

Advanced Dungeons & Dragons®

Aventure non-officielle

GREYHAWK®
AVENTURES

Le Mystère de la Forteresse de Gognan



Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons
2^{ème} Edition

LE MYSTÈRE DE LA FORTERESSE DE GOGNAN

Par Jello195

v2.4

Écriture et cartographie par Jello195

Relecture par Troumad, Feladen

Art intérieur par FloP

*Scénario dédié à Arnaud
Je pense à toi.*

Ce produit n'est pas destiné à des fins commerciales. Les marques déposées utilisées dans cet ouvrage restent la propriété de leurs auteurs respectifs.



AVENTURE

MISE EN PLACE

Une cultiste de Hextor, nommée Priscilla, ainsi que ses laquais gobelins ont pris place dans la *Forteresse de Gognan*, une ancienne place forte humaine maintenant abandonnée après qu'elle n'ait pas su résister aux attaques lors d'une ancienne bataille.

Une noble du nom de Dame Mélodie Grivel s'est fait voler une gemme à laquelle elle tient fortement. Cette pierre a été volée par les sbires de Priscilla pour qu'elle fasse une expérience qui requiert une gemme de cet acabit. Ce que ne savait pas Priscilla était que Dame Grivel a le bras long dans les communautés interlopes (chez les voleurs) et qu'elle a demandé au chef de la guilde locale de voleurs de lui retrouver sa pierre.

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ entendent parler de la forteresse et de la pierre qui s'y trouverait par Redgard Leberger, un voleur local de bas étage qui essaye de les engager pour aller fouiller les lieux plus en profondeur.

Le chef de la guilde des voleurs a demandé à ses hommes de lui retrouver cette pierre. Redgard a fini par comprendre où elle se trouvait avant les autres voleurs de la guilde. Redgard n'a aucune intention d'aller lui-même sur les lieux mais il voit cette situation comme un bon moyen de s'enrichir et de se faire mousser, et dans la guilde et chez les nobles.

Il ira donc voir les PJ en leur disant que c'est une affaire en or et leur demandera 200po pour le tuyau en plus de l'assurance qu'il aura sa part du magot. Il ne rentrera pas dans le donjon mais n'est pas contre l'idée de garder les chevaux et autres montures. Il demandera une part égale des profits sur place. Si les PJ ne sont pas convaincus, il leur dira qu'il est le seul à pouvoir identifier la pierre à coup sûr (ce qui est vrai). Il refusera catégoriquement de se battre, proposant plutôt de garder les chevaux et le campement, soulignant qu'il s'agit d'une tâche tout aussi importante. Si les PJ rechignent encore, il leur rappellera qu'il est le seul à connaître où se trouve leur mission et qui est prêt à payer pour cet objet.

Si les PJ refusent les conditions de Redgard, il sera prêt à négocier un peu ses prix mais pas trop (Redgard aime beaucoup l'or). S'ils n'arrivent pas à s'entendre, Redgard les enverra promener de façon très mature (avec les doigts en l'air et tout) et il ira sans eux.

Les PJ seront ensuite recontactés via la guilde des voleurs qui contactera leur(s) voleur(s) (s'ils n'ont pas de voleur via un valet de Dame Grivel qui contactera le personnage le plus noble du groupe). La guilde leur offrira 700po en plus de tout trésor trouvé à la forteresse et leur décrira la pierre et le chemin. Toutefois s'ils partent sans Redgard, ils le retrouveront mort devant la Tour de Guet (salle 1) et, plusieurs voleurs s'étant essayés depuis ce temps, il y aura 10% de trésor en moins dans le donjon (ex : si la salle dit qu'un coffre contient 100po, dites aux PJ qu'il n'en contient que 90).

CONDITIONS DE RÉUSSITE

En plus des PX dus aux objets, aux pièces d'or et aux monstres, ce module offre 3000px au groupe pour avoir atteint les conditions de victoire. Ces conditions sont :

- 1- Trouver le joyau de Dame Grivel.
- 2- Vaincre Priscilla (voir image)





RENCONTRES ALÉATOIRES

Tant qu'ils sont en chemin vers la forteresse. Une fois aux 3 tours, sur un jet de 1-3 sur 1d10, les personnages font une des rencontres suivantes :

1d8	MONSTRES
1	Araignées
2-3	Gobelins
4-5	Écureuils
6-7	Zombies
8	Creg (Gorille)

ARAIGNÉES

Un groupe d'araignées reste dans la salle 15. Elles sont contenues par des pièges mais parfois certaines d'entre elles sortent et se mettent en chasse. Si les PJ font cette rencontre, il y aura 1d3 énormes araignées.

GOBELINS

Priscilla a engagé des gobelins pour monter la garde. Chaque goblin est équipé d'une épée courte, d'une armure de cuir, d'un heaume bassinot, de bottes de cuir, d'une cape et d'une bourse contenant 1d12+12 pa. Lorsqu'ils sont rencontrés, les gobelins sont un groupe de 1d8+2. S'ils sont 8 ou plus, le groupe contiendra un chef qui sera, lui, équipé d'un camail surmonté d'un chapel de fer (heaume plutôt large qui protège bien des coups à la tête : -1 à la CA à la tête), d'une cotte de mailles (de petite taille), de bottes de cuir, d'une bourse contenant 1 gemme de 10po et 1d12po et, au choix du MD, d'une lance de goblin et bouclier ou d'une épée longue qu'il manie comme une épée à deux mains. Le chef est spécialiste avec son arme.

ÉCUREUILS

Les écureuils de la forêt se préparent des provisions. Une rencontre avec des écureuils (1d6+2) de jour n'a rien d'épouvantable mais, de nuit, ils essayeront de se faufiler dans le sac d'un des PJ et de manger leurs rations. Considérez qu'ils ont 90% à se cacher dans l'ombre ainsi que 80% au vol à la tire et déplacement silencieux. S'ils réussissent à s'attaquer aux rations des personnages, choisissez 1 à 3 objets dans le même sac, au hasard, les rongeurs auront aussi abîmé ces objets (dans la mesure où cela est possible) jusqu'à les rendre inutilisables. Les écureuils ne combattront pas jusqu'à la mort.

ZOMBIES

Résultat de quelques expériences de Priscilla, il arrive que des zombies se promènent dans les environs. Lorsqu'ils sont rencontrés, ils sont 1d6+4.

CREG (GORILLE)

Creg le Gorille rôde dans les bois aux alentours. Il s'est enfui de son dresseur qui le traitait durement et s'est retrouvé dans le coin. Il déteste les humains et attaquera toute créature humaine ou demi-humaine qu'il verra mais il attaquera en priorité les humains et les guerriers. Cette rencontre n'a lieu qu'une fois. S'il est vaincu la prochaine rencontre de ce type se fera avec son dresseur et il n'y aura plus de rencontre par la suite. Le MD a discrétion de gérer la réaction du dresseur (niv 0).

FORTERESSE DE GOGNAN

La forteresse était autrefois un point fort de la région. La carte ne l'indique pas mais sa position élevée lui donnait un bon point de vue sur une rivière à moins d'un kilomètre qui fut autrefois beaucoup plus fréquentée. Après une défaite cuisante entre l'année 440AC et 450AC, elle tomba en désuétude et la nature y reprit en partie ses droits. Elle est maintenant investie par Priscilla et ses Gobelins qui servent Hextor.

Les plafonds font 3,5m de haut et les épais murs de pierres taillées et droites peuvent résister à de violents chocs. Les gobelins détestant la lumière, dès qu'ils sont arrivés ils ont barricadé les fenêtres (à l'exception des meurtrières devant lesquelles ils mettent des morceaux de bois qui ne sont pas fixés). Les PJ auront donc besoin d'un éclairage dans ces lieux mais s'ils enlèvent les barricades installées devant les fenêtres ils n'auront plus besoin de s'éclairer de jour.

1. Tour de Guet

Ce bâtiment servait autrefois à guetter l'arrivée d'intrus. Une partie du mur Est est maintenant effondré et on peut trouver des lits cassés en morceaux dans la salle. Priscilla a envoyé 4 gobelins monter la garde dans ce lieu. Leur tactique est d'observer par la meurtrière Ouest si quelqu'un arrive, de juger s'il s'agit d'un ennemi et si oui d'utiliser l'arbalète lourde qu'ils ont avec eux et de sonner dans leur



cor pour avertir leurs camarades d'une attaque. Les Gobelins disposent de 24 carreaux lourds.

Cependant les gobelins ne sont pas les meilleurs gardes au monde et ils sont fort susceptibles de se tromper en suivant ces instructions. Lorsque les PJ arrivent, faites un jet d'Intelligence pour chaque goblin. Ceux qui le réussissent sont à leur poste (arbalète en premier et cor en deuxième), les autres sont en train de se disputer entre eux sur un sujet trivial et hors-contexte (par exemple : ce qui est pire entre un nain et un elfe, ou la bonne façon de faire rôtir un petit-homme). Évidemment, s'ils sont en train de se disputer, les gobelins feront du bruit et seront plus facilement surpris par les joueurs. Inversement, s'ils sont à leur affaire les joueurs seront plus facilement surpris.

2. Ancienne réserve

Cette salle servait autrefois aux gardes humains pour recueillir les armes des visiteurs et les conserver jusqu'à leur départ. La porte d'entrée de cette salle est barrée. Un vieux coffre s'y trouve toujours. Il contient une épée longue avec un pommeau de gemme ouvragé (valeur 500po), un bouclier marqué du symbole d'Héronéus (10po ; +1 à la réaction vs. priant d'Héronéus) et un grand heaume marqué du symbole de Pelor (35po ; +1 à la réaction vs. priant de Pelor).

3. Herse brisée

La herse qui protégeait le passage d'entrée est maintenant toute tordue et rouillée comme si une immense créature avait essayé de l'arracher et avait finalement abandonné il y a de cela fort longtemps. Elle n'est pas complètement détruite mais permettra à des créatures moyennes ou plus petites de passer. Les créatures petites, comme les petits-hommes, passeront sans grande difficulté mais une créature moyenne, comme un humain, devra faire un jet de Dextérité pour éviter de se couper sur le métal rouillé (-4 au jet si la personne est poursuivie et se dépêche). Si une coupure survient le personnage subit 1 point de dégât et doit faire un jet de sauvegarde contre la maladie (le poison) sans quoi il attrapera le tétanos. Les symptômes du tétanos sont :

- Agitation et irritabilité
- Frissons
- Transpiration excessive
- Convulsions
- Difficultés à avaler
- Maux de tête
- Maux de gorge
- Raideur dans les membres, la mâchoire, le dos, la nuque
- Regard fixe
- Mâchoire figée en une sorte de sourire caractéristique

Les premiers symptômes apparaîtront 2d10+2 jours après que le personnage sera rentré en contact



avec le tétanos. Après 1d20 jours supplémentaire, les symptômes évolueront en :

- *Spasmes et contractions musculaires au niveau de la mâchoire, des muscles du cou, des muscles du dos, des muscles abdominaux, du larynx (parfois les spasmes s'étendent à tout le corps)*

- *Difficultés respiratoires*

Si le PJ n'est toujours pas traité à ce point, il mourra d'ici une semaine d'arrêt cardiaque ou d'une insuffisance rénale (mort glorieuse de héros s'il en est une). Pour se prévenir de ce genre de mort, le personnage affecté devra trouver un clerc pour qu'il lui fasse un sort de *Guérison des Maladies*.

Les gobelins, qui sont petits passent, par ici sans problème mais pas Priscilla. Tout cela peut être évité si les PJ trouvent le mur effondré en 10.

4. Vestibule de sécurité

Ce long couloir servait autrefois de double sécurité en cas d'attaque. On n'y trouve plus qu'un vieux tapis pourri au sol et de vieux étendards déchirés sur les murs. Si les PJ font trop de bruit dans cette salle, ils pourraient donner l'indice de leur présence aux gobelins dans la forteresse qui les attaqueront par les meurtrières de la salle 5.

5. Vestibule d'entrée

Cette salle servait autrefois à accueillir les visiteurs. On peut y trouver des bannières en meilleur état que celles de la salle 4. Il y a 60% de chance de trouver 2d6 gobelins dans cette salle (voir Rencontres Aléatoires pour plus de détails sur leur équipement). Dans le cas où ils ne sont pas dans cette salle ils sont dans la salle 6.

Si les PJ font trop de bruit en 4 ils risquent d'alerter les gobelins (si l'un d'eux réussit un jet d'Intelligence, il prévient les autres). Si cela arrive, les gobelins bloqueront la porte avec une poutre et tireront avec leurs arbalètes légères par les 2 meurtrières entre la salle 4 et 5. Si aucun gobelin ne réalise la présence des PJ, alors ceux-ci bénéficieront de +20% de chances pour les surprendre.

6. Salle de garde

Cette salle contient une table, 4 chaises, 2 coffres et une armure de plate de bronze sur un mannequin présentoir. **Le premier coffre** contient 1 250po et un anneau sigillaire d'une famille noble maintenant dis-

parue (50po si vendu à un historien ou un antiquaire). **Le deuxième coffre** contient de la viande séchée pour 4 semaines et 48 carreaux légers d'arbalète.

Si les gobelins sont ici et ne sont pas avertis de la présence des PJ, ils seront en train de jouer une partie endiablée de Farkle (un jeu de dés médiéval) et les PJ auront donc un bonus de +20% à la surprise.

7. Salle d'entraînement

La porte de cette salle est barrée et calfeutrée. C'est pour une bonne raison car dans la salle se trouve une vase grise. Les gobelins l'ont enfermée ici et ont considéré le problème réglé pour de bon. La vase s'est mise en attente au-dessus de la porte d'entrée et attend patiemment que quelqu'un ou quelque chose entre ici pour lui tomber dessus. A part cela, cette salle est vide.

8. Tourelle

Cette tourelle servait autrefois en cas d'attaque depuis le Nord-Est. La porte est barrée et la salle contient 2 arcs courts, 96 flèches légères, 1 arc long composé (*Force* de 16), 12 flèches lourdes ainsi qu'un petit coffret contenant 12 fléchettes et une bourse contenant 12 billes de fronde.

Les gobelins ne sont jamais venus ici (à cause de la vase de la salle 7), les meurtrières ne sont donc pas couvertes.

9. Bibliothèque

Cette salle contenait plusieurs ouvrages scientifiques, ésotériques et religieux. Malheureusement les gobelins n'ont pas un grand respect pour la lecture et la bibliothèque est maintenant complètement sacquée. Des meubles sont renversés, des livres calcinés gisent au sol, des mille-pattes se promènent parmi les débris laissés au sol. Il reste néanmoins 4 étagères qui contiennent quelques ouvrages. En partant de la bibliothèque la plus au Nord-Ouest et en suivant les aiguilles d'une montre elles contiennent respectivement :

- Bibliothèque 1 :

- *Traité sur l'indolence et les maux de la paresse* (10po)

- *Parchemin contenant 1 sort de Lame Enflammée*

(Prêtre 2), *Lumière Éternelle* (Prêtre 3)

- Bibliothèque 2 :

- *Douce elfe doucette, un amour perdu* - par Roméo Aëndrasil (50po)



- *Les douze plaintes* - par Ozim (8po)
- *De la perception du sensible et du substrat ontologique de la matière, une réflexion sur la physique et ses applications pratiques dans les sciences* - par Sulpice Theogenos (100po - 15kg)
- Bibliothèque 3 :
 - *Manuel des Méthodes Dogmatiques* (livre relié d'argent et constellé de pierreries - Recueil de Magie)
 - Petit journal rempli d'écritures incohérentes
 - Parchemin contenant *Vapeur Colorée* (Mage 1), *Main Spectrale* (Mage 2) et *Conjuration de Monstres I* (Mage 3)
- Bibliothèque 4 :
 - *Le Petit-Homme et le Styрге des Marais* (histoire pour enfant - 1 po)
 - *La légende d'Acérérak* (accroche pour jouer S1 Tombe aux Horreurs)
 - Livre de sort de voyage vide (18 pages). Si le personnage le prend un *sceau du serpent sépia* est déclenché sauf si le sort est détecté par un voleur et qu'un sort de *dissipation de la magie* est préalablement jeté.

10. Salle du trône

Cette salle abandonnée contient trois marches surmontées d'un trône ouvragé en bois. La salle contient également plusieurs statues de marbre blanc représentant des chevaliers en armure. Les statues valent 200po chacune mais pèsent 350kg chacune. Le trône ouvragé n'a pas de valeur de revente car il s'agit d'une porte secrète. S'il est tiré, il emporte avec lui une partie du mur derrière.

11. Passage ténébreux

Au bout de ce long corridor se trouve une trappe. Il y a 2 moyens d'accéder à la trappe. D'abord, depuis le passage secret de la salle 10, le passage pris par Priscilla et ses gobelins. L'autre moyen est d'y parvenir depuis la salle 5.

Cependant Priscilla a fait piéger ce corridor. Si un PJ passe dans la zone indiquée, il a 5 chances sur 6 de marcher sur la dalle piégée. Celle-ci déclenche alors un mécanisme à pression très violent qui fera se retourner des dents métalliques qui se trouvaient (face caché) dans le sol. Ces dents se planteront dans le pied de celui qui a marché sur le piège, causant 1d4+1 points de dégâts (1d6+1 si le personnage était nu pied) à cause de la puissance de l'impact. Pour ou-

vrir le mécanisme suffisamment pour enlever le pied du personnage ses compagnons devront réussir un jet de Barreaux & Herses avec la Force du compagnon le plus fort qui essaye (+1% par compagnon aidant jusqu'à 8). Si le personnage tente d'ouvrir avec un levier (ex : pied de biche), il devra réussir un jet de Force (+1 par compagnon jusqu'à 6). Si le PJ victime du piège est sorti du piège en moins de 5 rounds, il souffrira atrocement mais des soins magiques lui permettront de continuer l'aventure. Sinon, son pied sera considéré comme cassé. Ses amis devront le porter où qu'il aille et des soins magiques, bien qu'ils apaiseront un peu la douleur et redonneront les PV perdus, ne répareront pas la blessure. Dans un tel cas, le personnage devra recevoir un sort de *Régénération* ou passer 1d3 mois alité et plâtré afin de se remettre de cette aventure. Après sa convalescence, facultativement, le MD pourrait demander un jet de *choc métabolique* pour voir si le pied restera fragile pour le reste de l'existence du personnage.

En s'approchant de la trappe, à partir de 4,5m de distance, le couloir se trouve dans une zone de *ténèbres permanentes* lancé par Priscilla.

SOUTERRAINS

Lorsque les PJ prennent la trappe de la salle 11, celle-ci les amène dans un long couloir qui zigzague et finit par tourner vers le Nord après plusieurs centaines de mètres.

12. Passage venteux

En arrivant ici, un fort vent magique souffle. Toute source de lumière sensible au vent sera immédiatement éteinte.

13. Grotte humide

De l'eau dégoutte du plafond dans cette salle. On peut aussi y trouver de la paille car plusieurs gobelins dorment ici. Quand les PJ arriveront il y aura 60% de chance qu'ils trouvent 2d6+6 gobelins endormis. S'ils ne sont pas endormis c'est parce qu'ils sont en train de se préparer à aller relever les gobelins de la Forteresse de Gognan. Si les gobelins dorment, les PJ ont 90% de chance de les surprendre. Dans ce cas, ils n'auront ni d'armures ni armes. Sinon, ils bénéficient d'un bonus de +20% de surprendre. Les PJ pourront aussi trouver dans cette salle plusieurs bonbonnes de gaz que les gobelins utilisent pour le piège de la salle 15.



14. Salle aux dessins

Les parois de cette salle sont couvertes de dessins primitifs, une civilisation préhistorique a dû vivre ici... ou les gobelins dessinent très mal.

15. Repaire des araignées

Ici, on peut trouver un nid d'énormes araignées. Elles sont un vrai problème pour Priscilla et ses larbins qui ont placé des pièges dans le couloir en dehors de leur tanière pour les empêcher de partir. Les pièges sont des cordelettes extrêmement fines (invisibles si les PJ ne cherchent pas les pièges) attachées par un mécanisme aux murs. Ce mécanisme active des bonbonnes de gaz inflammable, dissimulées derrière des rideaux fait pour le camouflage, qui projettent du feu dans un volume d'environ 3m³. Les bonbonnes sont régulièrement remplacées par les gobelins. Les cordelettes passent dans toutes les directions et sont ignifugées. Le mécanisme est extrêmement sensible. Si une cordelette est touchée, le piège projetera du feu pendant 3 rounds pour 1d6 points de dégâts par round.

Cela fait quelques semaines que les pièges sont en place. Jusqu'à présent, Priscilla et ses larbins sont sûrs que les pièges ont marché mais, malheureusement pour eux, les araignées ont trouvé un passage entre les fils et peuvent « fuir » leur repaire.

Les gobelins sont particulièrement effrayés par les araignées qu'ils ne voient pas dans le noir avec leur infravision (les araignées ont le sang-froid). S'ils sont capturés, ils feront tout pour éviter ce passage quitte à agir de façon suicidaire.

Les araignées ont capturé un goblin, nommé Grufuse, qui est enfermé dans un cocon dans leur repaire. S'il est secouru, il jurera d'aider les PJ jusqu'à sa mort. Les gobelins étant des créatures loyales, il est honnête en le disant. Cependant, les gobelins étant des créatures mauvaises, il estime que cette promesse prendra

fin si les PJ meurent et, bien qu'il les aidera loyalement jusqu'à la fin de ce module, dans les modules subséquents (assumant que les PJ ne l'ont pas tué avant), il y a de bonnes chances qu'il saisisse toute occasion de trahir les PJ, mais ne les trahira pas ouvertement. Il pourrait, par exemple, ne pas mentionner au groupe qu'il a trouvé un piège ou laisser un message derrière lui pour que les ennemis trouvent plus facilement le groupe, et cetera.

Un petit coffret se trouve aussi dans le repaire des araignées sous un tas de toiles (trouver comme une porte secrète). Il contient une baguette de projectile magique avec 62 charges qui appartenait autrefois à un magicien maintenant depuis longtemps digéré.

16. Provisions

Cette salle contient de nombreux barils contenant de la viande séchée, du miel, du vin (de mauvaise qualité) et d'autres vivres pour les troupes gobelines.

17. Hommes de Néandertal

Cette grotte est le repaire de Néandertaliens. Lorsque Priscilla s'est installée ici des tensions ont eu lieu avec ceux-ci mais Priscilla a rapidement su se les mettre dans la poche en leur offrant régulièrement des rations de nourriture. Les gobelins n'aiment pas trop cet arrangement mais l'acceptent.

Les Néanderthaliens attaqueront les PJ. Toutefois, si ceux-ci leur donnent de la nourriture ils s'arrêteront d'attaquer et mangeront.

18. Baliste

Cette salle contient une baliste pointée en direction de la salle 19. Si les PJ arrivent depuis le Sud un petit mécanisme à pression déclenchera la baliste à retardement. Elle tirera un projectile pour 3d6/3d8 points de dégâts qui touchera automatiquement (sans jet





de sauvegarde) toute personne qui aura marché en continu, sans s'arrêter, à une vitesse normale entre le moment où elle a marché sur le piège et le moment où elle est arrivée devant la baliste.

19. Grotte du squelette

Un squelette se trouve au mur Est. Sa cage thoracique a été explosée (par la baliste).

20. Trésorerie

Cette salle est la trésorerie de Priscilla. Elle est gardée en permanence par 1d6+6 gobelins, dont un chef. Ils se battront jusqu'à la mort car ils savent que, si Priscilla se fait voler sous leur garde, leur sort sera pire que la mort.

La salle contient 2 coffres et 2 bibliothèques.

Coffre Est : Épée Bâtarde en argent. Sac de Guérisseur. Anneau avec un mot gravé à l'intérieur en elfique (pas magique).

Coffre Ouest (piégé) : Le piège est un petit bouton à pression dans la serrure du coffre. S'il n'est pas pressé, lorsque le coffre est ouvert, il envoie une poudre somnifère au visage de celui qui l'a ouvert (agit comme le sort *Sommeil* sur 1,5m de rayon). Chapelet surmonté d'une pierre porte-bonheur.

Bibliothèque Est : Parchemin avec sort de *Saut* (Mage 1) et *Motif Hypnotique* (mage 2). Parchemin avec *Invisibilité aux Morts-Vivants* (Prêtre 1) et *Métal Brûlant* (Prêtre 2).

Bibliothèque Ouest : *Mes excuses divin seigneur - par Christobule Lyon* (5po - petit livret en mauvais état), *Bestiaire Terrifiant de Nabul le Magicien* (40po - contient 10 entrées de monstres à 4DV+ sur lesquels les PJ pourront s'informer)

21. Cavernes aux trois autels

Quand les PJ arriveront dans cette caverne, ils y trouveront Priscilla, 2 chefs gobelins et 12 zombies. Des braseros ont été allumés, la salle est donc éclairée, artifice principalement destiné à Priscilla qui est humaine et ne voit pas dans le noir. Priscilla se tient au milieu de 3 autels dédiés à Hextor et fait face au sud. Sur les autels, les corps de 3 hommes (visiblement morts) sont placés exactement de la même façon, allongés les bras croisés, la tête vers l'ouest.

Priscilla tient la pierre de Dame Grivel dans ses mains au-dessus de sa tête et incante. Les gobelins

et les zombies ont instructions de bloquer le passage vers Priscilla pendant qu'elle incante. Si les PJ n'arrivent pas à voler la gemme ou à forcer Priscilla à arrêter l'incantation pendant 1 tour, elle finira son sacrifice à Hextor, forçant les trois corps sur les autels à fusionner en une créature horrible et détruisant la pierre par la même occasion (les PJ auront échoué la quête dans ce cas de figure).

La créature est une abomination de Priscilla ; elle est décrite plus bas. Notez cependant que si les PJ l'affrontent ils auront déjà perdu la mission.

LE RETOUR À LA CIVILISATION

RETOUR DANS LA DÉFAITE

Dame Grivel sera très triste d'avoir perdu sa pierre pour toujours mais elle n'en voudra pas aux PJ qui ont fait de grands efforts. Cependant, elle ne payera pas car elle n'a pas la pierre.

La guilde des voleurs, c'est autre chose. Il va sans dire qu'on ne retrouvera plus *Redgard Leberger* nulle part. Est-ce qu'il aura préféré fuir les représailles de la guilde ou en aura plutôt été la victime ? Personne ne saurait le dire. La guilde pourrait demander aux PJ (exiger) de trouver une pierre d'une valeur de 5000po pour l'offrir à Dame Grivel en compensation de leur échec qui fait perdre la face à toute la guilde (bien entendu ceci n'est applicable que si les PJ ont fait affaire avec la guilde des voleurs en premier lieu). Ceci serait une opportunité pour les PJ de repartir à l'aventure immédiatement.

Si les PJ ont tué Priscilla mais pas ramené la pierre ou inversement, ils n'auront que la moitié des PX d'histoire du module et rien s'ils n'ont pas rempli au moins un des objectifs.

Si les PJ ont retrouvé la pierre mais laissé fuir Priscilla ils n'auront pas tous les points d'expériences mais la guilde des voleurs, Redgard et Dame Grivel considéreront cette quête comme un succès. Cependant, les PJ devront regarder par-dessus leurs épaules un moment car Priscilla tentera de les assassiner à de multiples reprises. Dans ce cas de figure le MD pourrait faire jouer la suite de ce module *A la poursuite de la nécromancienne cramoisie*. Sinon considérez qu'après 3 tentatives ratés Priscilla jugera que les héros sont trop forts pour elle et les évitera.



RETOUR TRIOMPHAL

Chose promise chose due, les PJ recevront les 700po promises. S'ils avaient fait affaire avec Redgard, il leur donnera 600po considérant 100po comme une prime de risque qu'il a bien méritée et se gardant bien d'en parler aux PJ si ceux-ci ne posent pas de questions. De toute façon, Redgard n'avait promis que les trésors sur place et le paiement de la guilde ne faisait pas normalement partie du marché, sauf si les PJ avaient été de fins négociateurs.

La guilde des voleurs, heureuse d'avoir pu avoir un retour positif sur l'affaire de Dame Grivel, offrira un entraînement gratuit à tous les voleurs du groupe (offre valide pendant 1 mois).

Dame Grivel, quant à elle, sera extatique. Elle confiera aux PJ que la pierre était un cadeau de son frère, mort sur un champ de bataille. À partir de ce moment, les PJ pourront bénéficier de la bienfaisance de Dame Grivel qui pourra leur être utile dans plusieurs domaines. Voici des exemples de choses que Dame Grivel pourrait couvrir :

- Dame Grivel connaît beaucoup de gens importants. Elle pourrait faire jouer ses contacts pour permettre aux PJ de rencontrer des gens qu'on ne les aurait pas normalement autorisés à rencontrer.

- Dame Grivel est une amatrice d'art et de bijoux avec des contacts dans la guilde des voleurs et la noblesse. Elle est la personne parfaite pour obtenir la meilleure valeur d'un objet rare trouvé en donjon et qui nécessite un certain type d'acheteur (exemple : de vieilles cartes antiques).

- Dame Grivel possède une immense bibliothèque remplie de Bestiaires, de Légendes sur d'anciens objets magiques oubliés et de livres permettant d'estimer la valeur de nombreux objets, normaux et magique (si le MD le désire).

- Dame Grivel connaît quelques personnes de la haute noblesse qui pourraient être célibataires. Il est toujours bien de faire un beau mariage.

Dame Grivel peut être utile dans d'autres domaines et le MD est encouragé à mettre en avant les services qu'elle pourra rendre aux PJ. Cependant, s'ils deviennent trop gourmands, sachez que Dame Grivel n'est pas tête en l'air et qu'elle demandera rapidement à recevoir une compensation pour ses services (à hauteur de l'abus que le MD juge que les PJ ont fait).

RÉSUMÉ STATISTIQUES

ENORME ARAIGNÉE AL N TAC0 19 CA 6 #Att: 1 Dég 1d6 DV 2+2, VD 18, Int Animal (1), Moral Moyen (8) Taille M (1,80m) AS Saut, Surprise, Venin PX 270, Trésor J-N, Q

GOBELIN AL LM TAC0 20 CA 8 #Att: 1 Dég 1d6 DV 1-1, VD 6 Int 5 à 10 Moral Moyen (10) Taille P (1,20m) PX 15, Trésor 1d12+12pa Faiblesse -1 TAC0 au soleil

CHEF GOBELIN AL LM TAC0 18 CA 5 (4 avec la lance) #Att: 3/2 Dég 1d8+2/1d12+2 (épée longue) ou 1d6+2/1d8+2 (lance) DV 1, VD 6 Int 5 à 10 Moral Moyen (10) Taille P (1,20m) AS Spécialiste Martial PX 35, Trésor 1d12po + 1 gemme de 10po Faiblesse -1 TAC0 au soleil

ZOMBIES AL Neutre TAC0 19 CA 8 #Att: 1 Dég 1d8 DV 2 VD 6 Int Aucune (0), Moral Sans Peur (20) Taille M (1,80m) DS Morts-Vivants PX 65 Faiblesse Perdent toujours l'initiative ; Faible à l'eau bénite.

ÉCUREUILS AL N TAC0 20 CA 8 #Att: 1 Dég 1 DV 1pv VD 12, Int Animale (1), Moral 2 à 10

CREG AL N TAC0 17 CA 6 #Att: 3 Dég 1d3/1d3/1d6 DV 4+1 VD 12 Int Faible (7) Moral Moyen (10) Taille G PX 175

PRISCILLA AL N TAC0 18 CA 6 #Att: 1 Dég 1d6+1/1d6 DV 5d6, VD 12, Int Supérieur (14), Moral Fanatique (17) Taille M (1,80m) AS Sorts

Sorts Mémoires (3/3/1) : 1er Sanctuaire, Blessure Légère, Ténèbres 2e Discours Captivant, Flamme, Messager 3e Ténèbres Éternelles



MONSTRES

ZOMBIE, ABOMINATION DE PRISCILLA

CLIMAT/TERRAIN	Tous
FRÉQUENCE	Très Rare
ORGANISATION	Aucune
CYCLE ACTIF	Nocturne
RÉGIME	Aucun
INTELLIGENCE	Partielle (2-4)
TRÉSOR	Aucun (20% Jx3, Q)
ALIGNEMENT	Loyal Mauvais

NOMBRE	1 (1-4)
CLASSE D'ARMURE	4
DÉPLACEMENT	15
DÉS DE VIE	4+4
TACO	15
NB D'ATTAQUES	2 + Spécial
DÉGÂTS/ATTAQUE	1d6+1 / 1d6+1
ATTAQUES SPÉCIALES	Souffle, Cri de Douleur
DÉFENSES SPÉCIALES	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE	5%
TAILLE	G (3m10)
MORAL	Sans Peur (20)
VALEUR EN PX	420

L'abomination de Priscilla, surnommée l'abomination, est un amas de chair de 3m10 de hauteur. Sa peau dégoûtante semble avoir partiellement fondu. L'amas a vaguement forme humanoïde mais là où seraient normalement les bras et les jambes se trouvent plutôt des amoncellements de chair donnant l'impression de tentacules. Le tout est surmonté d'une protubérance assez large qu'on pourrait qualifier de tête. Cette tête possède trois visages difformes contorsionnés par la douleur. Ces trois têtes sont les visages des personnes qui composent l'abomination mais elles sont généralement si déformées que même un proche de la personne pourrait avoir de la difficulté à réaliser qu'il s'agit de son visage.

L'abomination comprend les langages que comprennent les trois parties qui la composent. Cependant, l'abomination ne parle pas réellement. La seule chose qu'elle fait, c'est exprimer la douleur des parties qui la composent ; chacune figée entre la vie et la mort, broyée entre les deux autres personnes. « Tuez-moi s'il-vous-plaît ! » est quelque chose qu'on peut l'entendre dire. Cependant, ce ne sont que des sons et l'abomination attaquera tout ce qu'elle voit sauf si elle a un maître pour la diriger.

COMBAT : L'abomination attaquera habituellement d'abord par son cri. Le cri de l'abomination dure 1 round et est un immense cri de douleur qu'elle peut effectuer 1 fois par tour. Ce cri très puissant contient une magie empathique qui fait ressentir à toute créature dans 9m de rayon ratant un jet de sauvegarde contre la *Paralysie* la douleur de l'abomination,



la paralysant pour 1 tour. Le contre-chant d'un barde nie la magie de paralysie de l'abomination.

Ensuite l'abomination frappera avec ses tentacules de chair qui auraient autrefois été ses bras pour 1d6+1 point de dégâts chacun.

Finalement l'abomination a aussi la capacité de vomir de l'acide autour d'elle, 3 fois par jour, pour 1d4+1 point de dégât à toutes les créatures dans 1,5m de rayon autour d'elle.

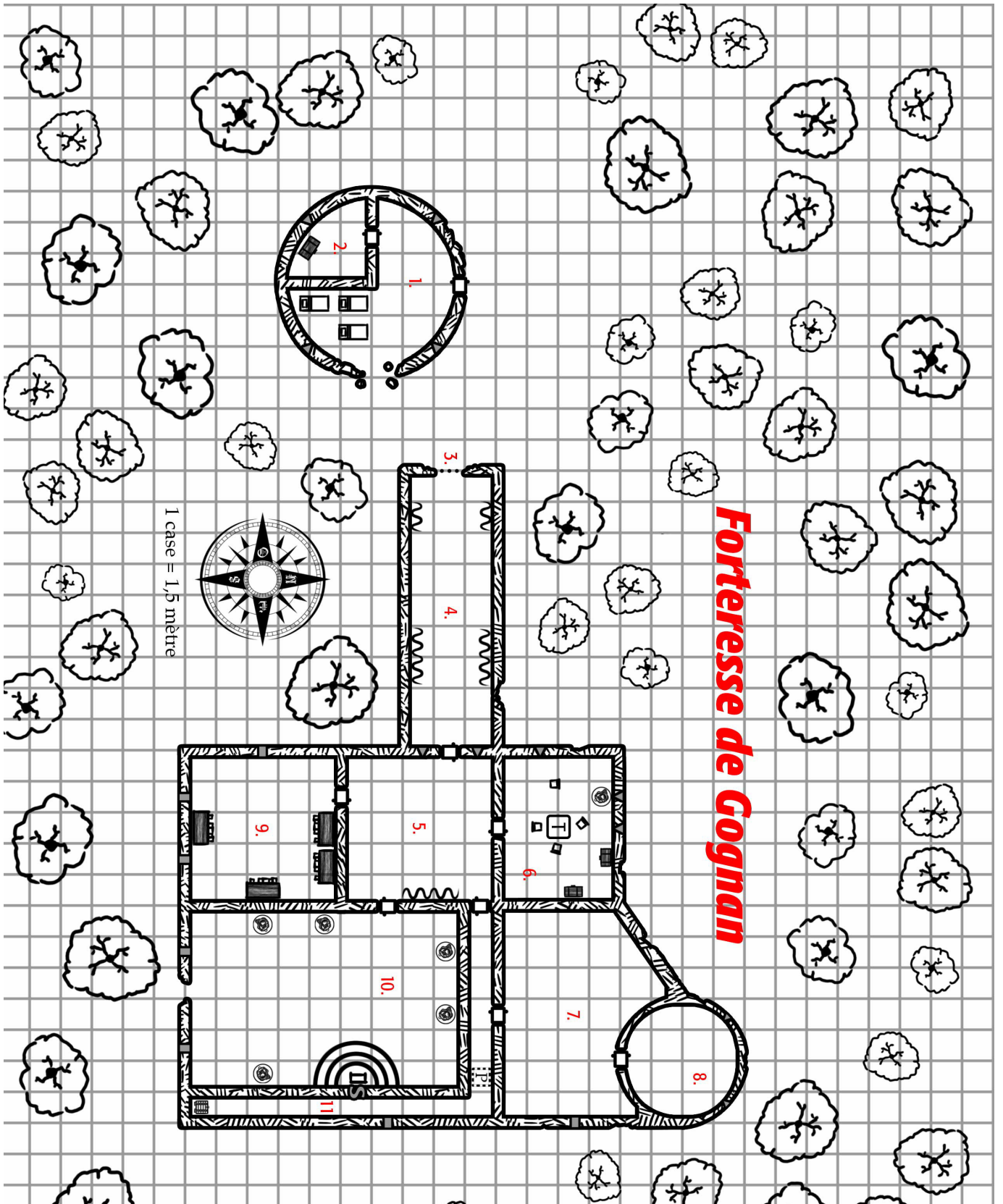
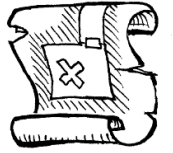
HABITAT/SOCIÉTÉ : L'abomination est créée, elle répond donc habituellement aux commandes de son maître (Priscilla) au doigt et à l'œil. Cependant si le maître venait à mourir cela romprait un lien avec la créature qui deviendrait folle et attaquerait tout. Il est donc peu probable de voir une forme de société quelconque intégrer ses créatures sauf celles qui raffolent de la nécromancie.

ÉCOLOGIE :

L'abomination est le résultat d'un rituel ténébreux dont seule Priscilla connaît le secret bien que des rumeurs veulent qu'elle ait partagé le secret avec d'autres membres de son clergé.

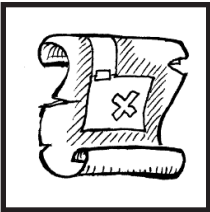
Ces créatures n'apparaissent pas naturellement. Elles doivent être créées par l'entremise d'un rituel mystérieux qui nécessite 3 autels, une pierre précieuse d'une valeur de 5000po ou plus et de préférence enchantée ainsi que les corps de 3 personnes fraîchement décédées. Il est donc très rare de croiser ce type de créatures bien qu'elle ne soit pas unique.

CARTES

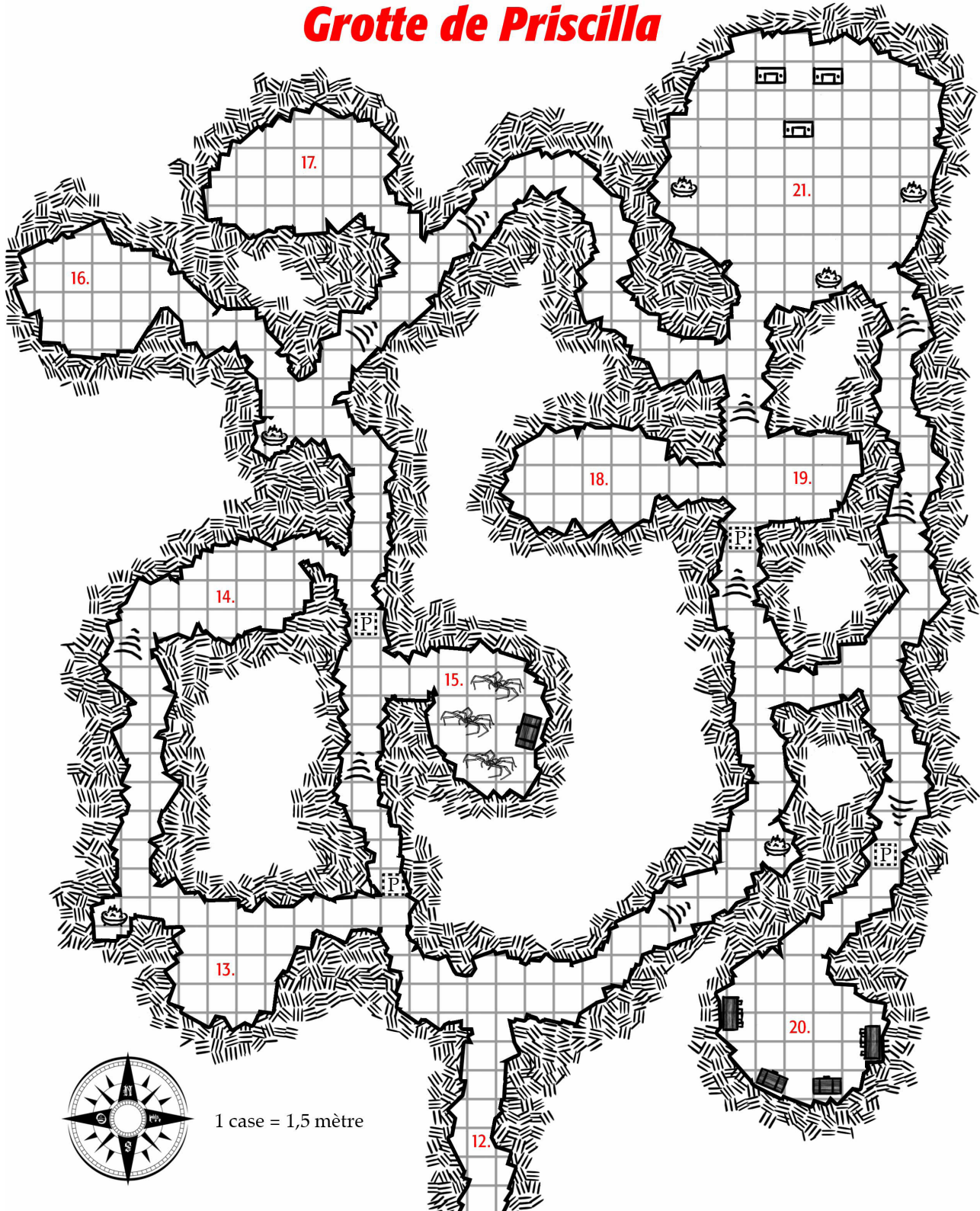


Forteresse de Gognan

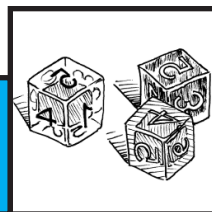
1 case = 1,5 mètre



Grotte de Priscilla



FARKLE



FARKLE

source : <https://qcsalon.net/fr/farkle>

RÈGLES DU JEU

Farkle est un jeu de dés d'origine anglo-saxonne qui se joue avec 6 dés. Le but du jeu est de jeter les dés, former des combinaisons, et accumuler des points jusqu'à obtenir la victoire.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous continuez de jeter les dés jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter ou que vous y soyez forcé.

Après chaque jet, vous devez choisir au moins une combinaison gagnante. Les dés faisant partie des combinaisons gagnantes choisies sont écartés et vous continuez de jouer avec les dés restants.

Si vous choisissez d'arrêter, les points accumulés grâce à toutes les combinaisons formées pendant ce tour deviennent définitifs, et c'est au tour du joueur suivant.

Si vous ne pouvez former aucune combinaison gagnante avec le jet obtenu, vous avez fait *farkle*, et tous les points accumulés depuis le début de votre tour sont perdus. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez continuer de jouer aussi longtemps que vous le voulez tant que vous ne faites pas *farkle*.

Si vous réussissez à utiliser tous les dés pour former des combinaisons, vous pouvez continuer de jouer en les relançant tous les six. On appelle cette situation *hot dice*.

On fixe en principe un score minimum en-deçà duquel on n'a pas le droit d'arrêter, ou pas le droit de comptabiliser définitivement les points accumulés sur le tour.

De même, la première comptabilisation, c'est-à-dire celle qui permet de décoller de zéro, doit atteindre au moins un minimum un peu plus élevé que la moyenne.

Ces limites sont par défaut proposées à respectivement 30 et 50 points. Une partie se joue généralement en 1000, 1500 ou 2000 points.

COMBINAISONS

Les combinaisons suivantes sont reconnues :

Un 5 isolé : 5 points

Un 1 isolé : 10 points

Brelan* de 2 à 6 : 20 à 60 points

Brelan* de 1 : 75 points

Carré : 110 à 160 points

Quinte : 320 à 420 points

Sixte : 625 à 750 points

Petite suite (5 dés consécutifs) : 100 points

Grande suite : 200 points

Triple paire : 150 points

Full house (un carré et une paire) : 200 points

Double brelan : 250 points

Toutes les combinaisons sont à faire en un seul jet. Par exemple si vous faites 1, 2, 2, 4, 4, 6, que vous utilisez le 1 en marquant 10 points, puis que vous faites 1, 1, 3, 3, 4 comme second jet, vous n'avez pas le droit d'utiliser le 1 du premier jet pour faire un brelan.

*Brelan = Trois dés identiques

Advanced Dungeons & Dragons®

Aventure non-officielle

Pour trois à six personnages de niveau 2 à 3.

Le Mystère de la Forteresse de Gognan

Par jello195

Une pierre précieuse perdue, des nobles en quête de réponse, des voleurs aux aguets, des créatures mortes-vivantes, voilà qui promet un cocktail explosif. Les personnages sauront-ils percer à jour le mystère de la forteresse de Gognan ou seront-ils enterrés avec celui-ci ?

Cette courte aventure vise à être jouée par un groupe d'aventuriers débutants. Elle peut être jouée seule ou préparer le terrain à sa suite : « *A la poursuite de la nécromancienne cramoisie* ». Attention ceux qui entrent dans l'ancienne forteresse abandonnée de Gognan devront cependant utiliser toute leur intelligence à moins de vouloir en ressortir les pieds devant ou ne pas en ressortir du tout.