

# **Le testament d'Albus**

Réalisé par  
**Mathieu Bordeleau**  
**(Delisk)**

Une aventure pour la seconde édition de  
*Donjons & Dragons version avancée*  
(AD&D)

# **Le testament d'Albus**

**1**

---

## **Table des matières**

<b>INTRODUCTION</b>	<b>2</b>
PRÉFACE A L'AVENTURE	2
L'ARRIVÉ DES PERSONNAGES	2
<b>LA RENCONTRE AVEC SIR MASO</b>	<b>2</b>
<b>NPC (PJN) MAJEURS</b>	<b>3</b>
SIR MASO (L'HÉRITIER)(NEVEU D'ALBUS)	3
(DRICK ET DRACK)(GARDE DU CORP)(JUMEAUX)	4
AUTRE NPC (PJN)	5
<b>RUMEURS</b>	<b>6</b>
<b>LE MANOIR</b>	<b>7</b>
REZ DE CHAUSSER	7
PREMIER ÉTAGE	8
DEUXIÈME ÉTAGE	9
SOMMET DE LA TOUR	10
CAVE (SECRÈTE)	11
<b>LE RETOUR DES PERSONNAGES</b>	<b>12</b>
RETOUR AU VILLAGE	12
DEUXIÈME RENCONTRE AVEC SIR MASO	12
FIN 1 (LE TESTAMENT EST RETROUVER)	12
FIN 2 (LE TESTAMENT N'EST PAS RETROUVER)	12
<b>LE TESTAMENT</b>	<b>13</b>
<b>NOTES SUPPLÉMENTAIRES</b>	<b>14</b>

---

## Introduction

Cette aventure est destinée a des personnages de niveaux 1 à 3. Les noms des NPC (ou PJN) peuvent être changé sans problème.

## Préface a l'aventure

L'aventure se déroule 5 mois après la mort d'un riche marchand, la mort est de cause naturels. L'héritier (Sir Maso) tarda a venir et la maison resta abandonner. Depuis peu de temps certaine personnes disent que la maison sert de repaire a certaines créatures.

L'héritier est ressemant venu au village réclamer son due, le notaire lui annonça alors que le testament est rester dans la maison, et dans un endroit qu'il ne connaît pas, l'héritier se rappela alors ou le marchand cachait ses documents.

## L'arrivé des personnages

Les personnages se reposant dans la taverne du village (inventer une raison). Plusieurs rumeurs parlent de l'héritier et de son arrivée, circulent dans la taverne. Les personnages sont alors sont approcher par un des servant de Sir Maso. Celui ci leur proposera un certain travail bien payant, il n'en dira pas plus et inviteras les personnages a rencontrer Sir Maso.

## La rencontre avec Sir Maso

Sir Maso réside temporairement dans une chambre de l'auberge local, bien entendue il réside dans la plus luxueuse. La chambre est de grande taille et richement meublé, lit à baldaquins, bibliothèques, bureau, armoire, rideaux de soie...

Ses trois servant et ses deux gardes du corps occupent chacun une chambre normal. Deux de ses servent se trouvent toujours à la taverne du village, à la recherche d'aventuriers, ou de mercenaires.

Sir Maso offrira un total de 250 pièces d'or (au groupe et non par individu) pour le retour du testament de son oncle. Il montera la récompense a un total Maximum de 275 pièces d'or, si les personnages sont apte à marchander. Il dira que le testament est cacher dans la chambre du deuxième étage, près de la porte de l'escalier.

Si les joueurs sont peu nombreux (3 ou moins) Drick et Drack (les gardes du corps de Sir Maso) les aideront à condition que Sir Maso les payent.

## NPC (PJM) Majeurs

### Sir Maso (L'héritier)(Neveu d'Albus)

**Race :** Humain  
**Class** Nil (0)  
**Sexe :** Male  
**Âge :** 24 ans  
**AL** LN

**STR :** 12  
**DEX :** 12  
**CON :** 08  
**WIS :** 08  
**INT :** 10  
**CHA :** 08

**HP :** 6/6  
**AC :** 10  
**THACO :** 20

#### Description

Sir Maso, est un homme frêle et peu musclé. Ses cheveux sont très court et noir, ses yeux sont de couleur brune. Il est vêtu des vêtements de soie, et de rare (et chers) fourrures, il a des tendances vers des couleurs sobres et foncées, il porte souvent une cape de velours mauve, et une veste blanche. Il est très égocentrique, et ne pense qu'à ses propres problèmes. Il est des plus snob et semble croire que tous devraient l'obéir.

#### Équipement

- Plusieurs vêtements de haute qualité
- Plusieurs livres de différents sujets (principalement des romans)
- Plusieurs documents administratifs (comptes, lettres, rapports)
- Lettre du notaire lui annonçant la mort de son oncle
- Nécessaire de toilette
- 749 pièces d'or (dans son coffre fermé à clé)
- 67 pièces de platines (dans son coffre fermé à clé)
- Dague d'argent (il la garde toujours sur lui)

---

## NPC (PJM) Majeurs

### (Drick et Drack)(Garde du corp)(Jumeaux)

**Race :** Humain  
**Class** Guerrier (1) (1)  
**Sexe :** Male  
**Âge :** 21ans  
**AL** LG

**STR :** 14 14  
**DEX :** 10 10  
**CON :** 16 16  
**WIS :** 12 12  
**INT :** 12 13  
**CHA :** 13 12

**HP :** 10/10 10/10  
**AC :** 6 6  
**THACO :** 19 19

#### Description

Drick et Drack sont de véritable jumeaux. Ils sont solide et bien batie, leur musculature est prononcer, mais ils ne sont imposant. Leur chevelure est blonde et courte. Leur yeux sont bleu. Ils ont très fidèle l'un envers l'autre et ne se séparent jamais. Ils sont toujours prêt à adider ceux qui en ont besoins. Ils sont toutefois impatients. Il pourraient accompagner les personnages (si ils sont peu nombreux)

#### Équipement (Chacun)

- Pantalon et veste verte
- Épé longue (d=1d8)(Spécialiste)
- Bouclier moyen(AC -1)
- Armur de cuir clouter(AC 7)
- Dague
- Jeu de carte (Drack seulement)
- 17 pièces d'or

---

## NPC (PJM) Majeurs

### Autre NPC (PJM)

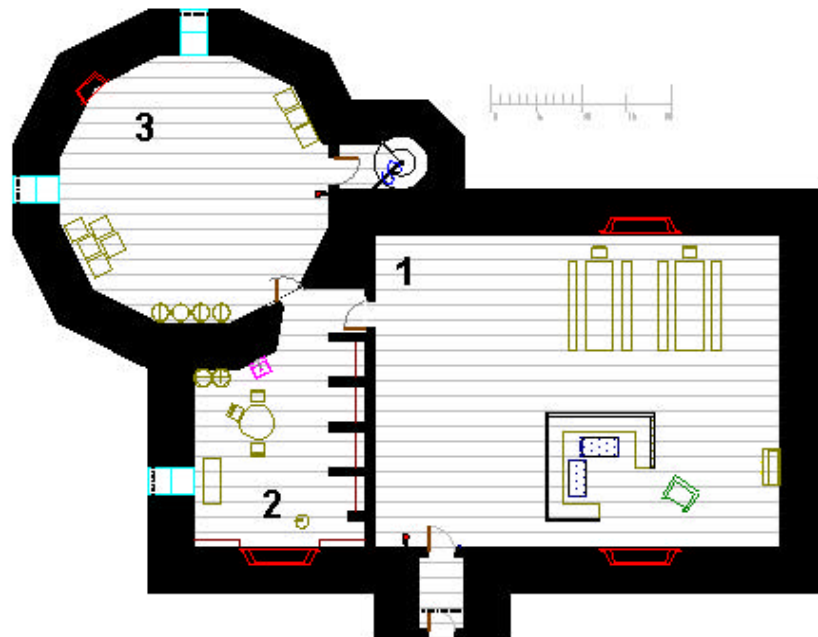
- Albus .....Le riche marchand décédé.(rencontre improbable)
- Égon.....Le notaire du village. Il suit les procédure à la lettre.
- Arion.....Ivrogne dans la taverne, il connait plusieurs rumeurs.
- Labatte .....Ivrogne dans la taverne, ancien ami d'Albus.
- Ristan.....Barman de la taverne, aussi le propriétaire.
- Roglio .....Proprétaire du magasin général, ancien ami d'Albus.
- Erico .....Servant de Sir Maso, très sérieux.
- Careck.....Servant de Sir Maso, Aproche les personnages.
- Daenos .....Servant de Sir Maso, n'aime pas boucoup son patron.
- Verta.....Ancienne domestique d'Albus.
- Silnia.....Ancienne domestique d'Albus.

## Rumeurs

- Sir Maso aurait fait banqueroute après avoir pris possession de l'entreprise de son père.
- Sir Maso n'est pas venu aux funérailles de Albus, il y 5 mois.
- Sir Maso serait le seul héritier, car Albus n'avait pas d'enfants.
- Albus aurait pensé à léguer sa fortune aux bonnes œuvres.
- La maison serait habitée par des bandits.
- La maison serait habitée par des monstres.
- La maison serait habitée par des orcs.
- Albus hanterait sa maison.
- Albus était un homme généreux.
- Le notaire aurait l'argent d'Albus, vu que celui-ci était souvent absent.

## Le manoir

### Rez de chausser



#### Salle1 (Grande salle)

Cette salle est la plus grande de tout le manoir. On y retrouve deux grande tables, et confortable divan. Le foyer pres du divan est alumer. La petite armoire est vide. 4 orcs se trouvent dans la salle, deux d'entre eux se reposent sur le divan. Les orcs (ils sont deux) sur le balcon du premier étage tireront des flèches si il en sont capable.

#### Salle 2 (Cuisine)

Le fourneau est alumé, mais personne ne se trouve dans la salle. Un la moitier d'un demi-elf repose sur la table (le reste est preque pret).

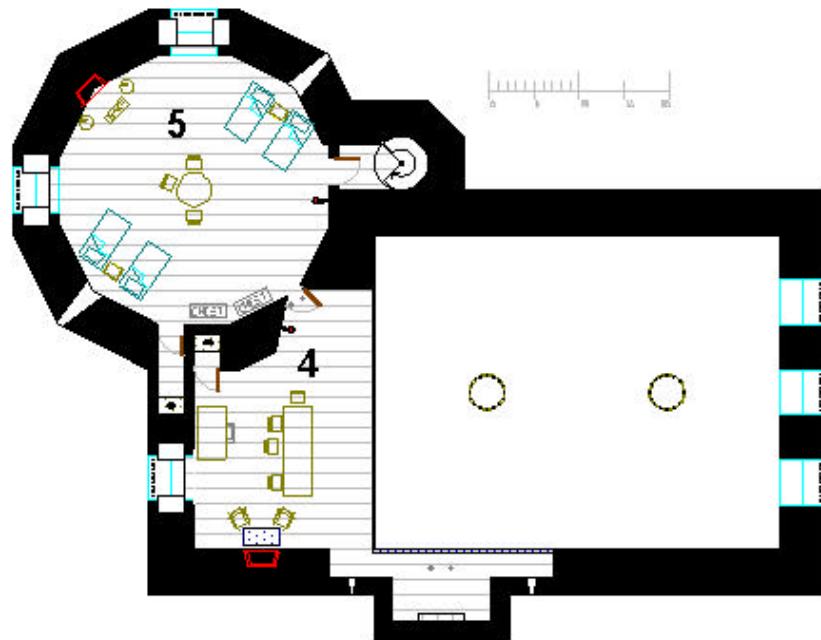
#### Salle 3 (Entrepot et escaliers)

Quelque caisse et tonneaux vidés de leur contenue se trouve dans cette salle. 3 orcs arriveront du haut des escaliers. La trepe secrète va à la cave.



## Le Manoir

### Premier étage



#### Salle 4 (Bureau)

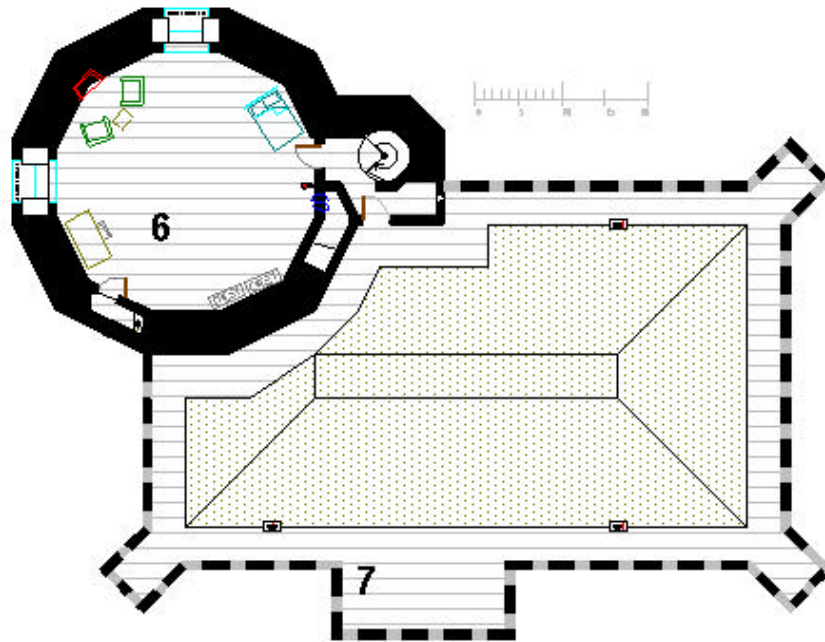
Cette salle possède une balustrade donnant sur le salon de premier étage. La table de bois est recouverte d'arme (masses, haches, épées) appartenant aux orcs. Le bureau est couvert de documents (compte, lettres, commandes) signés par Albus. L'armoire renferme d'autres documents (le testament n'est pas avec les documents) deux orcs se trouvent dans la salle. Un tableau de bois se trouve aussi dans la salle.

#### Salle 5 (Chambre à coucher des servants)

Cette salle comprend plusieurs meubles, tous en mauvais état. Cette salle n'est pas gardée, si les personnages viennent du rez-de-chaussée, sinon 3 orcs se trouvent dans la salle. Les lits sont défaits, et le foyer est éteint. Les deux bibliothèques sont vides. Un jeu de cartes et 15 pièces d'or se trouvent sur la table.

## Le Manoir

### Deuxième étage



#### Salle 6 (Chambre de Albus)

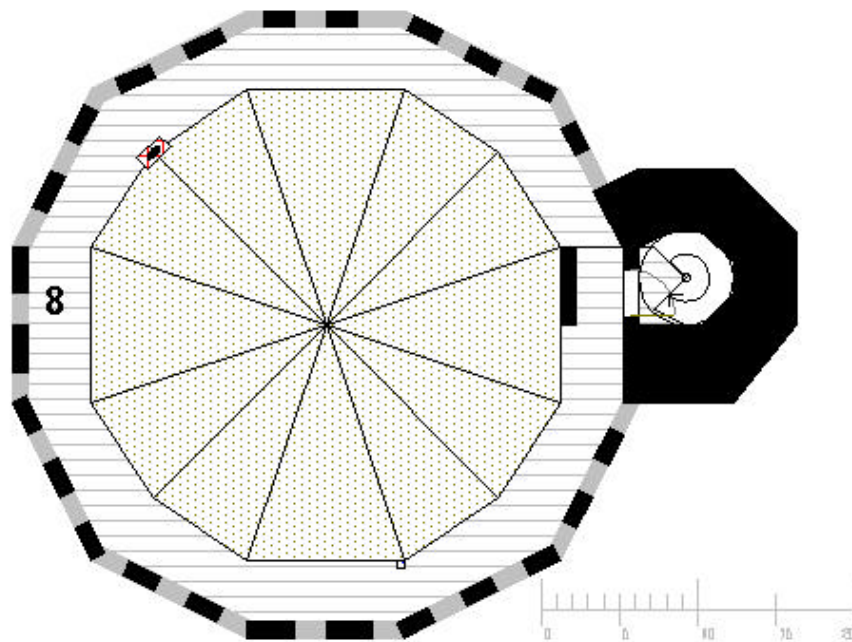
La chambre de Albus est la mieux décoré de tout le manoir. Les mur sont couvert de drapiseries, une bibliothèque bien garnie, un bureau et lit à baldaquins. 4 orcs se touvent dans cette salle, si il y du grabuge ceux du toit (il sont 2) viendrons à leur secours. L'aemoir contient quelques costumes. Le porte secrète donne sur une armoire contenant le **testament**.

#### Salle 7 (Toit et rempart)

Le toit, est garder par 2 orcs, ils font une petite ronde autour du toit. Ils sont armer d'arcs. le rempart est très mince, et si un combat se passe sur le toit il y a risque de chute.

## Le Manoir

### Sommet de la tour

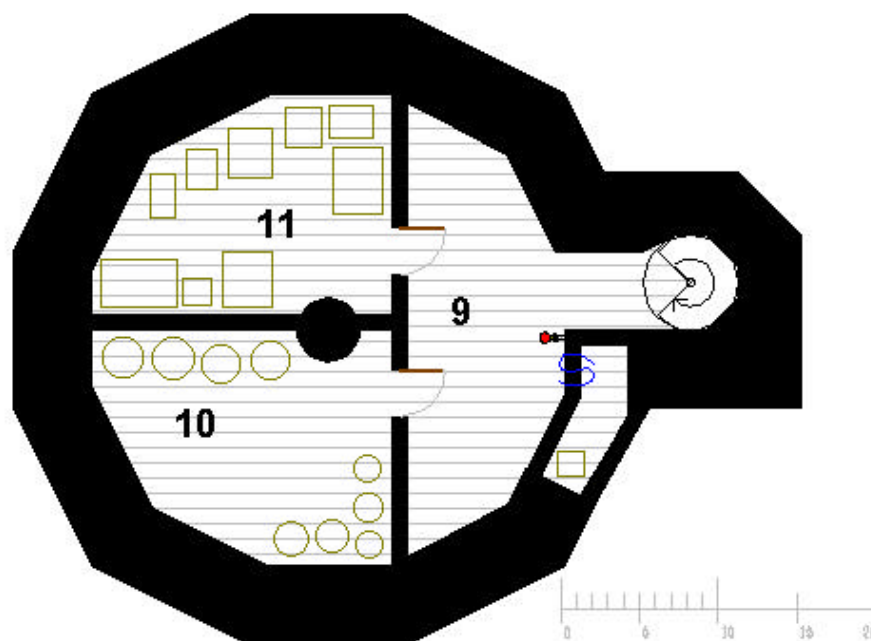


#### Salle 8 (Rempart de la tour)

Le sommet de la tour n'est pas gardé, il est très facile pour un voleur d'y grimper. La porte de l'escalier est briser. Un nid de faucon se trouve sur le toit. L'aigle n'attaquera que si il a une bonne raison de croire que les personnage en veule à ses œufs.

## Le Manoir

### Cave (secrète)



#### Salle 9 (entrée de la cave)

Cette salle (comme le reste de la cave) est dans n'est aucunement éclairer. Le bas des mur comporte quelque petits trou. La torche peut être allumer. Quelque rats se trouve dans la salle, il se sauveront si ont allume une troche. Le passage secret contient un coffre contenant une dague+1.

#### Salle 10 (Entrepôt)

Cette salle sert d'entrepôt, les caisses contiennent plusieurs marchandise de haute valeurs (soie, fourrures rare, velours) et quelque objets d'arts (tableau, statuette) le tout à une valeur de 7426 pièce d'or. La porte de cette salle est barré.

#### Salle 1 (entrepôt et cave à vin)

Cette salle contient plusieurs tonneaux, ils contiennent tous du vin, et d'autre boisson alcoolisé. 2 tonneaux comporte une inscription disant : Ne pas vendre.

## Le retour des personnages

### Retour au village

Dès qu'ils entreront dans le village, les personnages seront questionner par presque tous les habitants, vue qu'ils ne savait ce qui se passait dans la demeure d'Albus. si ils n'ont pas accompagnés les personnage, Drick et Drack, rejoindront les personnage, et leur demanderons de rencontrer Sir Maso, chez le notaire.

### Deuxième rencontre avec Sir Maso

En voyant les personnages Sir Maso ne dira que : « Il n'est pas trop tôt, j'ai failli attendre...pensez vous que je n'ai que cela à faire! » Le notaire (un peu secouer par Sir Maso) demandera poliment aux personnages : « Avez vous put trouvez les testament ?).

### Fin 1 (le testament est retrouver)

Sir Maso arrachera presque le testament des main du personnage qui aura le malheur de lui donner. Il ordonnera alors a son servent Careck de payez les personnages. Après que le joueurs seront payé, le notaire commencera à lire les testament à haute voix. (lire le testament)

A la fin de la lecture tous les serviteurs partirons à rire, Sir Maso sera complètement désemparer et ne bougera même pas, il ne dira que : « Je suis ruiné! ». Daenos rappellera alors que Sir Maso n'a pas payez ses serviteurs depuis un bout de temps. Drick et Drack inviteront les personnages, et les autre serviteurs, à la taverne pour fêter cette joyeuse conclusion.

*FIN*

### Fin 2 (Le testament n'est pas retrouver)

En apprenant que les personnage n'ont pas trouver le testament, Sir Maso piquera une rage noir, et engueulera les personnage comme du poisson pourrie. Les personnages ne seront évidemment pas payez. Sir Maso les jettera à la porte et annoncera qu'il fera appel à des mercenaire compétents.

*FIN*

## Le testament

Je commencerais par rappeler à tous ceux présent à la lecture de mon testament. Que j'ai toujours sus reconnaître les qualités et les défauts de ceux que je fréquentais.

Plusieurs d'entre vous savent que j'avais prévu léguer toute ma fortune à Sir Maso, mon neveu, vue que je n'avais pas de descendance.

Mais avec les année je découvris qu'ils n'est rien de plus qu'un jeune prétentieux, sans aucun sens des affaires.

Vue qu'il n'est aussi qu'un égoïste sans cœur, j'ai pris la décision de ne rien laissé a l'imbécile qui me sert de neveu.

L'intégrité de ma fortune, ira aux œuvre de charité de la région (orphelinats, aide aux démunies, temples). Je demande à mon notaire et ami de confiance, Egon, de bien distribuer ma fortune.

Sir Albus

## Notes supplémentaires

### Expérience

Les personnage recevront tous les points d'expériences normal, si ils ont retrouver le testament, il recevront 500 points supplémentaire. Si il ont trouver la cave (sans rien voler) ils recevront 200 point de plus.

### Trésor des orcs

Les orcs n'avait pas de trésor autre que les que les quelque pièces d'or qu'ils avait sur eux. Ils ont de 2 à 5 pièce d'or chaque (1D4+1).

### Marchandise

Si les personnage t'entraient de garder une partie de la marchandise trouver dan la cave (ou les documents) il pourraient être accuser de vol. Sir Maso ne laissera les personnage garder que l'argent trouver sur les orcs.

### Apparence du Manoir

Le manoir est fait de gros block de pierre, et donne l'apparence d'une petite forteresse. Un jardin se trouve près du manoir, mais il est laisser à l'abandon. Le manoir dans la foret, à environ 30 minutes de marche du village.

### Commentaire

Pour tous commentaires, vous pouvez me contacter par courriell à l'adresse suivante : [delisk@homail.com](mailto:delisk@homail.com) tous commentaires ou questions sont les bienvenues.

### Source des plans

Les plans du manoir, proviennent de la page de [Christopher A. Brooks, Raiders of The Lost dungeon](#). Elle ont toutefois été modifiées pour cette aventure.

### Ortographe et grammaire

Si vous désirez vous plaindre des mes fautes de français, ben allez chez le diable (tout autre démon peut fiare l'affaire).