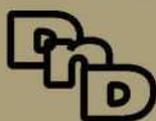
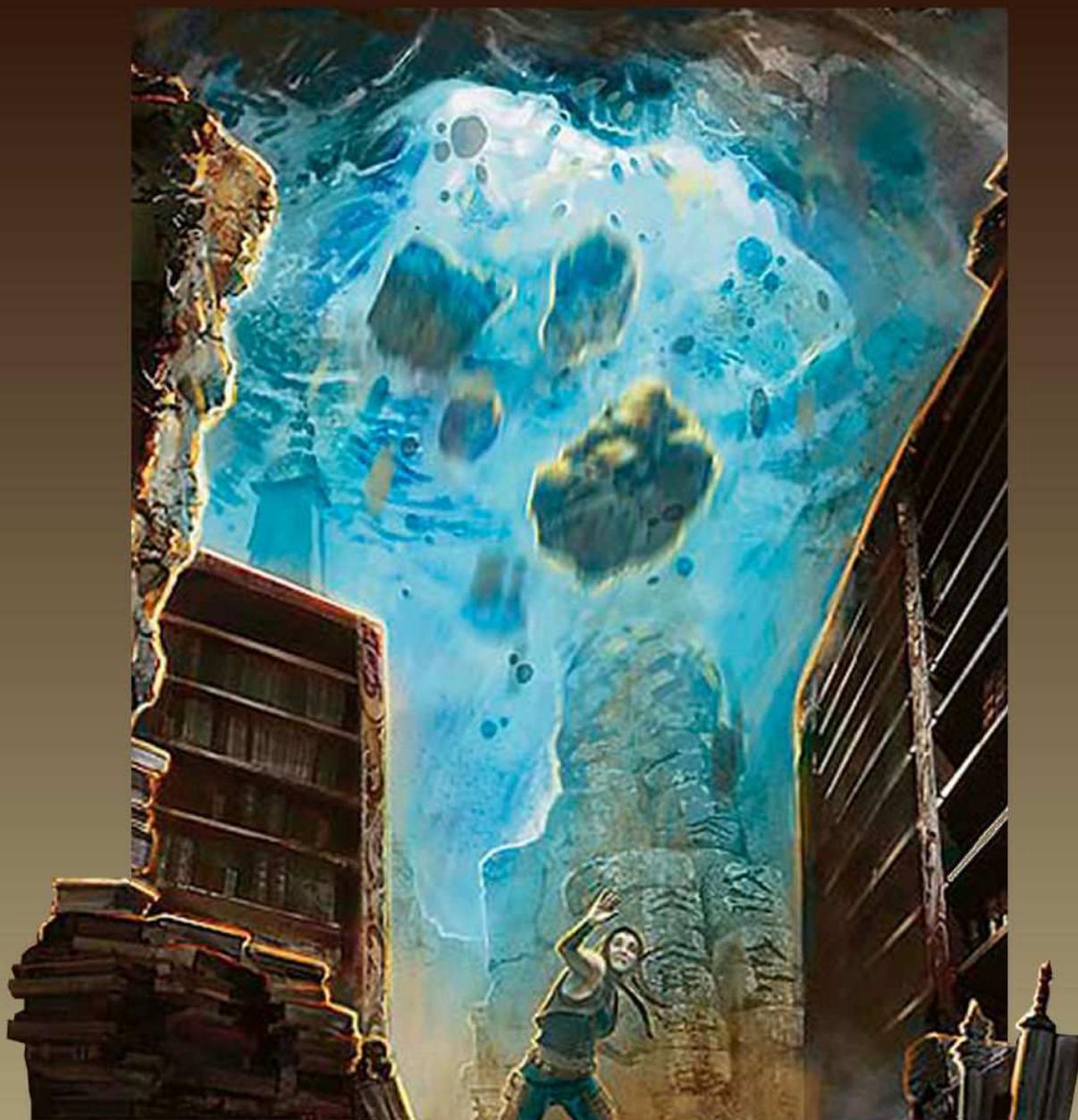


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# GARDIEN DE PIERRE



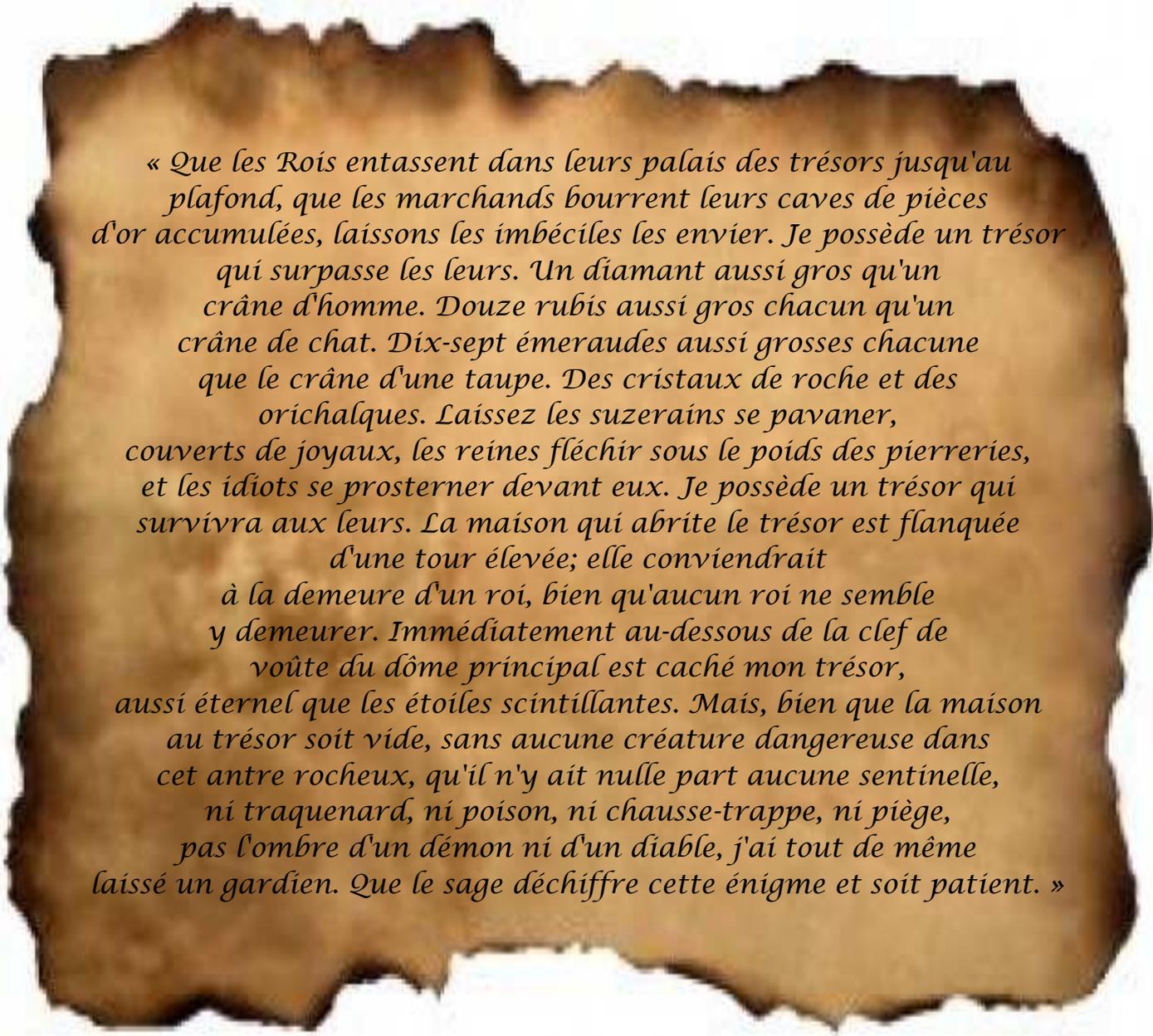
# GARDIEN DE PIERRE

## SCENARIO POUR 1 PERSONNAGES DE NIVEAU 6

Cette aventure est prévue pour un personnage dont les caractéristiques vous sont données plus loin. Le scénario s'inspire d'une nouvelle de Fritz Leiber intitulée Les bijoux dans la forêt (tirée du livre Epées et Mort, collection Presses Pocket n°5204).

**Renseignements pour le MD :** Urgan d'Angarngi, un architecte dément, a fait ériger, avant qu'il ne meure, la plus terrible des constructions, une maison vivante! Mais pour pouvoir la nourrir après sa mort, Urgan a obligeamment laissé des dizaines de messages dans des dizaines de bibliothèques pour attirer les aventuriers cupides.

**Renseignements pour Theleb K'aarna :** Theleb k'aarna a réussi à dérober à Nikorn, le grand bibliothécaire, un des messages de l'architecte. Il se trouve en ce moment à quelques kilomètres seulement de la maison, et traverse sur son cheval une énorme forêt d'érables et de chênes. Il a encore en tête les phrases du parchemin qu'il avait arraché, la veille, du livre sacré:



*« Que les Rois entassent dans leurs palais des trésors jusqu'au plafond, que les marchands bourrent leurs caves de pièces d'or accumulées, laissons les imbéciles les envier. Je possède un trésor qui surpasse les leurs. Un diamant aussi gros qu'un crâne d'homme. Douze rubis aussi gros chacun qu'un crâne de chat. Dix-sept émeraudes aussi grosses chacune que le crâne d'une taupe. Des cristaux de roche et des orichalques. Laissez les suzerains se pavaner, couverts de bijoux, les reines fléchir sous le poids des pierreries, et les idiots se prosterner devant eux. Je possède un trésor qui survivra aux leurs. La maison qui abrite le trésor est flanquée d'une tour élevée; elle conviendrait à la demeure d'un roi, bien qu'aucun roi ne semble y demeurer. Immédiatement au-dessous de la cléf de voûte du dôme principal est caché mon trésor, aussi éternel que les étoiles scintillantes. Mais, bien que la maison au trésor soit vide, sans aucune créature dangereuse dans cet antre rocheux, qu'il n'y ait nulle part aucune sentinelle, ni traquenard, ni poison, ni chausse-trappe, ni piège, pas l'ombre d'un démon ni d'un diable, j'ai tout de même laissé un gardien. Que le sage déchiffre cette énigme et soit patient. »*

La fortune...

**L'embuscade** : Nous retrouvons Theleb sur son cheval, dans la forêt. Il avance au trot. C'est à ce moment que le cheval se raidit. Si Theleb ne se met pas à plat ventre sur sa selle dans le round qui suit, il recevra une flèche de plein fouet (4 pv de DG). Surgiront alors derrière lui 3 cavaliers portant armure et armoiries de la Grande Bibliothèque. Theleb pourra utiliser sa fronde avec une pénalité de -3 pour toucher (sur son cheval), les cavaliers auront la même pénalité. La poursuite s'engagera pendant un tour, ou bien jusqu'au premier mort ; les cavaliers rebrousseront alors chemin. Si le joueur préfère attendre les cavaliers pour combattre à l'épée, les restrictions seront les mêmes.

**La chaumière** : Si Theleb n'est pas mort dans l'embuscade, il arrivera quelques minutes plus tard devant la chaumière: une maison de paysan en bois située au milieu d'un demi-hectare de céréales. Il n'y a personne à l'extérieur. On peut voir la partie supérieure de la Tour à partir de la chaumière. Theleb peut, soit entrer dans la chaumière, soit prendre un petit chemin qui s'enfonce dans la forêt, et qui va approximativement dans la direction de la Tour.

**L'intérieur de la chaumière** : En ouvrant la porte d'entrée, Theleb verra une petite fille lui passer entre les jambes et s'enfuir dans la forêt (il ne peut la rattraper). Dans la chaumière, il trouvera une femme, un homme et un vieillard. Les paysans sont accueillants mais demanderont 3 po pour la nourriture. Ils ne vont jamais à la Tour, et disent que c'est une vieille bâtisse. Si Theleb interroge le vieillard, il répondra simplement:

- « A la différence des hommes, les rubis et les émeraudes ne reposent jamais tranquillement dans leurs tombes ».

La petite fille ne réapparaîtra pas. Etant donné que Theleb est arrivé au crépuscule, il doit maintenant aller se reposer dans un coin de la grange. Au matin, l'homme pourra accepter d'aller accompagner Theleb jusqu'à la Tour.

**La forêt** : Si Theleb décide d'entrer dans la forêt avant le matin, ou sans être accompagné, il ne remarquera pas le chemin qui part à gauche, et arrivera sur le territoire de chasse des Trolls. Les Trolls attaqueront Theleb pour se nourrir et le surprendront. Par contre, si Theleb demande à se faire accompagner, le paysan acceptera volontiers et le mènera jusqu'au croisement.



**La rencontre avec la petite fille** : Après avoir marché pendant quelques mètres dans le bon chemin, Theleb remarquera une ombre furtive dans la forêt. S'il ne l'attaque pas, il remarquera rapidement que c'est la petite fille. Elle s'approchera timidement vers lui, et, s'il sait lui parler habilement, elle lui donnera les renseignements suivants:

- « Je regarde la Tour de la lisière de la forêt, mais jamais je ne m'approche, jamais. Je me dis qu'il y a un cercle magique que je ne dois pas franchir. Et je me dis qu'il y a un géant. Tout gris, comme la pierre de sa maison. Il a une massue en pierre qui est aussi grande qu'un arbre. Et il est grand, deux fois plus grand que vous. Et avec sa massue, il tue, il tue, il tue. Il ne sort jamais et reste caché à l'intérieur. N'entrez pas à l'intérieur s'il vous plaît ».

Puis elle repartira en courant.

**La demeure de l'Architecte** : Elle se trouve dans une petite clairière. Elle se présente sous la forme d'un vaste dôme peu bombé reposant sur des murs disposés en octogone. Deux autres dômes moins importants flanquent le grand dôme. Une grande porte rectangulaire. Aucun ornement architectural. Une grande tour derrière le dôme principal. Masse compacte de pierres uniformément gris foncé, très étroitement jointes. Impression de malaise.

Devant la demeure, se trouvent encore deux gardiens de la Grande Bibliothèque. Theleb devra obligatoirement les tuer pour entrer.

La salle principale : En entrant, toujours un sentiment de malaise. A l'intérieur, aucun meuble, aucun ornement mais un bon nombre de squelettes. Ils n'ont rien sur eux, sauf celui qui se trouve dans l'escalier menant à la Tour. Celui-ci possédait lorsqu'il était encore en vie, un anneau (chute de plume) et un cylindre de cuivre contenant un parchemin. Sur ce parchemin est dit : « Mon trésor est un trésor secret. J'ai de l'orichalque, du cristal de roche, et de l'ambre rouge sang. Des rubis et des émeraudes pour lesquelles les démons se feraient la guerre, et un diamant gros comme le crâne d'un homme. Mais personne ne les a vus, à part moi. Moi Rgaan d'Angarngi, je méprise les flatteries et la jalousie des imbéciles. J'ai construit pour mes bijoux une maison isolée, comme il se doit. Là, cachés sous la clef de voûte, ils peuvent rêver sans être dérangés, jusqu'à ce que la terre et le ciel disparaissent. A une journée de cheval au-delà du village de Soreev, dans la vallée des deux collines aux deux bosses, se trouve cette maison au trésor, qui a trois dômes et une seule tour. Elle est vide. N'importe quel imbécile peut y entrer. Qu'il le fasse. Je ne m'en soucie aucunement ».

En examinant les squelettes attentivement, on s'apercevra que les blessures qui ont entraîné la mort sont atroces: Les côtes, la colonne vertébrale, le crâne ou les os du bas du corps fracassés.

Les petits dômes : Il n'y a rien à l'intérieur. Sauf quelques cadavres.

La Tour : En montant l'escalier obscure menant au premier étage de la Tour, Theleb recevra (ou non) un poignard lancé par Nikorn, qui se trouve au premier. Theleb le découvrira dans un coin de la pièce, complètement terrorisé; « La chose a joué avec moi au chat et à la souris. Laissez-moi quitter cet endroit ». Puis il se jettera sur Theleb avec sa dague dans l'unique intention de le tuer. Il utilisera sa dague avec -5 pour toucher.

La terreur : Une fois que Theleb aura tué Nikorn, une sourde terreur s'abattra sur lui, le paralysant complètement. Il verra alors entrer dans la pièce un homme mince habillé de soieries. L'homme prendra alors la parole:

- « Je vous souhaite la bienvenue! Ohh, on a encore versé le sang, ce n'est pas bien ».

Theleb ne peut toujours pas bouger.

- « Ne parlez pas car je connais le but que vous poursuivez. Vous êtes venu chercher le trésor que contient cette maison. En ce qui me concerne, ce trésor ne m'inspire aucun désir. Depuis quarante ans, je vis de croûtes de pain et d'eau claire, en vouant mon esprit aux Dieux. Mon but, en venant ici, est de détruire une chose malfaisante. Je suis Arvlan d'Angarngi, le neuvième descendant en droite ligne d'Urgaan d'Angarngi. Mon ancêtre maudit, Urgaan, était rusé et malfaisant. Il recherchait des pouvoirs défendus. Il entretenait un commerce avec les démons et avait obtenu d'eux un trésor contraire à l'ordre naturel des choses. Il cacha son trésor, mais de telle sorte qu'il déchaîne sur le monde des maux sans fin. Mon intention est de détruire le mal voulu par Urgaan, et j'ai le droit de le faire. Je vais détruire le trésor d'Urgaan d'Angarngi ». Theleb ne peut toujours pas bouger. Il sentira que l'homme se déplace vers la salle du trésor. Puis le silence, le plancher qui tremble et un cri poussé d'une voix tremblante. Il ne peut pas voir ce qu'il se passe dans la salle puisqu'il est face à l'escalier. Il entendra ensuite un bruit fracassant, puis la terreur disparaîtra.

La salle du trésor : En entrant dans la pièce, Theleb verra le corps de l'homme, l'épaule gauche et la poitrine écrasées contre le sol, et du sang tout autour. (S'il regarde au plafond, il remarquera des taches de sang).

Encastrée dans le mur central, une pierre de 60 cm<sup>2</sup> fait légèrement saillie. Gravé dessus: « Ici repose le trésor d'Urgaan d'Angarngi ». Les interstices et les fissures qui entourent la pierre sont colmatés par une substance noire et goudronneuse. La pierre sonne creux. Il n'y a rien d'autre dans la pièce.

Le cerveau : La pierre se déloge facilement, mais quand on l'enlève, une légère vibration du plancher se fait sentir. Derrière, se trouve une cavité remplie d'un lourd liquide qui ressemble à du mercure, mais noir. Un assemblage de pierres précieuses repose sur ce liquide, le cerveau de la maison!! Au centre, un diamant

titanesque. Autour, deux cercles inégaux, le plus petit formé de douze rubis (décaèdres) le cercle extérieur constitué de 17 émeraudes (octaèdres). Entre ces pierres, des barres à l'aspect fragile, faites de cristal de roche de tourmaline verdâtre, d'ambre et d'orichalque couleur de miel. Les barres brillent faiblement. Chacune des pierres précieuses scintillent. L'architecte avait donc raison...

La folie : Theleb ne peut prendre qu'une pierre précieuse, à lui de choisir. En effet, dès qu'il aura dérobé une partie du cerveau de la demeure, celle-ci sera comme folle et commencera à se tordre dans tous les sens : le liquide noirâtre bouillonnera (si Theleb essaye de prendre un autre bijou, il recevra 2d6 pts de DG) et engloutira peu à peu les pierreries, les portes s'animeront (elles feront office d'une énorme mâchoire s'ouvrant et se refermant), et le plancher commencera à trembler.

La fuite : Theleb a deux solutions pour pouvoir fuir:

- Soit il saute par la fenêtre et atterrit en bas tranquillement s'il a l'anneau (sinon 3d6 pts de DG),
- Soit il préfère redescendre par les escaliers; il se trouvera alors confronté à trois portes successives et toutes aussi démentes. Pour arriver à les traverser, il devra effectuer trois pourcentages successifs sous sa (Dex x 2). S'il en rate un, il reçoit 3d6 pts de DG.

Si Theleb choisit de ne pas sortir de la pièce avant trois rounds, il sera aplati comme une crêpe au plafond. Après être sorti de la demeure, Theleb n'aura plus qu'à courir à toutes jambes vers la forêt pour ne pas recevoir la tour sur le dos et la mort par la même occasion. La tour folle s'effondrera dans un fracas infernal. Ainsi se termine la quête de Theleb...

### **LES PERSONNAGES:**

THELEB K'AARNA : Guerrier niveau 6 ; 40 Pv, F: 18/37, I: 10, S: 7, D: 16, C: 15, Ch: 11, CA : 0 (plate +1 et dextérité), espadon (1d10 de DG) et fronde (15 billes, 2d5 de DG), une potion de guérison (1d6), Alignement: Chaotique Neutre ; 3 PO.

GARDIENS DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE : Guerriers niveau 4 ; 21, 20, 19, 23, et 25 Pv, CA : 4 (harnois), épée longue (1d8 de DG) et fronde, Alignement: Chaotique Mauvais.

LES DEUX TROLLS : 6+6 DV, 28 et 27 pv, CA 4, 3 attaques (5-8, 5-8, 7-12), régénération 3 pv par round.

Les habitants de la chaumière meurent d'un coup d'épée, et n'ont pas d'armes pour se défendre.

Par : ?

Titre original : La tour

Illustration de couverture : Archive trap par Jason Felix

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

## **ANNEXE 1 : Points d'expériences**

Pour mettre un peu de piment dans ce scénario, voici un tableau qui récapitule les différents points que le joueur a pu glaner tout au long du scénario :

- Chaque cavalier tué : 5 pts
- Entrer directement dans la chaumière : 3
- Prendre directement le petit chemin : -3
- Interroger le vieillard : 2
- Demander un guide : 5
- Rencontrer les Trolls : -5
- Tuer les Trolls : 10
- Questionner habilement la petite fille : 5
- Tuer les deux gardiens : 10
- Trouver le cylindre en cuivre : 3
- Trouver l'anneau : 5
- Tuer Nikorn : 5
- Regarder au plafond et comprendre le mécanisme : 15
- Comprendre que les bijoux sont le cerveau : 15
- Prendre le diamant : 15
- Prendre un rubis : 10
- Prendre une émeraude : 5
- Prendre une barre : 2
- Prendre une autre pierre : -10
- Sauter par la fenêtre : 15
- Comprendre la fonction de l'anneau : 10
- Fuir par les portes : -10
- Sortir vivant : 20

**ANNEXE 2 : plan**

