

# DONJONS & DRAGONS®

Une aventure pour 3 à 6 joueurs de Niveau 3 à 5

## Les ruines de Boistombeau

par Arkhan



## INTRODUCTION À LIRE AUX JOUEURS

*Depuis la tombée de la nuit, la tempête la plus violente et la plus effrayante de toute votre vie s'acharne dehors, entre les stèles et les marbres brisés de Boistombeau. Sifflant sous les cromlechs moussus luisants de pluie, on dirait que des centaines de démons pourchassent des milliers de fantômes. D'étranges symboles brillent sur les tombes, les arbres restent immobiles malgré le vent, et le solide temple dont l'âge se perd dans les nimbes des anciennes légendes semble un bien mince abris, malgré ses colonnes solides et son fronton encore altier.*

*C'était il y a deux jours : l'un de vous (jetez un D6 et nommez un des PJ) s'était subitement senti très faible. Vous cheminez dans la campagne et vous vous êtes rendus à l'évidence : il fallait trouver un médecin d'urgence, car votre ami avait une forte fièvre et ne pouvait se déplacer. En le portant dans un brancard de fortune, vous avez eu la chance hier soir de découvrir un hameau perdu au fond d'une vallée cultivée. L'une des fermières était un peu guérisseuse, et elle accueillit dans sa maison votre compagnon à demi-mort.*

*Quelques tisanes et une nuit de veille vinrent à bout de son mal. D'ailleurs, tout le monde dans les fermes autour du petit chemin de la vallée se pressa chez votre hôtesse, car le Mal de la Fièvre Blanche est très contagieux, et vous avez vous aussi reçu des soins préventifs.*

*Une fois (nom du PJ) hors de danger, la guérisseuse vous a dit ceci, et ses mots sont gravés dans votre mémoire, car c'est à cause de cela que vous vous retrouvez dans ce temple en ruine au coeur de cette horrible tempête : "Vous portez en vous le mal de la Fièvre Blanche, mais il ne vous touchera pas, je vous ai immunisé. Toutefois, restez à l'écart de toute personne extérieure au groupe pendant au moins cinq jours. Je sais qu'à moins de trois lieues d'ici il y a d'autres villages, et il est inutile de les mettre en danger, ni de créer un vent de panique à cause de la maladie. Je vous conseille de continuer votre route par Boistombeau : c'est une forêt à une lieue au nord, et personne ne s'y risque... on la dit hantée. Ce ne sont que des superstitions, j'y cueille moi-même mes herbes médicinales, je n'ai jamais rencontré de monstre ou de spectre. La légende veut que depuis des siècles dorment des démons dans ces bois, et qu'il suffirait d'une visite dans les ruines de l'ancienne cité pour qu'ils se réveillent. Mais s'il y avait des ruines je le saurais."*

*A midi, donc, vous vous êtes mis en route, traversant Boistombeau. Vous avez d'abord été subjugués par la beauté du lieu. Boistombeau est une petite forêt mais majestueuse, et alors que vous cherchiez un coin tranquille pour dresser le camp à la tombée de la nuit, vous êtes entrés dans une clairière.*

*Et vous avez vu les stèles, le menhir et son cercle de pierres, et le vieux temple en marbre blanc brillant au soleil d'été, et les dalles d'autres constructions en ruine gravées de symboles inconnus. La lumière déclinait, et vous avez alors remarqué que les inscriptions, TOUTES les inscriptions du lieu luisant dans le noir d'une lueur verdâtre et tremblotante.*

*Alors avec la lune s'est levé un vent, rapidement de plus en plus fort, la pluie et la grêle se sont abattues sur vous comme des flèches de glace, et c'est en courant à toutes jambes que vous vous êtes précipités vers le temple afin de vous abriter dans la nef.*

*Alors que vous vous reposez, transis de froid et de peur, des éclairs frappent le sol, et en quelques secondes les stèles s'ouvrent, l'une après l'autre, à chaque nouvel éclair... et de longs morts-vivants, par dizaines, hurlant, aux armures sombres, aux lances redoutables, se lèvent et le grondement de leur murmure parvient jusqu'à vous malgré l'horrible bruit de la tempête. En quelques secondes, ils seront sur vous... mais un éclair plus violent encore frappe le fronton du temple, qui explose et de gros blocs de pierre tombent devant vos yeux. Une fois remis de vos*

*émotions, et la poussière un peu dissipée, c'est avec soulagement que vous voyez un mur épais barrer la route des terrifiants soldats d'outre-tombe. mais déjà quelques pierres bougent : ils sont à l'oeuvre, ils vous veulent, et rien ne les empêchera de passer. Alors, vous enfonçant vers le fond de la nef, vous découvrez une petite porte qui s'ouvre vers l'arrière du temple à travers une chapelle. Apparemment, les spectres n'ont pas eu l'intelligence de faire le tour du bâtiment et il vous reste un espoir de fuite. Aveuglés par les éclairs, trempés par la pluie, battus par la grêle, frigorifiés et haletants, vous courrez devant vous et découvrez une tour en ruine, dont le pont-levis baissé semble encore en état de marche... ce qui est incroyable compte tenu de l'état d'abandon général du lieu. Fuir dans la forêt serait trop dangereux, et le temple n'offre aucun abri contre les monstres, mais ici ? Peut-être pourriez-vous vous cacher, vous protéger, et survivre.*

## INFORMATIONS RESERVEES AU MD

Boistombeau est une forêt qui a poussé de façon magique en à peine une semaine, le lendemain de la destruction d'un village maudit où, il y a 800 ans, se tenait une confrérie de magiciens maléfiques. Trois aventuriers au coeur pur en sont venu à bout : un guerrier surnommé La Hache, notre guérisseuse, Elena - qui a donc plus de 800 ans et qui est en réalité une Clerc de Niveau 36 - et un magicien, Estan Le Jeune - Fils d'Estan Alsingarth. Ce dernier était un magicien qu'un des PJ doit connaître : avant la partie, expliquez l'histoire d'Estan Alsingarth à l'un des joueurs en privé (les passages en gras sont des informations à donner au joueur). Estan avait bâti le château, en réalité deux simples tours et un complexe souterrain, afin de s'installer à demeure dans Boistombeau pour éviter que les forces maléfiques ne reviennent. Elena, elle s'est établie non loin, dans un petit village de paysan. Elle lance de temps à autre un puissant sort d'oubli afin que personne ne se rende compte qu'elle est la guérisseuse du coin depuis des siècles. Estan Le Jeune, lui, avait participé à l'assainissement de Boistombeau et avait noté scrupuleusement chaque inscription des stèles maudites, aidant son père dans sa tâche. Puis, après quelques mois passés à Boistombeau, et son travail étant accompli, il partit suivre sa route, et nul ne le revit. Ne parlez pas au joueur de Boistombeau, dites simplement qu'**Estan est un mage qui a aidé ses grands-parents lors d'une attaque de démons et que la famille du PJ a un lien avec lui. Mais que ses parents n'ont rien expliqué de plus. Dites-lui également qu'Esteban a bâti un château, au fond d'une forêt, et que le PJ serait toujours le bienvenu. Lorsque les PJ arrivent devant le château, dites au joueur : "Tu reconnais ce château : le dessin accroché sur le mur chez tes grands-parents, en face de la cheminée ! C'est le château d'Estan Alsingarth ! Ton grand-père avait aidé à construire le château, il t'en parlait souvent ! A peine dans la première pièce de la tour, vous voyez tous un portrait d'un magicien, et (nom du PJ) tu reconnais aussitôt Estan le magicien, fidèle à la description qu'une a faite son grand-père. Assurément, il vaut mieux être là que dehors."**

Le mal de la Fièvre Blanche : c'est un invention d'Elena. En réalité, elle a lancé elle-même un sort à distance, et a conduit les PJ à s'arrêter chez elle. Les tisanes étaient d'inoffensives boissons. la raison de cette ruse ? Elena est inquiète : Estan l'ancien est mort il y a quelques semaines, paisiblement, de vieillesse. La Hache et Estan le Jeune sont morts depuis longtemps : la guérisseuse ne peut à elle seule empêcher les forces maléfiques de ressurgir à Boistombeau. Il faut qu'un groupe d'aventurier puisse aller dans les souterrains du château pour retrouver le "Verrou" : un Pentacle d'Argent qu'Estan l'Ancien a forgé (dans sa propre forge, dans la Tour) et mettre à nouveau fin à la malédiction. Elena l'a d'ailleurs cherché mais n'a rien trouvé, et suppose que de vrais innocents peuvent trouver la cachette. Ou alors il faudrait un magicien puissant, or si c'est un mage maléfique qui s'en empare, mieux vaut ne pas penser à ce qui pourrait arriver...



## 1 - le bureau

Deux chaises à droite, une table au centre, et deux armoires remplies de livres et de parchemins. Ni monstres ni trésors.

Un mot sur le bureau : *“(nom du PJ), je sais que tu viendras bientôt en ces lieux, mais je ne serai plus de ce monde. Aussi, ai-je préparé quelques petites choses qui t'aideront à survivre à cette nuit. Le Mal rôde en ces lieux, j'ai préservé la Tour pendant longtemps mais mes forces déclinent. Qui sait, quand tu arriveras, ce que cacheront les souterrains de mon château. Va et trouve le moyen de vaincre les démons qui peuplent cette forêt. Puisse mes visions ne pas me tromper, et ton coeur et celui de tes compagnons rester pur, car seul un coeur pur peut nous sauver. Je ne peux t'en dire plus sans compromettre ma sécurité. Amicalement, Estan.”*

Ces aides sont dispersées dans le château : pour les Magiciens et les Elfes, dans le bureau. Pour les Clercs, dans la pièce 2 (le Temple privé). Pour les personnages combattant (Guerriers, Nains) les objets à trouver sont dans la Forge (pièce 4). S'il y a un Voleur et/ou un Tinguens dans le groupe, la pièce 5 (la réserve) recèle quelques objets qui leurs seront utiles.

Dans les armoires, si les les PJ fouillent soigneusement, ils trouveront un petit grimoire contenant cinq Sorts de Lecture de la Magie, et les Sorts Ecran, Protection contre le mal, Projectile magique (2 Sorts), Dissoudre la Magie.

S'il y a deux PJ Magiciens ou Elfes, ajoutez un second grimoire avec cinq Sorts de Lecture de la Magie, Ecran (2 Sorts), Boule de Feu, Lenteur (Sort de Hâte inversé), Envoûtement (Sort de Désenvoûtement inversé).

Mais s'il n'y a qu'un Magicien ou Elfe, le MD peut aussi choisir l'un des deux Grimoires, selon le profil du PJ.

Quand ils ressortent, les PJ se retrouvent dans un couloir plus grand avec d'autres portes accessibles : l'illusion s'est dissipée lorsque le protégé d'Estan est entré dans le bureau.

## 2 - le petit Temple privé

Apparemment, Estan vénérât Sehanine Archelune. Cette pièce lui est dédiée. Elle est recouverte d'inscriptions en Elfique.

Un rideau cache un autel et un tabouret. Sur celui-ci, et uniquement s'il y a un Clerc dans le groupe de PJ, un bâton de chêne d'un mètre de long terminé par un cylindre argenté orné de pontes, une belle masse d'armes avec cette étiquette : *“Masse de Sort de Contrecoup : 5 charges, avec les compliments d'Estan Alsingarth”*.

S'il y a deux Clercs dans le groupe, un pendentif est également posé sur le tabouret, avec un petit mot sur un parchemin : *“Pendentif de Protection Contre le Mal, 5 charges, avec les compliments d'Estan Alsingarth”*.

Mais s'il n'y a qu'un Clerc, le MD peut aussi choisir l'un des deux Objets Magiques, selon le profil et/ou l'équipement du PJ.

### 3 - la salle d'entraînement

Cette pièce vide est une salle d'entraînement au combat, et à peine les PJ ont-ils ouvert la porte qu'ils sont aspirés à l'intérieur. La porte se referme, se verrouille (impossible à ouvrir) et se déverrouillera à la fin des combats.

Autant de monstres que de PJ apparaissent alors soudainement au fond de la pièce : des créations magiques d'Estan qui venait de temps à autre se maintenir en forme. Chaque monstre est du même niveau en Dés de Vie que chaque personnage du groupe qu'il affrontera : dites aux PJ que chaque monstre fixe en particulier l'un d'entre eux et le désigne clairement comme adversaire.

Le temps qu'ils se matérialisent, les monstres offrent l'initiative aux PJ. S'il y a un Voleur dans le groupe, dites-lui que le monstre se matérialise assez lentement et qu'il peut tenter un coup dans le dos.

Il y a :

- un Squelette CA 2 / Dégâts 1D8 + 2
- un Orque CA 4 / Dégâts 1D8
- un Guerrier Humain en armure complète CA -1 / Dégâts 1D8 + 3
- un Serpent Géant CA 6 / Dégâts 1D4 / Poison : en cas de blessure, le PJ doit réussir un jet de Sauvegarde contre le Poison ou mourir instantanément.
- un Efrit CA 3 / Dégâts 2D8
- un Golem de Bois CA 5 / Dégâts 1D8

Un PJ qui s'est défait de son adversaire peut aider un camarade.

Il n'y a rien à gagner dans ces combats, les dépouilles des Monstres disparaissent magiquement à leur mort.

### 4 - la forge

Estan avait une forge, inutilisée depuis longtemps, ce que les PJ remarquent aussitôt. Le foyer est plein de cendres, poussiéreux, les outils sont dans un coin, inutilisés.

Sur un râtelier, armes et armures rutilantes attendent les PJ combattants. Choisissez les armes ou armures magiques dans les Manuels de Base ou Expert, selon l'équipement que possèdent déjà les PJ et leur Niveau de façon à éviter les doublons. S'ils ont perdu beaucoup de points de vie dans la salle d'entraînement, vous pouvez ajouter des potions régénératrices.

### 5 - la réserve

Cette pièce servait de débarras, de salle de rangement, de réserve à nourriture... il y a de grands coffres, des armoires.

Après plusieurs minutes de fouille, les PJ trouvent des objets qui peuvent faciliter la vie des Voleurs : un Anneau d'Invisibilité (encore une fois une étiquette rédigée par Estan leur indique le fonctionnement de l'objet) avec 5 charges ; une Potion de Lévitiation avec 5

doses ; un anneau de Protection +1 (protection définitive) ; si les PJ Voleur ou Tinigens n'en ont pas, ils trouveront également des Bottes d'Elfe.

A la fin de la fouille, lancez un D6 : si le résultat est de 1-3 les PJ trouvent un Parchemin de Protection contre les Lycanthropes.

Lorsque les PJ repartent, ils entendent des bruits de pas et voient s'approcher de la porte six Loups-Garous ! Deux mètres vingt de haut, dressés sur leurs pattes de derrière, à l'apparence hybride entre un humain et un loup, au pelage gris et noir. L'un d'eux murmure : "Nous n'avons pas eu le Magicien, mais nous vous aurons... vous...". Ils se jettent sur les PJ.

LOUPS-GAROUS : DV 4 / PV 20 / CA 5 / Dégâts 1D8 (morsure ou griffes mais une attaque à la fois ; la contamination se fait par les deux moyens)

Si les PJ sont blessés par un Loup-Garou, Elena pourra les guérir à la fin de l'aventure avant qu'ils ne se transforment. Cependant, de temps à autre, le MD peut dire "tu ressens un courant de fièvre" ou "tu as soudainement envie de mordre dans de la viande fraîche" ou encore "tu hurles à la mort sans pouvoir t'en empêcher" (particulièrement amusant lorsque le groupe veut être discret...) aux PJ atteints de Lycanthropie, juste pour leur faire sentir les progrès de la maladie.

Si les PJ n'avaient pas trouvé le parchemin de Protection dans la réserve, lisez ce qui suit : "Alors que le dernier Lycanthrope s'écroule, il renverse une des armoires et celle-ci laisse tomber en se brisant un papier que vous n'aviez pas remarqué..." Si les PJ le lisent, dites-leur que c'est un Parchemin de Protection contre les Loups-Garous... pas de chance !

## **6 - l'entrée des souterrains**

Un petit hall donne sur un escalier en pierre en colimaçon qui descend vers les souterrains.

## **7 - pièce vide**

Un éboulis a condamné cette pièce, les PJ peuvent fouiller mais ne trouveront rien.

## **9 - la salle du trésor**

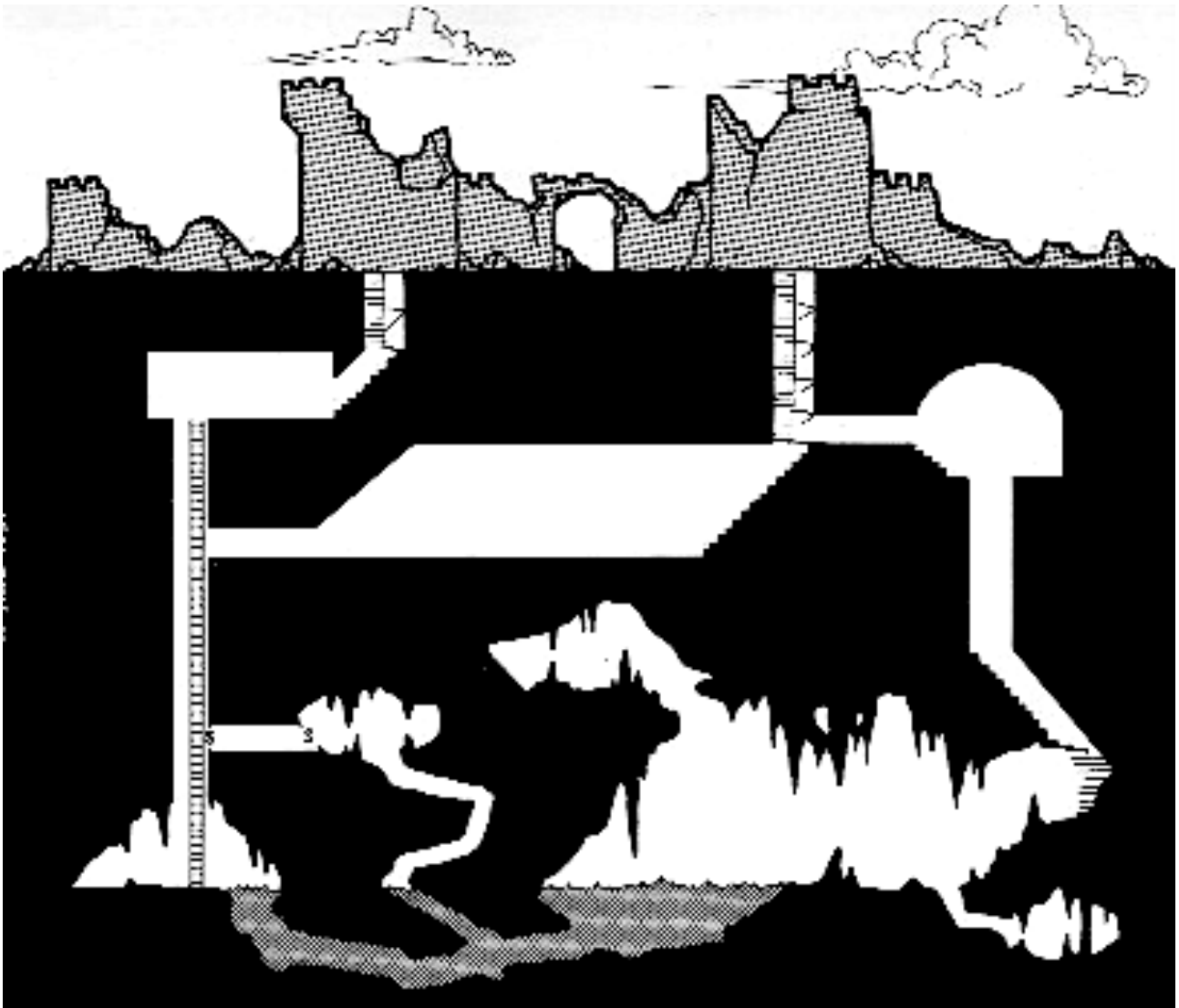
Si les PJ détectent la porte secrète, ils trouvent une petite pièce remplie à ras-bord d'or et de pierreries... il y en a pour des dizaines de milliers de pièces d'or ! Mais souvenez-vous : "Il faut garder un coeur pur..." et si les PJ se servent dans le trésor, la fin de leur aventure sera compliquée. Mais pour le moment, laissez-les agir comme ils le souhaitent sans faire de remarque.

## **8 - la chambre**

Une immense souche d'arbre occupe une bonne partie du sol, et un lit assez simple est posé dessus. Ainsi, le Magicien était en contact avec la nature, même enfermé dans son château.

Comme vous le voyez sur le plan, il y a un lit à gauche, et une étoile sur la droite. L'étoile est un pentacle magique d'un mètre de rayon, gravé dans l'arbre. Il luit d'une lueur bleue. Pour le moment, les PJ ne peuvent rien faire de plus dans la chambre.

## 2 - Les souterrains



### Première pièce -

Les PJ entendent du bruit en arrivant au bas des escaliers : un groupe de huit Hobgoblins mange autour d'un feu de camp. Certains d'être seuls, ils ne montent pas la garde, le groupe de PJ a l'initiative.

HOBGOBELINS : DV 1 / PV 4 / CA 5 / Dégâts 1D8 (épées)

Les Hobgobelins ont en tout 20 po. sur eux, leurs épées sont normales, et ils portent des cottes de mailles.

### **Echelle :**

Une longue échelle en métal descend le long de la paroi d'un tunnel creusé à la verticale. pas de soucis pour descendre. Un PJ peut utiliser la Potion de Lévitacion s'il le souhaite.

En passant devant le premier tunnel qui mène à la grande salle au centre du plan, les PJ entendent un souffle rauque. Ils peuvent aller voir (il est facile de passer de l'échelle à la salle via un palier).

### **Grande salle :**

Les PJ découvrent alors un Dragon Bleu endormi. Il est énorme, monstrueux, très vieux, ses dents dépassent de sa gueule. Il est plongé dans un sommeil magique puissant et les PJ ne le réveilleront pas, ils en seront quitte pour une bonne frayeur.

Si les PJ attaquent, dites-leur qu'au premier coup l'arme utilisée se casse en deux : visiblement le Dragon est invulnérable. Les Sorts ne fonctionneront pas non plus.

Ce Dragon Bleu est la monture d'Estan. Il le plonge dans un sommeil magique lorsqu'il n'en a pas besoin. Ce Dragon se réveillera à la fin de l'aventure.

### **Portes secrètes :**

Deux portes bien dissimulées mènent à la petite grotte dans laquelle se trouve un pentacle en argent, d'un mètre de diamètre... qui devrait s'incruster sans problème dans la souche que les PJ ont sans doute vu avant. Il se peut que les PJ aient manqué de visiter la chambre d'Estan, ils en seront quittes pour la trouver plus tard.

### **Siphon et lac :**

Les PJ peuvent plonger dans l'eau claire et nager vers le siphon qui conduit à la petite grotte (jet sous l'Habilité requis pour grimper) ou vers le lac.

Ils doivent abandonner les armures complètes sous peine de couler aussitôt (dites-le leur : les personnages s'en rendent compte même si les joueurs n'y font pas attention...), ou les attacher avec des cordes et les tirer derrière eux une fois sur la rive de l'autre côté de l'eau. Laissez-les chercher une solution ou une tactique.

Une fois sur les rives du lac, ils seront attaqués par dix BANDITS armés d'épées à l'étrange lueur verte. Les bandits ont des yeux rouges, et poussent des cris suraigus. Six surgissent de la grotte en haut du lac, quatre de la grotte en contrebas.

BANDITS : DV 3 / PV / 20 / CA / 6 / Dégâts : 2D8

Il faut quatre Rounds aux Bandits situés en hauteur pour plonger dans le lac et gagner la rive. Lorsqu'ils accostent, ils doivent grimper sur la rive et se remettre d'aplomb : ils perdent l'initiative et peuvent être frappés par les PJ même si ces derniers viennent de lancer un Jet pour Toucher un autre adversaire (les PJ ont donc en cette occasion la possibilité de frapper deux fois de suite).

Les épées des Bandits sont traitées avec un poison : elles sont trempées dans un liquide fabriqué par les démons qui hantent Boistombeau, ce la permet de doubler les Dégâts, d'où les 2D8.

Le reste des souterrains mène à l'autre tour du château, mais elle est bloquée par un éboulis.

## 3 - Epilogue

Munis du pentacle d'Argent, les PJ vont se retrouver dans la chambre d'Estan.

S'ils ont toujours le "coeur pur" et n'ont pas commis de basses besognes, tout se passe bien : une fois le pentacle en place sur la gravure, il tourne sur lui-même et les murs de la Tour se fissure. Les PJ doivent sortir et lorsqu'ils sont dehors, ils voient surgir l'immense Dragon Bleu qui fait exploser la Tour et fonce sur une horde de monstres et de démons, les piétinant et les brûlant de son souffle en forme d'éclairs. Non loin des PJ, Elena la guérisseuse détruit les Morts-Vivants d'un geste de la main !

Le clame revient, le ciel s'éclaircit, la pluie s'arrête... le Dragon Bleu rugit féroce et s'envole loin de Boistombeau.

Si les PJ ont quelque chose à se reprocher, celui qui place le Pentacle d'argent dans la chambre reste collé au sol et une voix tonne au-dessus d'eux : "Sois maudit !" . Le PJ doit faire une Sauvegarde contre les Sorts ou mourir décomposé vivant en quelques secondes.

Puis les mêmes évènements se produisent.

Une fois le calme revenu, Elena soignera éventuellement les PJ atteints de Lycanthropie puis s'adressera à eux :

*"Mille merci aventuriers. Je suis la protectrice de Boistombeau depuis 800 ans, depuis qu'avec mes amis Estan le Jeune et La Hache nous avons purifié ce lieu en enfermant les maléfices qui y régnaient. Sans l'aide de braves tels que vous, le Pentacle n'aurait pas pu être mis en place. Je n'avais pas le droit d'y toucher afin de limiter ma puissance et de ne pas déséquilibrer les forces magiques en présence. De simples mortels devaient être la pièce manquante du puzzle. C'est moi qui ai rendu malade l'un de vous pour que vous veniez chez moi. Je vous ai conduit vers Boistombeau. Depuis la mort d'Estan, le temps pressait et les démons allaient ressurgir. Vous êtes arrivés à temps. Je puis enfin me reposer".*

Son image s'estompe, et quelques secondes plus tard Elena disparaît dans un scintillement doré.