

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

UN JOUET EN BOIS



UN JOUET EN BOIS

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 4-5

Ce scénario de niveaux intermédiaires peut être joué avec n'importe quelle édition mais est prévu pour AD&D2 dans le monde de Lerya ; il reste très libre afin de l'adapter en fonction de la valeur de vos PJs.

An 997 (après G.B.), Deuxième mois de Solathar :

Les routes commerciales sont menacées. De nombreux pillages ont lieu sur la Grande Route, et on n'a retrouvé que des cadavres et des cendres. Par miracle, quelques survivants ont réussi à échapper au carnage et prévenir les autorités d'Antarak.

Les pilleurs seraient des orcs, mais pas ceux de Pique-de-Fer, car ils portaient d'autres couleurs. Wanir a donc décidé de donner une récompense de 5 PA pour chaque orc abattu.

Le roi espère ainsi décourager les pilleurs de s'installer dans la région. Des caravanes marchandes engagent des mercenaires pour assurer leur protection, le salaire est à débattre...

Voilà pour ce qui est des nouvelles.

Une étrange vieille dame : A un moment que vous choisirez, vous pourrez provoquer cette rencontre.

Adossée à un arbre mort, une vieille femme joue aux dés avec un Nuki. Elle semble un peu gâteuse et propose aux passants de jouer une partie de dés avec elle.

Les règles sont simples. Les deux joueurs jettent 3 dés, et celui qui fait le total le plus petit a gagné.

Le perdant doit un gage au gagnant. Lorsque que la vieille femme perd, elle demande à son adversaire ce qu'il désire. Puis elle saisit un vieux sac de toile à côté d'elle et plonge la tête dedans pour en sortir ce que le gagnant avait demandé.

Si le lot gagné est trop important, elle refusera de rejouer avec le même individu.

La vieille dame demandera toujours la même chose: qu'on lui ramène un petit jouet de bois sculpté qu'elle avait dissimulé dans l'arbre avec ses camarades quand elle était enfant. Elle a mis du temps à retrouver l'arbre car le paysage a changé entre-temps. Mais maintenant, elle est trop vieille pour y grimper et elle aimerait bien qu'on lui ramène ce joli souvenir de son enfance.

Les perdants réagissent de deux façons: soit ils refusent en traitant la femme de folle, soit ils essaient et n'arrivent pas à grimper sur l'arbre...

A chaque refus ou échec, la vieille femme essuie une larme et redemande à quelqu'un de jouer avec elle. Elle proposera le jeu aux Pjs.

L'arbre enchanté : La vieille femme expliquera qu'un trou est dissimulé dans le tronc. Il donne accès à une petite pièce creusée dans la pierre où ses amis et elle aimaient se cacher et jouer. Puis la vie suit son cours et on oublie les secrets d'enfant. Seulement aujourd'hui, elle aimerait bien récupérer ce joli souvenir avant qu'elle ne meure...

La vieille femme qui s'appelle Kira, leur décrira l'objet en bois avant que les Pjs n'entrent dans l'arbre.

Note au MD L'arbre est enchanté. Seuls les personnages d'alignement LN, N et CN ont 68% de chances de grimper. Les alignements NB ou NM ont 40% et les autres 12%. Pour les voleurs ou ceux qui ont la compétence Alpinisme, rajouter 10%.

L'entrée est très bien dissimulée dans la base du tronc.

Note au MD : Faites lancer un jet sous la Sagesse à vos joueurs en leur faisant croire que c'est un jet de Dextérité pour que l'écorce ne déchire pas leurs vêtements par exemple. Si le jet est réussi à plus de 5, alors ils voient l'entrée, sinon ils peuvent bien tomber dedans par inadvertance!

L'entrée débouche sur un toboggan qui amène les Pjs dans une petite salle, faiblement éclairée.

La cachette secrète : La pièce mesure à peu près 4 m sur 5. Des dessins enfantins décorent les murs, représentant une histoire de héros. On trouve par terre des lanières de cuir, des gâteaux moisissés, des petites pierres rondes et polies, une vieille cape, une torche et une lampe à huile. Il règne un joyeux désordre, mais pas trace du jouet en bois.

Une douce lumière vient d'une pièce adjacente. C'est la mousse attachée aux murs de l'autre pièce qui est à la source de cette lumière. Il y a quelque chose qui brille par terre, c'est une pièce d'argent.

Note au MD : L'entrée de l'autre pièce est un fait un portail qui amène ailleurs, mais il est vraiment collé au mur, alors au premier regard, on le prend pour une arche. Les joueurs doivent réussir un jet sous leur intelligence à -7 pour comprendre sa nature. Et encore, s'ils se méfient...

Lorsque le dernier des Pjs sera rentré, comptez 6 rounds avant que le portail ne se referme. En effet, pour le maintenir ouvert il faut prononcer le mot clé, sinon il se ferme par sécurité, sans faire de bruit. Rien ne pourra empêcher la fermeture automatique du portail.

Lorsque les Pjs pénètrent dans l'autre pièce, ils seront surpris de découvrir qu'elle est plus grande que la première. La mousse recouvre tous les murs. Au fond de la pièce, un autel porte trois pots en fer contenant des pièces. Quelques pièces gisent sur le sol, comme si quelqu'un s'était servi.

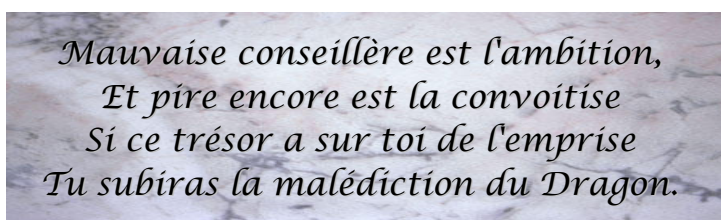
Il y a deux dalles piégées dissimulées dans cette pièce. Une tâche de sang séchée permet de repérer la première. L'autre est bien dissimulée.

Lorsque quelqu'un marche sur l'une des dalles, deux carreaux d'arbalète sont tirés sur la victime. Chaque carreau inflige 1d6 points de dégâts.

Attention, les arbalètes se réarment automatiquement...

L'autel est en pierre. Le premier pot en fer contient des pièces de cuivre, le second des pièces d'argent et le dernier des pièces d'or. L'autel est entièrement gravé de dragons et d'une écriture étrange (c'est de l'ancien draconique).

Si les Pjs ont un quelconque moyen de déchiffrer le message, voilà ce qui est écrit:



*Mauvaise conseillère est l'ambition,
Et pire encore est la convoitise
Si ce trésor a sur toi de l'emprise
Tu subiras la malédiction du Dragon.*

Note au MD : Si quelqu'un cède à la tentation de prendre quelques pièces dans les pots en fer, la malédiction du dragon sera sur lui. Oh, il ne se passera rien sur le moment, mais au bout de 1d6 heures, des écailles de la même couleur que les pièces dérobées (la majorité si mélangées) apparaissent sur les bras et le dos de la victime. Cela le démangera un peu et permettra de l'alerter. La malédiction transforme la victime en homme ou femme dragon (pour ceux qui connaissent Dragonlance, en Draconiens). Leur visage se déforme pour prendre des traits reptiliens et un museau. Des ailes poussent sur leur dos et des griffes remplacent les ongles du malheureux.

Il perd deux points de Charisme et gagne 1 point de Force et 1 point de Constitution lorsque la mutation est finie, 1d3 heures après les premiers signes. Un JdS contre la métamorphose permet de gagner une heure sur le processus, c'est tout.

Si les Pjs prennent la peine d'enlever un peu de mousse des murs, ils trouveront une fresque très abîmée par les champignons, représentant un vol de dragons au milieu de montagnes et des hommes emportant des richesses.

Derrière l'autel, la mousse cache une fresque d'un dragon d'or pointant une griffe vengeresse sur des hommes déformés... Par la douleur? Par la maladie?

Il y a une porte secrète dans cette pièce. Quelques indices permettent de la trouver, à vous de déterminer les chances de vos joueurs pour les trouver.

Il y a un peu de mousse qui dépassent de sous le mur sud. En y regardant de plus près, la pierre est un peu plus usée juste devant. Le problème, c'est que le mécanisme se déclenche de l'extérieur.

Les Pjs ont donc le choix: attendre que quelqu'un l'active ou se débrouiller pour l'ouvrir tous seuls.

La présence des pièges laissent entendre que le mur ne doit pas faire plus de 20 cm de large, on pourrait le creuser. Le mécanisme est ancien et n'est pas protégé par la magie, 3 jets réussis sous défoncer les portes devrait la faire céder.

Le seul inconvénient de ces techniques, c'est le bruit! Et au bout de 1d6 rounds, la garde arrivera de l'autre côté pour voir ce qu'il se passe...

Bienvenue à Netharop : Que ce soit à cause du bruit ou non, le mécanisme se déclenchera donnant une chance aux Pjs de préparer quelque chose. Une troupe de 4 orcs arrivera dans la pièce, suivis d'une demi-orc qui semble être leur chef. Les orcs n'attaqueront pas les premiers

Les soldats portent des armures antiques, rappelant celles des fresques si les Pjs les ont vu. Ils sont armés de haches et leur attitude prouve qu'ils savent s'en servir.

Quelques écailles dorées brillent sur leurs visages et leurs membres. Deux boules ornent leur dos.

DRACORS X 4 : CA: 0 ; Pv: 30 ; DV: 3+5 ; Déplacement: 14 ; RM: 10% ; ThAC0:12 ; Dégâts: 1d8+3 ; Px:270.

La femme porte une robe de soie fine, qui ressemble à la griffe de Nhéo.

Bien que ses ascendances orcs soient visibles (elle a un teint vert olive), elle est très séduisante. Ses cheveux sont vert sombre et ses yeux sont gris. Elle porte un fouet sur le côté.

SILVIANA, prêtresse demi-orc de Hlal : Niveau 5 ; CA: 2 ; Pv: 49 ; DV: 7 ; Sag: 16, Cha: 17 ; ThAC0: 16 ; Dégâts : 1d6 (Ecorcheur) ; Px: 700.

Un instant de surprise passée, elle éclate de rire en découvrant les Pjs.

Puis elle prend une bourse de sa ceinture, y prend une poignée de poudre blanche et souffle dessus en direction des Pjs. Si JdS contre la paralysie réussi les Pjs tousseront sans pouvoir s'arrêter (perdent temporairement la moitié de leur force), sinon ils s'évanouissent tout simplement.

Tout en les regardant tousser, elle leur annonce d'une voix moqueuse, "Bienvenue à Netharop", avant qu'ils soient assommés par les gardes. La dernière chose qu'ils pourront voir, c'est le regard empli de pitié des gardes.

Ils se réveilleront dans une pièce mal éclairée. Les Pjs ne sont pas seuls, d'autres humains sont enfermés avec eux. Ces derniers sont des marchands, des prisonniers faits pendant les raids. Ils expliqueront aux Pjs, que les orcs les font reconstruire les édifices d'une cité antique. Ce ne sont pas des orcs ordinaires qui les surveillent mais des hybrides aux écailles de cuivre. Les orcs normaux travaillent également sous la direction d'hybrides argentés.



Tous les sept jours de travail, Silviana leur donne une chance de gagner leur liberté. Ils peuvent participer au G'tarok, un jeu brutal où seuls survivent les plus forts. Ils doivent combattre des orcs normaux, ces derniers peuvent devenir des hybrides s'ils gagnent...

Une fois les hommes ont gagné. C'était au début de leur captivité. Mais les secours ne sont jamais venus, ont-ils seulement pu sortir du labyrinthe?

La vie à Netharop : Les Pjs devront travailler comme les autres, le lendemain. Leurs possessions se trouvent dans une pièce gardée par un hybride argenté, au rez-de-chaussée de la prison. Les hybrides ne maltraitent pas les prisonniers.

Note au MD : Si un personnage subit la malédiction du dragon, il ressentira une grande sympathie envers ses gardiens, et au fur et à mesure de sa métamorphose, il entendra de plus en plus distinctement un chant ou une mélodie qui l'attirera.

Netharop est une cité construite dans une vaste grotte. Elle semble très ancienne vu son architecture, et est presque reconstruite à présent. Le plafond semble soutenu par trois grands piliers de pierre. Au centre de la grotte, se trouve le terrain de G'tarok, un vaste trou ovale de 2 m de profondeur. Aux extrémités du terrain, se trouvent des petites crevasses remplies de limons verts.

Au sud de la ville, on construit une énorme statue de Hlal. Non loin se trouve la pyramide du culte et l'autel sacrificiel.

Les Pjs peuvent retrouver certains indices dans les débris d'édifices qu'ils doivent reconstruire.

L'histoire de la ville par exemple. A vous de dévoiler ce que vous voulez aux Pjs. Ils pourront toujours chercher plus d'informations s'ils en réchappent...

Nehtarop était jadis la cité qui gardait les frontières Est du sanctuaire. Un groupe d'ambassadeurs fut envoyé à Ath Dracos pour demander un remède aux sages dragons, car une terrible maladie ravageait la cité. Les dragons accédèrent à leur requête. Mais les ambassadeurs avaient vu les trésors dissimulés dans les repaires, et en dérobèrent une partie.

Les dragons s'aperçurent du larcin et jetèrent une terrible malédiction dans leur colère. Néhtarop fut engloutie dans la terre et ceux qui avaient touché au trésor des dragons deviendrait eux-mêmes une parodie de dragon condamnés à garder les trésors qu'ils avaient convoités...

Les trésors des dragons sont enfermés dans le temple de Hlal, qui n'est qu'une vaste salle avec une porte et trois murs.

Pour la suite, c'est aux Pjs d'agir.

Il y a plusieurs possibilités:

- Les hybrides ou Dracors comme ils se sont appelés sont tous des victimes de la malédiction du dragon. Cependant, c'est Silviana qui l'a provoquée et non eux. Cela a provoqué un changement profond dans leur mentalité (loyal neutre). Ils n'approuvent pas la politique de Silviana mais ils lui obéissent sans trop savoir pourquoi. Ils pourraient se rebeller si on leur en donnait l'idée. Si l'un des Pjs est comme eux, il pourrait les influencer beaucoup plus facilement. Les Pjs pourront remarquer qu'elle brandit le fameux jouet en bois lorsqu'elle parle à son peuple et que les Dracors bourdonnent tant que le jouet est visible.
- Le jeu de G'tarok peut racheter leur liberté. Les équipes se forment en fonction du nombre d'humains volontaires. Une équipe humaine face à une équipe orc, seulement armées de leurs bras. Les règles sont claires: un kobold est placé au centre du terrain. L'équipe qui arrive à mettre 3 kobolds dans la crevasse de l'équipe adverse a gagné. Les perdants sont eux aussi jetés dans les limons verts. Il n'y a pas d'autres règles, tous les coups sont permis. Seulement, si jamais les humains gagnent, elle les laisse effectivement partir avec leurs possessions, qui auront été préalablement empoisonnées. Si le JdS contre les poisons est raté, le Pj meurt tout simplement sinon il est bon pour une bonne gastro-entérite.

- L'arrogance et l'orgueil de Silviana peuvent être sa perte. Si un ou une Pj a un charisme de 16 ou plus, elle ira le ou la faire chercher pour son propre plaisir. Sur place, le Pj pourrait constater que Silviana garde dans ses quartiers, le fameux jouet en bois. Si le Pj refuse ses faveurs à la prêtresse, elle lui donnera trois coups d'Ecorcheur et le renverra en prison. Silviana est trop sûre d'elle et pense être trop intelligente pour un PJ, cela pourrait être sa perte. Car elle pourrait confier beaucoup de choses sur ses plans. Un Pj malin pourrait la piéger et faire libérer ses collègues.
- Une dernière alternative est l'évasion pure et simple. Mais elle a peu de chances de réussir car il y a une taupe parmi les prisonniers, un marchand nirthosien. Les Dracos seraient avertis et garderaient les issues. Néanmoins, ils pourraient avoir un allié inattendu, Pique-de-fer le Terrible est lui même enfermé dans une cellule. Séduit et trahi par Silviana, il désire se venger et récupérer ses troupes pour l'instant. Après il pourrait bien aider les Pjs à quitter son domaine, peut-être...



Partir à l'aveuglette dans les tunnels infestés de monstres des Désolantes n'a rien d'une ballade de santé! Au mieux, ils peuvent trouver une étrange amazone qui pourrait les sortir de ce mauvais pas, au pire rencontrer Oeil sanglant, un dragon rouge qui pourrait se laisser amadouer par le trésor du Temple de Hlal...

Quoi qu'il en soit, la meilleure des portes de sortie des Pjs serait de récupérer le jouet en bois qui n'en est pas vraiment un. Il est l'une des sources de pouvoir de Silviana et lui permet d'ouvrir un portail vers un endroit qu'elle connaît. Ce qui explique la facilité des raids sur les caravanes marchandes. De plus, l'objet semble la protéger des attaques magiques (de la malédiction notamment) et lui permet de subjugué les Dracos. Il pourrait faire disparaître toute malédiction chez quelqu'un.

Note au MD : Pour pouvoir le toucher et l'emporter, il faut que le personnage ait une tendance neutre et réussisse un jet sous son Charisme. Sinon l'objet se transforme en sable pour glisser des mains de son porteur et se reconstitue sur le sol.

Conclusion : La fin du cauchemar arrive enfin.

Trent le Gardien des légendes pourra leur révéler l'histoire de Netharop, si les Pjs n'ont pas encore tout

découvert. Quant à l'objet de bois, Trent n'arrivera qu'à déterminer que c'est un objet magique lié aux dragons, mais quoi, il l'ignore...

Le Grand prêtre de Kyo donnera une somme de 5000 PO pour conserver l'objet et pourra monter à 8000, mais pas une PO de plus.

Posséder cet objet risque d'attirer l'attention des dragons, bons comme mauvais de Lerya. Mais ne seront pas bien disposés à leur égard...

Quant à la vieille femme, on l'a retrouvée égorgée sur la route, complètement dépouillée des ses biens et un Nuki triste à ses côtés. Quelques heures après son décès, ses traits se sont rajeunis jusqu'à ce qu'elle paraisse à peine une vingtaine d'années.

Le sac qu'elle portait était un **donnant-donnant**: il réalise votre souhait en échange de 5 années de votre vie...

Récompenses :

Ce module rapporte 8 000 Px si les Pjs reviennent à la surface.

Comptez 5000 Px en plus, s'ils réussissent à soulever les Dracos contre Silviana.

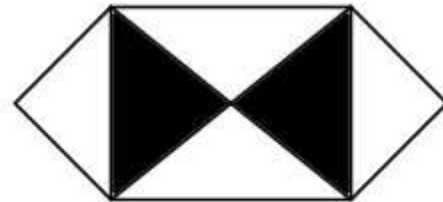
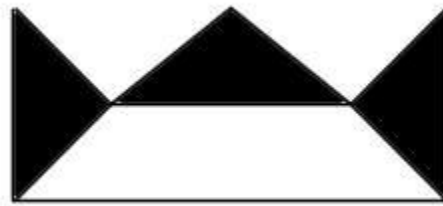
Par : SK

Illustration de couverture : Blood Magic par Anton Zemskov

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : Objet magique

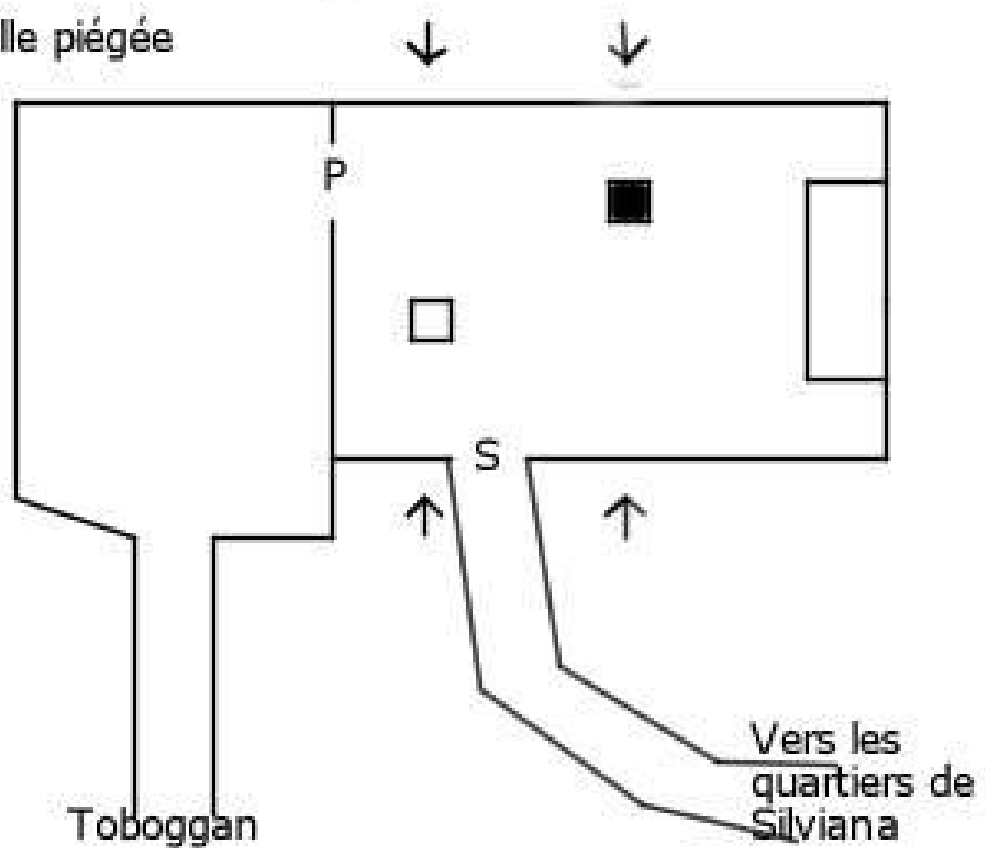


Le jouet de bois

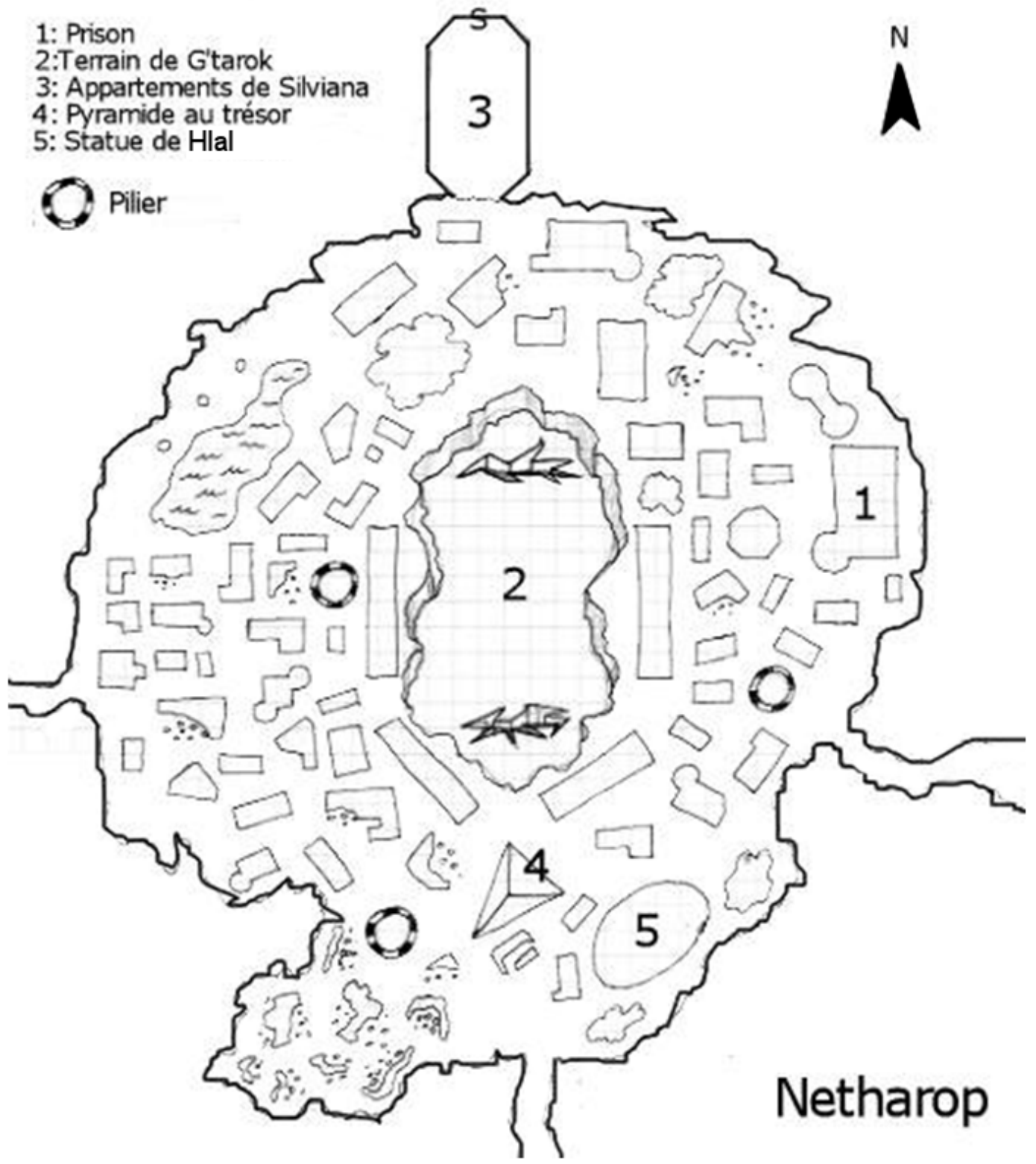
ANNEXE 2 : Plans

■ Dalle tachée de sang

□ Dalle piégée



- 1: Prison
- 2: Terrain de G'tarok
- 3: Appartements de Silviana
- 4: Pyramide au trésor
- 5: Statue de Hlal



Netharop

HLAL : ou Aasterinian la Messagère d'Io

demi-déesse

Symbole : une tête de dragon avec un large sourire

Plan : Outreterre

Alignement : CN

Portfolio : Apprentissage, Invention, Plaisir

Suivants : dragons chaotiques, libres penseurs

Alignements des prêtres : CB, CN, CM

Domaines : Chaos, Dragon, Chance, Voyage, Duperie (Charme, Illusion, Commerce)

Domaines NWN : Voyage, Duperie

Arme de prédilection : Cimeterre (griffes)

Citation : Aastérian est une divinité effrontée qui prend plaisir à apprendre par le jeu, l'invention et l'amusement. C'est la messagère d'Io, un dragon d'airain (TG) qui adore troubler le statu quo.

Dogme : Aastérian est volage et vive. Elle encourage ses fidèles à penser par eux-mêmes, plutôt que se rallier aux paroles des autres. Le pire des crimes aux yeux de cette déesse est de ne pas croire en soi et en ses propres avis.

Clergé et temples : Les prêtres d'Aastérian sont des errants qui voyagent souvent déguisés ou secrètement. Les temples à la déesse sont extrêmement rares, bien que ce ne soient que de simples lieux de pèlerinage dans la campagne, des lieux paisibles et cachés où les suivants peuvent se reposer calmement de leurs voyages.

Ses fidèles s'entendent particulièrement bien avec ceux de Garl Brilledor, Fharlanghn, Olidammara et d'autres divinités semblables.

Avatar : Un dragon de couleur cuivre élégant avec un sourire prêt et une lueur heureuse dans son oeil. De tous les dieux de dragon, elle est la plus favorable aux non-dragons. Elle aime partager des histoires et des chansons avec ceux qui apprécient de telles choses sans distinction de race. Elle a peu d'utilité pour les tyrans et encore moins de patience pour la cruauté ou l'intimidation. Elle enseigne que l'on doit être libre de contrainte, qu'elle soit réelle ou psychologique, afin d'exprimer librement ses opinions.

Ses clercs sont souvent des Clerc/bardes qui utilisent de la musique, de la poésie et de grands contes pour propager la foi. Les lieux de culte sont généralement de simples sanctuaires, qui peuvent être emballés et déplacés à la ville voisine ou un repaire de dragons à un moment précis. Les adeptes de Hlal ont beaucoup en commun avec ceux de Olidammara et de nombreux personnages rendent hommage à deux divinités simultanément. Hextor et Vecna sont parmi ses principaux ennemis.

Alignements de prêtres/clercs : NB, CB, CN.

Son arme de prédilection est l'épée courte (griffe) et sa couleur préférée est le cuivre. Les prêtres sont limités aux domaines suivants : Chaos, Dragon, Bon, et tromperie.

Les morts vivants sont des créatures sans humour qui essaient souvent de devenir des tyrans immortels, elle désapprouve fortement.

