

Disponible depuis le mois de juin, la boîte de base de *Donjons et Dragons*, en français, a permis à de nombreux amateurs de s'initier au jeu de rôle. Les modules qui leur sont destinés étant encore rares, voici un scénario "débutant" simple, mouvementé et vite joué.

Si vous voulez jouer un personnage dans cette partie, ne lisez pas ce scénario qui ne devra être connu que du Maître de Donjon (MD).

Par contre, si vous décidez d'être Maître de Donjon et de faire jouer vos amis, lisez bien ce scénario un ou deux jours avant la partie, et pour chaque "monstre" ou sort compris dans cette aventure, revoyez bien les explications du manuel, afin de bien avoir les détails en tête et de ne pas trop consulter ces textes durant le jeu, ce qui ralentirait l'action et diminuerait l'intérêt des joueurs...

Pour jouer, se munir de la boîte de base de *Donjons et Dragons* de TSR, et éventuellement de dés supplémentaires et de figurines.



Les Caves de Thraoril

scénario débutant



A L'INTENTION DU MD

Mise en scène :

Que les aventuriers se connaissent déjà ou non, ils se retrouvent tous, en milieu d'après-midi, à "l'Ours Bicéphale", seule auberge de Thraoril, petit village de la province de Rhu, au royaume d'Alarian (voir CB 13).

Bien que de dimension modeste, la localité est renommée pour ses artisans habiles, tisserands, potiers ou forgerons, et donc relativement prospère. Or, il suffit d'écouter les rumeurs à l'auberge pour apprendre que, malgré les fortifications parcourues de patrouilles, des intrus sont venus par deux fois, durant la nuit, dévaliser des demeures, détruisant ce qu'ils ne pouvaient emporter, et tuant les habitants. Après quelques instants, deux notables entrent dans l'auberge et proposent une récompense de 100 pièces d'or à qui trouverait la voie par où s'introduisent les voleurs et détruirait ce passage, et 500 pièces d'or supplémentaires à qui capturerait et détruirait les pillards avant qu'un nouveau forfait ne soit commis. Les volontaires seraient autorisés à garder les objets déjà volés auparavant s'ils les retrouvaient. Mais les villageois présents font semblant de ne pas entendre.

Les personnages, eux, devraient voir là une occasion d'une aventure à leur portée.

Si jamais (cela arrive avec certains débutants) les joueurs sont trop pantouflards et ne relèvent pas le défi, le MD mettra le prix des chambres à un tarif exorbitant (1 po par nuit, ce qui représente près de 500 F !) les obligeant ainsi à quitter Thraoril.

Hors du village, des enfants leur jetteront des pierres et s'enfuiront, et un instant plus tard éclatera une pluie torrentielle transformant le chemin en rivière de boue et limitant la visibilité à une dizaine de mètres...

Course aux infos...

Si les aventuriers acceptent la mission, les notables leur remettront une bourse de 50 po en "acompte", le restant leur étant promis après le succès de leur entreprise. L'un d'eux indiquera à l'un des personnages que c'est auprès des clients de l'auberge qu'ils obtiendront les renseignements nécessaires à leur enquête. Il suffira effectivement de discuter pour apprendre que :

- les deux attaques ont eu lieu de nuit ;
- personne n'a rien entendu ;
- les victimes ont été sauvagement mutilées ;
- dans l'une des demeures on a dérobé un coffre pesant plus de deux cents kilos sans qu'on retrouve

les traces qu'il aurait dû laisser sur le sol en glissant, comme s'il s'était évaporé ;

— les deux maisons pillées sont celles d'un armurier et d'un magicien. Ce dernier est toujours en vie car il était sorti au moment de l'attaque, mais il a perdu sa fille et son serviteur dans l'incendie allumé par les voleurs, sinistre qui a détruit la quasi-totalité de la maison.

Si les personnages se montrent généreux en tournées de bière du pays (environ cinq pièces d'argent à chaque tournée), les buveurs les présenteront comme des "amis" à "l'ancêtre", un vieux tout parcheminé qui connaît bien des choses.

En fait, "l'ancêtre" vit dans le passé et ignore tout des événements récents. Cependant, si les personnages insistent un peu, ils apprendront qu'un souterrain passe sous le village, qu'il reliait autrefois une petite mine de fer sous la forêt, au sud du village, à la rivière. Mais il ne se souvient plus où passe cette galerie... Si les personnages questionnent encore le vieil homme, il leur donnera des informations sans importance (inondation remontant à vingt ans, etc.).

La nuit suivante, une autre maison sera attaquée (n° 4 sur le plan du village), celle d'un fabricant de bijoux.

La bande des pillards est composée de dix orques sous les ordres d'un elfe d'alignement chaotique, particulièrement mauvais, qui a retrouvé les plans des souterrains. La maison du magicien, construite sur une ancienne sortie de cette galerie, fut donc la première attaquée. En réalité, Yasha, sa fille, n'est pas morte mais prisonnière des orques, qui s'assurent grâce à cet otage, le silence du magicien.

Dans un premier temps, d'ailleurs, ce magicien, nommé Yanh Kabak, effrayé pour sa fille, tentera d'éloigner les aventuriers sur de fausses pistes puis, s'il est mis en confiance, il changera d'avis et les aidera dans l'espoir de voir Yasha délivrée. Voici ce qu'il sait : l'elfe, Ildan-le-noir, utilise un bâton magique pouvant lancer un sort *Silence*, identique au sort de clerc (page B19), sur sa troupe. Passant ainsi sans attirer l'attention des gardes, qui guettent plutôt vers l'extérieur des murailles, le groupe pénètre, grâce au sort *Frapper* (p. B16) dans les maisons les mieux protégées, où les orques attaquent, toujours en silence. Là le butin est chargé sur un *Disque flottant* (p. B16) et les malfaiteurs repartent avant que le sort *Silence* ne cesse de faire effet, par le souterrain.

DESCRIPTION

Le village

1. L'auberge.
2. Maison du magicien Yanh Kabak.
3. Maison de l'armurier.
4. Maison du fabricant de bijoux.
5. Tour de guet. Elle mesure 20 m de haut et ses guetteurs surveillent surtout l'extérieur du village. Elle est en pierre, avec simplement un escalier qui grimpe le long du mur jusqu'à la plate-forme supérieure.
6. Le puits. Profond de 25 m, donne sur une rivière souterraine où il est impossible de passer. A mi-hauteur, un personnage descendant dans ce puits peut,

s'il en a la capacité, détecter une porte secrète, impossible à ouvrir depuis ce côté.

7. La muraille. Environ 15 m de haut, protégée par une toiture de bois. Un chemin de ronde en fait le tour, et des créneaux permettent de tirer en s'abritant. Quinze gardes y patrouillent durant la nuit, six durant le jour, équipés d'une épée normale ou d'une hallebarde.

8. Portes de chêne, hérissées de pointes. Durant la nuit elles sont fermées par une énorme poutre, et gardées en permanence.

9. Le pont. Les bords sont en pierre mais le centre en bois, avec un système permettant de faire sauter d'un coup certaines chevilles, de telle manière que le pont s'écroule sous le poids de visiteurs "indésirables" (bandits et autres).

10. L'ancien pont, dont il ne reste que les piliers de chaque rive. Un passage secret permet de communiquer avec la galerie souterraine. On peut trouver et déclencher le mécanisme d'ouverture, mais la porte est à demi bloquée et il faudra que les personnages tentent de l'ouvrir à plusieurs. (Leurs forces additionnées doivent atteindre 40 pour que la porte cède, dans un grouillement de cloportes effrayés).

11. Trajet de la galerie souterraine. Près de la rivière, le passage est obstrué par un éboulement, mais on peut passer un par un en rampant. Le couloir fait un demi-cercle autour du puits. On peut commander le passage secret du puits depuis ce côté, si on en trouve l'existence et le mécanisme... Sous la maison du magicien, on peut voir une trappe dans le plafond de la galerie, qui est plus près du niveau du sol à cet endroit. En effet, le souterrain monte constamment de la rivière jusqu'à ce point, puis redescend sensiblement lorsqu'on avance vers le Sud.

Les galeries sont bien sûr totalement obscures.

Les maisons du village

Elles sont à peu près toutes du même type, faites de quatre grandes pièces (voir dessin). Au rez-de-chaussée, deux pièces, et deux autres identiques mais au plafond mansardé à l'étage. Seulement les maisons les plus riches abritent une seule famille dans ces quatre pièces (dîner et réception en bas, chambres en haut) tandis que les familles moyennes se partagent une maison pour deux, et que les plus modestes n'occupent qu'une pièce. Les maisons les plus pauvres sont vers le mur sud, au fond du village, les plus riches autour de la place centrale et du puits.

Voici quelques maisons particulières où les aventuriers risquent de se rendre :

A) Auberge

1. Entrée avec porte en chêne ; un rideau de velours sépare ce petit hall de la salle 2.
2. Grande salle de l'auberge : des tables de tailles diverses entourées de bancs ou de tabourets. Les clients "de marque" s'installent plutôt aux tables rondes. Au fond à droite, le bar. L'aubergiste est aidé par deux serveuses, un serveur. Parmi les clients (une trentaine environ) se trouvent toujours quatre ou cinq gardes. Un rideau entrouvert dissimule les portes vers les salles 3 et 4.
3. Les cuisines. Deux cuisiniers s'y affairant.

4. L'escalier vers les chambres : sous l'escalier est aménagé un petit bureau où la femme de l'aubergiste tient ses registres.

5. Cellier, contenant les réserves de nourriture. Un escalier descend vers la cave.

6. Cave contenant uniquement des tonneaux de vin, bière ou vides.

7. Couloir éclairé aux bougies.

8. Chambre des aubergistes.

9. Chambres : chacune comprend de un à trois lits, une armoire, un broc et une cuvette.

Pour plus de fantaisie dans les événements de l'auberge, nous renvoyons nos lecteurs, qui l'aurait manquée, à la description d'auberge du n° 12 de Casus Belli.

B) Maison du magicien

1. Seule pièce ayant échappé à l'incendie, cette ancienne salle de repas est encombrée des divers objets que Yanh Kabak a pu sauver du brasier.

Bien que magicien de troisième niveau, il ne peut lancer d'autre sort que *Lumière*, dont il possède encore la formule. Il tentera d'abord d'égarer les recherches des personnages en donnant une fausse indication sur la direction où ses agresseurs ont fui. Mais si un magicien du groupe lui propose d'apprendre un sort de son propre livre de sorts, cela facilitera beaucoup le passage de Yanh Kabak dans le camp des aventuriers, et il leur apprendra alors ce qu'il sait sur la bande et le souterrain.

Si on fouille la pièce, on pourra trouver un rouleau de protection contre les morts-vivants et un anneau de protection + 1 (page B51) ; mais si ces recherches sont effectuées sans l'accord du magicien, celui-ci utilisera son sort et son poignard pour défendre son bien.

2. La cage d'escalier : seules les premières marches n'ont pas brûlé. Dans l'ombre de ces marches, dissimulée par la suie, une trappe qui donne sur le souterrain utilisé par les voleurs. Elle est fermée du dessous par une chaîne et il faudra un quart d'heure et beaucoup de bruit pour l'ouvrir (ou un sort *Frapper*).

Le souterrain

Sauf en certains endroits, les galeries sont voûtées, hautes de 1,60 m à peine, et les humains, gênés, retireront 1 à leur jet de dé "pour toucher" s'ils combattent à l'arme blanche (épée, hache, masse), dans le souterrain.

L'ambiance est glacée, humide et angoissante. Nous avons déjà parlé du trajet de ce tunnel entre la trappe et la rivière, voyons ce qui se trouve en direction du Sud.

1. Le souterrain fait quelques chicanes qui font perdre le sens de l'orientation. Le sol descend régulièrement. On y distingue, en regardant attentivement, les traces des orques.

2. Le sol est maintenant caillouteux, et il devient impossible d'y suivre la moindre trace. (Si le MD dessine les lieux ou pose des cartons de couloirs découpés, il ne montrera que la partie où se trouvent les personnages).

3. Salle plus haute, taillée dans la roche, froide mais sèche. Elle est encombrée par endroits de poutres

écroulées. Sous les débris, ou contre les murs, des squelettes portant encore des lambeaux de tenues de mineurs, ou des outils (pioche, barre à mine, lanterne).

Si un personnage d'alignement juste (bon/good) passe dans cette salle, dix des squelettes se lèveront et attaqueront (considérer leurs outils comme des "masses" pour les dégâts).

4. La galerie débouche dans la forêt. Les arbres touffus y font régner une semi-obscurité inquiétante. Le sol est recouvert de mousse épaisse où le pied s'enfoncé, cachant des trous ou des racines énormes qui rendent la progression difficile.

Si les personnages parlent à voix haute, ils seront attaqués par des Esprit follets (p. B34) ou par des Stirges (p. B45), au choix du MD.

5. Caverne de 1,50 m de diamètre servant de terrier à un furet géant (p. B35) qui attaquera si l'on y pénètre.

6. Caverne de 2 m de diamètre. Après 10 m elle s'élargit et sert de repaire à l'elfe mauvais et à sa bande d'orques. L'endroit est d'une puanteur effrayante. La première partie de la salle est jonchée d'os, restant des repas des occupants. Au fond s'entasse une partie des objets dérobés, le restant ayant déjà été revendu à des trafiquants.

Yasha est là, pieds et mains liés.

Le butin est essentiellement composé d'armes, finement ciselées, rehaussées de métaux précieux. On trouve surtout des dagues, mais aussi des épées, des masses, des haches... Au total pour environ 2.000 pièces d'or.

La bande d'Ildan-le-noir

L'endroit où se trouvent les voleurs dépendra de l'heure, et de leur action.

Ils quitteront leur repaire vers 23 h. Une demi-heure plus tard, ils seront sous la trappe à guetter les bruits du village. Quelques minutes après minuit, alors que le village est endormi, ils ouvriront la trappe et se rendront par le plus court chemin vers la maison 4, protégés par le sort *Silence*. Ils commenceront par piller les bijoux, dans la salle du rez-de-chaussée à gauche, qui sert d'atelier au fabricant de bijoux. Ils chargeront ce qu'ils peuvent, or ou pierres précieuses (il y a en fait beaucoup de pierres de petite valeur), puis monteront dans les chambres du premier pour occire les habitants. Mais le bijoutier, sur ses gardes, poussera un cri terrifiant avant qu'ils ne fassent quoi que ce soit, tout en restant paralysé par la peur. Les voleurs fuiront alors vers la trappe aussi vite que possible (quelques dizaines de secondes). Les guetteurs, mal placés à ce moment, ne verront pas ce qui se passe. Les voleurs refermeront la trappe mais sans la cadenasser. Il sera alors, sauf intervention des personnages, minuit trente. Une demi-heure plus tard, ils seront de retour au repaire.

Ils ramasseront alors leur butin et trois heures plus tard, fuiront au plus profond de la forêt, échappant alors aux recherches.

Nota : le bâton de l'elfe contient encore, avant l'attaque du bijoutier, trois charges de sort *Silence*. Il s'en servira pour surprendre les aventuriers si ceux-ci arrivent jusqu'au repaire sans discrétion...

Didier Guiserix.

ILDAN-LE-NOIR

Effe : (page B34)

Dés de vie : 4 + 1

Points de vie : 27

Moralité : chaotique

Ildan combat à l'épée courte (dégâts 1d6) ou à l'arc (1d6). Il porte une cape magique qui abaisse de 1 sa classe d'armure, soit 4 au lieu de 5. Dans une de ses poches, trois petits diamants de 100 po chacun.

ESPRITS FOLLETS

(page B34)

CA : 7

Dés de vie : 3

Points de vie : 20

Les Esprits follets sont une dizaine environ, et jetteront leurs sorts sans se montrer (la forêt obscure est propice aux cachettes). Ils éviteront le combat. Les effets de leur "malédiction" ne dureront pas plus d'une heure.

ORQUES (page B41)

CA : 6

Dés de vie : 1

Points de vie : 5 pour chaque orque, sauf Trågk le "chef", plus musclé, qui possède 8 Pv. Ils combattent à la hache (dégâts 1d6) ; leur bravoure est au départ de 10, elle tombera de 2 si leur chef Trågk est blessé, et de 3 si l'elfe mauvais, Ildan, est tué, ou blessé. L'un des orques dissimule sur lui une potion de guérison.

FURET GÉANT (page B35)

CA : 5

Dés de vie : 1 + 1

Points de vie : 9

Le furet attaque uniquement si on viole son terrier.

SQUELETTES (page B44)

CA : 7

Dés de vie : 1

Points de vie : 3 par squelette.

Ils se battent avec leurs outils de mineurs qu'on considérera comme des masses (dégâts 1d6). Si un cleric tente de les faire fuir, ceux qui sont cernés loin d'une issue tomberont en poussière, les autres pouvant attaquer de nouveau les aventuriers repassant par la même salle plus d'une heure après.

STIRGES (page B45)

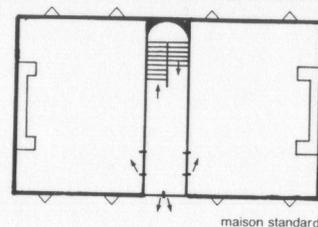
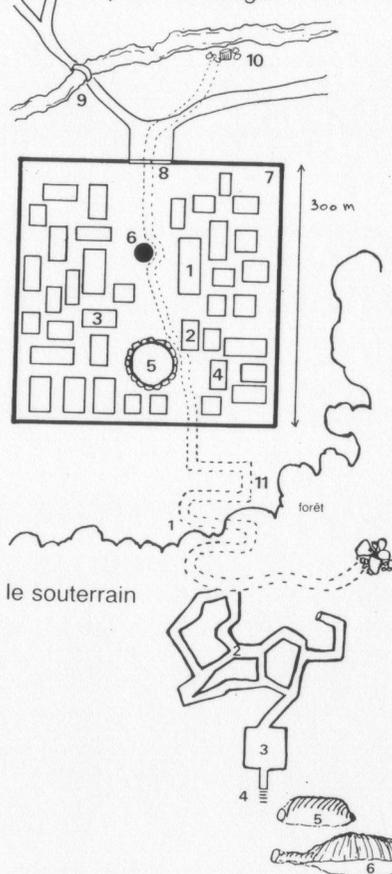
CA : 7

Dés de vie : 1

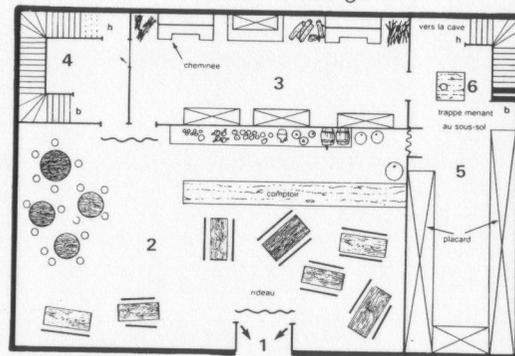
Points de vie : 4 pour chaque Stirge.

Si le manuel de base décrit les Stirges comme ayant une "solide constitution", elles ont par contre une peur accentuée pour le feu. Devant une attaque au feu, leur bravoure descend à 6, mais gare à bien viser : si le coup est raté, c'est le personnage sur qui la bête est fixée qui prend.

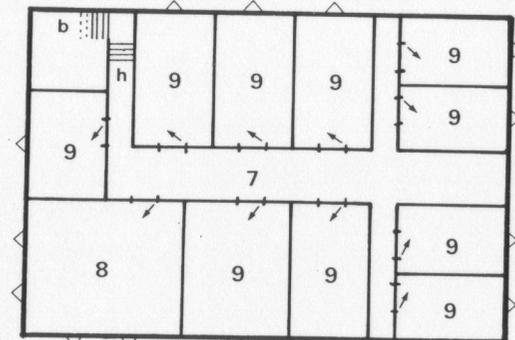
plan du village



plan de l'auberge



rez-de-chaussée



1er étage

fenêtre