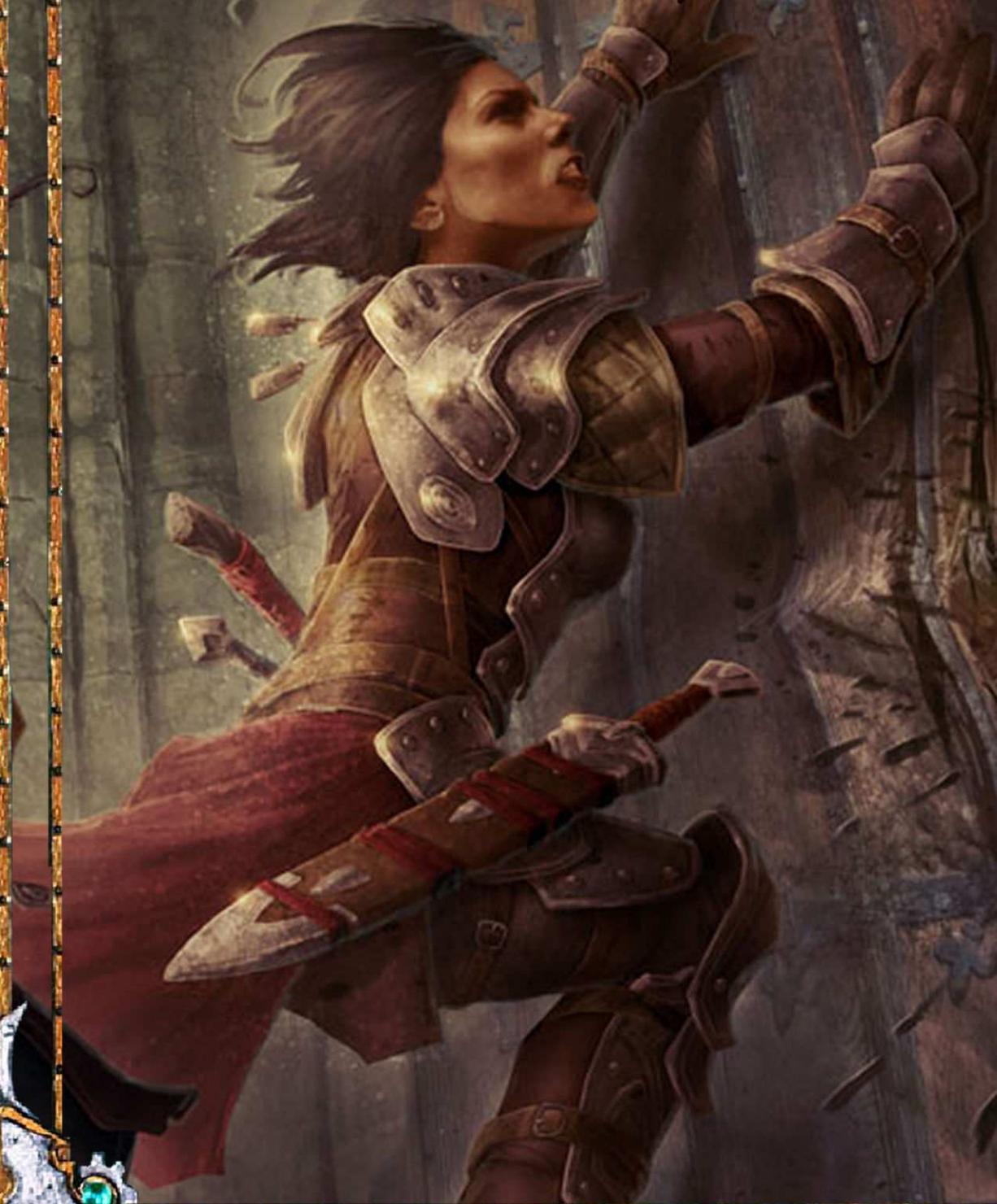


DUNGEONS
DRAGONS

LA REINE ET LE MAGICIEN



Scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 4

LA REINE ET LE MAGICIEN

SCENARIO D&D3 POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 4

Durée : environ 3 heures.

Difficulté : moyenne.

Biens de départ : une gourde d'eau par personne, ainsi que ce qu'ils veulent emmener comme argent, potions de soins, parchemins et autres objets qu'ils jugent utiles.

CHAPITRE 1 : Le village de Gloufila

Les aventuriers sont au village de Gloufila, à la recherche de nouvelles aventures. Ils sont à la taverne, par un bel après midi d'été, où ils ont passé une heure et demi à manger, et une demi-heure à se battre contre la moitié des habitants du village. En sortant prendre l'air, et aussi essuyer dans l'abreuvoir leur figure pleine de sang, ils rencontrent un petit elfe noir, à moitié ivre. Intrigués de trouver ici cette créature, ils s'approchent, et l'elfe se met à parler.

- « Eh ! Une troupe d'aventuriers. Tiens donc !! Vous n'êtes pas à la recherche de l'antidote, comme le sont tous les aventuriers, et comme doit l'être la moitié de l'armée de la Reine Lornelinia ? » Intrigués, vous demandez plus d'informations.

- « Eh oui, la reine a été empoisonnée, elle se meurt lentement et souffre de plus en plus. Elle a donc promis une récompense à quiconque trouverait l'antidote à son poison. Celui-ci a été préparé par le Mage Gildestern, un puissant sorcier que la reine avait séduit, mais qu'elle a finalement jeté. Susceptible et blessé, il a donc décidé de lui faire payer. Tout le monde le cherche, mais moi je sais où il se cache. » L'elfe donnera l'information pour 20 pièces d'or. Le magicien est dans un temple, à deux heures de ce village, sur une petite île perdue dans des sables mouvants. Il ne parlera pas sous la torture, seul un parchemin de vérité peut éviter de payer 20 PO.

Quête : Trouver l'antidote qui sauvera la Reine des Elfes Sylvains Lornelinia.

Délai : 3 jours, après quoi la reine sera morte du poison.

Récompense : 100 PO par personnes, 2 potions de soins légers par personne,
2 parchemins de détection du mal.

1 arbalète lourde dérobée aux nains, une épée longue, 1 arc long.

Après avoir dicté la quête, l'elfe s'enfuit en courant. Les aventuriers doivent interroger les villageois.

Une femme (alignement bon, pas de magie) : Ne parle qu'au personnage ayant le plus fort charisme. Celui-ci pourra ensuite s'attarder avec elle, mais il fera perdre 2 heures à la compagnie.

- « Oui je sais où sont les sables mouvants, vous devez sortir du village et prendre à gauche. Mon mari y va quelquefois chercher du bois, mais je vous conseille de prendre une corde au magasin, au cas où l'un de vous tomberait dedans. »

On pourra faire intervenir d'autres personnages qui n'auront rien d'intéressant à dire.

Achat d'une corde (10 mètres min) au magasin pour 2 PA. L'armurerie ne vend pas d'arme, mais en achète volontiers.

CHAPITRE 2 : Vers les sables mouvants.

Chemin sans embûches, bordé de bois. Après une heure de marche, les aventuriers rencontrent un homme, qui court, et semble terrorisé. Alignement bon, pas de magie.

- « Je me suis échappé du temple du Mage Gildestern, il me gardait comme esclave. La reine des Elfes l'a rendu fou, il est de plus en plus violent, et il délire. Il n'arrête pas de prononcer dans son sommeil : « Contrairement à ce que l'on croit, elle forme un D quand elle croit et un C quand elle décroît », et il va et

vient entre les nombreux coffres du temple dans lesquels il enferme tout et n'importe quoi. Il a envoyé 4 orques à mes troussees. »

Sur ces mots il disparaît dans les bois. 4 orques courent dans la même direction et seront là dans une dizaine de minutes. Les aventuriers peuvent se cacher et attendre pour bénéficier de l'effet de surprise, ou continuer, mais ils seront attaqués les premiers.

COMBAT avec 4 orques, dont un qui a une main blessée, avec du sang tout frais. Combat au corps à corps.

Orque, homme d'armes de niveau 1

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv) ; Initiative : +0 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4 ; Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3) ; Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2 ; Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1 ; Dons : Vigilance

Alignement : souvent chaotique mauvais

Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Fouille : 5 PA par personnes, et un parchemin de vérité.



CHAPITRE 3 : Les sables mouvants.

Vers 6 heures du soir, les aventuriers arrivent à l'entrée du marais. Il est infranchissable à pied, et il n'y a aucun pont. On peut voir de très nombreux îlots, espacés d'environ 5 mètres.

Ils peuvent permettre de passer de l'autre côté, où l'on distingue une sorte de temple, mais impossible de sauter. Les aventuriers trouvent alors en fouillant une planche de 5 mètres de long sur 1 mètre de large, cachée dans un buisson, avec du sang d'orque encore frais sur un côté. C'est leur seul moyen de franchir les sables, en passant de pierre en pierre. Le temps passe assez vite pendant qu'ils cherchent la solution.

Alors qu'ils traversent, ils entendent siffler. Deux orques sont postés sur un îlot, et les attaquent. Approche impossible, combat à distance.

*COMBAT avec 2 orques à distance, ils utilisent une javeline.

Une fois les sables mouvants traversés, ils arrivent devant un grand temple, il est environ 19 heures. Les inscriptions et les symboles ne laissent aucun doute, c'est le repère du mage Gildestern.

CHAPITRE 4 : Première partie du temple.

Sauf contre-indications, toutes les portes sont verrouillées et non piégées. Un crochetage suffit à les ouvrir. Les aventuriers entrent facilement dans le temple. Des portes et des couloirs se dévoilent petit à petit devant eux.

SALLE 1 : C'est une salle à manger, vide, et bien rangée. Une fouille fera trouver 1 parchemin qui permet de faire obéir n'importe quelle créature à deux ordres de deux mots maximum. Sa magie a une action limitée dans le temps.

SALLE 2 : Il s'agit d'un atelier dans lequel sont disposés beaucoup de fioles poussiéreuses. 8 squelettes jonchent les 4 coins de la pièce. Une fouille donnera une potion de soin léger, et un morceau de parchemin sur lequel est écrit « Debout ». Présenter ce parchemin aux aventuriers, si l'un d'eux le prononce, les 8 squelettes s'éveilleront.

COMBAT avec 8 squelettes de taille P, au corps à corps.

Homme d'armes humain squelette, Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 1d12 (6 pv) ; Initiative : +5 ; Vitesse de

déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier),
contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/+1 ; Attaque : cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1) ;

Attaque à outrance : cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4+1) ; Espace

occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m) ; Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +0, Vol +1 ;

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Dons : Science de l'initiative

Alignement : toujours neutre mauvais

Fouille : rien



SALLE 3 : Porte piégée (piège non magique), si le piège n'est pas désamorcé, l'aventurier qui ouvre perd 1 D3 PV. C'est une grande salle, meublée et confortable, le soleil couchant entre par les fenêtres, il doit être 20 heures. La fouille révélera une trappe, sur laquelle repose une énorme table de granit.

On peut voir qu'un cadenas verrouille cette trappe, un code de 3 chiffres semble requis. Les sorts et la force du groupe sont inefficaces pour ouvrir le cadenas ou déplacer la table. A noter que pour celle-ci, il faudrait une force colossale pour la faire bouger !! La trappe s'enfonce sous terre, torche requise. Il y a une intersection, à gauche les aventuriers déboucheront derrière la porte A. A droite ils arriveront derrière la B.

SALLE 4 : La porte est fermée à clé, et le crochetage est impossible, il faut une clé pour l'ouvrir. Celle-ci se trouve en salle 5. La salle 4 est une chambre confortable, qui semble être celle du Mage. Elle ferme parfaitement de l'intérieur. Les aventuriers pourront y dormir (au moins 6 heures s'ils veulent récupérer leurs PV et leurs sorts). La fouille révélera un morceau de parchemin plié en quatre dans une poche de robe de magicien, sur lequel est écrit 693. Quand les aventuriers réussiront à entrer dans la salle 4, il sera environ 22h30.

SALLE 5 : Porte piégée (piège non magique), si le piège n'est pas désamorcé, l'aventurier qui ouvre perd 1 D3 PV. La pièce est étrange et vide. Une lumière bizarre l'inonde. Devant les aventuriers se trouvent deux coffres rectangulaires en grès et en granit. Ils sont énormes, impossible de les forcer.

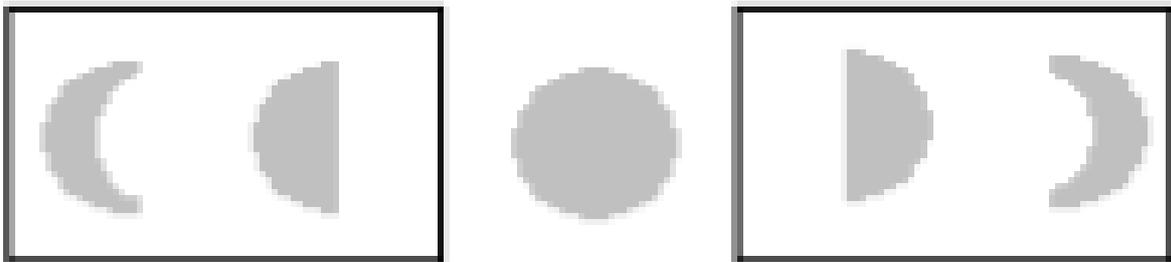
Une détection des pièges ou de la magie révélera qu'un des deux coffres est piégé. On ne sait pas lequel, mais le piège, s'il n'est pas mortel, sera critique. On peut voir que le cycle lunaire est représenté sur les coffres et sur le mur.

Un individu se trouvait dans la pièce, tapi dans un coin, désarmé. Alignement chaotique, pas de magie. Il est chargé de surveiller les coffres. Les aventuriers sont devant la porte, il ne peut pas s'enfuir.

Interrogatoire : Il ne dira rien, sauf si les aventuriers utilisent leur parchemin de vérité. Il fera la révélation suivante : « C'est le coffre des phases qui précèdent la pleine Lune qui n'est pas piégé, et qui contient quelque chose qui peut peut-être vous intéresser. »

Après quoi, le parchemin de vérité ne fait plus effet. Les aventuriers feront de l'individu ce que bon leur semblera. S'ils le laissent en vie, il alertera 4 morts vivants qui attendront les aventuriers salle 4.

Les coffres sont présentés comme ceci, encastrés dans le mur :



La révélation du personnage rencontré avant les sables mouvants est indispensable. Le coffre non piégé est celui de droite. La lune forme un D, elle est donc croissante, donc elle précède la pleine Lune.

Si les aventuriers ouvrent le coffre de gauche, celui qui ouvre perd 1 D20 PV, et s'il perd moins de 6 PV, il perdra encore un D6 PV.

Le coffre de droite contient : 1 petite clé, celles qui permet d'ouvrir la salle 4.

SALLE 6 : Un troll dort, avec autour du cou une petite clé de bronze. Il dort à poings fermés. Il semble disposer d'une force colossale, mais le sang répandu sur le sol permet de dire qu'il est blessé. Les aventuriers doivent l'utiliser avec le parchemin trouvé en salle 1 pour déplacer la table en salle 3 et libérer la trappe. Les deux ordres à prononcer sont du genre « Suis nous », puis « pousse ». Une fois la trappe à jour, l'action du parchemin s'arrête et le combat commence. Il faut insister sur la force du troll pour que vienne l'idée aux aventuriers de l'utiliser pour libérer la trappe.

*COMBAT contre le troll. La vie du troll est normalement à 6D8+36, ce qui est excessif pour des aventuriers de niveau 3-4. On supposera donc que le troll est blessé, et on lui supprimera son bonus de 36. Sa vie est donc ramenée à 6D8. De plus, il aura un malus de taille qui ramènera sa CA à 16. Il combat sans arme, car il est pris au dépourvu, il attaque donc par morsure.

Troll, Géant de taille G

Dés de vie : 6d8 (28 pv) ; Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+14 ; Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) ; Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : éviscération (2d6+9)

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig

+11, Vol +3 ; Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6,



Sag 9, Cha 6 ; Compétences : Détection +6, Perception auditive +5

Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 5

Alignement : généralement chaotique mauvais

Fouille: Une clé en bronze

Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.

Les trolls parlent le géant.

Combat : Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

Les aventuriers doivent maintenant retourner en salle trois.

Les portes A & B sont piégées toutes les 2 (piège magique). Les pièges sont critique et font perdre 1D20 à l'ensemble du groupe. S'ils ne parviennent pas à dompter le troll ou à ouvrir la trappes, ils devront l'ouvrir. Dans ce cas ils devront dormir au moins 6 heures pour récupérer leurs Pv et leurs sorts.

Avant cela, les aventuriers peuvent dormir en salle 4 en toute sécurité, pendant 6 heures. Au matin, si l'individu de la salle 5 est resté en vie, 4 Torves les attendront devant la porte.

COMBAT avec 4 Torves.

Torves, Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv) ; Initiative : +1 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+4 ; Attaque : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : immunités, odorat, vision aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +2 ; Caractéristiques :

For 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 6

Compétences : Détection +3, Discrétion +3*, Escalade +4, Perception auditive +5 ; Dons : Pistages, Vigilance

Facteur de puissance : 1

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (gemmes uniquement), objets normaux

Alignement : toujours neutre mauvais

Fouille : rien.

Les torves parlent leur propre langue et le commun.



Combat : Les torves sont aveugles, mais une ouïe et un odorat hors du commun leur permettent de localiser leurs adversaires à coup sûr, pour peu que ces derniers soient suffisamment proches d'eux. Ils ont donc tendance à dédaigner les armes à distance, préférant charger au contact en brandissant leurs haches d'armes en pierre.

Vision aveugle (Ext). Les torves repèrent quiconque se trouve à 12 mètres ou moins d'eux comme s'ils y voyaient normalement. Au-delà de cette distance, on considère que leurs adversaires bénéficient d'un camouflage total.

Les torves sont vulnérables aux attaques sonores et olfactives : ils sont affectés normalement par des sorts tels que silence, son imaginaire (pour le bruit) ou nuage nauséabond (pour les odeurs), mais s'ils perdent l'ouïe ou l'odorat, leur pouvoir de vision aveugle devient l'équivalent du don Combat en aveugle. Si ces deux sens sont rendus inopérants, ils deviennent aveugles.

Immunités. Les torves sont immunisés contre les regards, illusions et autres effets visuels.

Compétences. * Leur peau gris terne les aide à se camoufler dans leur environnement naturel, ce qui se traduit par un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion dans les montagnes ou sous terre.

A l'issue du combat, ils verront l'individu s'enfuir et ne le retrouveront plus jamais.

CHAPITRE 5 : Deuxième partie du temple.

Les aventuriers arrivent donc derrière les portes A et B. Les couloirs sont larges, longs, et suffisamment éclairés. Mais deux pièges (indiqués sur la carte) les attendent, sauf une détection des pièges réussie, le premier de la file tombera dans une fosse profonde de 6 mètres, et perdra 1 D3 PV. Il ne pourra en être sorti qu'avec la corde.

SALLE 7 : C'est une cuisine, vide, propre, de laquelle se dégage une bonne odeur. Il n'y a personne. Aucun piège, aucune magie à l'œuvre. Les aliments sont appétissants, les aventuriers peuvent s'arrêter une heure pour manger s'ils le désirent. Il faudra qu'ils y passent, à moins qu'ils aient pensé à acheter des vivres au magasin à Gloufila.

SALLE 8 : L'écoute à la porte laisse entendre un bruit rauque. Les aventuriers entrent. 1 Goblour était en train de fouiner dans la pièce, qui est une salle banale. Si les aventuriers ont écouté à la porte et entendu les bruits, ils bénéficient de l'effet de surprise, sinon le goblour attaque en premier.

*COMBAT contre 1 Gobelour.

Fouille : une clé en or.

Gobelours Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv) ; Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois), contact 11, pris au dépourvu 16 ; Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m) ; Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9 ;

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4

Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance

Facteur de puissance : 2



Alignement : généralement chaotique mauvais
Ils parlent le goblin et le commun.

Combat : Les gobelours préfèrent tendre des embuscades chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Lorsqu'ils chassent, ils envoient généralement des éclaireurs en reconnaissance. Si ceux-ci repèrent des proies, ils reviennent chercher des renforts auprès du groupe principal. Les gobelours attaquent toujours de manière coordonnée et leur sens tactique est bien réel, même s'ils sont incapables de faire preuve de génie. Compétences. Les gobelours bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

SALLE 9 : Porte piégée (piège non magique). Si le piège fonctionne, l'aventurier qui l'a ouverte perd un D3 PV.

La salle semble être un vestiaire. Ça sent le monstre, mais il n'y a personne. On peut voir accrocher aux murs des vêtements, des casques. Il y a 3 coffres encastrés dans le mur. L'un est en bronze, l'autre en argent, et le dernier en or. Les coffres ne sont pas piégés, mais ils sont impossibles à ouvrir autrement qu'avec leur clé respective.

Contenus :

Coffre en Or : Armes gobelourdes en très mauvais états , + 1 corde de 10m.

Coffre en Argent : 1 gemme d'émeraude dodécagonale d'environ 200 grammes.

Coffres en Bronze : De la nourriture pourrie d'homme lézard.

La fouille de la pièce ne donne rien d'autre.

SALLE 10 : Il s'agit là du bureau du magicien. Tout est en ordre, des ossements décorent la pièce inondée d'une lumière lugubre.

Fouille : 1 parchemin contenant la recette d'une potion de contrôle des trolls, 1 parchemin contenant la recette de l'antidote du poison donnée à la Reine des elfes, 1 parchemin contenant la recette d'un produit hautement explosif. Le tout dans un dossier : « Potions à préparer puis à placer dans trois fioles différentes dans le coffre fort. ».

Les aventuriers trouveront aussi un plan du temple. On pourra leur dévoiler le reste du plan ainsi que les pièges et passages secrets. Ils trouvent aussi un parchemin sur lequel on peut lire des inscriptions Elfiques anciennes. Même s'il y a un elfe dans le groupe, il ne peut pas les déchiffrer.

SALLE 11 : Porte fermée à clé. Crochetage efficace. 7 Gobelins sont dans une salle de torture qui contient des instruments aussi divers qu'horribles. Ils semblent torturer un vieil Elfe Sylvain. L'écoute à la porte laissera entendre ses cris, et les aventuriers pourront bénéficier de l'effet de surprise.

COMBAT contre 7 gobelins.

Gobelin, homme d'armes de niveau 1, Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv) ; Initiative : +1 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) ; Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-3 ; Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4) ; Attaque à outrance : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1 ; Caractéristiques :

For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5,

Équitation +4, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 1/3



Alignement : généralement neutre mauvais

Fouille : rien

L'elfe torturé est d'alignement bon, sans magie noire. Il souffre et va bientôt mourir.

Interrogatoire : « J'ai été enlevé par le Mage, car je suis le seul autre magiciens qui connaît la recette de l'antidote. J'ai été forcé de l'aider à en préparer un, au cas où la reine, dans sa souffrance, finirait par accepter de devenir sa femme. Nous l'avons enfermé dans un coffre fort, qui a pour serrure une encoche à 12 côtés, mais j'ignore où se trouve la clé qui vous permettra de l'ouvrir. » Puis dans un dernier soupir, avant de mourir, il lève les yeux au plafond, et sanglote « Attendez... La reine... Sauvez la... L'ordre de ses cheveux impose sa blondeur, mais le désordre de sa blondeur vous donnera une forme et une couleur. » Après quoi il meurt.

Fouille : rien.

SALLE 12 : Les aventuriers sont dans une petite salle, et font face à un homme lézard qui en les voyant fonce droit sur eux.

COMBAT contre l'homme lézard

Homme lézard, Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv) ; Initiative : +0 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases) ; Classe d'armure : 15 (+5 naturelle) ou 17 (+5 naturelle, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 15 ou 17 ; Attaque de base/lutte :

+1/+2 ; Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1) ; Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : retenir son souffle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +0 ; Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 10

Compétences : Équilibre +4, Natation +2, Saut +5 ; Dons : Attaques multiples

Facteur de puissance : 1 ; Alignement : généralement neutre

Fouille : Une clé en argent.



SALLE 13 : Porte piégée (piège magique). Si le piège fonctionne, l'aventurier qui l'a ouverte perd un 2D3 PV. En entrant, les aventuriers tombent nez à nez avec un grand sorcier barbu, dans une robe ample et violette, qui en les voyant lève les bras et disparaît dans un éclair de fumée bleue : c'était le mage Gildestern. La fouille de la pièce révélera, alors qu'il n'était pas indiqué sur le plan, un passage secret vers la salle 15.

SALLE 14 : Après avoir poussé la lourde porte en fer, les aventuriers arrivent dans une vaste salle, lumineuse, avec les murs en grès. La clé est derrière la porte. Les aventuriers peuvent s'enfermer, la porte semble robuste et difficile à forcer de l'extérieur. De grandes fenêtres laissent entrer la lumière. Ils sont à une dizaine de mètres de hauteur. Devant eux se trouve un mur immense, décoré de gravures de serpents et de dragons.

Fouille : 1 petit trou à 12 côtés dans le mur, d'une dizaine de cm de large. Il s'agit en fait du coffre fort principal, qui ne peut s'ouvrir qu'avec la gemme d'émeraude trouvée dans le coffre d'argent.

Une fois ouvert, le mur grince, et s'ouvre.

3 potions sont alors soigneusement disposées devant la compagnie :

- 1 fiole carrée, avec un liquide rouge.
- 1 fiole ronde avec un contenu bleu.
- 1 fiole ovale avec un contenu vert.



La détection de la magie prédit **qu'une seule fiole peut être prise**. Si les aventuriers essaient d'en prendre plusieurs, ils perdront, 1 D10 PV à chaque tentative.

Pendant la résolution de l'énigme, le temps passe à la vitesse d'une heure par 5 minutes réelles (environ). La bonne potion est en fait la fiole ronde, avec le liquide bleu. En effet, d'après l'elfe torturé, le désordre de la blondeur de la reine donnera une forme et une couleur, or un anagramme de BLONDEUR est ROND BLEU.

Les aventuriers s'emparent donc de la fiole. Ils ne peuvent pas passer par la porte, car des coups assourdissant retentissent. Les trolls sont derrière, et le Mage leur ordonne d'ouvrir.

La seule issue est de s'échapper par la fenêtre, à l'aide de la corde. Les aventuriers pourront ensuite courir jusqu'au marais, et s'enfuir...

SALLE 15 : Il s'agit d'une petite chambre dans une tourelle ronde. La fouille ne donne rien, il n'y a aucun piège. Mais par la fenêtre, les aventuriers peuvent voir le mage, à environ 300 mètres du temple. A mesure qu'il agite ses mains en l'air, un bataillon d'une trentaine de trolls avancent, lentement, vers la porte d'entrée du temple. Le temps est désormais compté pour les aventuriers. Les aventuriers ne peuvent pas arriver à cette salle après avoir visité la salle 14. Si ils passent par la 14 avant la 15, ils ne seront pas informés de la venue des trente trolls. Il faudra alors insister sur la quantité de monstres tambourinant derrière la porte de la salle 14.

CHAPITRE 6 : Epilogue

Les aventuriers reviennent donc au village de Gloufila. Là-bas, ils rencontrent un bataillon d'elfes sylvains, à qui ils content leur histoire. Ces derniers les emmènent avec eux dans la forêt où la Reine Lornelinia n'en peut plus de souffrir. Ils lui administrent l'antidote. Si la potion était la bonne, la reine est sauvée. Si la reine explose ou si elle se met à parler le troll, dans le cas où les aventuriers se seraient trompés de potion, alors les elfes sylvains mettront à mort cette vaillante compagnie qui n'aura pas su réussir cette quête. Bien sûr, si la quête est réussie, les aventuriers se verront attribuer la récompense promise. Ils disposeront de la protection des elfes sylvains et pourront se reposer dans leur forêt, avant qu'ils ne décident de reprendre la route. Leur total de point d'expérience sera recalculé, leurs PV et leurs sorts régénérés.

Notes concernant le scénario et la partie : Le scénario est prévu pour 5 aventuriers autour du niveau 4, mais le MD peut l'adapter à ses joueurs. Il peut modifier le nombre de monstres pendant les combats, et il est libre de choisir les armes qu'ils utilisent et de modifier leur taille.

Notes pour le calcul des points d'expérience :

Les PX liés aux combats se calculent de manière classique, voir le livre des monstres.

- **PX liés aux pièges** : si un piège est détecté et évité ou désamorcé, ou si l'aventurier survit au piège, alors les XP relatifs à ce piège sont accordés. En revanche si le piège est ignoré, ou si l'aventurier le subit sans l'avoir détecté, alors les PX ne sont pas attribués. Pour tous les pièges non magiques de ce scénario, le FP attribué est 1/2. Les pièges magiques ont un FP de base de 1, et +1 tous les 2D6 de PV occasionnés.

- **PX liés aux rencontres** : si les aventuriers réussissent à convaincre un personnage de les aider, alors l'XP relative a un FP égal au niveau moyen du groupe. De même si ils évitent un personnage mauvais par prudence. Ce principe peut être utilisé sur de nombreux personnages dans cette quête.

- PX liés à la résolution des énigmes : on attribue un FP égal au niveau moyen du groupe pour chaque énigme résolue. Les énigmes dans ce scénario sont, celle des coffres en Lune, celle du coffre final, l'utilisation de la gemme comme clé, l'utilisation du troll pour ouvrir la trappe et l'utilisation de la planche pour franchir les sables mouvants...

- PX liés à l'objectif de la mission : si la reine est sauvée, alors un FP sera attribué à la réussite de la quête, compris entre les plus grands FP liés à l'aventure, mais inférieurs à la somme de tous les FP liés à l'aventure. Le MD peut donc décider en fonction de ses joueurs et de leurs performances.

- PX liés au jeu de rôle : Si un personnage interprète correctement son PJ, ou si le groupe est en situation de quête, un FP de 1/2 à 2 peut être attribué, mais pas plus. Voir livre du maître.
Tous les PX sont calculés et attribués à la fin de la partie.

Par: Inconnu

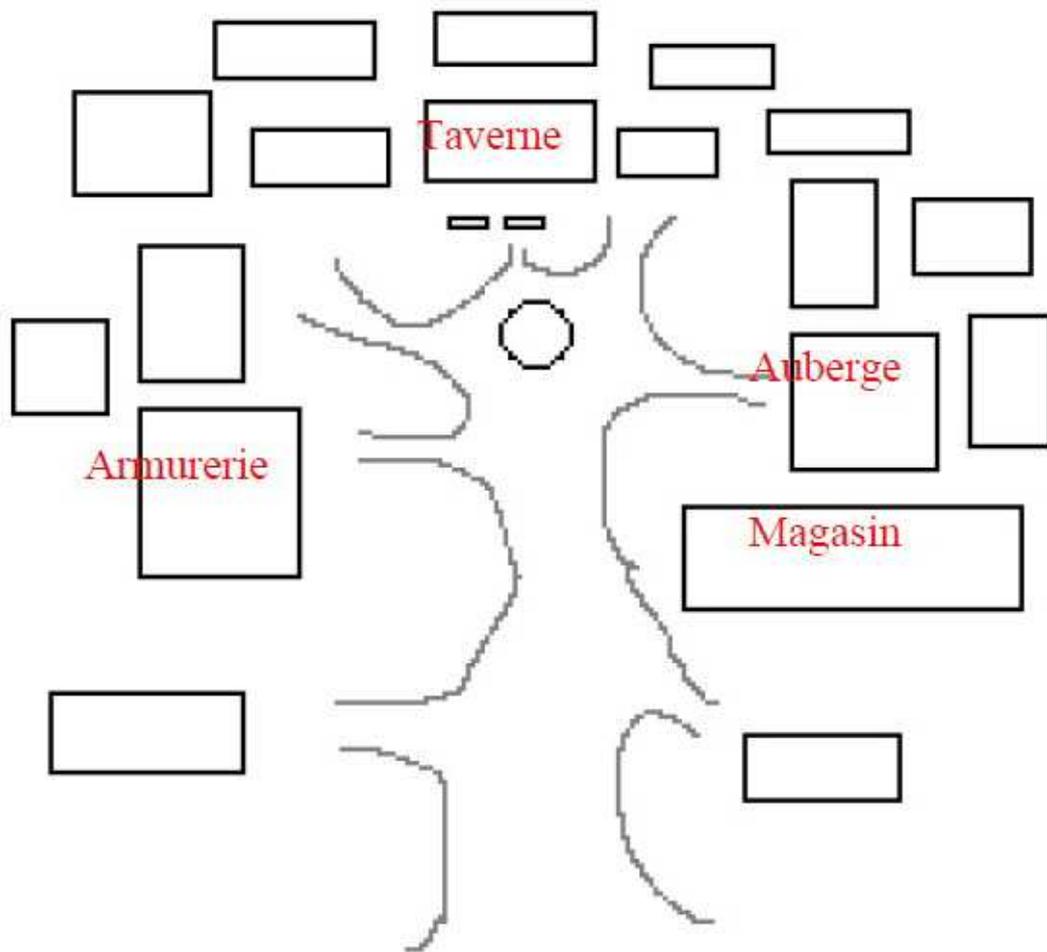
Illustration de couverture : Request for Aid par Jason Engle

Page de couverture : Syrinity

DnD 2014



ANNEXE 1 : Plan de Gloufila



ANNEXE 2 : Plan du temple de Gildestern

