

DUNGEONS  
IN  
DRAGONS

QUAND LA FARCE  
S'EN MÊLE



Scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 1-5

# « QUAND LA FARCE S'EN MÊLE ... »

## SCENARIO POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-5

« Si les boutiques d'objets magiques était monnaie courante, ...  
... La qualité des produits en serait sûrement moindre ! »

### Synopsis :

Lors d'une précédente aventure, les joueurs ont pris le chemin d'un petit village proche. Ce n'est qu'en fin de journée qu'ils y arrivent, fatigués par une longue marche. Alors qu'ils pénètrent tranquillement sur la place centrale, une certaine agitation semble être provoquée par l'étal d'un marchand itinérant. Les affaires semblent aller bon train, mais cela les PJ le comprendront très vite s'ils s'approchent pour voir ce qu'il en est.

Le marchand ambulant qui vient d'arriver quelques heures à peine dans le village propose en effet des marchandises peu communes pour des habitants d'un si paisible village. L'homme, d'une quarantaine d'années, les cheveux grisonnants, le regard pétillant, vêtu de vêtements colorés, présente en effet une panoplie d'objets magiques plus ou moins importants. Il y en a pour toutes les bourses ...

Ce qu'aucun habitant du village y compris les PJ ne savent, c'est que l'étranger qui se fait appeler Lars Bon pied Bon œil, n'est autre qu'un « Voleur ». Celui-ci est tombé sur un vieux château en ruine habité par une sorte de magicien. Profitant de l'absence de ce dernier, il s'est emparé d'une flopée d'objets étranges qui traînaient dans un débarras.

Ce que Lars ne sait pas, c'est qu'il est tombé sur les nombreuses expériences ratées du magicien nommé Filius. Il va s'en dire que de nombreuses conséquences vont se manifester... Le mage qui a tenté de punir Lars aura alors son rôle à jouer pour résoudre les étranges événements du scénario, bien que celui-ci n'est guère connu pour ces grandes réussites en matière de magie.

Mais cela est décrit plus loin dans la deuxième partie du scénario.

Ce scénario est l'occasion de faire découvrir aux joueurs l'attrait et les merveilleux objets magiques que l'on peut découvrir dans les univers de Donjons & Dragons, mais surtout leurs contraires. Les trouvailles réalisées lors d'une chasse au trésor, ou suite au décès prématuré d'un monstre, méritent parfois que l'on s'intéresse de près à leur vraie nature ...

### Situation initiale de la partie :

Lieu de départ : En chemin vers un petit village de campagne.

Période : n'importe quelle saison.

Type : Vaincre des malédictions ...

### Premier Acte : « Sur une petite route de campagne, chemin faisant ... »

Après une longue journée de marche au travers des champs et bois environnants, les joueurs arrivent dans un petit village au doux nom de Bel-arbre. Le soleil s'en va vers le couchant et quelques oiseaux chantent de-ci delà du chemin. Devant eux se dresse un groupe d'une vingtaine de maisons simples, construites de bois, quelques animaux enfermés dans leurs enclos, et surtout un arbre majestueux qui surplombe le bourg.

Alors qu'ils s'approchent un peu plus, un bruit de foule, plutôt joyeuse, s'élève. C'est en arrivant sur la place du village, qu'ils peuvent réellement se rendre compte de l'animation qui y règne. Des enfants courent sur la place du village, brandissant de petites baguettes de bois qui produisent des étincelles

multicolores, une jeune femme se contemple dans une robe qui semble changer de forme et couleurs à volonté, un homme plutôt chétif tient fièrement son ceinturon d'une main tandis qu'il soulève un tonneau de l'autre pour tester sa nouvelle vigueur, un bûcheron teste sa nouvelle hache qui fend aisément le tronc sur lequel elle s'abat, ...

Ainsi donc, l'animation festive qui se répand sur l'heure dans le village, est due à la présence d'un marchand qui propose des objets magiques divers et variés. D'ailleurs, à ce moment il brandit une épée longue et annonce d'une voix forte :

- « Hé vous les arrivant, approchez ! Vous trouverez bien votre bonheur dans mes articles ... Observez cette épée, elle est certifiée protectrice ! » (Comme le confirme d'ailleurs l'étiquette accrochée à l'objet). L'homme dégaine alors l'arme de son fourreau et une forme translucide se forme autour de lui, ressemblant clairement à une armure de plaque bleutée.

« Voyez, la bonne affaire, en directe ligne des forges magiques des mages guerriers d'un royaume lointain ... Allons approchez et regardez, quelqu'un pourrait certainement s'en emparer pour la modique somme de 499 Po ! »

Tout à chacun peut alors participer à la vente, si les PJ n'ont que peu de monnaie, qu'à ce là ne tienne, l'homme donne rapidement son nom commence de lui même à marchander. Pour information, il vend sa marchandise à la moitié de sa valeur réelle (voir objets magiques du GDM : potions, armes et armures de faible puissance, objets merveilleux de faible et moyenne puissance).

Inversement, un riche habitant du coin commencera faire monter les prix pour un objet qui semble très intéressant ...

### **Le village de Bel-arbre :**

Construit au pied d'un chêne gigantesque de 30 M de haut, il rassemble un vingtaine de maisons dans le bourg, et une cinquantaine de fermes alentours. Les habitants ont donc un niveau de vie plus aisé qu'il n'y paraît, la région étant calme grâce aux patrouilles de soldats mises en place par le baron local. Ce dernier habite à quelques heures de marche d'ici, son domaine voit son activité économique augmenter doucement, aussi a-t-il mis en place des patrouilles régulières de cavaliers pour maintenir cette situation favorable.

Plusieurs artisans locaux commencent d'ailleurs à se détacher des productions habituelles, par la qualité de leur travail.

Seul point noir, un château en ruine habité par un vieux magicien farfelu. Le baron convoite le site, mais le mage ne veut pas partir ...

**Allégeance :** Baron Nostro

**Conflits :** aucun

**Pop. locale :** 80 (300)

**Langue(s) :** commun

**Type de gouvernement :** conseil des anciens.

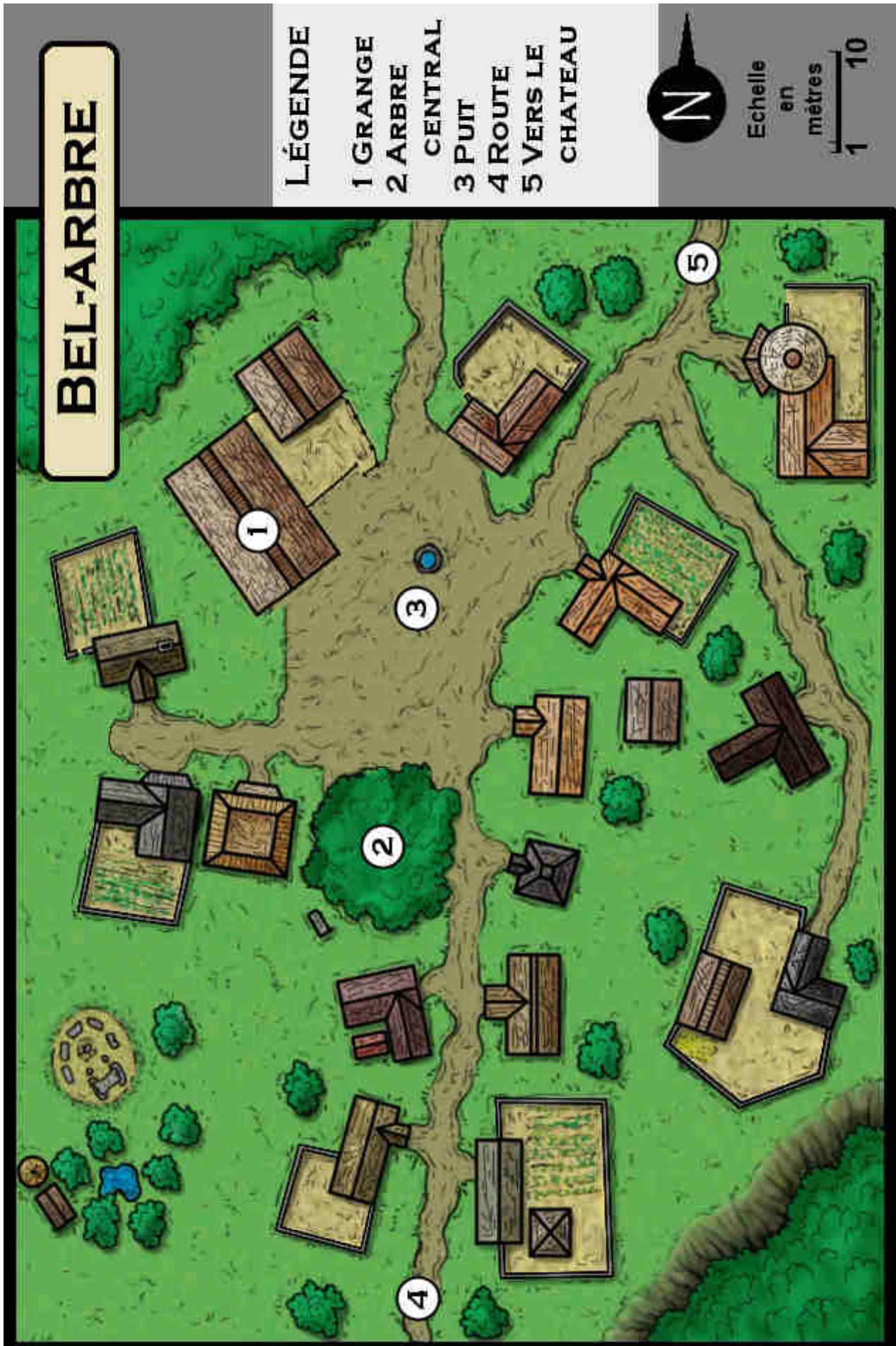
**Niveau économique :** 300 Po

**Productions et principales ventes :** Agriculture, Élevage, Artisanat.

**Troupes :** milice locale de 10 habitants (N 3 de combattant).

**Matériel militaire :** aucun ou improvisé.

Plan du village de Bel-arbre :



### **La vérité, si je mens ...**

Lars, autrefois membre d'une Guilde de voleur en ville, a du quitter celle-ci un mois plutôt, à cause d'un arrangement non respecté de sa part auprès de confrères. En chemin (de fuite) il a entendu parler d'un château / ruine habitée par un magicien débile nommé Filius. Après avoir repéré le lieu, il a patiemment attendu que le mage s'en aille pour pénétrer dans les lieux.

Au bout d'une heure d'exploration, faute de butin intéressant, il a commencé à fouiller un débarras. La pièce contenait des caisses poussiéreuses remplies d'objets étranges et étiquetées d'appréciations tordues.

Considérant que sa fortune était faite, Lars s'est empressé de charger les caisses dans le chariot du magicien, qu'il a attelé avec la monture de ce dernier, avant de prendre congé le plus rapidement. Après une journée de voyage, arrivant en vue du village de Bel-arbre, il trouva une manière de se débarrasser de son encombrante marchandise auprès des "Péquenauds du coin".

C'est en pleine vente que les PJ arrivent, quelle aubaine pour Lars qui décide alors de profiter de l'occasion.

Pour le bien du scénario, il faut considérer que Lars profite des effets d'un des objets du chariot. Il a en effet découvert un anneau de Bagou (voir GDM). Ses jet de compétence du même nom sont donc réalisés avec un bonus effectif de + 30 ! Les joueurs les plus soupçonneux pourront bien demander à effectuer des jets de diplomatie à leurs personnages pour baisser les prix des objets, ou de psychologie pour déterminer si cet individu est crédible ... Peu importe le résultat des dés, rien y fait.

### **Note au MD : La vérité.**

Il faut le dire, l'objectif du scénario est bien entendu, de prendre les joueurs sur leurs péchés mignons : les objets magiques !

Mais pour ce scénario il en est tout autre chose, puisque pour une fois, il faut que chacun d'entre eux acquière une des marchandise de Lars. Car comme l'annonce le titre du scénario, il va y avoir un prix à payer.

Dès la fin du repas, alors que les paupières et les estomacs de tous sont rassasiés, un sommeil magique (Js de volonté diff. 25 toute les heures pour résister au sommeil) va s'abattre sur le village et un brouillard s'élève ...

Lorsque les habitants et les joueurs reprennent conscience au matin, les changements vont être radicaux. Il doivent alors appliquer des modifications à leur personnage. Suivants l'objet dont ils se sont rendus possesseurs, appliquer des conséquences dignes de ce nom, sans toutefois trop les handicaper.

### **La fête au village.**

Alors que la soirée a si bien commencé pour tous, les habitants du village se sont eux même convaincu de la gentillesse et de la prévenance de Lars lorsqu'il s'est arrêté dans le village pour vendre ses produits.

Tous sont donc d'accord pour organiser une petite soirée à l'auberge. C'est d'ailleurs ce qui se prépare pour compenser l'heure du dîner qui est passée depuis un nomment déjà.

Sous la lueur de lampes et des étoile, la population met en place une grande table dans une étable aménagée en salle commune. Quelques uns ont organisé la cuisson de belles viandes et de condiments bien épicés, d'autres organisent un orchestre.

C'est l'occasion d'échanges avec la population, ou de poser des questions.

Lars est là et se mélange aux habitants pour partager cette agréable fête. Il parle allègrement, sans inquiétude, participant même aux danse et aux chants.

Il termine d'ailleurs juché sur un fauteuil, une couronne sur la tête qu'il est allé chercher dans son chariot, s'écroulant de toute sa hauteur après avoir porté un toast à la joie de tous. Deux habitants viennent alors le chercher pour le porter à l'écart et le laisser se reposer.

On ne le revoit plus de la soirée, et même plus.

### **Euh, là y a un problème !**

Au petit matin alors que les rayons du soleil réchauffent timidement l'air, chacun retrouve, les uns après les autres, ses esprits. Des cris déchirants traversent les maisons du village, tandis qu'un cochon marchant debout dans une culotte de laine s'approche de vous et ... vous dit :

« Euh, gnrurf ... Vous êtes des aventuriers ?

Oui bon parce que là on est dans la même bauge, mais en plus on a un gros problème. Grurnf ! »

C'est à ce moment que les PJ découvrent ce qui leur est arrivé à chacun. N'hésitez pas à soigner les descriptions, il faut qu'ils est très envie de résoudre le ... problème.

#### **Exemples des effets divers et variés :**

- Le personnage échange sa plus grande caractéristique physique avec sa plus faible caractéristique mentale.
- Le personnage voit l'effet de l'objet s'appliquer à lui en permanence, de manière très visible bien sûr.
- Le personnage est enfermé dans un objet (comme n'être qu'un reflet dans un miroir) ce qui limite grandement ses déplacements.
- L'effet de l'objet est inversé et agit en permanence.
- Deux personnes disposant du même effet ou objet se retrouve dans le corps de l'autre (très amusant entre PJ).
- Le personnage change de sexe ... conservant les caractéristiques psychologiques "virils".
- Des caractéristiques physiques ou mentales d'un animal prennent le dessus sur ceux du personnage.
- Le personnage ne peut s'exprimer qu'en rimes ou en chantant.
- Le personnage échange sa plus petite caractéristique physique avec sa plus grande caractéristique mentale.
- Le personnage change de race, il applique toutes les modifications liées à sa nouvelle forme physique (demi-ork en elfe, ...).

Bien entendu, Lars a disparu avec son chariot. Les effets des objets ou de leurs malédictions sont variés et surprenants, les habitants du village ne tardent pas à se rassembler tant bien que mal pour trouver une solution.

Quelques constats sont toutefois aisément rassemblées, ils permettent de déduire les informations suivantes :

- Aucun habitant n'a vu Lars partir.
- Les sorts de dissipation de la magie et / ou de délivrance des malédictions, n'ont aucun effet sur les différentes affectations que l'assemblée ou les PJ ont subis.
- La totalité des objet ont disparu, il est impossible d'en retrouver trace. Seuls leurs effets détournés ou interprétés semblent persister.
- Des traces de roues de chariots ont pu être repérée, en direction du nord (à l'opposée d'où venait Lars). Elles sont fraîches, l'home a du partir au petit matin. (fouille DD 20 ou pistage DD 15)
- La totalité des animaux du village sont affolés part l'événement. Un chien a même mordu son maître ... Il faut dire que ce dernier se promène à quatre patte sur la place du village, aboyant d'un air apeuré à tout ce qui bouge.

- Seuls les animaux ont pu être témoins de ce qui s'est passé durant la nuit, excepté les familiers qui se sont endormis en même temps que leur maître. Mais leurs informations seront limitées par l'intelligence dont il dispose, mais surtout par leur courage devant un événement étrange.

### Euh, là y a un problème !

C'est alors qu'une femme, habillée dans les vêtements d'un jeune homme de la veille se tourne vers les PJs, elle leur demande de sa voix grave et virile :

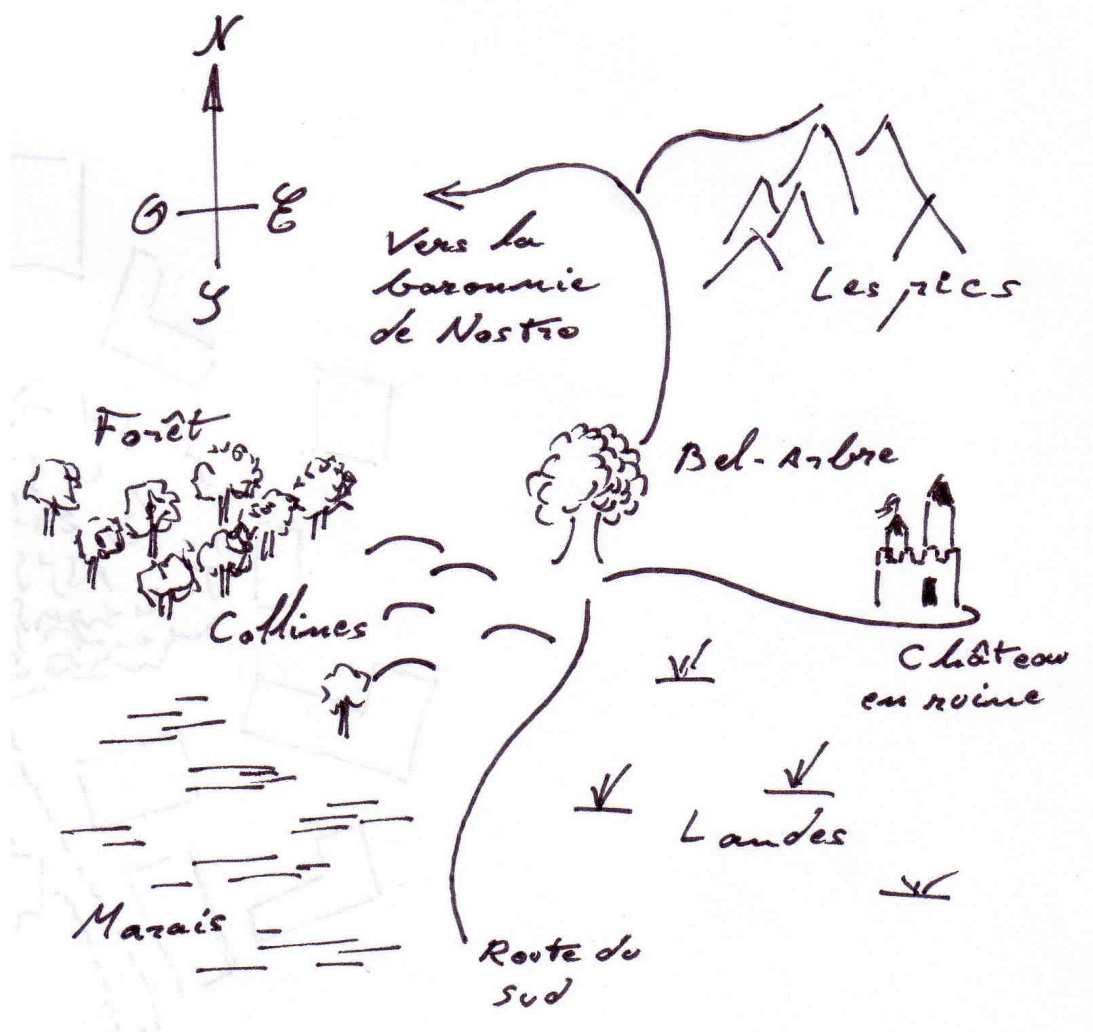
« Et vous, puisque vous êtes des voyageurs et des ... aventuriers ! Vous ne pourriez pas partir en exploration pour retrouver le traître de baratineur ? »

A partir de cet instant, les villageois iront jusqu'à promettre une récompense de 150 Po pour trouver une solution au "problème".

Bien entendu, tout ce que les PJ pourraient trouver au cours de leur recherche de renseignement, sera leur propriété.

**Deuxième Acte :** "Ils étaient sur la route ... toute cette maudite journée."

**Plan de la région :**



### A la recherche de Lars :

Après deux heures de marche sur la route du sud, les PJs découvrent le chariot du marchand traînant les roues en l'air. Il semble avoir été éventré par quelque chose, et de la fumée s'élève encore de la carcasse.

A ce moment, il n'y a aucune trace de Lars. Son corps n'est pas présent parmi les décombres. Mais en fouillant dans un rayon d'une vingtaine de mètres, ils peuvent le retrouver, gisant inconscient et grièvement blessé.

Son état physique est particulièrement grave. Si l'un des joueurs réussit un jet de premiers soins DD 15, il pourra déterminer que Lars vit encore, mais n'en n'a plus pour longtemps. Les PJ peuvent toujours tenter des premiers secours (DD 20) ou des sorts de soins, mes certaines des blessures qu'il a subit ne sont pas naturel. Une réussite permettra de le ramener à la conscience.

Dans tous les cas Lars décède au bout de deux heures dans d'atroces souffrances.

#### « **Aaargh ... je meurs** » :

Une fois ramené à un état plus stable, les PJs pourront alors lui poser quelques questions. Sentant son heure arriver, Lars révèle qui il est réellement et apporte quelques informations sur la manière dont il s'est emparé des objets.

Voici quelques éléments essentiels, mais vous pouvez en ajouter bien d'autres :

- Il a bel et bien volé les objets.
- Le véritable propriétaire est un mage gnome un peu fou.
- Le mage habite une ruine à une journée de voyage à l'est du village de Bel-arbre.
- Il n'a pas été attaqué, mais quelque chose s'est mis à siffler dans le chariot juste avant l'explosion.
- Pour lui seul le mage serait capable de résoudre la malédiction qui semble s'être abattue sur le village.
- Oui, il a fuit le village, alors qu'il venait de se réveiller et qu'une brume magique recouvrait tout. Ayant pris peur des choses étranges qu'il a vu, il n'a pas demandé son reste.
- Il sait qu'il y a une histoire entre le baron et le magicien qui vit dans le château en ruine. Il ne sait pas quelles sont les relations entre le seigneur et le mage.
- Mais il suppose que le baron ne serait pas très content de ce qu'il s'est passé. La milice pourrait venir et vouloir exorciser ce lieu ... Peut-être vaut-il mieux se taire pour le moment.

Il ne reste alors plus qu'aux joueurs de rejoindre le village et de donner les informations. Enfin s'il le désire, certains pourraient vouloir se rendre directement chez le magicien, sans chercher à prendre plus de renseignements.

#### « **Nous sommes de retour et nous allons vous sauver ...** » :

Dans le cas où les PJ décident de se rendre au village pour tenir la populace au courant, ils seront accueilli par des habitants inquiets.

En effet, pendant le départ des PJ, certains d'entre eux sont partis en éclaireurs sur la route pour prévenir en cas d'arrivée d'étrangers, ou même si une patrouille du baron passait par là. Après tout, la situation requiert une certaine discrétion !

En fonction de ce que diront les joueurs, les villageois pourront leur donner de plus amples explications :

- Il existe bien un magicien qui habite à l'est du village.
- Le château est une ruine abandonnée. Mais régulièrement on entend parler de phénomènes étranges qui s'y passent.
- Jusqu'à maintenant, personne n'a jamais été véritablement gêné par la présence du mage dans la région.
- Le baron Nostro n'a jamais laisser courir le bruit de quelque chose entre lui et le mage.
- Cela fait d'ailleurs un certain temps que personne n'a entendu parlé de lui, comme si il avait cessé ses choses bizarres.

Un personnage un tant soit peu psychologue remarquera vite que certaines choses ne sont pas évoquées dans les conversations. Comme si certains en savait plus que d'autres, à moins que quelque chose d'étrange soit déjà arrivé auparavant.



Si l'un des PJ tente un jet de compétences sur psychologie (diff. 20) ou diplomatie, non seulement il découvrira vite de quoi justifier son doute, mais il apprendra quelque unes des informations suivantes :

- Le baron Nostro désire bel et bien récupérer le château en ruine, pour y établir un fort permettant à ses patrouilleurs de se reposer dans un gîte plus agréable et surtout plus facile à défendre.
- Posséder le château en ruine et le remettre en état permettrait surtout au baron d'asseoir sa position dans la région tant qu'il n'a pas de voisins envieux.
- Le magicien est bel et bien fou, on l'entend souvent rire seul dans ses ruines. Mais jamais il n'a fait de mal.
- Les ruines ont été autrefois l'emplacement de quelque chose de plus vaste. Seules les tours de l'enceinte principale du donjon survivent.
- Une histoire de vieilles bonnes femmes raconte qu'il existe des grottes sous le château. Elles auraient servi lors d'une guerre dans un lointain passé.
- Si il existe un réseau souterrain sous le château aucun habitant du village ne s'aurait dire dans quelles directions ou jusqu'à quelles profondeurs elles s'étendent.

Certains joueurs peuvent vouloir modifier le montant qui permet aux villageois de les engager. N'hésitez pas de leur rappeler leur situation pour les motiver.

Après tout, s'il leur venait l'idée de sauver leur peau et d'oublier celle des habitants de Bel-arbre, ces derniers pourraient désigner les PJ comme responsables ...

De toute façon il vaut qu'ils se dépêchent de trouver une solution au problème avant qu'une patrouille du baron ne passe par là !

#### « Je vais revoir ... mon château » :

Quelque soit le chemin qu'ils aient pris, les PJ seront amené à se rendre à la ruine qui semble concentrer de nombreux mystères.

Il y a de grandes chances pour qu'à ce moment de la partie, vos combattants aient quelque peu l'épée qui rouille (si toutefois ils peuvent encore la manier comme auparavant).

Voici donc deux petites rencontres amusantes qui leur permettront de se défouler avant de devenir ... fou ?!

- Un troupeau d'une dizaine moutons se trouve dans un prés voisin au chemin que les PJs empruntent, non loin du village. Alors qu'ils le longent, un bélier se met en travers du chemin et montre ses dents aiguisées. Dans le troupeau, certains moutons commencent à hurler comme des loups !

#### **Mouton carnivore : Nb 10 Fp 1**

Bête magique

Points de vie 2D+2 (13)

Initiative +2

Vitesse 15

CA 14

Morsure ou charge +3

Dommages 1D6 + 1

Vig +5, Ref +5, Vol +1

For 13, Dex 15, Con 15,

Int 2, Sag 12, Cha 6.

Déguisement (pacifique) +3, Écoute +6, Détection +4.

Attaque en finesse morsure

Science de la charge.



- Quelques dizaine de mètres plus loin, un berger est grimpé dans un arbre. Il appelle les PJ et leur demande :

« Est-ce que vous avez vu un troupeau de moutons ? ... Sinon méfiez vous, il ont tenté de me mordre ce matin, depuis, je suis coincé dans mon arbre. »

Aux PJ de voir ce qu'il advient ! Le berger avait en fait acheté une flûte de pan à Lars, qui lui aurait permis de diriger son troupeau à la musique. D'ailleurs il de superbes pieds de bouc !

### **Troisième Acte : "Par ici pour la visite du château, suivez le guide."**

#### **« Ohé il y a quelqu'un ? » :**

Au bout d'une journée de marche, les PJ arrivent en vue d'une ruine d'un ancien fortin aux remparts écroulés.

Alors qu'ils s'approchent plus près, un rire dément résonne dans l'enceinte. Il semble sortir de nul part (ou partout à la fois). Un jet de compétence d'art de la magie difficulté 23 permet de reconnaître plusieurs sorts de bouches magiques, fonctionnant en enchaînement.

Une première exploration ne permet pas de trouver ou d'identifier une présence humaine (ou équivalente).

L'entrée du Donjon, grande ouverte, invite les joueurs à l'exploration.

#### **Description des lieux :**

L'ensemble des remparts a du subir un assaut suffisant pour n'en laisser que quelques morceaux épars, séparés par des tas de pierres.

Les tours et le donjon ont moins subit le pire ennemi de toute construction, le temps. Bien qu'en de nombreux endroits, les toits soient percés.

#### **1- La barbacane :**

L'entrée du fort a du être difficile à ouvrir, mais aujourd'hui, la herse que l'on aperçoit est rouillée, coincée à mi-hauteur.

#### **2- La cour intérieur :**

Elle est jonchée de pierres, du à l'écroulement des remparts. De nombreuses herbes et ronces sont éparpillées et gêne un peu les déplacements.

Personne ne semble être passé ici depuis longtemps.

Pourtant, si les PJ font attention (détection DD20 ou fouille DD17), ils découvriront des branches de ronces cassées ou pliées à force de frottements. Quelqu'un semble avoir dégagé un passage pour se déplacer d'un bâtiment à un autre.

Une observation approfondie (connaissance nature DD15) permet de deviner qu'il s'agit d'une personne de petite taille. Elle ne fréquente pas souvent ces chemins, et pour cause car Filius (le mage) utilise fréquemment un sort de vol pour circuler de fenêtres en fenêtres. Ce n'est que lorsque des étrangers ou des curieux s'approchent qu'il préfère alors se glisser entre les ronciers, invisible, sans même laisser une trace.

Si une détection de la magie est lancée dans la cour, le lanceur de sort, s'aperçoit vite que le site est nimbé d'énergie, comme ci quelqu'un lançait des sorts à tout va !

### 3- La tour Sud :

Constituée de deux étages, elle abrite ce qui fut une armurerie et des baraquement des gardes à l'étage. A son sommet on devine un petit abri qui permettait de veiller les jours de mauvais temps.

La porte de la tour n'est pas fermée, les pièces sont sans dessus dessous, une odeur de moisissure reste ancrée dans les restes de ce qui fut il y a longtemps des lits.

### 4- Le bâtiment Ouest :

Ce bâtiment à un étage, il a du subir un incendie.

Un rapide diagnostic (connaissance ingénierie diff. 15 ou fouille diff. 20), permet d'en déduire l'effet d'une explosion massive qui a ensuite provoqué le feu.

Le rez-de-chaussée fut certainement une très belle pièce de dîner. Mais il ne reste plus rien des peintures murales, seule une cheminée noircie semble présenter quelle fut la richesse du lieu.

A l'étage, on peut reconnaître ce qui fut une cuisine, avec son grand âtre et ses broches.

Une gargouille s'y est récemment installée, perchée sur le sommet, au-dessus de l'entrée de la cuisine. Elle attend inerte que quelqu'un s'approche et monte l'escalier qui mène à la cuisine. Les PJ ne pourront l'identifier qu'en réussissant un jet de détection DD20.

**Gargouille** : Nb 1 Fp 4

Bête magique (taille M)

Points de vie 4D10+16 (38)

Initiative +2

Vitesse 15, vol 20.

CA 16 (+2 Dex, +4 Nat)

Attaques : 2 griffes +6, morsure +4 mêlée, cornes +4 mêlée.

Domages : griffes 1D4, morsure 1D6, cornes 1D6.

Vig +8, Ref +6, Vol +1

For 11, Dex 14, Con 18,

Int 6, Sag 11, Cha 7.

Discrétion +9, Écoute +4, Détection +4.

Attaque en finesse : toutes

Attaques multiples



Les PJs ne découvriront aucun trésor, la créature a du vouloir se réfugier dans ces ruines, mais son arrivée n'est que récente.

### 5- Le Donjon Nord :

Ce fut certainement les logements des dirigeants du fort. Le rez-de-chaussée comprend plusieurs chambres et une vaste salle de bain.

L'étage devait être plus prestigieux, ressemblant plus à ce qui fut une suite.

Un jet de détection DD 15 permet de confirmer que quelqu'un est venu chercher des affaires ici. Cette personne y a peut-être même résidé, mais elle a quitté cette partie du fort devenue par trop insalubre.

A l'arrivée des PJ, une nuée de chauve souris est d'ailleurs dérangée. Elle s'envole tout aussi affolées que les aventuriers.

Ceux ci doivent alors réaliser un jet de volonté DD12. S'ils échouent, il n'arrivent plus à faire attention où ils circulent, affolés et se dirigeant vers la sortie, il passent au travers d'une partie pourrie du plancher. Ceux qui sont affectés, doivent alors encaisser 1D6 de dégâts (JS ref DD20/2).

#### **6- La tour Nord Est :**

Constituée de deux étages, elle comprenait une forge au rez-de-chaussée, de couchages à l'étage, et d'un poste de guet tout en haut.

Une observation approfondie permet de remarquer que la forge fut en marche il y a quelques jours.

#### **7- Le bâtiment de la barbacane :**

Dès la première pièce, les joueurs entrent dans une espèce de bibliothèque. Une fois la lourde porte poussée (étrangement en bon état), la lumière extérieure permet de distinguer des bancs placés de part et d'autre de l'entrée.

La pièce ressemble à un amphithéâtre d'école de magie (pour les amateurs du genre).

Tout au fond, éclairé par la lumière de deux chandeliers, perché sur une pile de livres pour atteindre la hauteur d'un pupitre, un petit personnage vous observe.

Son visage est émacié, ses yeux brillent d'un éclat bleuté sous l'ombre de son chapeau pointu, enfoncé profondément sur sa tête.

Sur le mur à droite se trouve une lourde porte fermée. Elle ouvre sur un débarras rempli de poussière où s'entasse d'autres livres, cartes, parchemins, ... à l'abri de la lumière, posés sur des étagères. A côté de la porte, un escalier s'en va à l'étage.

Si un joueur arrive à pénétrer à l'étage, il trouvera un laboratoire assez récent / entretenu d'alchimie et de magie. En arrivant dans le laboratoire, à côté de l'escalier se trouve une porte largement défoncée. C'est là qu'étaient stockés les objets maudits que Lars a volés. En pénétrant dans la pièce, on peut d'ailleurs voir plusieurs râteliers et un armoire fermée. Cette dernière contient un stock de composantes diverses et variées, de peu de valeur. Pourtant l'une de ces fioles est la potion que Filius s'était créée et qu'il n'arrivait plus à retrouver.

#### **Le magicien :**

« Asseyez vous mes chers enfants. Vous êtes en retard mais nous allons pouvoir commencer la leçon ... Bien ! Nous allons donc commencer à corriger vos exercices, quelqu'un peut-il me dire ce qu'il en est de l'utilisation de la bave de troll ... Quelles en sont les diverses propriétés ? »

Les PJ sont enfin arrivés en face de Filius. Il est complètement fou, alors soignez le !

Il faut que les joueurs en aient vite marre, sans pour autant décider de le supprimer. Différentes options s'offrent à eux, en voici quelques unes :

- Rentrer dans le lard, c'est possible ! En général on ne charge un magicien de front que lorsque l'on connaît ses capacités. Mais si les PJ insistent, alors lâchez vous en vous reportant aux caractéristiques de ce personnage de Niveau 10.
- Suivre et participer au cours, cela permet de comprendre à quel point Filius est atteint.

C'est aussi un moyen de faire craquer nerveusement vos joueurs.

- Intervenir spontanément durant « le cours » est déjà plus censé, mais l'importun risque alors une punition magique. Inspirez vous pour cela des sorts de niveau 0.
- Si un joueur tente une approche plus fine pour s'il désire détourner la conversation ou le sujet du cours, il faudra effectuer un jet de compétence diplomatie modifiée d'un facteur lié à son interprétation. Si selon

les règles indiquées dans le GDM, Filius est influencé, alors il se passe quelque chose d'étrange. Reportez vous alors au paragraphe suivant.

#### **Tea for tow and tow:**

Filius s'exclame alors « Vous n'auriez pas vu ma potion de liqueur d'âme ? ».

Il tente alors d'enlever son chapeau de la tête, mais n'y arrive pas. Se redressant de toute sa hauteur, il s'adresse alors au PJ qui lui a adressé la parole et lui demande :

« Cela vous dirait il une partie de cache-cache ? »

Il commence alors à courir dehors en criant : « C'est moi le loup je vais compter ! »

Les PJ ont alors très peu de temps pour réagir, car au bout de 20 round, Filius se transforme en Loup et commence à les courser dans le château.

Si aucun joueur n'a cette démarche, c'est Filius qui s'adressera alors à un PJ au hasard au bout d'une heure de "cours".

Durant la partie de jeu, il laissera échapper des informations aux joueurs. Ainsi s'ils pataugent trop face à ce fou, il est possible de donner une information aux joueurs qui jouent le plus le jeu avec le mage.

Plusieurs techniques sont possibles :

- S'enfermer dans la tour pour fouiller et trouver des indices. Pourquoi pas mais quelques instants plus tard Filius se téléporte ou traverse un mur pour rejoindre ses camarades de jeux.
- Certains joueurs se sacrifient pour occuper le mage, pendant que d'autres fouillent le bâtiment. Cela peut marcher, mais se sera sportif pour ceux qui sont dehors en train d'essayer de détourner l'attention de Filius.
- Le laisser parler dans le vide et commencer dès le début à fouiller dans la tour. Il faudra quelqu'un de très discret pour ce faufiler jusqu'aux autres pièces et les visiter unes à unes.
- De toute façon, dès que les joueurs ont compris de ce qu'il en retournait, il faudra réussir à retrouver la potion dans l'armoire de la réserve du laboratoire.

Les personnages magiciens ont comme possibilité de tenter un jet de compétence Alchimie diff 20 (s'aider du laboratoire permet de profiter d'un +2).

Une fois la potion identifiée, il faudra encore capturer ou convaincre Filius de la boire pour le libérer du chapeau !

Il se rappellera bien avoir essayé de poursuivre quelqu'un qui lui avait pris des affaires personnelles, mais pas d'avoir été dans un village pour s'amuser ... Très confus, il sera désormais prêt à tout, pour se faire pardonner.

#### **Le fin mot de l'histoire :**

Après avoir réussi à libérer Filius de son Chapeau pointu maudit, il s'ensuit une longue discussion, comme si le mage se réveillait de 20 années de coma entrecoupé de rêves étranges.

C'est donc aux PJ de raconter aussi une partie de leur histoire, il ne faut ensuite pas longtemps pour que Filius comprenne ce qu'il lui reste à faire.

Après un bon repos, il lance sur chaque joueur un sort de « Rupture d'enchantement » (Niveau 5). Chacun leur tour, ils se voient libérés de leur malédiction. Le lendemain, Filius recommence la même opération sur les habitants du village, ce jusqu'à ce que chacun soit libéré. Il brûle enfin le chapeau maudit dans un grand feu de joie et une nouvelle fête est organisée au village.

Les villageois reconnaissent le travail des PJs. Ils leur remettent la somme convenue à chacun, soit 150 Po.

La fête commence alors, repas danses, bon vin, ... lorsque à un moment de la soirée, Filius demande à revoir les PJ hors de la grange. Il les accueille perché sur un tonneau, sans même qu'ils aient le temps de dire un mot, et leur lance à chacun un petit objet.

Il s'agit d'objets reproduisant 2 à 3 sorts de niveau 0, d'une école de magie, trois fois par jour pour chaque effet. A vous de voir pour récompenser au mieux vos joueurs.

### **Les points d'expérience :**

Pour ce scénario, la récompense moyenne que j'ai estimé est de 600 Xp par joueur, avec un bonus pour l'interprétation et les idées pouvant être de 400 Xp maximum.

D'autres voies à explorer :

- Et si le baron Nostro se mettait de la partie, qu'advierait-il de Filius ?
- Il y a t'il vraiment des souterrains sous le château en ruine ? D'en ce cas quelles créatures s'y cachent ?
- Et si les PJ s'entendaient pour reconstruire le fort avec Filius ? Comment le prendrait alors le baron ?

Si Filius avait fait une découverte dans son exploration d'un réseau souterrain, qu'a t'il pu y découvrir ?

### **L'histoire de Filius Mille Puces :**

Il fut le meilleur élève de son école, mais rapidement il fut considéré comme le plus farfelu. En effet, Filius est certes génial, mais son intelligence ne tenait pas en place, rapidement il s'est passionné pour les objets magiques divers et variés et leur confection.

Il a longuement parcouru le monde dans sa jeunesse, à la recherche de l'inspiration qui lui permettrait d'être reconnu de ses pairs.

Au cours de ses voyages, il découvrit des textes sur un chapeau enchanté qui avait été créé pour aider son possesseur à réfléchir. Mais Filius, survolant les traductions de mise en garde, comme à son habitude, confondit le mot enchanté et ensorcelé.

Si le chapeau qu'il n'arrive plus à ôter est coincé sur sa tête, c'est parce qu'il a eu l'audace d'enfiler un objet maudit, sans même prendre le temps de savoir réellement ce qu'il en était.

Après toutes ces années, il est devenu la risée de sa guilde à force de créer un nombre incroyable d'objets magiques tant utiles que gênants. Tombé dans l'oubli, il ne se rend que très peu dans des lieux civilisés.

Heureusement, durant les trois nuits de la pleine lune, Filius redevient maître de lui-même. Il a donc, durant ces derniers mois, tenté de créer une potion qui lui permettrait de se débarrasser de son couvre chef.

Mais il lui était impossible de se rappeler de ce qu'il avait fait de sa potion quand au petit matin l'objet reprenait le dessus. Il était incapable de se rappeler où il pouvait l'avoir mise.

### **Comment le jouer :**

Filius est un créateur d'objets magiques, il n'est spécialisé dans aucune école de magie, et se permet librement des mélanges d'effets.

En dehors des sorts qu'il connaît, il faut partir du principe qu'il peut changer d'humeur à chaque instant, en restant toutefois sur une base "joueur".

Il est par exemple capable de se passionner pour quelque chose sans importance pendant quelques secondes, puis de vous tirer une boule de feu sur le museau pour vous toucher, enfin de s'enfuir devant l'un des PJ en croyant dur comme fer que c'est lui le chat ! (Il faut peut-être alors éviter de le toucher trop vite !).

## Filius : Magicien N° 10

CA 13 + 4

Dés de vie : 10 D4 + 10 (40).

Combat : Attaque en mêlée +3. Attaque à distance +6.

Jet de sauvegarde : Réflexe +5 ; Vigueur +4 ; Volonté +6.

Caractéristiques : Force 8 (+0) ; Dextérité 14 (+2) ;

Constitution 12 (+1) ; Intelligence 22 +4 (+6 +2) ; Sagesse 8 -4 (-1 -2) ; Charisme 8 (-1).

Dons : Appel de familier, Ecriture de parchemin, Création d'objets merveilleux, Création d'armes et d'armures, Création de baguettes, Création de sceptres, Création de bâtons.

Compétence : 88 points ; rang maximum 13 / 6.

Détection -1 ; Perception auditive -1 ; Fouille +6.

Art de la magie +19 +2 ; Artisans (alchimie +12 +2, parcheminier +12 +2, Jouailler +12 +2, Armurier +12 +2, Archerie +12 +2, Bourrelier +12 +2, ...) ; Concentration +14 ; Connaissances (nature +12 +2, Minéralogie +12 +2, Mystères +12 +2, ...) ; Déchiffrement +12 +2 ; Profession (Architecte / Ingénieur +12 +2, Meunier +8 +2).

Langues : Nain, Elfe, Commun, Gnome, Gobelin, Kobold, ...

Objet : Chapeau de l'insoutenable raisonnement \* (maudit),

Bracelet de défense +4 à la CA, potions de soins alchimiques x10 (1D8 points de vie, Baguette d'hébétement Js diff. 14), Bottes de sept lieux (dep. +3, sauts +5).

Sorts : N0 4 diff. 18 ; N1 6 diff. 19 ; N2 6 diff. 20 ; N3 4 diff. 21 ;

N4 4 diff. 22 ; N5 3 diff. 23.

Liste des sorts mémorisés:

- N0 Détection de la magie, Lecture de la magie, Détection du poison, Hébétement.
- N1 Armure de mage, Bouclier, Protection contre le mal, Projectiles magiques x3.
- N2 Fou rire de Tasha, Bouche magique, Invisibilité, Nappe de brouillard, Simulacre de vie, Flèche acide de Melf.
- N3 Dissipation de la magie, Vision magique, Boule de feu, Vol.
- N4 Délivrance des malédictions, Cri, Invisibilité suprême, Porte dimensionnelle.
- N5 Annulation d'enchantement, Métamorphose, Débilité.

Il dispose aussi d'un grimoire très complet à la disposition du MJ.

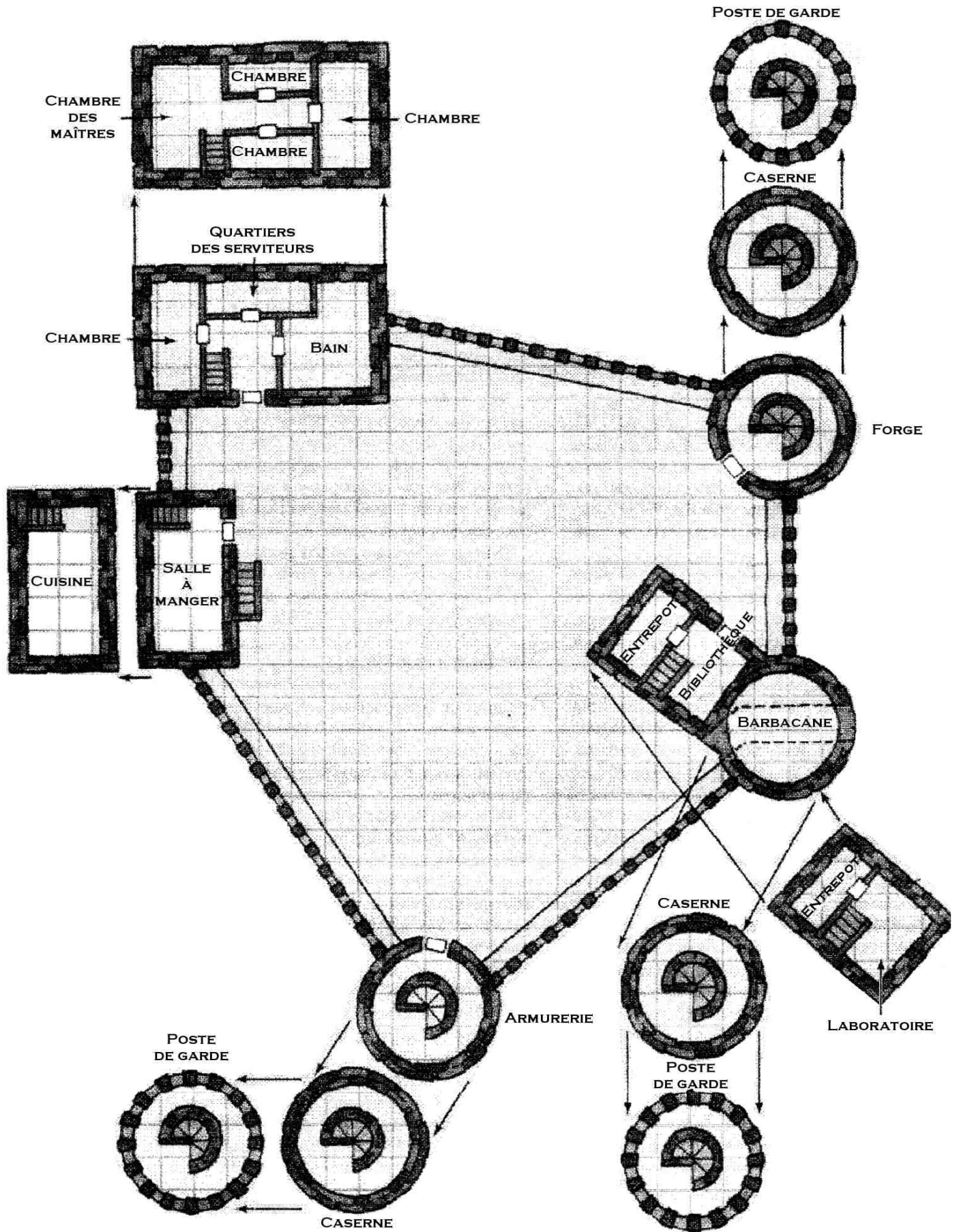
\* Son intelligence est augmentée de 4 et sa sagesse est réduite d'autant, à cause du chapeau !



Par : Les Bâtisseurs de rêves  
Illustration de couverture : Merchant par Kieran Yanner  
Corrections, plan VF & page de couverture : Syrinity

DnD 2016

Plan du château :



Un carreau correspond à 1,5 M de coté. (Plan tiré du guide des bâtisseurs de donjons. Page 12)