y aller. Alors bon voyage.*

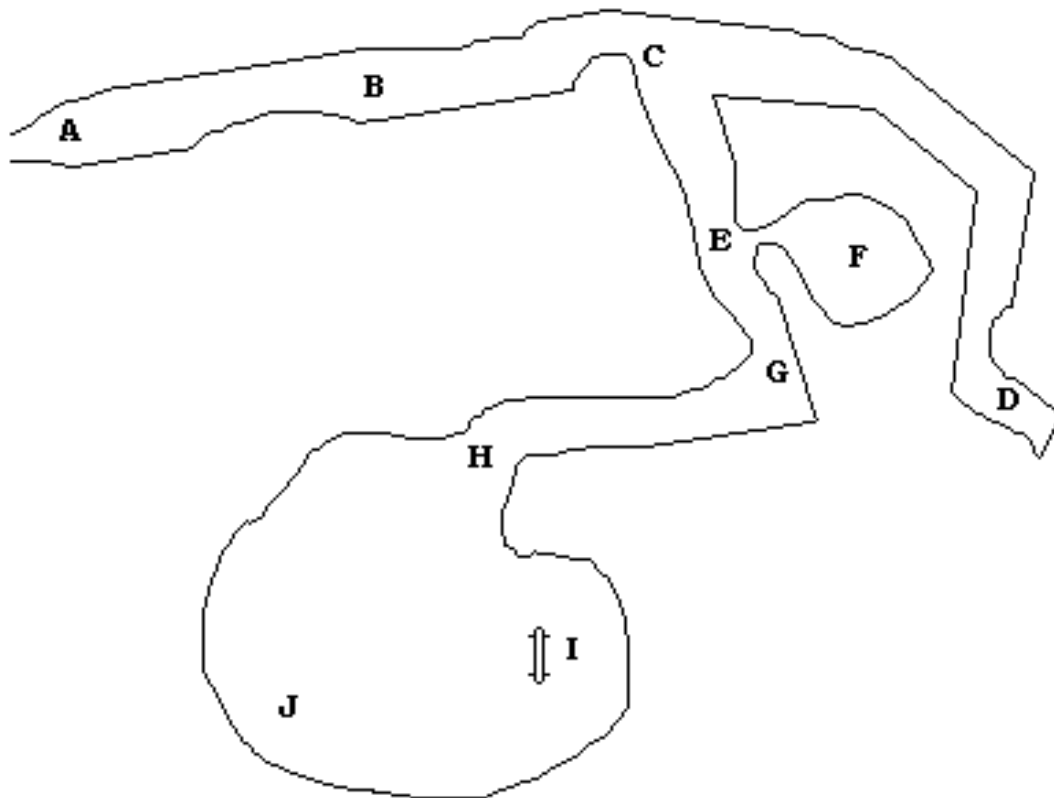
LA MINE DÉSAFFECTÉE :

Alors vous partez pour cette mystérieuse grotte. Hubert commence une petite conversation (avec un air excité):

- « Vous venez de où vous autres? Moi je suis né dans ce petit village là où y'a rien à faire, ça fait du changement depuis que vous êtes là. Ce qui est triste, c'est que vous resterez sûrement pas bien longtemps...

Bien comme je vous disais c'est pas très très loin du village, c'est juste là que je les ai vus. Dans cette vieille mine. Moi, je pense que je vais m'en aller et vous laisser faire votre travail. »

L'embouchure de la grotte est très petite comme le jeune le disait. Et comme le temps est très humide une vapeur pâle sort de la bouche de la crevasse. Mais surprenant, il n'y a aucune odeur désagréable, seul un soupçon d'odeurs de nature est perceptible.



Lorsque les joueurs entrent dans la grotte:

A. Après avoir passé un étroit passage vous arrivez enfin à l'intérieur de la mine. L'eau que crée l'humidité de la cavité souterraine et qui tombe du plafond vous montre que le chemin descend en ruisselant vers le fond de la grotte. L'air est très dense et tellement humide qu'un peu plus humide vous aurait pratiquement étouffés.

(un peu plus loin) Maintenant une odeur plus forte vient chatouiller votre nez, une odeur de moisi semblable à celles que l'on peut renifler les journées les plus chaudes de l'été. Devant vous vous voyez bien que c'était une mine, mais cela fait bien longtemps, les poutres qui faiblissent le prouvent bien. Plus loin vous apercevez une espèce de bosse de pierre dans le côté droit de la grotte, ce qui rétrécit davantage le couloir et bloque la lumière du même coup.

B. Effectivement la bosse empêche la lumière de rentrer mais vous pouvez encore vous débrouiller avec les rares lueurs qui se rendent jusque là en étant vigilant. Devant vous s'allonge un couloir qui a l'air encore très long et qui descend toujours avec le son du petit ruisseau. Le couloir a une légère courbure vers la droite ce qui fait que quelques mètres plus loin vous ne percevrez plus rien sans lumière supplémentaire. La moiteur fait fumer les torches et limite leur portée.

C. Après avoir avancé d'une vingtaine de mètres, la noirceur complète vous empêche de progresser plus loin sans éclairage sans prendre le risque de se blesser. Sur votre flanc droit vous percevez une bouffée d'air chaud.

(lorsque les joueurs pourront percevoir quelque chose). Vous voyez maintenant que le chemin se divise en deux nouvelles voies, une devant, l'autre à droite. Le ruisseau suit le chemin de devant. L'air chaud vient du chemin de droite.

D. Vous aboutissez à un mur fait de grosses roches effondrées. Vous voyez que le ruisseau continue en se frayant un chemin entre les pierres. (les PJ ne seront jamais capables de les déplacer) En essayant de les déplacer vous vous rendez vite compte que vous n'y arriverez jamais.

E. A une dizaine de mètres de la dernière intersection, un couloir sur votre côté gauche donne sur une petite pièce, vous y apercevez du mouvement. Devant vous, à 5 mètres de vous, il est possible d'apercevoir des petites taches de lumière qui viennent éclairer les parois de la mine.

F. Vous n'êtes pas encore rentré dans la pièce que déjà 2 kobolds sautent sur vous. Non loin derrière deux autres chargent sur vous.

Aussitôt que les PJ's entrent dans la pièce 4 kobolds les attaquent.

KOBOLD : Pv (2, 4, 4, 1) trésor (2po, 30pa, 3po, 0) arme couteau 1d3 celui de 4pvs a une épée courte.



Cette pièce devait servir, alors que la mine était encore opérationnelle, de chambre pour les mineurs. Trois lits et un bureau en bois le prouvent. Maintenant il ne reste plus que quelques outils rouillés. (en cherchant un peu plus, les PJ's pourront trouver une gemme (ouvragée) et une pépite d'or d'une valeur de 655 po. La pépite sera cachée dans un oreiller et la gemme dans un tiroir de bureau).

G. Cette portion du passage qui forme un coude tourne vers la droite. Vous voyez que le passage aboutit dans une grande salle mais vous ne pouvez voir à l'intérieur car le passage où vous vous trouvez entre de biais dans la salle. Vous pouvez voir que la pièce est bien éclairée.

(Si les PJ's attendent trop longtemps pour prendre une décision 1 hobgobelin leur sautera dessus.

HOBGOBELIN : Pv (4,) trésor 9pc, arme masse de fantassin 1d6+1.

Si les PJ's vont vite le hobgobelin sera avec les autres dans la grande pièce).

H. Vous voyez enfin ce que cache cette grande salle. Dans un coin de la salle en avant à votre droite, se trouve un petit groupe de gobelins et de hobgobelins (J.) qui n'ont pas l'air d'apprécier votre présence. Avant qu'ils ne foncent sur vous, vous avez eu le temps de remarquer une sorte de miroir (I.) vraiment étrange dans l'autre coin de la salle.

I. (Ce miroir est un portail magique, les PJ's devront chercher pour voir ce qu'il en est vraiment). En l'examinant de plus près, la surface qui réfléchit la lumière forme des vagues qui partent du centre et qui vont s'échoir sur la bordure métallique qui soutient le miroir. Si un pj examine le portail de plus près, il se rend compte que les deux côtés sont pareils et qu'on peut apercevoir un mince reflet d'une autre pièce que celle où les PJ's sont situés.

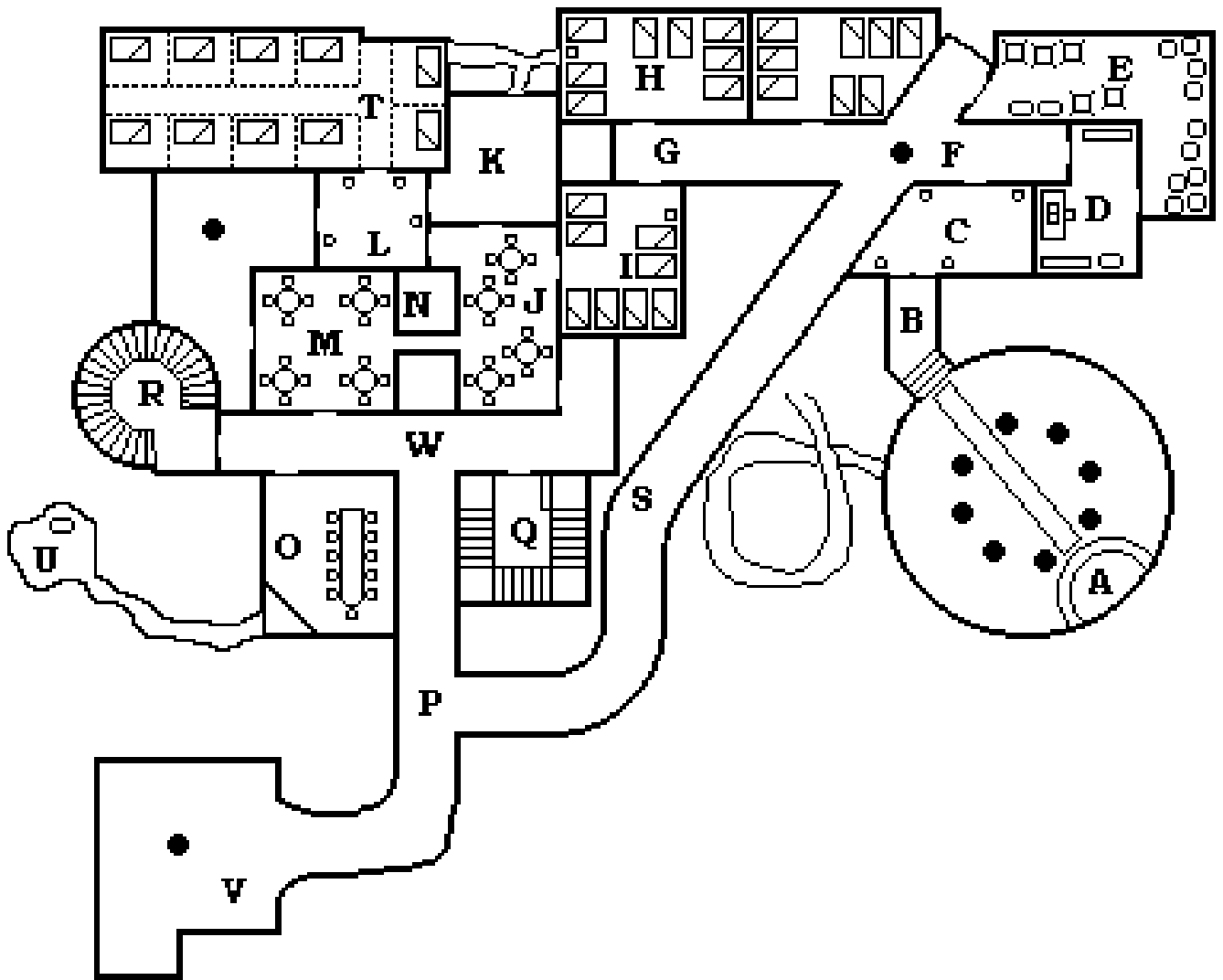
J. Le groupe est constitué de 1 gobelours et de trois hobgobelins.

GOBELOUR : Pv 3; trésor : 18 po; arme : masse 1d6+1.

HOBGOBELINS x3 : Pv : 9, 8, 4; trésor 30po, 16pc, 15pc; arme : épée courte.

Le gobelours dit avant de mourir: « *Vous ne pourrez nous empêcher de terminer notre mission, nous sommes trop puissants pour vous. Les forces du mal vous extermineront.* »

LE CHÂTEAU DE PERAGRIM :



Lorsque les PJs entrent dans le portail:

A. Vous vous retrouvez dans une grande pièce ronde dont le toit est soutenu par huit grosses colonnes de pierre positionnées en rond autour du centre de la pièce. Au centre une grosse boule, vraisemblablement de nature magique illumine toute la pièce. Une humidité froide coule sur les murs de pierre de la salle. Vous êtes sur une petite estrade où se trouve aussi le portail d'où vous sortez. Trois marches dominant le plancher. Un long tapis rouge se déroule de vos pieds jusqu'à un couloir qui au bout tourne et vous empêche de voir plus loin. (Si quelqu'un s'approche des murs, il s'apercevra qu'il y a des runes gravées dessus. Et de plus si quelqu'un réussit un test d'intelligence avec un malus de -5, il découvrira que toutes les runes ne sont qu'un seul et même texte.

B. Le couloir ne fait pas 5 mètres. Sur les côtés, des torches éclairent bien le passage. Il se finit sur une grande porte double en bois. (Cette porte s'ouvre de l'intérieur mais pas de l'extérieur, si l'on considère les joueurs à l'intérieur). Elle produit une certaine lumière si les joueurs l'examinent. (Les PJs ont le droit de faire un jet pour surprendre leurs adversaires.)

HOBGOBELINS X 3 : Pv : 8, 4, 6; trésor : 12po, 20po, 2po; arme : masses 1d6+1.

Les portes de la pièce, celle par où vous êtes entrés et une autre en face, ont chacune deux chaises pour que des gardes puissent s'y asseoir. Le reste de la pièce est bien ordinaire, les murs sont en pierre etc.

C. Cette pièce ressemble beaucoup à une chambre de recherches. Vous voyez un bureau et deux bibliothèques. Et un petit comptoir. Une porte s'ouvre sur le mur face à vous.

D. Vous entendez une respiration très forte qui vient d'un bout de la pièce que vous ne pouvez pas voir. Un goblin attaque.

HOBGOBELIN : 4 Pv; couteau 1d3.

E. Cette pièce est pleine de tonneaux et de sacs de grain. (Si les PJ's cherchent dans les sacs ils trouveront 3 rats). Une porte s'ouvre à l'autre bout de la pièce.

RATS X 3 : Pv : 1, 1, 2.

F. Vous voilà dans un corridor lugubre éclairé par quelques torches. Un autre corridor vient croiser celui-ci. Une poutre au centre de l'intersection retient le plafond.

G. Le corridor se termine sur un mur. Du côté gauche une porte et du côté droit 2 portes.

H. Ceci est un dortoir. Huit lits s'y trouvent et une table avec une chandelle dessus. (Si quelqu'un cherche sur la table de nuit il verra une petite ouverture dans le mur. Elle est assez grande pour que quelqu'un s'y glisse).

I. 5 kobolds patrouillent en passant par cette pièce. La pièce est un dortoir avec 8 lits et une table. (50po à l'intérieur, un couteau et une bague de cuivre). Une porte au fond de la pièce.

KOBOLDS X 5 : Pv : 1, 4, 4, 4, 3; trésor : 4pc; épée courte.

J. Vous ne voyez absolument rien car les torches sont éteintes sur les côtés de la pièce. Mais vous pouvez toujours distinguer des tables et des chaises.

K. Ceci est une cuisine, plein de couteaux par terre, des morceaux d'assiettes. Derrière une armoire, si les PJ's la poussent il y a un chemin creusé dans le mur. 4 hobgobelins sont dans cette pièce, chacun garde une porte alors aussitôt que quelqu'un entre il se fera attaquer.

L. HOBGOBELIN x 4 : Pv : 3, 2, 9, 4; trésor : 10po chaque.

M. Cette pièce devait être utilisée comme pièce de garde. Il y a 4 chaises adossées au mur pour surveiller les portes.

N. Une autre salle à manger avec 4 tables et 2 portes. Une traînée de sang encore chaud vient de W et va vers N.

O. Cette pièce est très grande. Des bancs y sont placés comme dans une église, et un autel est au fond de la pièce. L'autel est garni de décorations. Une traînée de sang encore chaud qui vient de la salle M va jusque derrière l'autel. Des lamentations viennent de derrière ce même autel. (Un humain qui parle le commun s'y trouve en train d'agoniser. Il s'appelle Cerath de Peragrin, c'est un guerrier).

Il va raconter une petite histoire aux PJ's: *Je présume que vous venez de l'autre monde ?*



*- J'habite cette ancienne forteresse qui se nomme Peragrin avec mon père et ma sœur depuis ma naissance. Mon père qui voulait se sauver de cet endroit, non pas la forteresse mais du monde de Signan, a commencé à créer de nombreuses portes magiques pour rejoindre un jour un autre monde et nous sauver avec les derniers survivants nobles de ce monde. Alors que nous nous apprêtions à partir pour votre monde nous nous sommes fait attaquer dans notre petite forteresse par une bande de gobelins, de hobgobelins et un ogre à leur tête. C'est lui qui m'a mis dans un tel état. Mais ne pensez pas à moi, allez sauver mon père et ma sœur, elle se trouve dans les prisons. Mon père lui, s'il est toujours vivant, est dans la tour avec l'ogre. Prenez l'escalier pour aller les rejoindre, je vous en prie. Lorsque vous partirez, revenez voir ici et si je ne suis pas déjà mort je partirai avec vous mais pour l'instant vous devez sauver mon père. Tenez prenez donc ceci, elle vous sera sûrement très utile. (Il tend à celui qui est venu le voir en premier une épée longue +2).
Alors partez maintenant!*

P. Une table de forme rectangulaire avec 9 chaises prend la plus grande partie de la salle. Elle est en bois massif. Un feu a été éteint il n'y a pas très longtemps. Le foyer est très grand et des chandelles encore allumées l'éclairent.

Q. Les murs du couloir deviennent de plus en plus rugueux comme dans une grotte et l'air devient très humide.

R. Un escalier qui a été condamné donc inutilisable.

S. Un escalier en rond avec un grand chandelier attaché au plafond beaucoup plus haut qui est dans le centre de la salle.

T. Vous voyez au loin 4 kobolds qui patrouillent, pv : 2, 4, 4, 3, trésor (4pc) (épée courte). Le corridor est illuminé par des torches sur les côtés.

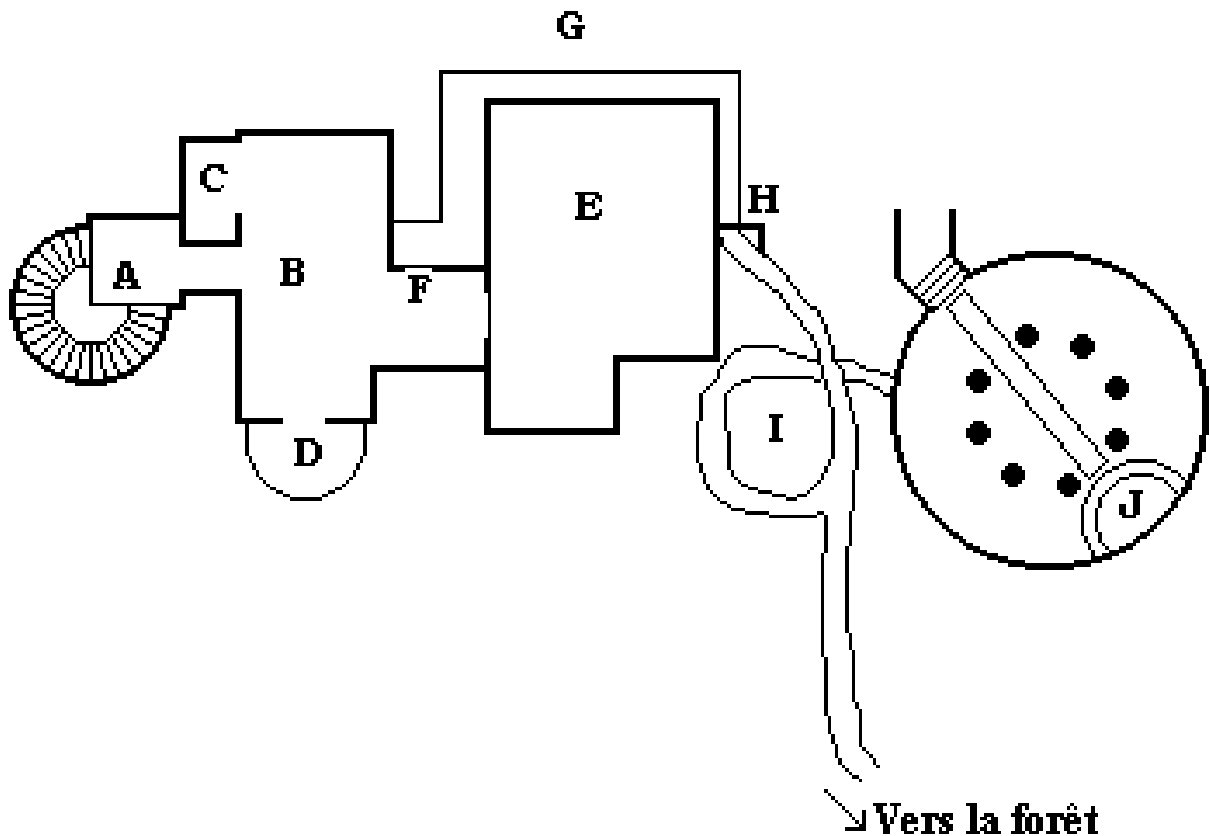
U. Cette pièce est une prison avec 10 cellules. Dans une du fond se trouve une jeune fille.(Elle se nomme Eleara de Peragrin. Elle leur racontera la même chose que son frère).

V. Dans ce passage secret il y a un coffre, avec une serrure en piteux état (bonus de 15%). Il y a dans ce coffre 350po, une cape de protection +2 d'un tissu bleu argenté.

W. Le corridor se rétrécit de plus en plus et finit dans un mur de pierre.

X. Un corridor bien ordinaire.

LA TOUR DE PERAGRIM :



Lorsque les PJ's montent dans l'escalier.

A. L'escalier se termine sur un petit balcon, et un petit couloir est devant vous. Vous voyez déjà qu'il y a beaucoup d'action dans la salle de l'autre côté, des ombres bougent.

En tendant l'oreille, les PJ's peuvent comprendre ceci:

Bientôt tout le royaume sera à nous et vous, vous n'existerez plus, le mal t'aura détruit toi et ta famille et tous les autres. (reniflement) Ensuite nous utiliserons ta porte magique pour tuer d'autres gens et toujours plus. Vive le seigneur Vrogor. (rires)

Quelques disciples : *Vive le seigneur Vrogor!*

La voix reprend: *Allons tuez-le!*

Une voix humaine répond: *Non, ne faites pas cela! Vous le regretterez! Plusieurs nobles sont à mes côtés, si tu me tues, tu ne feras qu'empirer les choses, la guerre est déjà assez meurtrière comme cela. Et puis ton seigneur Vrogor ne fera que vous exterminer lorsque vous aurez terminé votre travail.*

La voix reprend: *Finis de parler, tuez-le!* (et il éclate de rire).

Le groupe de méchants est constitué de :

OGRE : ThAC0: 17, Ca: 5, Pv: 19, Trésor: 8po, Arme: Cimeterre +1 Info: +2 aux dégâts.

HOBGOBELINS x 4 : ThAC0: 19, Ca: 5, 5, 10, 10;; Pv: 8, 6, 5, 4, Trésor: Sans, Arme: Masse.

B. Cette salle est très bien aménagée, on voit maintenant que vous êtes dans un château.

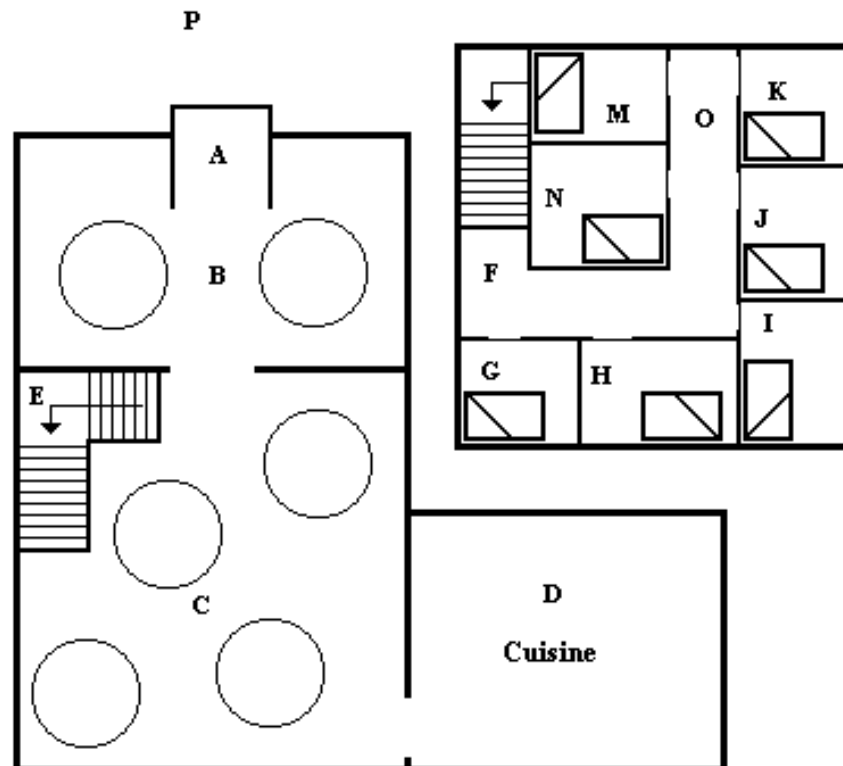
C. Un homme qui a l'air très mal en point est couché sur un lit non loin de là. (la fille va le rejoindre si elle est avec les PJ's).

Après la bataille, il raconte qu'il doit se rendre dans une ancienne auberge dans le bois non loin du château, où il rencontrera les derniers habitants non soumis du monde de Signan. Ils partiront ensuite

pour le monde des PJs. Des PJs devront rester dans le château pour le garder en attendant leur retour. Ensuite il se lève avec difficulté et se rend près d'une statue d'un dragon et tourne sa tête, une porte s'ouvre dans le mur...

- D. Le balcon de pierre. On voit très bien un merveilleux paysage parsemé de brume.
- E. Une immense bibliothèque, mais les PJs n'auront pas le temps de chercher dedans.
- F. La porte secrète.
- G. Le passage est étroit mais praticable, le vieux mène la marche. Les murs sont faits de pierre.
- H. Le passage s'arrête et tombe dans un tunnel de terre.
- I. Le passage se coupe en deux. Le vieux prend la gauche et marche toujours très vite.
- J. Cette pièce est celle par laquelle vous êtes arrivés.

L'AUBERGE DES NOBLES :



Lorsque les PJs se rendent à l'auberge :

A. Vous êtes dans le hall d'entrée de l'auberge. A première vue, le bâtiment est assez récent mais très mal entretenu. Des toiles d'araignée pendent un peu partout. Vous entendez une voix qui dit:

Mon cher Peragrin, nous pensions que vous n'arriveriez jamais.

Le vieux: C'est que voyez-vous mon cher Zalomin, c'est que ces hommes sont venus me sauver la vie alors qu'une horde barbare m'avait pris en otage. C'est pourquoi il faut faire vite, les barbares connaissent l'existence de la porte et ils veulent s'en servir pour envahir la contrée à laquelle la porte est rattachée.

Le seigneur Vrogor pourrait arriver d'une minute à l'autre à la forteresse.

Zalomin: Alors ne perdons pas de temps.

(Il appelle d'autres seigneurs qui sont dans l'autre salle.)

Allons vite, nous devons nous en aller, suivez Peragrin, nous allons à Peragrin!

B. Vous êtes dans une grande salle où se trouvent deux grandes tables rondes avec des chaises (8 places chacune). Le mur du fond s'ouvre sur une autre pièce.

C. Une grande salle encore. A votre droite un escalier monte et devant vous une douzaine de personnes sont assises sur les chaises qui entourent les 4 tables de cette pièce.

D. Vous êtes dans une cuisine, rien de comestible n'y reste.

E. Un escalier qui monte.

F. Un corridor qui n'a pas été emprunté cela fait bien longtemps. Des toiles d'araignée pendent un peu partout.

G, H, I, J, K, L, M, N : Des chambres avec une commode et un lit. Dans la commode des chambres NKG, les PJs pourront trouver 20 pc.

O. Le corridor qui se prolonge.

LORSQUE LES PJS RETOURNENT À PERAGRIN :

Dehors le temps commence à devenir de plus en plus sombre.

Un homme dans la troupe dit: *Nous devons arriver avant les ténèbres sinon nous sommes fichus.*

Si les PJs n'ont pas fait le maximum pour que tout soit le plus rapide possible, ils rencontreront un couple de loups.

LOUPS : AI : NM; CA : 6; DV : 3; Pv : 10, 13; Dégâts : 2-8.

Lorsque les PJs arriveront à la forteresse, le vieux retournera dans le petit passage caché sous des branches et ira dans la salle J. Le vieux vous invite à y entrer.

Il est toujours possible de ramener le fils de Peragrin: les PJs n'auront qu'à lui dire qu'il l'ont vu en vie.

Une fois tout le monde de l'autre côté du portail, le vieux incante et fait disparaître le portail dans une explosion.

Après il dira aux PJs qu'il aimerait bien aller dans une cité pour pouvoir reprendre des forces, les PJs seront libres de continuer ou non avec le groupe de rescapés.

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013