

La Créature du Rankgourd

Un scénario original de Stéphane Pilorget

Les joueurs sont invités à « jouer » cette saynète avant le début de la partie :

Rordin – Donc, si j’ai bien compris, vous dites que les Nains sont des farceurs ?

Madriga – Ne vous offusquez pas, maître Nain, mais reconnaissez que les amuseurs de rois sont souvent, voire toujours, de petites tailles ! Sans compter leur teint rougeaud qui n’est pas, forcément, lié au maquillage. Un peu comme vous finalement.

Rordin – Amuseurs de rois, teint rougeaud ? Approchez-vous, longues jambes, que je vous fasse goûter de ma hache !

Danor – Faîtes silence, vous deux ! Quand je parlais d’une

sombre demeure, perdue dans les Marais du Rankgourd et imaginée par un fou, je ne pensais pas être le témoin de vos jacassements intempestifs ! Un fou... un savant fou, fallait-il comprendre, et non pas un saltimbanque affublé d’atours tel un bouffon tournoyant, virevoltant pour le plus grand plaisir des seigneurs de Pannithor. Profitez plutôt de ces moments de répit pour vous concentrer sur la tâche à venir, car l’hôte de ces terres ne vous en laissera aucun !

Orlaf – Que savez-vous au juste de cet endroit, Danor ? J’ai entendu dire que le gardien de

ces lieux était surnommé « le Petit Roi »...

Danor – Petit, dites-vous ? Vous n’avez pas traîné dans les bonnes tavernes, cher Orlaf ! Et si vous vous attendez à rencontrer une tête couronnée, vous risquez fortement d’être déçu ! Non, mes chers compagnons, celui qui hante ce marais est né du sang d’une Gorgone ! Il s’agit d’une créature redoutable qui aura hérité des dons mortels de sa défunte mère ! Alors restez vigilants et rappelez vous : notre mission est de suivre le Mercenaire et d’exaucer le souhait du Roi.

Le conte du ménestrel...

«Oyez, oyez, braves gens, damoiselles et damoiseaux! Prêtez-moi donc votre oreille, pour ouïr se conte sans pareil !»

Il y eut autrefois, un Roi de grand renom, qui promit à sa Dame de livrer sa dernière bataille. L'adversaire, pourtant rompu au combat, ne put résister à l'imposante armée. Devant la défaite annoncée et dans un sursaut de désespoir, le seigneur rival dépêcha un coursier, jusqu'en terre ennemie. Il était porteur d'une missive, qui annonçait, à tort, la mort du Roi.

Anéantie par cette fausse nouvelle, la Dame mit fin à sa vie et son âme fut considérée comme damnée. A son retour, le roi victorieux, apprenant le suicide de sa bien-aimée, comprit toute la perfidie de son ennemi. Consumé de douleur, il en appela aux savoirs obscurs de son Archimage. Celui-ci consulta ses antiques grimoires et lui revint avec cette occulte révélation : « Dans les profondeurs du Rankgourd, git une sombre demeure. Là, vit un être éternel, imprégné de cruauté, une créature hybride à moitié humaine, au visage monstrueux et à la chevelure de serpents. Il est dit qu'un précieux pouvoir coule dans ses veines, celui permettant à un mort, de recouvrer la vie. ». L'apostille, succincte et primordiale, ajoutait que le sang devait être prélevé précisément sur son côté droit.

Or donc , une compagnie des meilleurs combattants fut levée. Assurés de la noble cause, ils partirent nourris de courage et de certitude.

Le temps passa mais personne ne revint. Le roi, désespéré, n'eut plus la force de tenir son royaume et sombra dans d'inextricables tourments. La nouvelle se répandit et les frontières furent vite menacées.

Mais voici qu'un érudit, architecte de la couronne et confident de feu la reine, élaborait un plan pour terrasser la formidable entité. Le savant, déjà réputé pour ses machines de guerres, fit polir la surface intérieure d'un pavois, espérant renvoyer, au moment opportun, le regard de la bête, qu'il savait mortel. Son courage était grand, tout autant que son inexpérience au maniement des armes. Mais à cœur vaillant, rien d'impossible, comme il se plaisait à le dire. Il suffisait d'une seule touche, au bon endroit, avant d'immobiliser, à jamais, l'abomination.

Certains diront plus tard, que c'est à l'endroit même ou aurait dû se produire l'ultime combat, que son esprit, déjà bien éprouvé par les horreurs du marais, commença à vaciller. Là, dans la pénombre de la pièce, sur un sol rougit de sang séché et encerclé de quelques guerriers pétrifiés, un saurophidien, de moins d'un pied de long, gesticulait en peinant à coordonner ses huit petites pattes.

Effaré par la scène, l'homme resta là, assis dans un coin, les yeux dans le vide, jusqu'à ce que passe trois longues journées. Puis, il se releva. Il semblait nerveux et arborait désormais un rictus figé et difforme. De son sac, il sortit des fusains et se mit à griffonner sur les murs, avec des gestes saccadés. D'aucuns auraient pu dire précisément de quoi il s'agissait. On aurait dit les plans d'une prison s'il n'y avait eu ces espèces d'engrenages. Une fois que cela fut fini, il se mit en quête de matériaux.

L'entreprise s'annonçait démesurée pour un seul homme, mais il était bel et bien déterminé, à édifier ce que son esprit dérangé avait imaginé.

Les années défilèrent, sans que rien ne vienne perturber la construction de l'ouvrage ni même ses recherches alchimiques sur un élixir de vie. Mais bientôt, l'homme fut affaibli par tant de labeur et n'eut plus la force de confronter la bête qui avait grandi au-delà de toutes prévisions.

« Personne ne saurait vous dire ce qui est advenu du savant ni même si la progéniture avait véritablement hérité des dons de la mère, comme il l'avait préjugé. Mais il me plait à penser qu'il ait pu découvrir ce qu'il était venu chercher et que son âme ait enfin trouvé le repos».

SP



La Créature du Rankgourd

Son spectacle terminé, sous les applaudissements des convives, le ménestrel fût vite isolé, loin du brouhaha de la fête, comme il plaisait à sa majesté, le roi. Le rythme de la conversation, qui se voulait secrète, fut soutenu et son contenu très instructif. Tout conte a sa part de vérité et il s'agissait, ici, de la saisir. Qui pourrait déceimment laisser un tel pouvoir, pour autant qu'il exista, au mains du premier venu ? Le roi dépêcha, alors, un mercenaire, recommandé pour ses nombreux talents. Sa mission était simple : rapporter l'élixir de vie ! Mais certains proches du roi, qui étaient dans la confiance, eurent comme un mauvais pressentiment sur les chances de succès de l'entreprise. Aussi firent-ils appel à votre compagnie...

Les héros

En plus de vos fiches de héros, munissez-vous des cartes suivantes :

• **Orlaf, Barbare humain**
Pilonnage, Frénésie (1), Coriace (1), Torche*.

• **Rordin, Guerrier nain**
Coriace(1), Frénésie (1), Endurant, Torche*.

• **Madriga, Patrouilleuse elfe**
Armure en soie d'araignée, Dans le mille (1).

• **Danor, Sorcier humain**
Magister, 2 Cristaux d'énergie de Puissance 1, 1 Cristal d'énergie de Puissance 2.

Sorts disponibles : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Cristallisation, Corrosion.*

* Equipement pour la règle optionnelle « L'obscurité ».

Le maître du donjon

Cartes d'ordre du Maître du donjon : **18**

Note : Cette aventure utilise les cartes de base, et les cartes du nécromancien du Maître du donjon, mélangées et tirées normalement.

Nombre d'ordres par tour : **2**

Limites

D'animation des morts :
Guerriers squelettes (max.4),
Archers squelettes (max.2),
Zombies en armure (max.2).

Conditions de victoire

Les héros : Tous les héros doivent s'échapper du donjon avec l'Elixir de Vie (*sous sa forme jeton uniquement*).

Règle de l'élixir de vie : Si les héros trouvent l'élixir de vie, ils obtiennent le jeton « élixir de vie » (p12). La carte « élixir de vie » est donnée, en remplacement du jeton, uniquement si elle est bue pour que l'utilisateur puisse en connaître ses effets.

Le Maître du donjon : Mettre un des héros Hors de Combat, ou empêcher les Héros de gagner avant la fin du temps imparti.

REGLE OPTIONNELLE : « L'OBSCURITÉ »

Pour ce scénario, chaque pièce du Donjon est considérée comme plongée dans l'obscurité.

MOUVEMENT DANS L'OBSURITÉ

- 1 - Le mouvement des Héros évoluant dans le noir est réduit à 2 (marche à tâtons).
- 2 - Les Boss et les Serviteurs s'activent instinctivement quand les héros entrent dans leur limite de déplacement.
- 3 - Si une figurine (Boss ou Serviteur) est dans l'arc avant d'un héros, elle est visible pour ce héros (et inversement).

COMBAT DANS L'OBSURITÉ

- 4 - La Défense et l'Attaque de chaque Héros sont réduites de 1 dé.
- 5 - Les combats, les tirs ou les sorts nécessitant une ligne de vue sont assujettis aux zones lumineuses et/ou à la proximité entre figurine (voir 3).

EFFET DE LA LUMIÈRE

- 6 - Les Héros éclairés (à l'aide d'une torche, par exemple) sont prioritairement pris pour cible.

**REGLE SPECIALE :
PORTE (P1)**

Une fois que tous les héros ont investi le couloir principal, l'entrée sera bloquée, de l'extérieur, par un éboulis de pierres. Le passage sera donc condamné.

**REGLE SPECIALE :
COFFRES**

Coffre C1 : contient l'élixir de vie et un parchemin « dissipation de protection » (voir sort du même nom).

Coffre C2 : contient Le bouclier poli.

Coffre C3 : 2 potions de guérison supérieure.

**REGLE SPECIALE :
COULOIRS MOBILES**

Un effet se déclenche à chaque fois qu'une porte ordinaire (2-2) s'ouvre. Les 4 couloirs orange sont mobiles et ont, chacun, 2 emplacements possibles. Lancez 1D6. Pour chaque résultat impair, les 4 couloirs bougent en même temps, sur leur seconde position. Sur un résultat pair, les couloirs orange restent en place.

Si une figurine est sur l'un des couloirs, elle se déplace avec. Sans couloir, il n'existe aucune ligne de vue entre les salles.



**REGLE SPECIALE : MECANISME
DES COULOIRS MOBILES (M1)**

Au prix d'une action, un héros au contact de la roue murale, bloque ou débloque les couloirs dans leur position actuelle.



REGLE SPECIALE : DELIVRER ALLY

Au prix d'une action, un héros au contact de Ally, libère l'aventurière mercenaire. La fiche de Ally (page 6) sera confiée au joueur du héros.

Le MD veillera à ce que Ally ne fasse aucun acte héroïque (sauf pour sauver sa propre existence). Délivrer Ally et la faire sortir du souterrain, permettra aux héros de gagner 1PO chacun, à la fin de l'aventure.

REGLE OPTIONNELLE : REJOUABILITE

Si vous avez déjà joué ce scénario ou si vous êtes en mode solo : À l'ouverture d'une porte latérale (2-2), tirez la salle (3x4) attenante au hasard d'un Dé à 8 faces (relancez si celle-ci est déjà placée). Placez-y les meubles et les créatures uniquement si une ligne de vue est possible.

ASTUCES TACTIQUES

- Il n'est pas nécessaire d'ouvrir toutes les portes latérales du couloir principal, dès lors qu'un héros est en possession de « l'élixir de vie ».
- Délivrer Ally (dans sa version légendaire, voir page 5) peut être un atout non négligeable : elle pourra se joindre momentanément au groupe et ainsi augmenter le nombre d'actions des Héros.
- « Courage, fuyons ! » est la devise à suivre dans la salle du Basilic. Pour dégager la porte de sortie, un héros pourra tenter d'attirer le Basilic de l'autre côté de la ligne des guerriers nains pétrifiés.

Note : Cette aventure utilise certaines cartes du compagnon de l'Aventurier (objets, sorts, etc.).

Par la suite...

Danor s'était assis sur une pierre pour reprendre son souffle. Le groupe marchait à vive allure depuis le souterrain et il était plus que temps de faire une pause. Les questions se bouscuaient dans son esprit. En évoquant la bête en mouvement avec toutes ces salles et ce mécanisme, on pouvait observer, une dernière fois, les prouesses Architecturales du savant. Mais quelle était la véritable raison de cet ouvrage ?

Qu'est ce qui avait bien pu pousser l'érudit à vouloir rester dans cette zone inhospitalière, une fois ses travaux achevés ? Tant de questions et si peu de réponses.

Danor en était arrivé à la conclusion que le savant n'était pas parvenu à réaliser le précieux élixir, un ersatz tout au plus. Et que, conscient de son échec, cela aurait fini par le ronger, jusqu'à s'emmurer avec la bête.

Rordin, toujours pragmatique, fit remarquer que l'heure n'était pas au camping et qu'il fallait quitter ce marais nauséabond au plus vite. Alors tous reprirent la route vers le point de rendez-vous, où une garnison du roi les y attendait.



Ally

Voleuse halfling



CAPACITÉ : CROCHETAGE

Chaque fois qu'une figurine dotée de la capacité *Crochetage* utilise l'action de son tour pour essayer d'ouvrir un verrou, la valeur de ce dernier est diminuée de 1. Quand cette valeur tombe à zéro, le verrou s'ouvre. S'il s'agit d'une porte, elle est retirée. S'il s'agissait d'un Coffre au trésor, le Héros qui l'a ouvert prend tous les objets qu'il contient.

EXPLOIT : EN TOUTE SIMPLICITÉ

Une fois par partie

Ally peut se déplacer d'au maximum 3 cases en suivant les règles normales, puis ouvrir un unique verrou ordinaire adjacent quelle que soit sa difficulté.

MOUVEMENT :



DÉS DE COMBAT :



DÉS DE TIR :

◆ PORTÉE COURTE



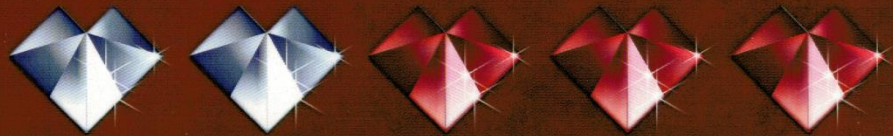
ARMURE :



La fiche de Ally et sa figurine sont disponibles dans l'extension « Le Tyran de Halpi ».

Ally légendaire

Voleuse halfling



CAPACITÉ : CROCHETAGE

Chaque fois qu'une figurine dotée de la capacité *Crochetage* utilise l'action de son tour pour essayer d'ouvrir un verrou, la valeur de ce dernier est diminuée de 1. Quand cette valeur tombe à zéro, le verrou s'ouvre. S'il s'agit d'une porte, elle est retirée. S'il s'agissait d'un Coffre au trésor, le Héros qui l'a ouvert prend tous les objets qu'il contient.

AGILE

Si la figurine subit une ou plusieurs touches durant un Combat, lancez 1 dé avant de calculer les dégâts. Sur un résultat de 6, la figurine n'est pas blessée. Au lieu de cela, elle se Désengage immédiatement. Considérez que toutes les Attaques gratuites possibles échouent. Si la figurine n'a pas la place nécessaire pour se Désengager, elle subit normalement les dégâts.

EXPLOIT : EN TOUTE SIMPLICITÉ

Une fois par partie

Ally peut se déplacer jusqu'à 3 cases au maximum, puis ouvrir un unique verrou ordinaire adjacent quelle que soit sa difficulté.

MOUVEMENT :



DÉS DE COMBAT :



DÉS DE TIR :

◆ PORTÉE COURTE



ARMURE :



La fiche du Boss

Moorwurm'loch Basilic



CAPACITÉ : REGARD PÉTRIFIANT

Si l'axe de l'arc avant du Basilic se situe dans celui d'une figurine à portée courte et qu'il existe une ligne de vue entre les deux, il peut utiliser son action pour la forcer à lancer 1D6 afin de résister à son regard pétrifiant :

- 1-2 : la figurine résiste à la pétrification. L'effet est annulé.
- 3-4 : la figurine se transforme progressivement en pierre. Elle obtient immédiatement Armure+1 et son Mouvement comme ses dés de combat sont réduits à 2. Pour 1 action, lors de sa prochaine activation, elle pourra relancer 1D6 pour résister à cet effet.
- 5-6 : la figurine est pétrifiée. Elle ne peut pas se déplacer ni combattre et obtient Armure 5. L'effet peut être dissipé comme s'il s'agissait d'une

protection magique de puissance 3 (par Dissipation de protection, de la magie ou rupture des sceaux).

Le Basilic résiste de la même manière s'il est confronté à son propre regard.

CAPACITÉ : PROJECTION DE VENIN (1)

Le Basilic peut effectuer une attaque de tir à portée courte sur une figurine en lui projetant un venin corrosif. La figurine touchée par cette attaque, subira au début de sa prochaine activation un nombre de touche supplémentaire correspondant au niveau de la capacité.

CAPACITÉ : GRAND

Le Basilic est une Grande créature.



Le fichier 3D imprimable (.stl) de la figurine du Basilic est disponible sur le site THINGIVERSE : « D&D Basilisk miniature by Interitusdei ».

Les serviteurs

FIGURINES				NIVEAU	PROFIL	NOTES
Essaim de chauve-souris	6	2	1	2	Rusé	Vol plané, Blessures (3)
Araignée géante	5	3	1	2	Rusée	Blessures (2)
Rat géant	5	2	1	1	Rusé	Furtif
Zombie en armure	4	2	3	2	Mort-vivant	Horde, Zombifié
Spectre de l'érudit	4	2	5	2	Mort-vivant	Immatériel
Guerrier Squelette	4	2	2	1	Mort-vivant	Squelettique
Archer Squelette	4	2 3(PL)	1	2	Mort-vivant	Squelettique

Les figurines sont celles de la boîte de base « La quête du roi nain » et de l'extension « La forteresse noire »

Les cartes « objet »

TORCHE



Permet de voir jusqu'à 3 cases dans l'obscurité, autour du porteur. Retournez la carte pour éteindre la torche.
Nécessite l'utilisation d'une main.

◆ ◆ ◆

L'obscurité ne chasse pas l'obscurité, seule la lumière peut le faire.

Martin Luther King

◆ ◆ ◆

OBJET



BOUCLIER POLI



Renvoie le pouvoir pétrifiant d'un regard à l'envoyeur.
 Permet au porteur du bouclier de relancer un jet raté de défense.

◆ ◆ ◆

Et si tu regardes longtemps un abnne, l'abnne regarde aussi en toi.

Por-dela Bien et Mal - Nietzsche

◆ ◆ ◆

OBJET



**PARCHEMIN
DISSIPATION DE PROTECTION**



Usage unique.

N'importe quelle figurine peut déclencher le sort inscrit sur ce parchemin, en le lisant à voix haute. L'effet est identique au sort « dissipation de protection », de la magie commune.

◆ ◆ ◆

Deviens ce que tu es.

Nietzsche

◆ ◆ ◆

OBJET



ELIXIR DE VIE



Usage unique.

Si le Héros reçoit une blessure finale, l'élixir de vie peut être utilisé pour éviter d'être mis hors de combat. Puis il retire immédiatement tous les marqueurs Blessure de sa fiche de Héros.

◆ ◆ ◆

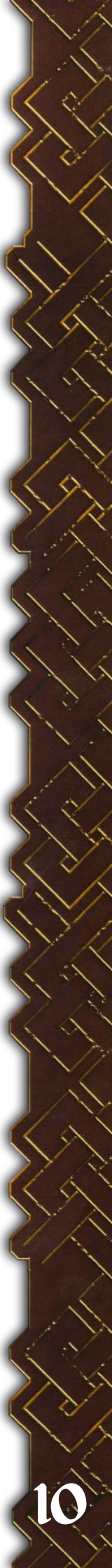
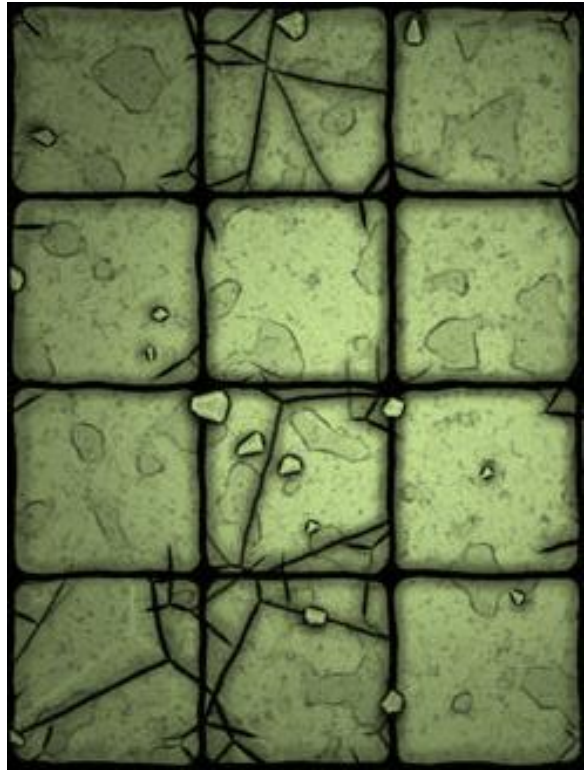
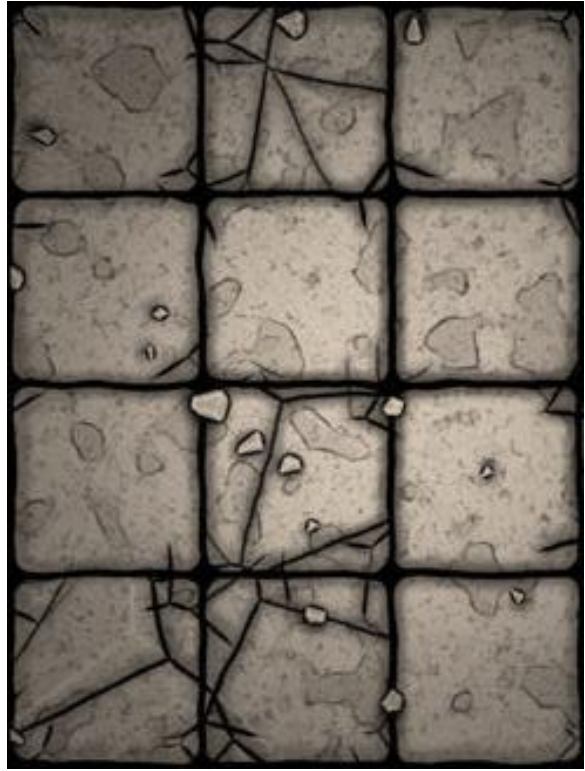
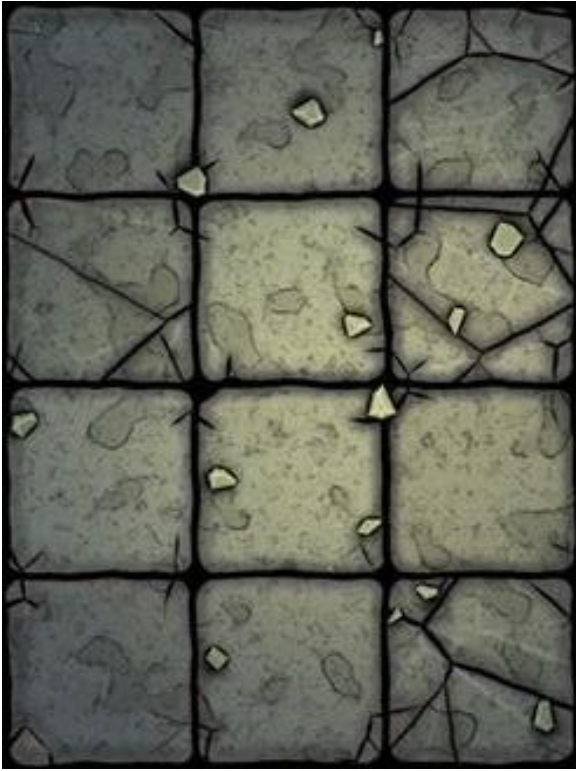
Petit s'en fait qu'il ne l'ochist.

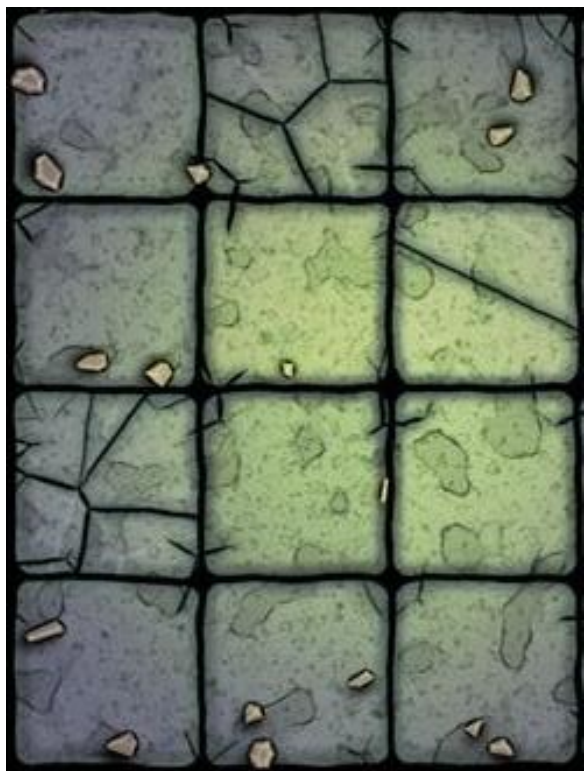
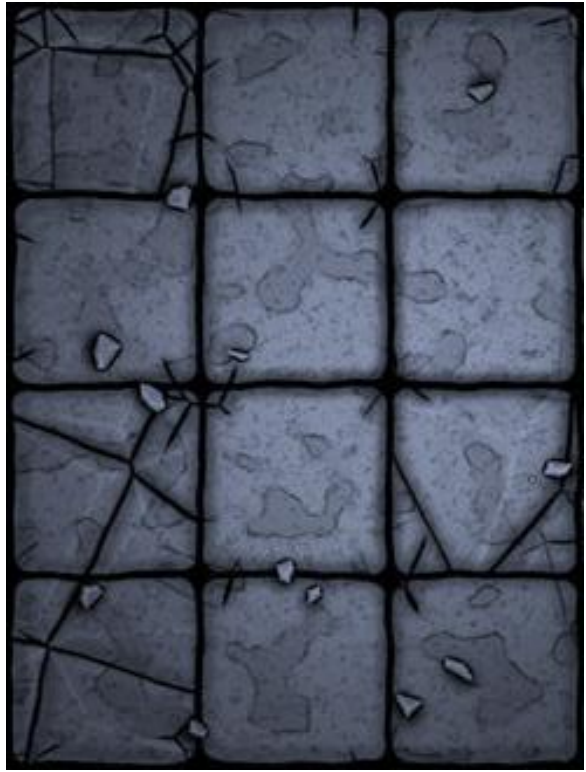
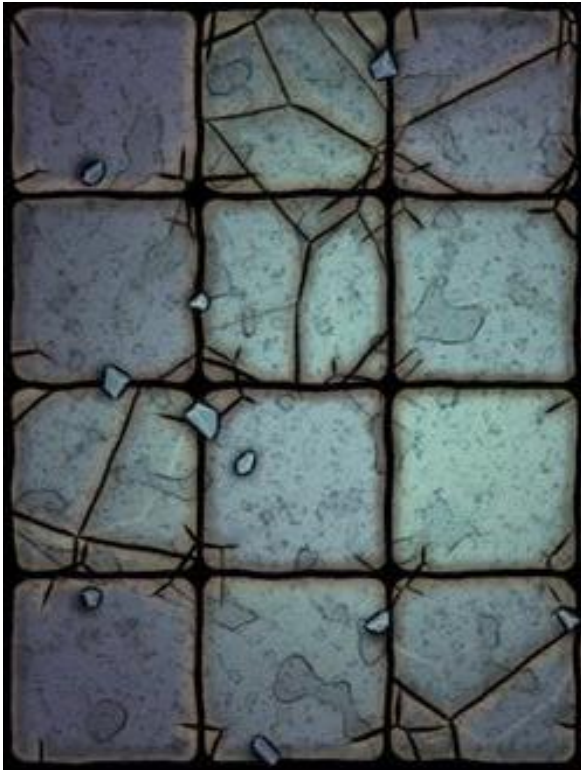
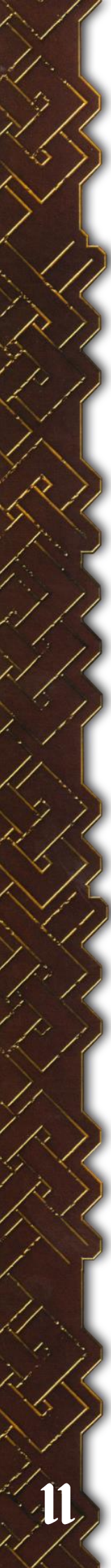
Roman de « Tristan » en prose

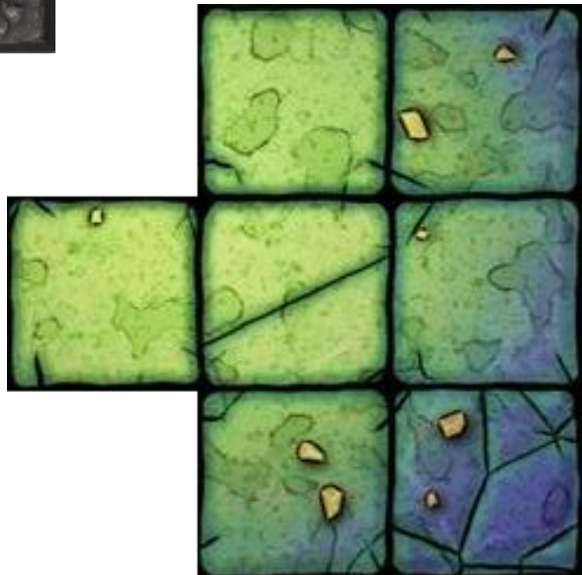
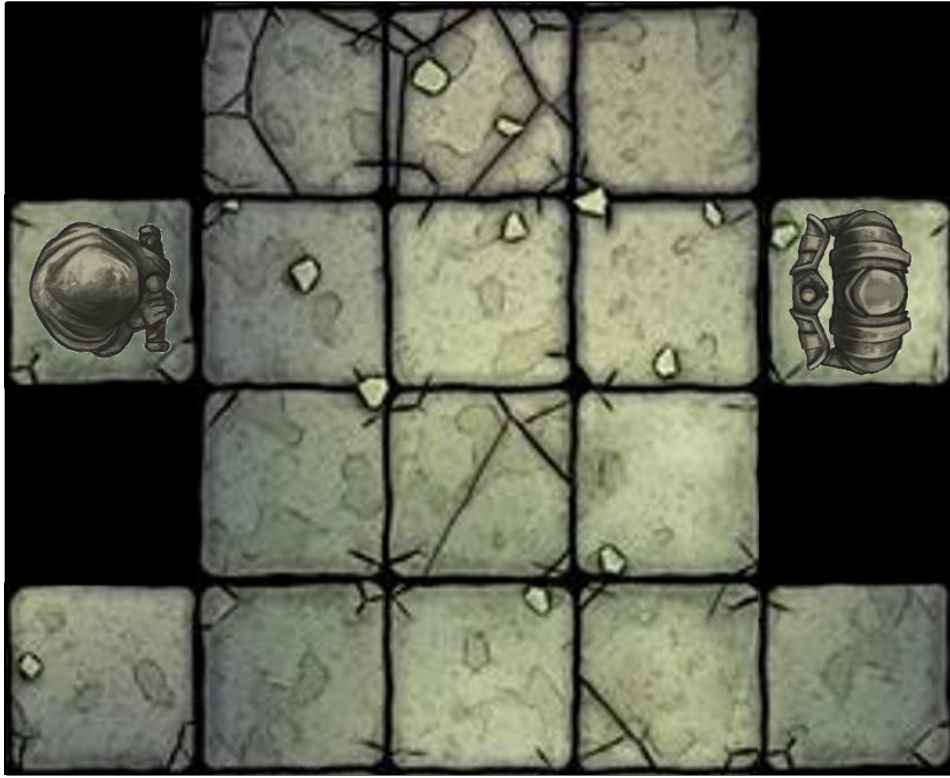
◆ ◆ ◆

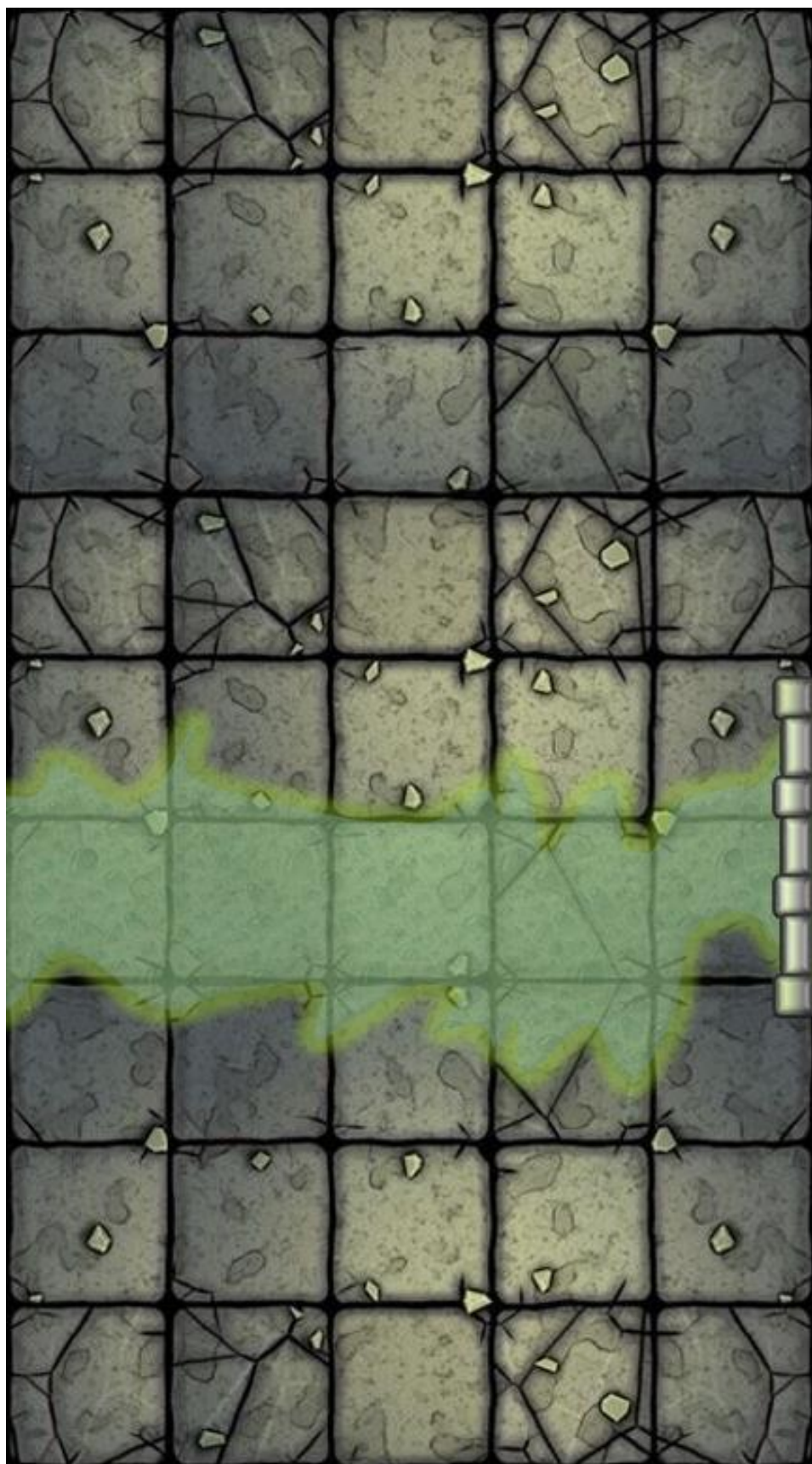
OBJET

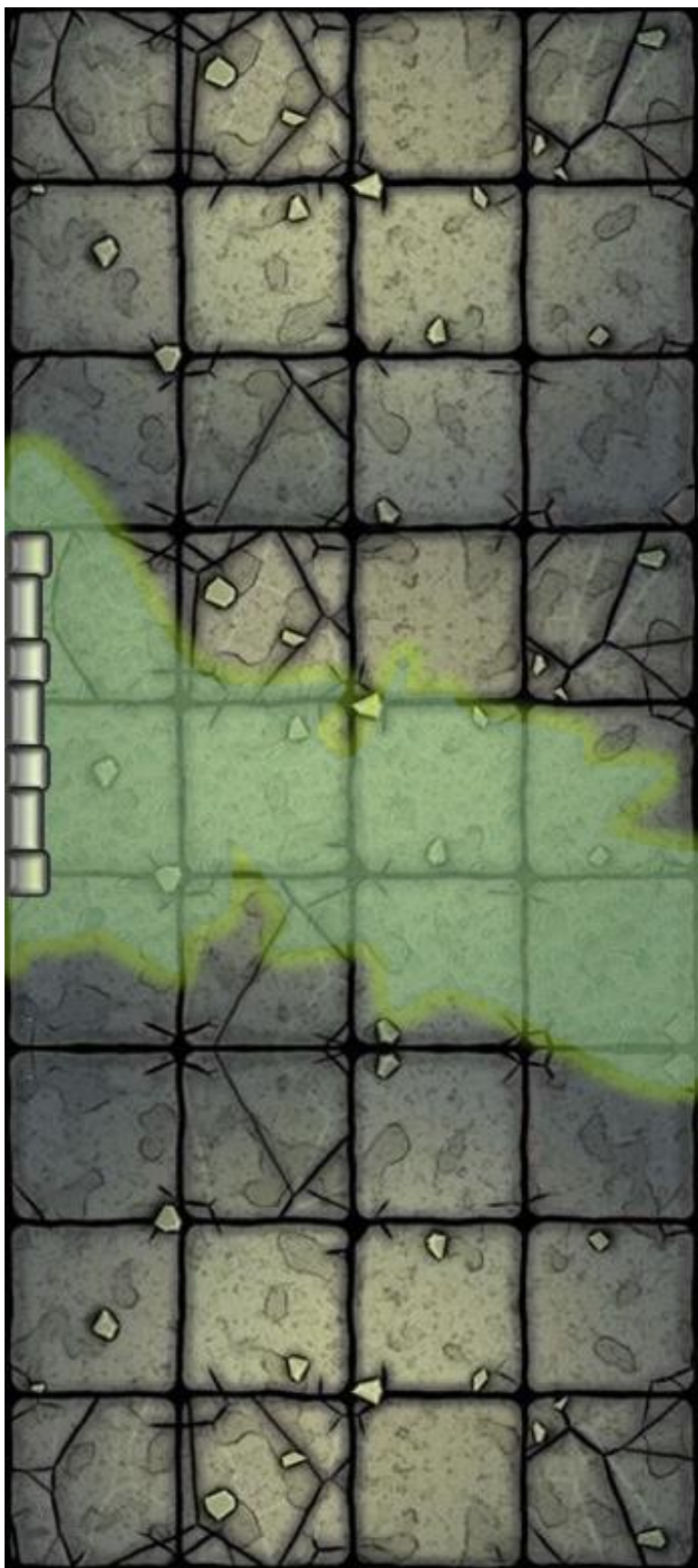












Suite à venir



Le Rankgourd

Un scénario original de Stéphane Pilorget

Les joueurs sont invités à « jouer » cette saynète avant le début de la partie :

Madriga – Vous n’aurez pas fini de me surprendre maître nain! Comment arrivez-vous à nous suivre dans ces marais sans vous enfoncer dans la lise ? Remarquez que je garde continuellement un œil sur vous depuis notre départ du souterrain, car vous auriez tôt fait de disparaître !

Rordin – Il est vrai que je n’ai pas votre talent pour compenser la lourdeur de vos sarcasmes avec la légèreté de vos pas. Cependant, je m’emploierais volontiers à vous raccourcir, longue jambe, si vous vous évertuez à continuer dans cette voie.

Danor – Holà, Rordin ! gardez plutôt votre belle énergie pour vous débarrasser de ces algues phosphorescentes car vous brillez comme un lampyre. Je gage que cela ne vous soit

d’aucune utilité, sinon de vous annoncer comme une cible évidente à un ennemi potentiel. Et je ne serais pas surpris d’en voir quelques uns dans cette région du monde.

Orlaf – Pourquoi ai-je l’impression que vous ne nous dites pas tout, Danor?

Danor – Eh bien, cher Orlarf, si on en croit les archives de la grande bibliothèque de Therennia Adar, ce marais pourrait nous réserver bien des surprises. On y rapporte, entre autres, qu’il n’y aurait pas un marais, mais deux ! Un endroit et un envers, en quelque sorte... Une face plus sombre que l’autre... Donc sans algue luisante, maître Rordin... Ce qui, pour vous, est plutôt encourageant, n’est-ce pas?

Rordin – Balivernes ! Ce sont là des contes à dormir debout

consignés par quelques oreilles pointues, un soir de ribote !

Madriga – Des contes ? Prêtez donc la vôtre, d’oreille ! Et dites-moi ce que vous constatez au lieu de nous assourdir par vos fadaises.

Rordin – Je ne vois pas ce que ce borbier infect pourrait nous raconter. D’autant que l’on entend absolument rien !

Danor – Et vous trouvez cela normal ? Depuis le début de notre petite conversation, le marais s’est tu. Ne l’avez-vous pas remarqué ?

Alors, soyez donc sur vos gardes ! Et sachez que le mal, qui est à l’œuvre de ce côté-ci du marais, peut se manifester sous bien des aspects. Suivez mon conseil : restez sur le chemin tant que vous le pouvez. Et priez pour qu’il ne nous arrive rien de fâcheux.