Là-bas, au fin fond du désert… où naissent et meurent les rêves de donjons.

UN SCÉNARIO pour AD&D CASUS BELLI

Le rachat

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 3 environ et d'alignement bon. Le manuel des monstres est nécessaire pour certaines créatures. On peut jouer avec la première ou la deuxième édition d'AD&D.

L'auberge du Vent Gris

Les aventuriers sont installés depuis la veille à l'auberge du Vent Gris, bâtisse austère à deux étages qui se tapit au fond d'une combe. Cette auberge est la dernière étape avant le désert des Soleils Sombres, dont la traversée est particulièrement éprouvante. Un vent fort souffle en permanence dans la combe, soulevant des tourbillons de sable, un sable gris qui recouvre tout et cingle rageusement les volets de bois.

Outre les aventuriers, l'auberge ne contient guère plus d'une demi-douzaine de clients : un ranger fatigué, deux marchands et leurs commis.

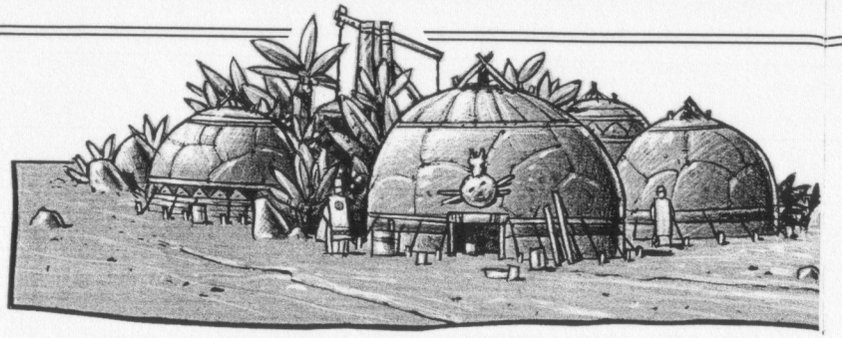
Alors que les aventuriers se restaurent dans la salle commune, Briochet, l'aubergiste, vient les trouver : « Messeigneurs, une personne de haut rang souhaite vous entretenir une fois que vous aurez dîné. Cette personne loge dans la chambre dont la porte est ornée d'un cygne bleu, chambre qu'elle ne quitte jamais. Elle vous attend et me charge de vous dire qu'elle a d'ores et déjà payé votre dîner. Je vous souhaite bonne digestion. »

Briochet sait peu de choses à propos de la personne en question. Elle vit à l'auberge depuis un mois, en compagnie de deux domestiques. Elle paraît dotée d'une fortune confortable et d'une santé fragile.

Un étrange malade

Leur repas terminé, les aventuriers vont se rendre à cet étrange rendez-vous. La chambre au cygne bleu est en fait une petite suite de trois pièces. La pièce principale est encombrée de toiles inachevées couvertes de motifs abstraits. Au centre, recroquevillé dans une cathèdre, est assis un homme au teint blafard, aux joues creuses, aux yeux hagards cerclés de noir. Ses petits mains tiraillent sans cesse une couverture qui lui couvre à la fois les jambes et le tronc. Deux domestiques voilés s'affairent discrètement autour de lui, et offrent des sièges aux aventuriers avant de s'éclipser furtivement.

« Je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation, dit l'homme d'une voix rauque et basse. *Permettez moi de me présenter : mon nom est Thaldron, et j'ai une mission capitale à vous confier. Voici bien des années, j'ai passé un marché de dupes dont les conséquences ont été effroyables. A présent que ma fin est proche, je dois absolument tenter de réparer cette erreur. Je vous demande d'aller au désert des Soleils Sombres et de vous écarter de la piste à la fin de la première journée. Chevauchez en direction du levant jusqu'à ce que vous trouviez le village du chef des Hommes des Sables. Implorez le pardon de mes fautes et demandez lui de faire célébrer en mon nom la cérémonie des Grands Pardons. C'est l'objet de votre quête. Si vous acceptez cette mission, je ver-*



serai au retour, à chacun de vous, la somme de 500 P.O.».
Si les aventuriers le questionnent avec insistance, Thaldron pourra leur raconter une bribe de son histoire mais ne rentrera pas dans les détails. Il précisera simplement que le salut de son âme est lié au succès de cette quête. Aucun des clients de l'auberge ne connaît Thaldron. Cependant, le ranger pourra apporter quelques maigres renseignements concernant le désert des Soleils Sombres :
— il est appelé ainsi en raison des nuages de sable noir qui cachent parfois les rayons du soleil ;
— dans ce désert vit un peuple farouche et très ancien, aux rites mystérieux qui se nomme lui-même les « Fils de la Poussière ».

Attaque de nuit

Vers minuit, les aventuriers sont réveillés par des cris et des bruits de combat provenant de la suite de Thaldron. Comme il est probable qu'ils se dépêcheront vers les lieux du tumulte, ils découvriront les deux serviteurs de Thaldron, armés de sabres courbes et faisant face à six brigands. Ils protègent leur maître qui s'est réfugié dans un angle de la pièce.

Les brigands : CA 7 PdV 6 D 1-6 (épée courte).

Les serviteurs de Thaldron : CA 8 PdV 5 D 1-6.

Si les choses tournent mal, faites intervenir le ranger (il est de niveau 4). Dans le cas contraire, les brigands survivants s'enfuiront en sautant par la fenêtre et regagneront le désert à dos de cheval...
Thaldron ignore ce que veulent ces bandits (et pour cause, il ne connait pas l'existence de Maldryn : voir plus loin) et suppose simplement qu'ils en voulaient à son or.
L'alerte passée, la nuit se déroule paisiblement (à l'exception de la hyène qui vient ricaner sous la fenêtre des aventuriers).

L'histoire...

Depuis des temps reculés, les Hommes du Désert se livrent à un étrange rituel. Ils se rendent dans une caverne, située au centre d'une haute montagne et évoquent leurs rêves. Ils peignent ensuite sur les parois rocheuses d'étranges arabesques colorées, sensées représenter ces rêves. Outre leur beauté, ces arabesques ont des répercutions très importantes sur la vie de l'individu, car elles sont le reflet du déroulement de sa vie spirituelle. A la fin de sa vie, il peint son dernier songe sur les parois de la grotte puis s'éteint paisiblement, l'esprit en paix. Les sages prétendent que cet étrange pouvoir est un don des Dieux et que l'ensemble des dessins de la grotte forme une mystérieuse harmonie dont le but et la signification sont encore cachés.

Au sein de la tribu des Hommes du Désert, Thaldron était chargé de la communication avec le monde extérieur. C'est lui qui attendait les caravanes au bord de la piste et leur vendait des petits objets d'art contre des teintures ou des objets domestiques. C'est ainsi qu'il apprit la valeur de l'argent et fut perverti. Il se rendit un jour dans la caverne, non pour évoquer son rêve mais pour en détacher une partie des peintures millénaires à coups de burin. Il vendit ensuite ce morceau de roche à un collectionneur et, riche de quelques centaines de pièces d'or, quitta son désert. Il réalisa rapidement que, rejeté par sa communauté, il avait perdu ses rêves et n'aurait plus à peindre, mais cela lui importa peu sur le moment. Le temps passa et Thaldron devint un marchand fort étoffé, mais progressivement le souvenir de son acte vint le tourmenter. Il commença alors à s'inquiéter de la mort qui pouvait survenir à tout moment. Plus il vieillissait, plus son incapacité à peindre son dernier songe le terrifiait. Le salut de son âme lui parut alors plus important que tout et il abandonna ses affaires. Il décida de retourner au désert et d'implorer le pardon de ses frères, avec le fol espoir que ce pardon lui redonnerait le don de rêver. Hélas, plus il approchait du désert de sa jeunesse, plus son état physique se dégradait. Il dut se résigner à séjourner à l'auberge du Vent Gris, en compagnie de ses deux derniers serviteurs. Mais loin de lui rendre des forces, ce séjour forcé semble aggraver son état. Thaldron est à présent terrorisé par la perspective de la mort et prêt à donner la totalité de sa fortune à ceux qui accepteront de l'aider. Il est persuadé que son état physique est lié à la haine que ses frères lui vouent. Si des envoyés parvenaient à obtenir son pardon, il pourrait retourner auprès des siens, retrouver son rêve et peindre une dernière fois avant de mourir.
Ce que Thaldron ignore, c'est que le morceau de roche vendu n'est pas resté entre les mains du collectionneur. Après plusieurs reventes, il est devenu la propriété d'un mage maléfique nommé Maldryn. Découvrant dans les dessins une puissance magique latente proche des glyphes ou des runes les plus puissantes, Maldryn se rendit à la montagne et découvrit la caverne aux arabesques. Une étude approfondie lui permit, dans un premier temps, de contrôler les Hommes du Désert (même effet qu'un sort de Charme personnes permanent). Dans un deuxième temps, Maldryn espère bien « décrypter » la totalité des mystérieuses arabesques, percer leur secret et augmenter son pouvoir d'autant. Mais afin de mener ses recherches en toute quiétude, il doit d'abord éliminer la dernière personne à connaître l'emplacement de la grotte : Thaldron. C'est pourquoi il a recruté un petit groupe de brigands afin de faire son affaire au marchand renégat.

Le désert des Soleils Sombres

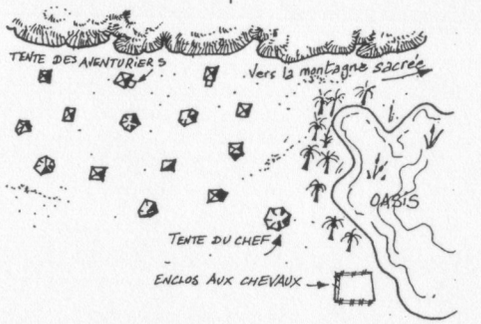
A l'aube, les aventuriers quittent l'auberge et commencent à suivre la piste. S'ils ont décidé de partir de nuit afin de suivre les traces des brigands, ils auront beaucoup de mal à s'orienter et à ne pas perdre ceux qu'ils poursuivent. Au bout de quelques heures cependant, ils arriveront en bordure d'un erg particulièrement rocailleux et perdront toute trace des bandits.
Les aventuriers vont chevaucher quatre jours dans le désert sans rencontrer de point d'eau. Insistez sur le côté « survie » de cette partie de l'aventure. Obligez-les à se rationner, à ménager leurs montures. Insistez sur l'aridité de ce désert de poussière dont les tourbillons cachent parfois le soleil. Vous pouvez ménager des rencontres avec des animaux divers, improviser des mirages drôles ou étranges. Je vous conseille de passer une bonne demi-heure dans le désert, même s'il n'y a rien à faire. Vos joueurs en auront vite assez de cette fournaise (attention aux armures qui chauffent !) et s'ennuieront mortellement, tout comme leurs personnages. Le tout est de doser vos efforts afin de maintenir un souffle d'intérêt.

La tribu des Fils de la Poussière

Lorsque vos joueurs sont à bout, faites-les arriver au sommet d'un piton rocheux. Au-dessous, dans une vallée où coule (ô miracle !) un minuscule cours d'eau qui alimente une végétation assez dense, se dresse un village de tentes. Environ deux cents personnes y déambulent avec lenteur. Quelques chevaux sont visibles dans un corral, un peu à l'écart du camp. Si vos aventuriers tardent à rejoindre cet oasis, faites-les découvrir par une patrouille de guerriers qui leur indiqueront un chemin aisé pour gagner la vallée.
Attention ! Ici aussi, il va falloir jouer en finesse en instillant progressivement une sensation de malaise chez vos joueurs. En effet, le chef du village, Erhupa, a reçu de Maldryn l'ordre d'éliminer les intrus. Mais ses croyances l'empêchent d'exécuter cette besogne au cours de la journée, et de surcroît, il est plutôt lâche. Comme les aventuriers arrivent le matin, (et que, leurs montures étant fourbues, un jour de repos s'avère indispensable), ils vont donc passer une journée entière à côtoyer des gens qui n'ont qu'une envie : les tuer. Les rapports seront donc ambigüs et vous devrez jouer habilement de cette ambiguïté pour faire monter la tension.
Une fois dans la vallée, les aventuriers seront reçus par le chef, un homme dont les épaules annoncent beaucoup de force, au regard à la fois mélancolique et décidé. Erhupa leur souhaitera la bienvenue, fera monter une tente en leur honneur (dans un endroit peu approprié à la défense ou à la fuite) et leur présentera le sorcier Vinyen, un bossu d'une écœurante obséquiosité.
Les aventuriers pourront passer la journée au camp, à se reposer ou à visiter l'oasis. Ils remarqueront rapidement que les membres de la tribu déambulent sans but, comme s'ils cherchaient un objet introuvable. Même les jeux des enfants sont silencieux. Bref, une impalpable sensation de malaise émane du camp. Il est quasiment impossible de discuter avec d'autres personnes qu'Erhupa ou le sorcier, et encore ceux-ci se montrent particulièrement évasifs et distants. Si les aventuriers posent d'emblée le problème de Thaldron, le chef répondra qu'il ignore l'identité de cette personne et ne reviendra jamais là-dessus. Par contre, une fois mentionné le nom de Thaldron, un aventurier sera accosté dans un endroit isolé par une femme assez âgée qui lui soufflera : *« Thaldron a perdu son âme et celle de son Peuple en même temps. Nous sommes à présent les esclaves du Maître de la montagne, sauf lui, le dernier des Fils du Désert. »* Ce disant, elle s'enfuira et restera introuvable (il s'agit en fait de la femme de Thaldron, abandonnée sur place lors de la fuite de ce dernier).
Vers la fin de l'après-midi, le sorcier abordera les aventuriers avec un air navré : *« La moitié de vos montures sont mortes dans l'enclos, il y a une heure à peine. Ignorez vous donc que les chevaux non habitués au désert contractent fréquemment des fièvres mortelles ? Afin d'oublier ce triste incident, le chef Erhupa donne ce soir un festin en votre honneur... »*
Bien entendu les montures ont été empoisonnées par le sorcier, mais rien ne permet de l'affirmer. Par la suite, accroissez le sentiment d'insécurité des aventuriers en leur faisant remarquer qu'ils se sentent observés, épiés. Faites durer cette ambiance sinistre jusqu'au soir.

Un banquet qui finit mal

Le soleil vient de se coucher derrière l'imposante montagne (la Montagne Sacrée disent les villageois) qui domine la vallée. Une bonne partie de la tribu s'est réunie autour de plusieurs feux. Les aventuriers sont assis à côté d'Erhupa, du sorcier et de quelques guerriers couturés de cicatrices. Le repas est sinistre : pas de chants ni de rires, à peine le battement sourd d'un tambour, en dehors du cercle de lumière. Les conversations se font à voix basse et la nourriture n'est pas très appétissante. A l'issue du repas, le chef déclare : *« Il est de tradition, à l'issue d'un tel banquet, que nous offrions un spectacle à nos invités. Je propose donc un combat au couteau entre leur champion et celui de mon village, Snarod. Bien entendu, ce combat s'arrêtera au premier sang. »* Snarod est un gaillard sec et nerveux, aussi mince que la lame de son poignard. Une lueur dangereuse brille dans son regard. A ce moment, tout aventurier ratant son jet de protection contre le poison (le sorcier s'est occupé personnellement de la boisson destinée aux invités !) ressentira des douleurs au ventre, des nausées et des vertiges. Désormais, il combattra à -2 et perdra ses bonus de Dextérité. Echauffé par le combat (qui se déroule dans un silence de mort), Snarod combattra pour tuer (ce sont d'ailleurs ses ordres).



Snarod : CA 7 PdV 8 D 1-4 (poignard)

Une fois Snarod mort, le chef ne montrera aucune humeur, blâmant même la « folie » qui s'est emparée de son champion. Il mettra fin au banquet et accompagnera les aventuriers jusqu'à leur tente.

Des torches dans la nuit

La lune est haute dans le ciel, lorsque les aventuriers sont réveillés par des bruits furtifs. S'ils jettent un regard hors de la tente, ils constateront avec horreur que les habitants du village, portant des torches, sont en train de l'encercler. Leurs visages farouches sont bariolés de peintures particulièrement effrayantes. Nos amis vont devoir réagir très rapidement, s'ils ne désirent pas terminer en torches vivantes. Vu le nombre des assaillants, la fuite semble être la seule tactique raisonnable, d'autant que l'ennemi n'a pas tout à fait terminé sa manœuvre d'encerclement. En passant par l'arrière de la tente, les aventuriers peuvent se faufiler dans la végétation entourant l'oasis. Aussitôt après, leur fuite sera découverte et les Hommes du Désert s'éparpilleront afin de les retrouver. Il est possible de tenter une diversion du côté du corral, mais il reste trois sentinelles en faction à proximité.

Les sentinelles (Hommes du Désert) : CA 8 PdV 7 D 1-6

Arrangez-vous pour que les aventuriers soient réellement traqués à travers le village de toile. Il faut qu'ils se sauvent la peur au ventre, taraudés par la menace d'être découverts par les hommes d'Erhupa. Improvisez des rencontres et des petits combats nocturnes. Bref, ne laissez en aucun cas souffler les aventuriers. Je vous déconseille de leur faire affronter Erhupa (guerrier niveau 4) mais par contre, ils peuvent très bien rencontrer le sorcier au détour d'un chemin. Le sorcier a des sorts de clerc (tous offensifs) de niveau 1 et 2.

Le sorcier : CA 7 PdV 8 D 2-7

Une fois temporairement à l'abri, les aventuriers devront décider du chemin à suivre. Il est probable que dans le désert ils seraient vite rattrapés par les hommes d'Erhupa. D'autre part, ils pourront se rappeler les paroles de l'épouse de Thaldron et décider d'aller faire un tour du côté de la montagne. S'ils hésitent trop, arrangez-vous pour que les Hommes des Sables les rabattent dans cette direction. Le lieu étant désormais tabou pour

eux, ils ne poursuivront pas les aventuriers. Après tout, le Maître de la Montagne s'en chargera bien...

En route vers la montagne

Bien entendu, le Maître de la Montagne est pour l'instant trop occupé pour savoir ce qui se passe au village. Ignorant la force exacte des aventuriers, il suppose simplement que les hommes d'Erhupa ont réussi à en venir à bout. Cependant, si Maldryn est occupé, ses créatures, elles, rodent sur les flancs de la montagne...

Il n'existe qu'un seul chemin praticable pour grimper sur la montagne : celui qu'ont emprunté, depuis des millénaires, des générations de Fils du Désert. Ce chemin, qui serpente entre des rochers élevés, est bordé de sculptures étranges. Au bout de quelques heures de marche, nos amis vont découvrir l'entrée d'un défilé flanquée de deux gigantesques statues taillées dans le roc. Le vent qui s'engouffre dans le passage provoque un sifflement continu fort désagréable...

Les gardiens du defilé

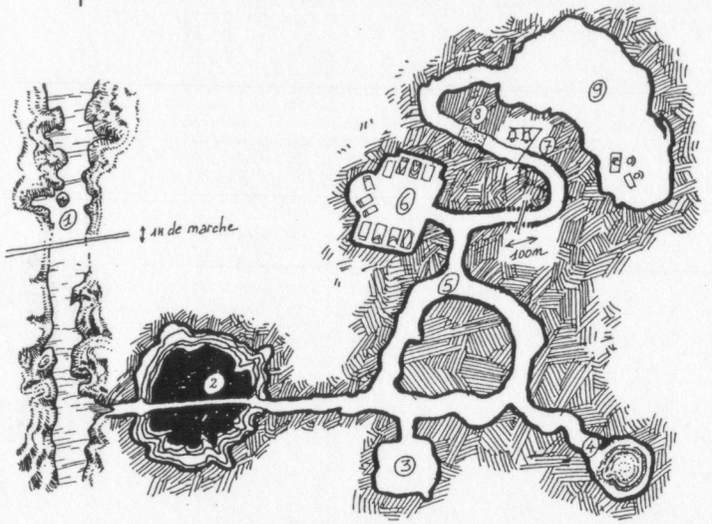
Le défilé où viennent de s'engager les aventuriers est percé ça et là de larges ouvertures semblables à des grottes. Puis le chemin se resserre progressivement, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus cheminer qu'à deux de front. C'est à ce moment que deux araignées géantes jailliront de derrière un énorme rocher. Se reporter au plan, l'attaque des araignées se produit en (1).

Les araignées géantes : CA 6 Dés de Vie 2+2 PdV 18 D 1-6+Spécial

Une fois les araignées vaincues, nos amis vont encore cheminer une petite heure avant de découvrir l'entrée d'une faille qui semble s'enfoncer sous terre... Il ne leur reste plus qu'à allumer des torches, s'armer de courage et pénétrer prudemment dans...

La caverne aux arabesques

Rapidement, ils arrivent en bordure d'un gouffre qu'il n'est possible de traverser qu'en empruntant un étroit pont de pierre(2). Des anneaux scellés dans le parapet permettent de s'encorder et de passer en toute sécurité. En fait, toute personne tentant cette expérience sera immanquablement renversée par les tourbillons particulièrement violents et projetée dans le vide. Seule la corde empêchera la victime de s'écraser quelques centaines de mètres plus bas. Cette chute et les efforts dus à la lutte contre les tourbillons entraîneront la perte d'un point de Force durant 1 à 10 tours. En fait, le seul moyen de passer ce barrage consiste à s'avancer hardiment sur le pont sans prendre la précaution de s'encorder. Les Gardiens du pont, de malicieux esprits-tourbillons apprécieront cette marque de courage et laisseront passer l'aventurier. Il est bien entendu possible de passer en utilisant des moyens magiques. Dans ce cas, les Gardiens ne tenteront rien.



3. Dans cette petite pièce, taillée à même le rocher, sont peints les derniers dessins (les plus récents). L'une des fresques a subi des mutilations (l'œuvre de Thaldron).

4. Un cul de sac. Le passage se termine ici, face à un puits dont le fond (très très loin en bas) semble en feu. Il n'y a rien à trouver de ce côté, sinon une mort rapide et peu glorieuse...

5. Un peu avant cet endroit, apparaissent les premiers dessins. Ce sont des motifs géométriques étranges qui dépassent la notion de dessin. Il s'agit d'autre chose, peut-être d'une forme de langage !

6. Une porte de bois barre le passage. Elle défend certainement quelque chose de très précieux, car apporter tout ce bois jusqu'ici n'a pas dû être une tâche très commode. En fait, cette porte protège le sanctuaire où sont enterrés les chefs de village depuis une centaine d'années. Ces derniers se sont transformés en goules (certainement l'influence néfaste de Maldryn) et, parés de leurs plus beaux ornements, se tiendront prêts à combattre...

Les goules : CA 6 Dés de Vie 2 PdV 16 D 1-3/1-3/1-6+S

7. A cet endroit, un fil très mince cours en travers du passage, relié à des clochettes sur lesquelles a été lancé un sort d'Invisibilité. Seul un voleur particulièrement vigilant pourra détecter cette alarme.

Peu après, le sol jusqu'ici rocailleux devient sablonneux... bizarre...

8. Ce piège a été rapidement « bricolé » par Maldryn. Sur une distance de 4 mètres environ, il a fait creuser le sol (30 cm de profondeur) et y a placé des petites pointes de bois particulièrement affûtées et dont les extrémités sont enduites d'excréments. Le tout est recouvert d'une paillasse saupoudrée de sable. Ce piège difficilement détectable cause 1d4 de dégâts et risque d'entraîner des maladies (gangrène due aux excréments).

9. Nous arrivons à présent dans la salle principale, où Maldryn examine les plus anciens pétroglyphes. Il les étudie depuis plusieurs semaines sans parvenir à en percer le mystère. Si les aventuriers se sont fait remarquer en déclenchant le piège à sonnettes, le garde du corps de Maldryn, une gargouille, sera dissimulée dans l'entrée, prête à combattre tandis que son maître prépare ses sorts.

La gargouille : CA 5 Dés de vie 4+4 PdV 36 D 1-3/1-3/1-6/1-4

Maldryn : mage de niveau 4. CA 6 PdV 16 D 1-4+2.
Sorts : Niv. 1 Projectile magique x2, Serviteur invisible, Lumière. Niv. 2 Image miroir, Toile d'araignée. Niv. 3 Paralysie.
Objets magiques : robe CA 8, dague +2, fiole de Soins supérieurs (2 doses).

Épilogue

Une fois le mage vaincu, le charme pesant sur les Hommes du Désert est rompu et ils viennent au secours des aventuriers. Au cours de la soirée, il leur est alors offert un véritable festin. Concernant Thaldron, le conseil de la tribu acceptera de lui pardonner et de le réintégrer au sein des Fils du Désert. Cependant, lorsque les aventuriers regagneront l'auberge du Vent Gris, ce sera pour trouver un Thaldron mort, tenant entre les mains une toile inachevée... Ses serviteurs l'ont abandonné, emportant avec eux l'or du marchand maudit...

scénario
Denis Beck
illustration
Frédéric Blanchard
plan
Didier Guiserix