



LES RÛNES D' OUBLI

UNE AVENTURE POUR DUNGEONSLAYERS PAR CHRISTIAN KENNIG POUR DES NIVEAUX 1-4
TRADUCTION PAR NICOLAS MALACHER

Idéalement, cette introduction devrait être jouée séparément pour chaque joueur. Les aventureux personnages, qui ne se connaissent pas, arrivent à l'auberge "l'Orée de la Forêt", espérant apprendre quelques rumeurs ou être engagé par un marchand itinérant. Dès qu'un personnage entre dans l'auberge, cette introduction se termine.

CE QUE LES JOUEURS NE SAVENT PAS (ENCORE) :

Une fois dans l'auberge, les personnages font connaissance et sont engagés par un marchand nommé Harringer pour retrouver un tableau de valeur dans le repaire du défunt Archimage Fandorai. Harringer paiera 100PO pour le tableau. Après une nuit de repos, grâce à la bourse de Harringer, les personnages mettent en route pour le repaire de Fandorai avec la carte qui leur a été fournie.

1. HALL DE L'OUBLI – Les personnages se réveillent dans cette pièce l'un après l'autre (COR+ROB), ayant apparemment été inconscient. Ils ignorent où ils sont, comment ils y sont arrivés, ou qui sont les autres – leurs souvenirs s'arrêtent après leur entrée dans l'auberge (ce qui s'est produit la veille). Ils sont apparemment entrés par le **2**. Un test de Perception dans le passage **A** révélera de petites runes magiques. Les Lanceurs de sorts peuvent ressentir le faible picotement de la magie par le toucher (ESP+AUR+4) et peuvent tenter d'analyser la magie (ESP+RAI+4) :

Les runes lancent habituellement un puissant Sort d'Oubli sur quiconque passe dessus. Le sort rend quiconque inconscient et amnésique – même les actions basiques comme marcher ou manger.

Cependant, le sort s'est affaibli avec le temps et a épuisé ses dernières réserves d'énergie sur les personnages, et ils ont oubliés plusieurs jours ou heures. Le sort servait à l'origine à incapaciter les voleurs en l'absence de Fanorai.

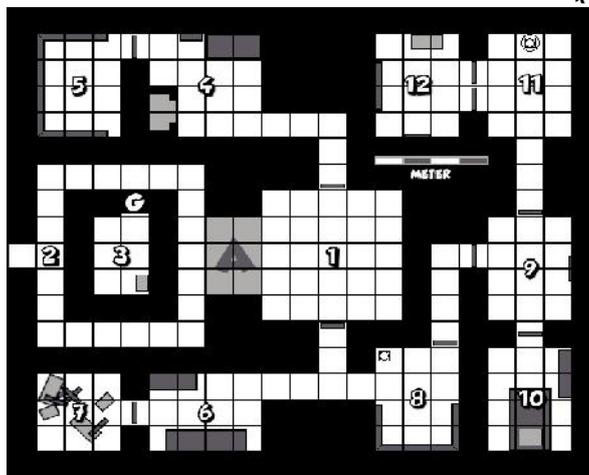
2. ENTRÉE – Les personnages ont laissés des traces dans la poussière venant de l'entrée, qui est bloquée par des rochers et des arbustes près du petit étang au pieds de la montagne.

LA CARTE

L'un des personnages tient une carte non familière : elle montre l'auberge "l'Orée de la Forêt", avec un "X" marqué sur la forêt au nord-est. L'inscription à côté du "X" dit : "Repaire de Fandorai aux pieds du Mont Fir près de l'Étang Silencieux – 4h à pieds". Sur le bord inférieur de la carte, une note écrite de la main du personnage mentionne "Nu – Troll – Rouge et Noir" (c'est la description du tableau par Harringer).

3. CHAMBRE SECRÈTE – Les personnages n'ont pas remarqués cette chambre lors de leur première entrée. Elle est vide, mis à part un petit coffre avec deux Potions de Soins rouges.

4. CUISINE – Une vieille cuisine poussiéreuse avec un foyer et une cheminée, ainsi que des pots et des casseroles. Fandorai est mort à l'étranger, mais toute nourriture avait été enlevée avant son départ.



5. GARDE-MANGER – La poussière est tout ce qui remplit ces étagères vides.

6. LABORATOIRE – Sous la poussière, on peut trouver un laboratoire complet (test

d'Alchimie +1), un dictionnaire (Education +1), 24 Pilules dans une boîte (chacune guérit 2PV), une Potion orange (transforme l'utilisateur en changeforme munit d'appendices flexibles pendant d20 minutes), deux Potions de Lévitiation vertes et quatre Potions de Régénération bleues.

7. VIEILLE PIÈCE DE STOCKAGE – Sous une pile de rebuts (chaises cassées, vieilles étagères etc.), il y a une jarre avec un **Cerveau Tentaculaire** enfermé depuis des siècles (voir DS p.16). Il attaquera avec son Rayon Mental avant d'être découvert.

8. La "Bibliothèque" – Un seul rayonnage – la plupart des livres sont plutôt délabrés, seulement 5 sont toujours lisibles (Chevalier et Troll, Cronk le Barbare, Etymologie, Ecologie et Biologie des différents types de Limaces du Jardin, Science des Couleurs et un livre de Cuisine Elfique) tout comme les parchemins de sorts : Halte!, Flèches de Ténèbres, Bouclier Magique et Lévitiation. Dans un coin de la pièce se trouve une statue de Im de haut de nu en train de lire (60PO).

9. ANTICHAMBRE – Il s'y trouve un tableau représentant un Dragon sur un des murs (120PO).

10. CHAMBRE À COÛCHER – La cantine au pied du lit contient des chiffons moisis et une Robe de Foudre en bon état.

11. LE GARDIEN DU TRÉSOR – La statue d'un chevalier (**Golem de Pierre**, DS p.16) se trouve contre le mur opposé à l'entrée. Il attaquera s'il subit des dommages ou si la porte vers **12** est ouverte.

12. TRÉSOR – Un coffre contenant 410PO, une Potion de Force jaune (FOR+6, d20 rounds), une Épée Courte Magique +1, une Cotte de Maille Magique +1, une Broche en forme de chouette (RAI+1), Anneau (Chaîne d'Eclairs x1/jour),

Anneau de Protection +1, et un Anneau de Changement de Sort. Sur le mur est accroché le tableau recherché, "La Nue et le Troll" (480PO).