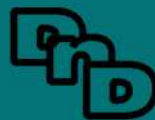


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LA CLEF DES CHAMPS



LA CLEF DES CHAMPS

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 5-7

PROLOGUE :

An 953, 1er cycle de Ferathar.

Le roi Teyrnon de la cité de Nirthos, a bien des soucis: en revenant de Mamonia, en bateau, avec sa fiancée: ils ont été attaqués en route.

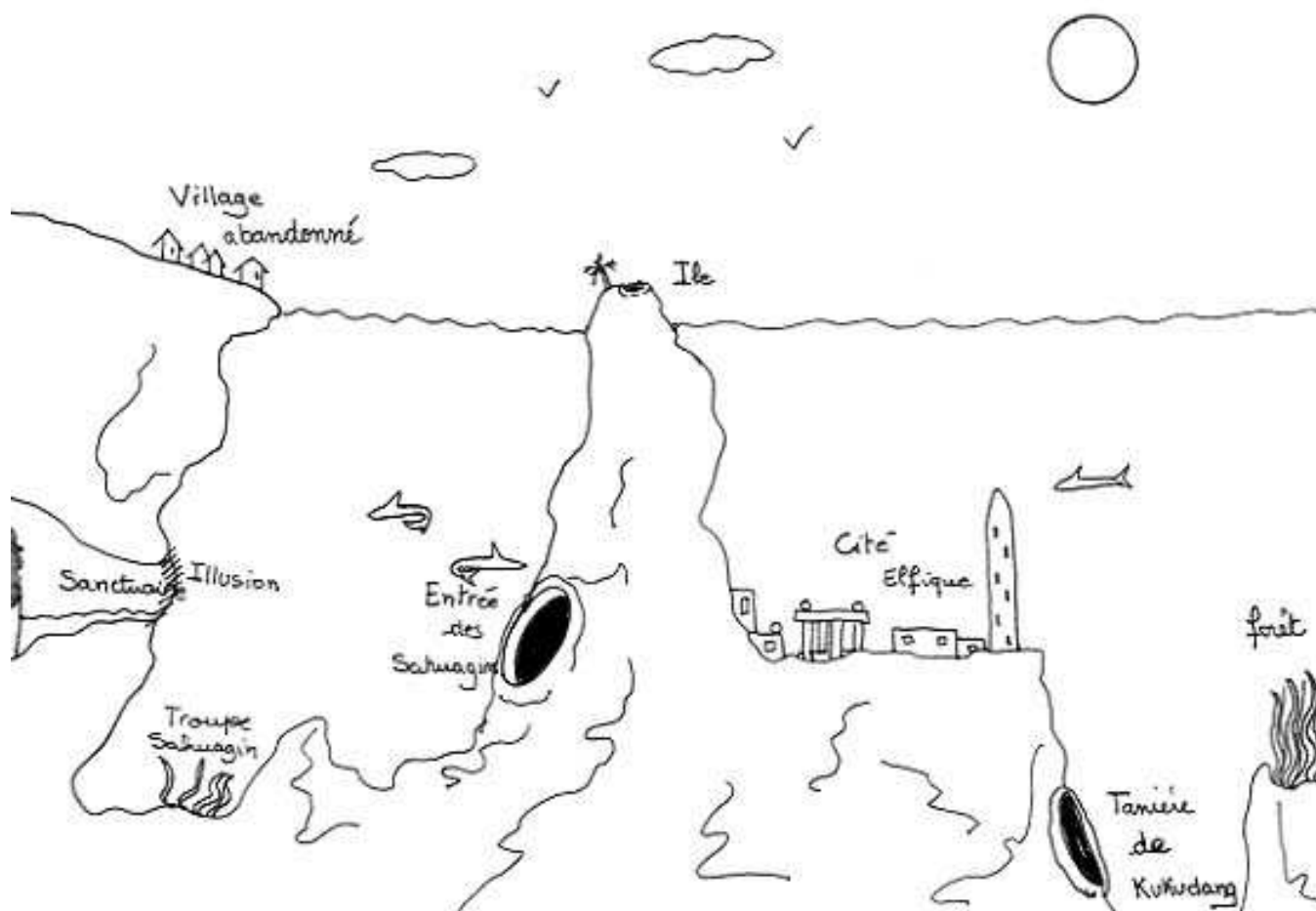
Le roi, sa fiancée et quelques nobles ont réussi à échapper au massacre, mais la dot de la jeune fille, et surtout la clé de sa ceinture de chasteté sont aux mains de ces brigands. Le problème est que cette ceinture est enchantée, et ne peut être enlevée autrement qu'en utilisant la clé, au risque de tuer la jeune princesse.

Le roi est trop lâche pour tenter de reprendre la clé aux brigands qui ont décimé son équipage aussi rapidement.

A bout de ressources, il se rend à la Cascade bleue, caverne sacrée où une eau bleue tombe dans un néant matériel, pour demander de l'aide à la déesse-mère.

C'est ainsi que les Pjs disparaissent de chez eux, décomposés en un nuage de poussière brillante et se retrouvent dans les terres de Nirthos, face à un roi heureux de leur laisser cette besogne.

LE VILLAGE ABANDONNE :



Les Pjs pourront se rendre compte de la désagréable compagnie de ce Roi.

Il a un goût épouvantable, et n'hésite pas à utiliser son pouvoir pour satisfaire ses caprices.

Nirthos, qui était jadis une cité prospère, est désormais affamée par les fantaisies de son roi.

Il ignore qui a attaqué le bateau, et regrette d'avoir perdu une si belle dot, Mamonia est une cité de

magiciens.

Il n'est pas capable de leur donner la moindre information et n'hésite pas à leur rappeler qu'ils sont obligés de l'aider s'ils désirent rentrer chez eux.

Un des nobles qui a survécu, mais garde une terrible blessure parle de monstres carnivores, l'attaque s'est passée près d'un village abandonné, qui se trouve à trois heures de cheval.

Le jeune homme dit s'appeler Kallum, il exprimera sa frustration d'avoir dû fuir, mais blessé il n'avait plus le choix.

Un jet sous la Sag permettra d'apercevoir une silhouette féminine les observer à distance.

Les Pjs partent donc vers ce petit village : il a l'air bien abandonné et semble avoir subi un tremblement de terre. Les murs de certaines maisons sont effondrés, et aucune végétation, ni être vivant n'est visible. Pourtant un vieil homme les accueillera. Oui, il habite ici et il sait pourquoi ce village jadis prospère est mort aujourd'hui.

Il leur racontera que c'est l'œuvre des "diables de la mer".

Il y a trois mois, par une nuit sans lune, ils sont arrivés dans le village et ont tout saccagé. Ils semblaient tuer par plaisir et volaient tout ce qui avait de la valeur. Ils emportaient des jeunes gens pour leurs jeux, ils les lançaient aux requins.

Et eux mêmes dévoraient les gens du village.

Le vieil ermite en a les larmes aux yeux. Le roi n'a pas voulu les aider à l'époque, ils n'étaient que des pêcheurs, des rien-du-tout.

Ils revinrent de nouveau une nouvelle nuit sans lune, et de nouveau ce fut un massacre, mais ils réussirent à fuir en brandissant des flammes.

Maintenant, plus personne ne vit dans ce village sauf lui.

Il est si vieux, qu'il n'a pas peur de la mort : il a vu ses fils se faire tuer par ces monstres. Et leur survivre est la plus terrible des situations.

En proie à son chagrin, le vieil homme retournera dans sa cabane en disant aux Pjs qu'il les voyait Repartir, après leurs jeux, en direction de l'île, sans doute est-ce là-bas qu'ils vivent.

Un jet sous la Sag réussi leur fera remarquer une jeune fille, à moitié plongée dans l'eau, qui essaie d'attirer leur attention.

MAYA, PRINCESSE ELFIQUE DES MERS

En se rapprochant, les Pjs découvriront qu'elle n'est pas humaine : sa peau est d'un vert doux tandis que ses yeux et ses cheveux sont d'un bleu profond. Elle semble jeune mais son regard témoigne d'une grande sagesse.

Elle s'appelle Maya, une elfe marine et les attendait.

Il y a trois lunes, son clan a subi une terrible attaque de leurs ennemis mortels : les Sahuagins. Des malantis se sont glissés parmi les elfes de la cité et ont saboté toutes les armes. Il n'y avait jamais eu de Sahuagins dans ces eaux auparavant, aussi quand ils attaquèrent, la surprise fut totale. Les guerriers firent face de leur mieux aux envahisseurs mais l'arrivée de leur chef, un dragon des profondeurs nommé Kukudang, acheva les dernières défenses des elfes.

Les rescapés se dissimulèrent dans la forêt tandis que l'ennemi fêtait sa victoire.

Les survivants ont peur à présent et sont à bout de ressources.

Les Sahuagins attaquent à présent les côtes et les navires qui passent près de ces eaux.



Oui, ils ont attaqué un grand navire, quelques jours auparavant, et ont emporté leur butin dans la grande grotte.

Mais elle, Maya, n'a pas perdu espoir : une légende parlait de cette invasion et de l'arrivée d'une aide terrestre.

Elle leur demandera s'ils veulent aider son clan avant de dévoiler la suite:

Il y a bien longtemps, les Drows volèrent leurs dons de magie, mais ils n'emportèrent pas toute la magie elfique des mers.

Des armures enchantées dorment dans le sanctuaire, elles furent fabriquées dans un métal trouvé au fond de l'océan : léger, modelable mais indestructible.

On leur donna la faculté de permettre aux terrestres de respirer sous l'eau, de communiquer par la pensée tout en bénéficiant d'une bonne protection.

Les Pjs ne pourront pas combattre les Sahuagins avec leurs armures, aussi revêtiront-ils celles des anciens, ce qui est un grand honneur.

Elle leur dira de conserver leurs armes magiques, car ils en ont peur.

Pour accéder au sanctuaire sous-marin, il faut que les Pjs plongent avec Maya. Des dauphins les aideront à descendre.

Jet sous la Con pour retenir leur souffle.

LE SANCTUAIRE SOUS-MARIN :

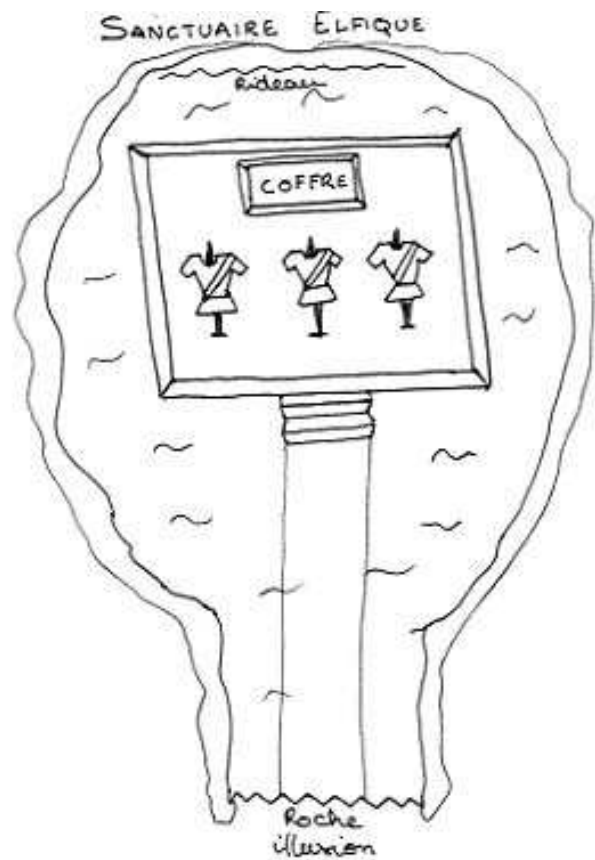
Pendant la descente, les Pjs pourront apercevoir des requins géants qui gardent l'entrée d'une énorme grotte. Mais il semble qu'ils ne les aient pas remarqué.

Maya s'arrête devant la paroi et commence à dessiner des signes magiques sur la pierre.

Quelques secondes après, la pierre a disparu pour révéler un passage non immergé.

Les Pjs peuvent respirer librement dans cet endroit.

Sur les parois du sanctuaire ont été peintes des scènes qui représentent l'amitié entre les elfes de la surface et ceux de la mer, le vol de la magie par les Drows, la naissance de la cité elfique sous-marine.



Le couloir mène à une salle : Trois armures elfiques trônent au milieu de la pièce, elles brillent doucement et éclairent les murs, qui cette fois racontent la naissance de ces armures, et leurs pouvoirs.

Le fond de la pièce est dissimulé par un rideau tissé en algues fines : Maya découvre le mur où les Pjs découvrent une scène d'invasion par des Sahuagins et un dragon, tandis qu'à la surface se trouvent les représentations des Pjs l'épée à la main. Plus bas, les armures du sanctuaire brillent comme si elles répondaient à l'appel des Pjs.

Cette scène semble avoir été dessinée il y a des siècles, ce ne peut être une supercherie.

Maya les regarde gravement et leur explique que c'est Ithilnaël, le fondateur qui eut cette vision de l'avenir, il repose à présent dans la crypte, qui est devenu l'autel de Kukudang. Puis elle leur demande de s'avancer vers les armures.

Elles se mettent à briller de plus en plus fort, les Pjs vont ressentir une douce chaleur les parcourir. Jet réussi sous le CHA.

Les armures s'élèvent seules et s'unissent avec les Pjs : ils se sentiront beaucoup mieux, plus aucun effet dû à la pression. Jet résistance sous la CON, -1 aux JDS.

Maya satisfaite sortira une antique robe du coffre, et la mettra sur elle.

Maintenant son rôle est fini, c'est à eux de remporter la victoire, elle ne peut rien faire de plus pour eux, si ce n'est prier.

Elle les attendra pour leur ôter les armures.

PREMIERE RENCONTRE

A leur sortie, les Pjs se trouvent nez à nez avec une troupe de reconnaissance de Sahuagins.

Ils pourront remarquer qu'ils peuvent manier leur arme assez facilement en dépit de la profondeur (les armes révèlent-elles un nouveau pouvoir?).

Les Pjs ont un malus de -1 au ThAC0 et aux dégâts.

Troupe de Sahuagins :

BARON SAHUAGIN: CA 5 ThAC0 16 PV 21 Dégats 1d10+1.

10 SOLDATS SAHUAGINS: CA 5 ThAC0 16 PV 13 Dégats 1d8.

Total PX: 2725

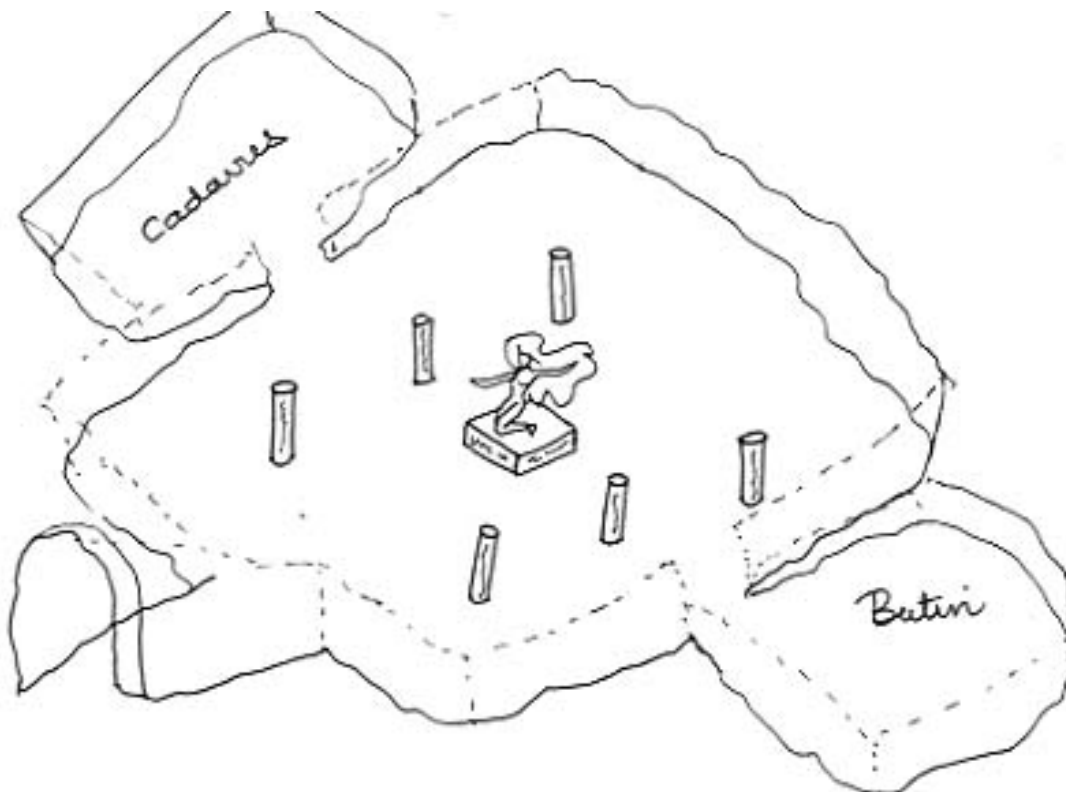


Si jamais l'un des gardes arrive à s'échapper et prévenir les autres,

une autre troupe arriverait en renfort, mais dans le cas contraire, leurs pairs ne s'apercevront de leur absence que plus tard.

L'entrée de la grotte est gardée par des requins que l'odeur de la chair fraîchement tuée attirera, les Pjs ne doivent pas s'y attarder, s'ils ne veulent pas les combattre.

LA GROTTTE DES SAHUAGINS :



L'entrée de la grotte est grande de 7 m de haut pour 5 de large, la présence des requins géants suffit à dissuader les intrus, elle n'est donc pas gardée par des sentinelles.

Le bruit est porté par l'eau, aussi les Pjs entendront sans peine les jeux guerriers des Sahuagins.

La pièce est vaste : 20 m de long pour 13 de large.

Comme dans le sanctuaire, les murs sont recouverts de fresques racontant l'histoire du monde. Six colonnes blanches et sculptées, encadrent une statue d'une elfe aquatique à genoux, ses bras ouverts. Le socle de la statue est gravé comme les colonnes.

Les Sahuagins n'ont pas hésité à souiller le lieu, et l'eau a une odeur fort peu engageante. Ils sont en train de se battre entre eux, pour déterminer le chef vraisemblablement, ils sont une vingtaine environ.

Un Sahuagin plus gros que les autres, assis sur les genoux de la statue, semble se délecter du spectacle sanglant.

Quelques armes jonchent le sol, au milieu de la pièce : des filets et des tridents.

Maintenant c'est aux Pjs de trouver une solution, A eux de jouer...

SAHUAGINS : CA 5 ThAC0 16

PRINCE: PV 30 Dégâts 1d12+1 PX 2000

BARONS X 2 : PV 21 Dégâts 1d10+1 PX 975 chacun

SOLDATS X 20 : PV 13 Dégâts 1d8 PX 175 chacun

Sur le socle de la statue, est gravé ce texte:

Nous autres elfes de la mer, malgré toutes les merveilles sous-marines rêvons de découvrir le plus glorieux trésor de la terre, quel est-il?

La réponse est forêts.

Sur chaque colonne sont gravées quatre lettres elfiques, une entaille sur le sol, permet de sélectionner la lettre choisie.

Colonne 1	Colonne 2	Colonne 3	Colonne 4	Colonne 5	Colonne 6
N R F Y	O A I G	X H R T	R E U A	R T S E	H S E V

Les fresques murales sont recouvertes de boue, de sang et d'excréments.

Divers éléments de la terre sont représentés : les forêts, les montagnes, les lacs, la neige, le feu, les vents.

Lorsque le mot arbre est formé sur les colonnes, il ne se produit rien à première vue.

Mais un jet sous la Sag, permet d'entendre un déclic du côté de la fresque représentant les forêts : un levier est apparu, il ouvre un passage qui se trouve sous le socle.

LA GALERIE DES DEFUNTS

Un escalier conduit les Pjs à un grand couloir, des mousses phosphorescentes l'illuminent.

A l'entrée du couloir est gravé sur le sol: Toi qui veux traverser ce couloir, sache respecter l'esprit de ceux qui reposent céans.

De grandes fresques sont peintes sur le mur, mais elles représentent grandeur nature des habitants de la mer.

C'est un couloir ensorcelé, et à la base il était là pour protéger la crypte des anciens.

Pour le traverser sans danger, il faut demander aux esprits de la crypte de les laisser passer. Aux Pjs de trouver les mots justes qui sauront apaiser les esprits gardiens du couloir.

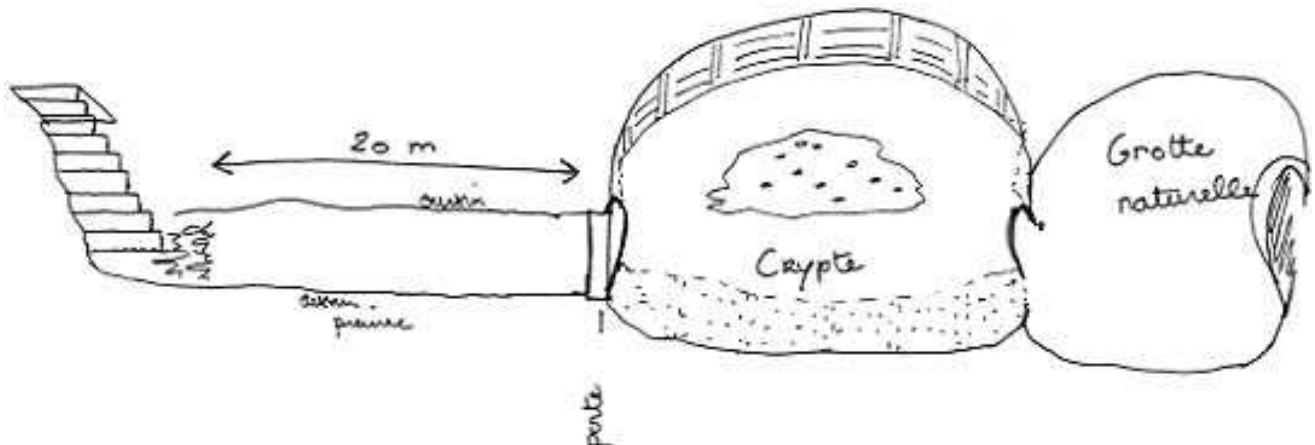
Si rien n'est pas prononcé, les créatures peintes devant laquelle passent les Pjs, prennent vie.

PIEUVRE GEANTE : CA 7 ThAC0 12 G PV 43 PX 1200.

Chaque tentacule a 8 pv. Constriction 2d4 de dégâts.

OURSIN ARGENTE : CA 0, ThAC0 15, P PV 30, Dégâts 1d4 +1, PX 975.

LA CRYPTÉ DES ANCIENS :



Une grande porte de bois, qui ne semble pas du tout dégradée, ferme l'accès à la crypte.

Une voix leur demandera de s'en aller sous peine de trépasser, un démon gardien apparaît et attend la réaction des Pjs.

Même si les Pjs tentent de lui expliquer le pourquoi de leur présence, le gardien est là pour garder la porte et non ce qu'il y a derrière.

D'autre part, il n'est pas mécontent des ennuis qui ont frappé les elfes aquatiques, c'est à cause d'eux qu'il est coincé ici depuis des siècles.

Ils ont le choix combattre le démon ou tenter de rentrer par l'entrée faite par le dragon.

DEMON GARDIEN : CA : 3, ThAC0 : 13, Nb attaques : 3, Dégâts : 1d4/1d10/1d10, PX : 2000, Souffle x 3: 3d6.

La crypte est grandiose, des étages de cristal parent les parois de la grotte.

Sur le plafond, une image d'une luxuriante forêt où dansent des elfes marins.

Le passage découvert de la porte ne se remarque pas.

Quelques étages de cristal se sont effondrés lorsque le dragon à fait son trou.

Au centre de la pièce, un tas de richesses énormes est amoncelé là.

De plus, le dragon semble être sorti, il reviendra sous 2d6 rounds.

Trouver la clé ne sera pas facile vu le tas d'or, de pierreries et d'objets.

Jet sous la Sag réussi, des reflets venant d'un des étages attire l'attention des Pjs : le dragon, par plaisir à placé bien en ordre divers objets pour qu'ils soient bien en vue, cela ressemble à une collection.

Il semble que le dragon ait profané quelques tombes pour la parfaire. Puisque certains objets semblent être de la même matière que leurs armures, ce sont des armes funéraires des anciens.

Le dragon de retour n'appréciera pas la présence des Pjs et tentera de les éliminer rapidement. La clé se trouve autour de son cou, comme ornement et pour cause, elle brille de mille feux et les couleurs de l'arc-en-ciel s'y succèdent avec beauté.

KUKUDANG : CA : -3, ThACO : 5, Dégâts : 1d12/1d12/3d12, Souffle x 3: 5d8+5, PV : 45, PX : 11000.

LE DENOUEMENT :

Le dragon est vaincu, les elfes vont pouvoir revenir dans leur ville et tenter d'effacer les dégâts de son passage.

Maya les attend dans le sanctuaire, pour qu'ils rendent les armures et puissent remonter à la surface. Elle est très heureuse de les revoir et les remercie de leur aide.

Les Pjs gagnent 1pt de Con, si le jet d' 1d100 sous leur score est réussi.

Elle leur confiera une petite conque qui permet d'appeler à l'aide les créatures bienfaites de la mer en cas de danger.

Elle leur dira avoir eu une vision inquiétante pour eux sur la surface, mais elle ne saura dire quoi, les images étant trop floues.

Si les Pjs tentent de regagner la surface avec les armures, elles disparaîtront et les Pjs devront faire un jet de Choc métabolique, et perdre 1 pt de Con.

Des dauphins les raccompagneront à la surface.

Les effets des armures continueront jusqu'au moment où ils prendront une bouffée d'air.

A peine sortis de l'eau et les adieux faits au peuple marin, des lances menaçantes se tendent vers eux.

Le roi Teyrnon esquisse un sourire satisfait: ils semblent avoir réussi, mais il désire garder ce coup d'éclat pour son prestige.

Non seulement, il avait prémédité l'attaque des Sahuagins, pour se débarrasser au passage de quelques rebelles, mais il va remporter le mérite de les avoir éliminés.

Des soldats tenteront de les dépouiller de leurs sacs.

Une diversion se proposera à eux avec l'apparition de la fiancée suivie de Kallum et des nobles rebelles.

Elle leur demande la clé sans une parole, mais une prière dans les yeux.

Elle a été l'objet d'un complot: cette ceinture était sa prison, elle ne pouvait plus parler ni utiliser ses sorts.

Teyrnon avait échafaudé ce plan avec un mage rival qui était débarrassé d'elle en la mariant. Si Teyrnon brisait la clé, la ceinture disparaissait mais pas ses effets.

Elle les remercie donc d'avoir couru tant de dangers et leur ouvre la porte qui les ramènera vers leur monde.

Par un sort d'emprisonnement de l'âme, elle le punira pour tout ce qu'il a fait à son peuple et à elle même... Elle ouvrira une porte qui les ramènera chez eux.

Une seule question demeurera : pourquoi sont-ils apparus ici? Pour aider une jeune magicienne, ou sauver le destin des elfes de la mer?...

Note au DM : Px du module (sans les monstres): 7000.

Trésors du module :

Butin des Sahuagins : 6000 pc, 7 pierres précieuses, 2000 po, 70 pe, 3 fioles de soin total (3 x 300 px), trident +2 (1000px), biberon magique (200 px), anneau du taureau (500 px), fiole de poison, baguette de négation (3500 px), Objets d'art d'une valeur de 5 675 po

Trésor de Kukudang : 9 pierres précieuses, 930 pe, 6000 po, potion de résistance au feu (250 px), boule de cristal (1000 px), carquois d'Ehlonna (2000 px), potion vitalité (300 px), élixir de jouvence (500 px), encensoir contrôlant les élémentaires de l'air (4000 px), vermisseau, parfum d'attraction, 2 flèches chaotiques de cupidon, bikini cote de mailles de Morgain CA 4.

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

