

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

**LA FORÊT
DE L'HORREUR**



LA FORÊT DE L'HORREUR

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

HISTOIRE :

Dans la forêt du Téthir (les Royaumes Oubliés) vivait autrefois un chêne extraordinairement vieux et doué d'étranges pouvoirs. Il était en effet intelligent (comme le sont les Sylvaniens), et était vénéré par les différentes créatures sylvestres et les villageois des environs. Malheureusement cet arbre attira la convoitise d'un puissant mage corrompu qui décida de le soumettre à sa volonté (et l'aider ainsi à régner sur la forêt). A cette fin il décida d'abord de le corrompre au mal. Pour y arriver il dissocia l'essence vitale du chêne (à l'origine d'alignement neutre) en une partie mauvaise et une partie bonne.



La partie bonne prit la forme d'une magnifique elfe des bois (qu'il enferma au sein du donjon de son château, car il ne pouvait pas la détruire sans détruire aussi le chêne), et la partie mauvaise garda l'enveloppe du vieil arbre. Malheureusement pour le mage retord, ses agissements attirèrent l'attention de Mailikki, la déesse des forêts et des créatures sylvestres, qui mit fin à ses agissements en faisant appel au dragon vert Alberar, ainsi qu'aux puissants druides et aux rangers de la région.

Malgré tous leurs pouvoirs, les émissaires de Mailikki ne parvinrent cependant pas à abattre les défenses magiques que le mage avait mis en place pour garder prisonnière la forme bonne du vieux chêne, et ils durent se résoudre à abandonner l'elfe des bois à son sort. Mailikki décida alors d'endormir le chêne désormais mauvais au moyen d'un puissant enchantement pour empêcher ses agissements, et, ne pouvant délivrer sa partie bonne, elle fit renforcer les défenses du château du mage (en faisant appel entre autres aux talents du dieu Gond) pour s'assurer que personne ne viendrait troubler son repos.

Malheureusement c'était il y a quatre cents ans, et l'enchantement qui maintenait le vieux chêne en sommeil vient de se rompre il y a deux mois. Désormais le chêne est libre d'agir, et il a commencé à

recouvrer son ancienne puissance en charmant un dixième des villageois voisins, toutes sortes de gobelinoïdes et de géants, et même un groupe de cinq puissants aventuriers maléfiques (la "compagnie du Chêne") qui avaient eu la mauvaise idée de camper dans la clairière où il pousse.

LE CHÊNE ET SES SBIRES :

Le chêne : c'est un magnifique arbre plus que millénaire. Il a 20 dés de vie, 100 points de vie, et une CA de 5. Le détruire par des armes risque d'être difficile (seule les haches font des dégâts normaux, les autres armes ne faisant qu'un point de dégât par coup), et de plus cela pourrait attirer l'attention de Mailikki qui dépêcherait sur les lieux Alberar. Il ne peut se déplacer, mais il peut sentir la présence des créatures mauvaises dans un rayon de 6 kilomètres, converser avec elles par télépathie et les charmer (une tentative par round - JP annule - ses pouvoirs ne fonctionnent que sur les créatures mauvaises). Il se nourrit en ordonnant à ses sbires de verser à ses pieds le sang des sacrifices qu'il les oblige à lui rendre (il se considère comme une divinité).

Aknor: Gue N°12, Humain, LM, F 17, Con 16, D 17, PV 81, CA -9/-2, épée longue +5 (spécialiste), plate +5, bouclier +3, anneau de retour de sorts, masse +3, baguette de détection de l'ennemi (25 charges).

Melvius: Gue N°12, Humain, CM, F 17, D 18, Con 16, PV 81, CA -7/-1, épée longue +3(spécialiste), cotte de mailles +4, bouclier +3, gantelets de force d'ogre, ceinturon des nains, masse +2.

Velos: Vol N°13, Elf, CM, Con 14, D 18, PV 43, CA -4/0, épée longue +3, dague +2, cimenterre +3, chapeau de déguisement, anneau d'invisibilité, cape de déplacement, anneau de conjuration de djinn, cotte de maille elfique +3.

Rilzan: Mag N°12(13), Humain, NM, D 12, Con 17, PV 52, CA 4/4, dague +2, cape de protection +2, baguette de conjuration, anneau de protection +4, +2, baguette de feu (52 charges), forteresse instantanée de Daern, pierres ioniques (+1 int, +1 niveau).

Zantos: Mag N°12, Humain, NM, D 16, Con 12, PV 34, CA -3/-1, baton de puissance (18 charges), cape de protection +3, baguette de givre (72 charges), robe noire des archimages, bâtonnet de vigilance (20 charges), boule de cristal, pierres ioniques (+1 protection, absorbe 70 niveaux de sorts de niveau 5 à 8).
Potions du groupe : supra-soins, soins, élixirs de santé, hâte, force de géant des collines (toutes sont contenues dans des flasques en fer).
Richesses : 250 po, 23 gemmes (pour un total de 32000 po).

Les gobelinoïdes: deux géants des collines, cinq ogres, trois trolls, huit goblours, douze gnolls, quatre worgs.

COMMENCEMENT DU SCENARIO :

Les PJs sont à Franc Marché, une ville-carrefour du pays d'Amn. Des caravanes demandent en permanence des gros bras pour les escorter dans le sud. Le voyage est périlleux car il traverse la forêt du Téthir, immense et impénétrable, excepté par une petite route qui fait la jonction avec les états du sud (le Téthir et le Calimshan). Depuis deux mois maintenant, les caravanes qui empruntent cette route n'en ressortent pas s'en y avoir laissé quelques plumes. Il n'est en effet pas rare que plusieurs personnes disparaissent la nuit lorsqu'elles font halte dans un petit village qui a pourtant été toujours sans histoire.

La route jusqu'au village est tranquille. Si vous voulez éprouver vos PJs et leur donner quelques frissons, vous pouvez leur faire rencontrer Alberar, un **dragon vert** relativement paisible qui attaque les convois pour leurs prendre leurs chevaux en tant que dîner. Celui ci n'attaquera pas les PJs à moins qu'ils ne

lancent une offensive magique contre lui. Alors il n'hésitera pas à utiliser son souffle et à repartir aussi vite qu'il est arrivé.

Notes au DM: Alberar est très connu dans la région, et généralement les gens le considèrent comme une des figures mythiques du Téthir-ouest (en particulier dans le petit village de Bron dont les habitants se sont résignés à voir disparaître de temps en temps quelques bêtes de leurs troupeaux).

Alberar est très vieux, et il a eu à affronter de nombreux aventuriers en mal d'aventures ces dernières années. Il est sans pitié pour ceux qui attentent à sa vie paisible. Il a de bonnes relations avec les nombreux druides de la région (mais pas celui de Bron). Il joue un grand rôle dans cette aventure, même si les PJs peuvent ne jamais le rencontrer. En effet, il loge à proximité du château où est retenue endormie l'elfe des bois qui représente le "côté bon" du vieux chêne, et il ne permettra pas à quiconque d'y entrer. La déesse Mailikki lui a autrefois donné la garde de ce lieu, et même si c'était il y a très longtemps et que la déesse ne s'est plus jamais manifestée depuis, ce souvenir reste bien encré dans son esprit de dragon vert. Alberar est un dragon de classe d'âge vénérable (19 DV, 190 points de vie, une CA de -6, etc ... référez vous à votre "Monstrous Compendium" de la seconde édition!).

Le petit village de Bron est resté relativement paisible malgré les disparitions de voyageurs qui sont survenues dans son enceinte. Il comporte une quarantaine d'habitations, et environ 200 personnes (pour un dixième d'alignement mauvais et donc charmées par le chêne). Il y a un comptoir qui s'occupe de fournir toute sorte de matériel de première nécessité, un forgeron (qui est aussi le maire du village), un herboriste qui revend de rares fleurs et plantes de la forêt (c'est aussi un druide très au courant des anciennes traditions de la région), une auberge qui loue aussi des chambres pour la nuit (qui n'accueille plus grand monde : depuis deux mois que les premières disparitions ont commencé, les gens ne veulent plus dormir dans le village et n'y font que de très brèves haltes de quelques heures), ainsi que différents artisans qui travaillent du passage nombreux des caravanes.

PREMIERE NUIT :

Les membres éminents de la caravane (trois commerçants riches), décident de faire halte dans le village malgré les rumeurs qui circulent. Evidemment, s'ils ont subis les attaques d'Alberar, il leur faudra rester quelques jours contraints et forcés pour réparer et attendre que des chevaux arrivent du sud.

Lors de la première nuit, un commerçant grassouillet et deux gardes qu'il avait embauchés disparaissent sans laisser de traces. Si les PJs se lancent dans des investigations, ils pourront remarquer que la chambre de l'auberge n'a pas été fracturée, et que les disparus ont laissé derrière eux toutes leurs affaires (on dirait qu'ils sont sortis en pyjamas ...).

En enquêtant d'avantage, les PJs pourront apprendre du maire (le forgeron) qu'évidemment ce scénario s'est déjà produit. Il soupçonne quand à lui la tribu d'orques qui résident à environ trois kilomètres à l'ouest du village en pleine forêt. Jusqu'à présent ils ont toujours été paisibles (les contacts avec des gens du village se sont toujours limités à une observation méfiante mais sans heurts), mais allez savoir ce qui peut bien leur passer par la tête à ces bestioles ...

Si les PJs poussent leur enquête du côté de l'herboriste/druide, celui-ci leur confirmera évidemment qu'une tribu d'orques réside non loin du village, mais lui semble fort dubitatif quand à leur implication dans de tels événements. Après tout, les orques sont plutôt brutaux, et la finesse n'est pas leur fort ... Comment auraient-ils fait pour enlever ces gens ?

Si les PJs travaillent davantage le druide (ou qu'un membre du groupe est un druide ou un ranger et qu'il s'en attire les bonnes grâces), celui ci pourra leur conter une histoire bien plus intéressante. Les ruines d'un ancien château qu'on dit avoir appartenu à des elfes se trouvent à moins de trois kilomètres à l'est du village. D'après ce qu'il a entendu dire, la déesse Mailikki serait intervenue dans les environs pour combattre le mal, et depuis les gens du village qui ont à faire dans la forêt (chasseurs, bûcherons, ...)

évitent cet endroit par peur des rumeurs qui laissent entendre que le château est hanté et que des morts-vivants et des démons y habitent.

LES FIDÈLES DE BAGHTRU :

Si les PJs décident d'aller dire bonjour aux orques pour voir ce qu'ils auraient éventuellement à cacher, le maire du village peut leur donner comme guide son propre fils, un ranger qui a l'habitude de rôder dans l'ensemble de la forêt du Téthir. Il est très jeune et assez inexpérimenté en combat (niveau 5, 40 points de vie, épée longue +2), mais il connaît la forêt comme sa poche.

Arrivés chez les orques, les PJs peuvent soit employer la méthode forte, soit essayer de discuter. Les gardes qui se trouvent devant l'entrée du repaire de la tribu (un monticule de dix mètres de haut et d'environ un hectare) sont plutôt méfiants, mais si on demande à parler au chef, ils laisseront les PJs entrer (à condition qu'ils laissent toute arme à l'extérieur). Une solution peut être de laisser une partie du groupe à l'extérieur pour garder les possessions de ceux qui, plus téméraires, se proposeront d'aller discuter avec le chef orque.

Escortés par deux gardes, ils seront amenés (dumoins pour ceux qui auront choisis d'entrer) devant le chef et les guerriers du clan solidement armés (ils sont une dizaine). Le clan dans son entier comporte le chef (qui est aussi un shaman et un guerrier de niveau 5), dix orques mâles, huit femelles, six petits et quatre vieillards.

Contre quelques offrandes à leur divinité (Baghtru), ils diront aux pas que eux aussi ont eu des disparitions depuis deux mois. Ils ont observé que les membres du clan se levaient en pleine nuit, et, comme pris de somnambulisme, ils partaient dans la forêt pour ne plus jamais en revenir. Ils ont résolu le problème en faisant augmenter les gardes de nuit et en réveillant les victimes qui essaient de sortir (qui ne se rappellent de rien une fois éveillées, excepté des songes agréables et une sensation de bien être).

Si les pas attaquent les orques, faites leur une petite surprise. Exemple : le shaman, complètement paniqué invoque Baghtru ... cela devrait donner quelques sueurs froides à vos aventuriers. Les objets magiques du chef/shaman sont : une masse +1, un bouclier +1, et un cierge d'invocation (qu'il utilisera en dernière instance pour invoquer sa divinité). Le clan a également un trésor de presque mille pièces d'or en monnaie et en gemmes.

De toutes manières, les pas doivent vite comprendre qu'ils doivent pousser leurs recherches vers l'ancien château à l'est du village, et que les orques ne sont pour rien dans cette triste histoire.

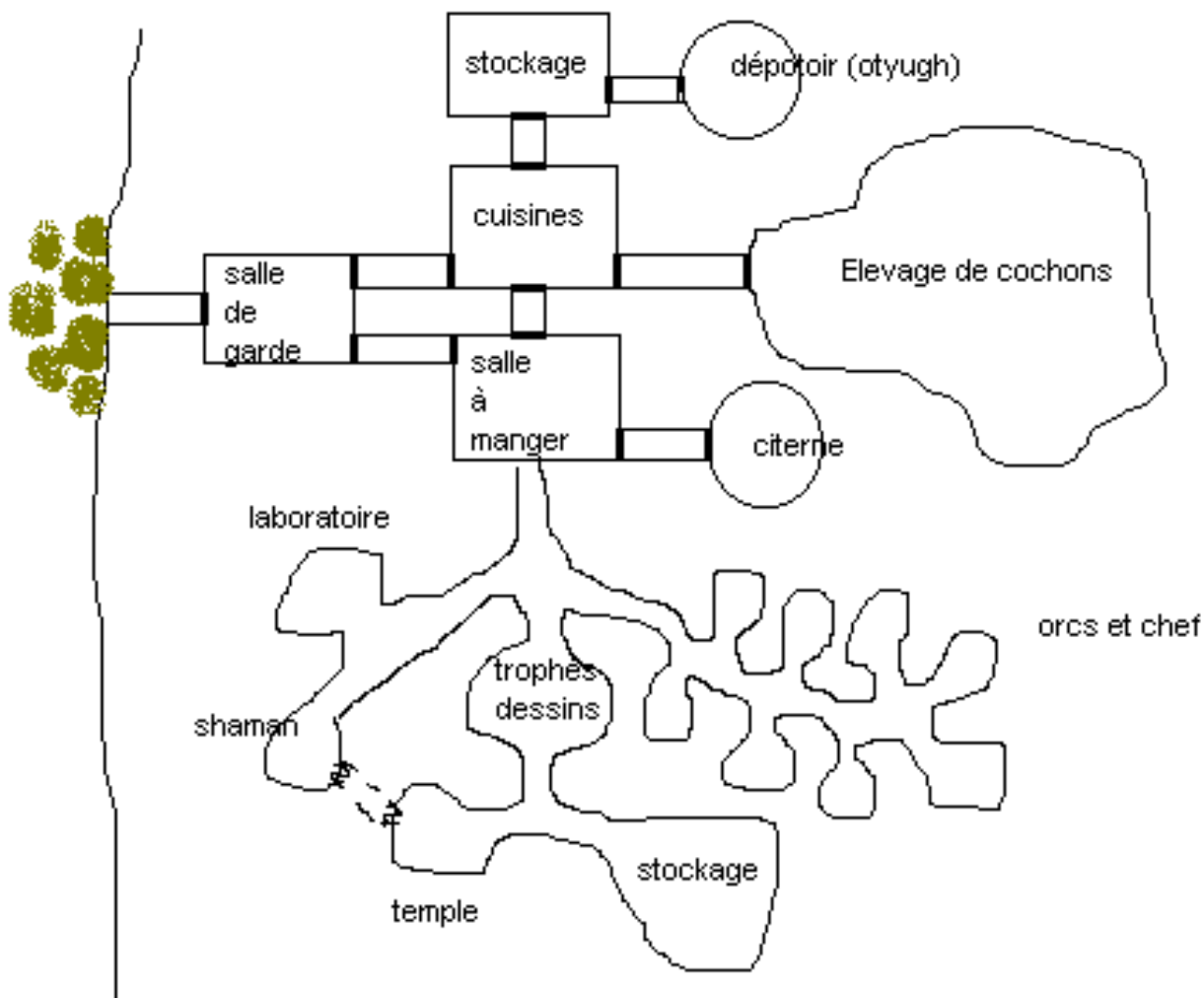
LE CHATEAU HANTE :

Le château se trouve à trois kilomètres à l'est du village. Il est très facile à trouver. Celui-ci est situé au fond d'une sorte de cuvette naturelle de quelques trois cents mètres de diamètre. Le château comporte quatre petites tours et une grande reliées entre elles par des petits bâtiments ainsi que par des passerelles en hauteur. La construction est entourée d'eau et en son centre se trouve aussi un petit lac naturel. Pour entrer dans le château, il faut passer par le pont levis (voler ne servirait à rien puisque les passerelles en hauteur sont protégées par des champs de force impénétrable comme précisé ci-dessous)....

0 - La première difficulté: Elle viendra du très ancien dragon vert Alberar. Mailikki lui a demandé il y a très longtemps de ne laisser personne entrer dans le château, et il sera très difficile de le convaincre de laisser les pas passer sains et saufs. Il faudra aux joueurs une tonne d'arguments très solides pour lui faire comprendre que la région est la proie d'un fléau et que les pas sont le seul moyen qu'à la région pour l'endiguer (même s'ils ne sont pas sûrs que de pénétrer dans le château mettra un terme aux disparitions). Alberar est sensible au sort des habitants des bois (leurs troupeaux de moutons

représentent son met favoris), mais ses réticences sont grandes d'oublier quelques heures les ordres de la déesse. Les PJs peuvent essayer de l'acheter par de l'or, des gemmes, et de la magie.

Ces arguments ne le laisseront pas insensible loin de là, car après tout ... c'est un dragon ! Son repaire est situé au sommet d'un grand arbre de la ceinture végétale qui entoure le château. Il y a entreposé plus de quinze mille pièces d'or, une centaine de gemmes et de pièces d'orfèvrerie, et trois objets magiques (un anneau des arcanes doublant le nombre de sorts de niveau trois d'un magicien, un anneau d'étoiles filantes, et une épée longue +5 gardienne, d'alignement LN, dotée d'une intelligence de 15 et qui peut détecter les pièges de grande taille ainsi que détecter l'ennemi comme la baguette du même nom).



1 - L'entrée. La double porte est en chêne massif et le temps et les éléments n'ont pas réussi à la détériorer en aucune manière. La crocheter est impossible, car elle est barricadée de l'intérieur. Il faut soit l'abattre à la hache, la désintégrer, utiliser un sort de passe-murailles, etc. ...

2 - Le couloir. Il comporte sur sa longueur un sort d'altération des distances, avec au fond une fosse avec des pieux. La fosse est visible, mais à moins que les PJs ne se doutent de quelque chose (comme un sort d'illusion), ils n'ont aucune chance de l'éviter (du moins pour ceux qui se trouvent en amont du groupe). Dégâts : 3d6 dus à la chute, plus 1d6 pieux pour 1d6 points de dégâts supplémentaires chacun. La porte du fond n'est pas piégée. L'ouvrir ne posera que peu de problèmes à un voleur qui sait crocheter une serrure de base.

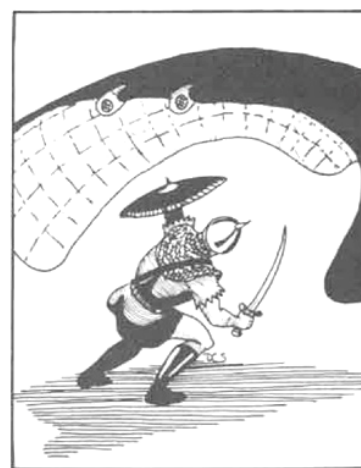
3 - La pièce aux 6 portes. Le sol de la pièce est une illusion. Il est destiné à précipiter le premier personnage qui mettra le pied dessus six mètres plus bas dans un tas de limon vert en sommeil mais qui se réveillera aussi tôt. Pour passer outre ce piège il est possible d'utiliser des sorts de vol, de lévitation, etc ... Ce n'est pas si évident que ça, d'autant plus que la fosse est profonde, et qu'il est très dût d'envisager de construire une passerelle tant les aspérités sont inexistantes ...

- La porte A: c'est celle par laquelle débouchent les PJs.

- La porte B: elle donne sur une grotte (espace extra-dimensionnel) au fond de laquelle se trouve une double porte en fer. C'est un leurre (elle donne sur un mur). Un **rôde dessus (Lurker above)** se tient en embuscade quelque part dans le plafond de la grotte. Ce rôde-dessus n'est pas comme les autres. Il possède une forte intelligence ainsi que des capacités magiques innées. Celles-ci lui permettent de lancer chaque round un sort de force spectrale et un de terrain hallucinatoire (sorts de mage de niveaux trois et quatre) dont il se servira pour isoler les PJs les uns des autres et les attaquer ainsi séparément. Il a de plus une quasi-immunité contre les sorts qui affectent l'esprit.

Il est neutre mauvais, et n'attaquera les PJs qu'après les avoir suffisamment affaiblis (il a côtoyé beaucoup de trolls ainsi que quelques ombres des roches dans sa vie, et il est capable d'en produire des illusions extrêmement crédibles).

RODE DESSUS : CA : 6, Mvt : 1/9, DV : 10, Nb attaque : 1,
Dégâts/attaque : 1D6, Att spéciale : Surprise 1-4/D6, AI : N, Taille : L 3 m.



- La porte C: elle donne sur un couloir (extra-dimensionnel) au fond duquel se trouve une double porte en acier. Elle cache une statue de taille humaine en platine et sertie de centaines de gemmes. Tous les trois rounds elle délivre un sort de brume mortelle (du sort de mage de sixième niveau), et ce jusqu'à ce que les PJs se résignent à faire demi-tour ou qu'ils la neutralisent. Ceci peut être fait en la détruisant physiquement. Elle est immobile, a une CA de 2, les mêmes immunités qu'un golem de fer (immunités magiques, touchée uniquement par les armes +3 ou mieux), et il faut lui infliger un total de 80 points de dégâts pour la neutraliser. La valeur des restes de cette statue peuvent être marchandés à un joaillier pour plus de 50.000 po.

- La porte D: elle donne sur un couloir (extra-dimensionnel) dans lequel se trouvent deux **monstres rouilleurs** pétrifiés. Dès que les PJs s'approcheront, un sort de coquille anti-magie (sort de niveau 6 de magicien) prendra effet dans le couloir, ce qui aura pour effet de rendre toute magie inutilisable (y compris les objets magiques qui deviendront tout à fait normal), ainsi que de détruire la pétrification des deux bestioles (qui, affamées, se jetteront sur les PJs). Il est tout à fait possible de ne pas avoir à détruire ces paisibles créatures en leur jetant des métaux divers jusqu'à ce qu'elles soient repues et qu'elles abandonnent toute vue sur les armures, boucliers et autres armes précieuses pour les PJs.

- La porte E: elle donne sur un couloir normal au fond duquel se trouve la porte qui donne dans la salle suivante (4). La porte est piégée, et le piège est d'une détection et d'un désamorçage très délicat (-20% à toute tentative de détection et de désamorçage, un échec signifiant l'émission d'un nuage empoisonné dans tout le couloir : morts si JP loupé, 15 points de vie autrement). Dans cette salle apparaîtra également au bout de deux rounds deux **illithids-liches** qui attaqueront les PJs pour se nourrir de leurs cerveaux (ils ont beau être des morts-vivants, ils ont gardé un certain goût pour ce met délicat). Ils possèdent les caractéristiques des illithids et les immunités des liches. Ils ont une CA de 0, 8+4 DV, et 68 points de vie. Ils ne se battront évidemment pas jusqu'à la mort, et s'enfuiront si le combat tourne en leur défaveur (utilisant leur capacité innée de changement de plan). Leur tactique de combat est

classique pour des illithids : harasser les PJs avec leurs ondes de choc mentales jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment affaiblis pour qu'ils puissent se risquer au contact et passer à table.

- La porte F: elle donne sur un couloir (extra-dimensionnel) au fond duquel se trouve une double porte en acier. Dans la pièce qu'elle ferme se trouve un **golem de diamant** qui n'attaquera les PJs qu'une fois que le dernier d'entre eux y aura pénétré. La porte se refermera alors automatiquement sur eux et le golem attaquera sans pitié. Le golem de diamant est décrit à la fin du module, et la double porte du fond n'est qu'un leurre. Si vos PJs n'ont pas d'armes +4, remplacez alors ce monstre pour Grosbills par un ou deux golems de fer ou de pierre.

4 - Dans le noir : La pièce dans laquelle entrent les PJs est totalement dans les ténèbres. Sur la porte d'entrée est gravée la silhouette d'un homme dont les yeux sont recouverts d'un bandeau. La solution pour les PJs est de se couvrir les yeux et d'avancer courageusement dans l'obscurité. Ils parviendront ainsi à l'autre porte de la tour qui mène en 5. Toute autre tentative perdra les PJs pour quelques tours dans les ténèbres avant qu'ils ne reviennent à leur point de départ. Il ne sert à rien d'utiliser un sort de lumière, celui-ci sera automatiquement absorbé par les ténèbres et ne sera d'aucun secours pour les PJs.

5 - Le couloir : Il comporte un rideau de lumière violette. Il s'agit d'un puissant enchantement qui dissipe la magie de celui qui passe au travers comme s'il était victime d'un sort de dissipation de la magie (niveau du lanceur : 14). Le reste du couloir comporte un tas de morceaux d'os difficilement identifiables (ils sont brisés), et mène à une porte sur laquelle est gravée une sinistre tête de mort. Une rune magique est gravée sur celle-ci (tentative de détection et de désamorçage réduites de moitié pour un voleur). Son déclenchement a pour effet de transformer le tas d'os voisin en une nuée d'échardes d'os dévastatrice. Dégâts : 14d4, JP/2, JP contre les chocs pour les possessions des PJs en tissus ou en bois (y compris les objets magiques) sous peine d'être détruits.

6 - Le trône : Lorsque les PJs entrent dans la pièce ils se retrouvent face à une **semi-liche** assise sur son trône, et quatre zombis juju qui lui servent de garde du corps pendant qu'elle attaque avec ses sorts. C'est évidemment elle qui a mis en place le rideau de lumière violette ainsi que le piège de la nuée d'os afin d'affaiblir d'éventuels attaquants. Lorsque tous les PJs seront entrés dans la pièce elle attaquera avec toute sa puissance. La liche : DV 14, 70 points de vie, alignement LM, talents d'un mage de niveau 14. Elle a un anneau +2, un anneau d'enchanteur (les JPs contre ses sorts de charme et de charme-monstre se font à -4), et une baguette de givre (100 charges). Elle ne se battra pas jusqu'à la mort, et en dernier recours elle s'enfuira. Elle a un globe d'invulnérabilité en action (qu'elle jettera dès qu'elle sera avertie de la présence des PJs), une peau de pierre toujours active, ainsi qu'une contingence salvatrice (téléportée dans un refuge secret si elle se trouve réduite à moins de 15 points de vie).

7 - Marais : La porte donne sur un véritable marécage. Côté marécage, la porte semble faire partie d'un arbre. Les PJs vont ainsi errer longtemps jusqu'à ce qu'ils tombent sur des sables mouvants. Alors ils seront attaqués par trois (ou plus si vos PJs sont en bonne forme) **feux follets**, qui profiteront de leur avantage. Le seul moyen pour les PJs de se sortir de ce marécage est de charmer ou d'intimider un des follets survivant ou un autre occupant intelligent de cette région marécageuse (exemple : un dragon noir très très vieux ...) afin qu'il leur révèle la situation de l'autre porte (également sur le tronc d'un arbre inaccessible pour les habitants des lieux grâce à un puissant sortilège de répulsion).

8 - Illusion : La porte donne sur le premier pont. Celui-ci n'est pas bien haut (trois mètres), et est à l'air libre. C'est une illusion trompeuse. Le pont est entouré d'un champ de force cylindrique qui empêche toute intrusion, quelle soit physique ou magique. Impossible donc pour un personnage de passer en 9 sans venir de 8. A l'autre bout (à l'entrée de la grande tour) se trouve un imposant guerrier en armure complète. Les plaques en fer semblent rivetées à même son corps. Il porte également une imposante

épée à deux mains, et sur sa poitrine est gravé le symbole du Dieu Gond, le "faiseur de merveilles". En fait il s'agit d'un mélange **de golem de fer et d'homme** fabriqué par le Dieu lui même pour la déesse Mailikki. Il se bat comme un guerrier 17ème, a une CA de -5, 122 points de vie, un THAC0 de -5, trois attaques tous les deux rounds (sa force colossale de 21, sa spécialisation et la magie de son épée bâtarde +4 lui donnent un bonus aux dégâts de +15), il n'est touché que par les armes +3 ou mieux, et il est insensible à la plupart des attaques magiques (comme le sont les golems de fer). Il n'a pas besoin de se nourrir ou de dormir, et son esprit est totalement programmé pour remplir ses fonctions.

Il est possible pour des PJs valeureux et profondément bons d'essayer de le sortir de là. Cela nécessitera de nombreux sortilèges, tant pour le rendre de nouveau maître de son esprit que de son corps. C'était autrefois un des puissants complices du mage qui avait défié Mailikki en enchantant le vieux chêne, et la déesse lui avait réservé cet abominable sort, plutôt que de le tuer. Mais après des siècles de souffrances sous cette carapace métallique, il a beaucoup changé et ne demanderait rien de mieux que de se voir attribué une nouvelle chance. Il pourrait même devenir un puissant protecteur de la vie dans la région (et en particulier de la faune et des créatures de la forêt contre lesquelles il a commis de nombreuses exactions de par la passé). Il pourrait devenir une figure emblématique de vos futures campagnes ...

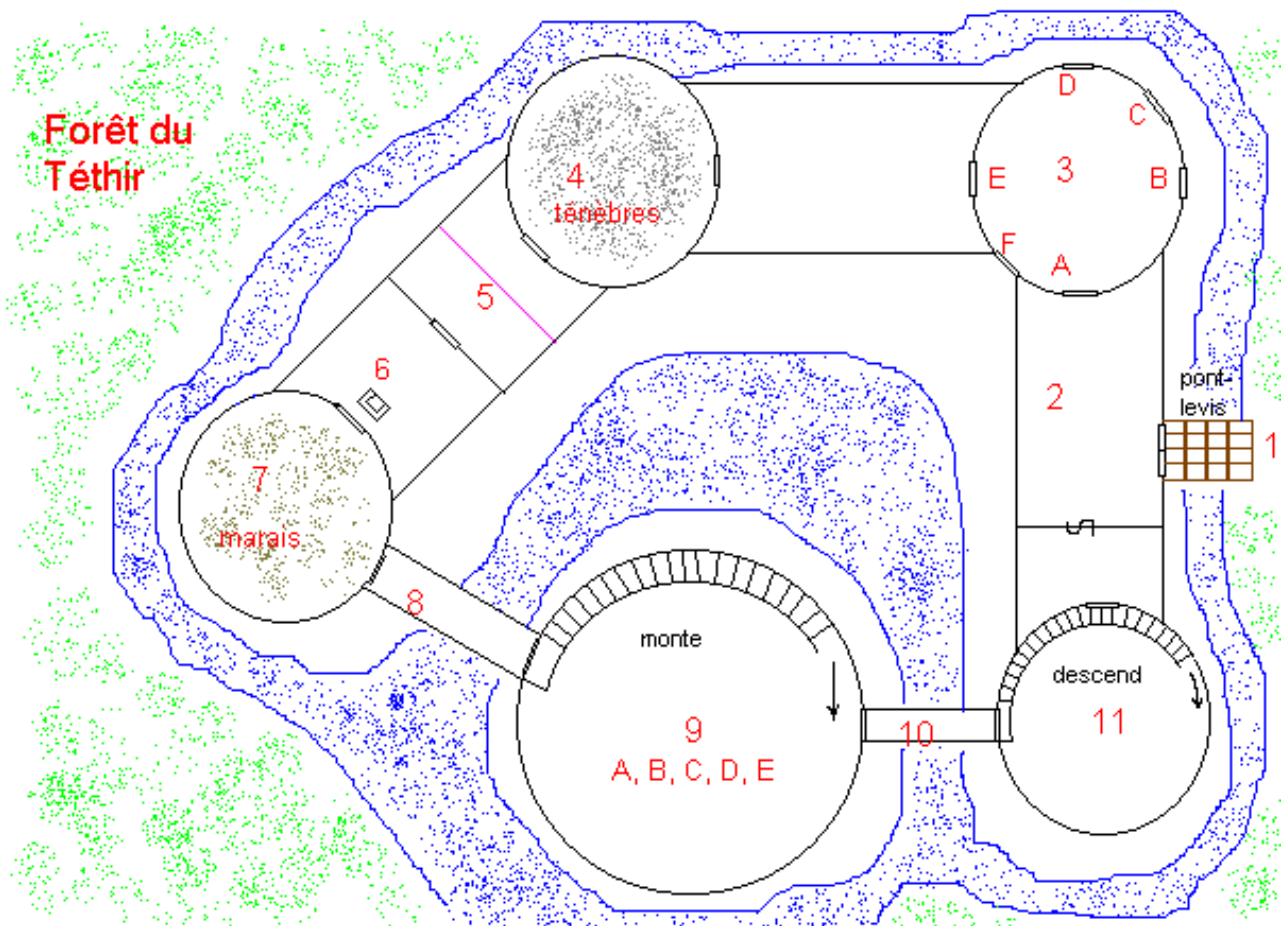
9 - Entrée de la tour : La base de la tour est obscure. Un escalier situé sur l'intérieur du mur extérieur de la tour monte en colimaçon.

A - Le premier niveau est en fait un immense bac d'acide au dessus duquel a été suspendu un lourd filet en acier. Un pont en pierre permet de traverser le bac et d'aller à la porte suivante. Malheureusement pour les PJs, dès qu'ils seront à la moitié du pont, une forte bourrasque soufflera, ce qui obligera les infortunés à faire un jet sous la dextérité pour ne pas être précipité dans le bac. Evidemment toutes sortes de précautions peuvent être prises (comme s'encorder), mais bien évidemment le vol ou la lévitation sont à prescrire fortement car elles déclenchent la chute du lourd filet en acier. La chute dans le bain d'acide signifie prendre 3d6 points de dégâts par round, et effectuer un jet de protection pour chaque possession (magique ou non magique). Se dépêtrer du filet et du bain peut être une tâche difficile voire impossible si les malchanceux n'ont pas une force conséquente (demandez un jet de tordre les barreaux).

B - Le deuxième niveau de la grande tour est un piège. Son sol est en fait la surface d'un entonnoir très glissant (comme un sort de glisse) qui se termine sur un puit de deux mètres de diamètre. Deux **élémentaux de l'air** ont été conjurés pour essayer de précipiter tout intrus vers le puit central (ils ont 16 DV et 128 points de vie). Il conduit en fait directement dans le bac d'acide du niveau précédent, et se retenir à ses bords ou s'arc-bouter pour ne pas tomber est du domaine du grand art (surtout si on considère les attaques des élémentaux et que les autres PJs vous glissent dessus). Un vol ou une lévitation permettraient évidemment de pallier à ce petit contretemps plus facilement, s'il n'y avait les deux élémentaux ...

C - Le troisième niveau est une salle poussiéreuse ressemblant à une antique chapelle. Sur ses flancs se trouvent des sièges en pierre. Sur l'un de ces sièges se trouve un **nycadaemon** (personnellement je préfère le monstre du fiend folio qui est beaucoup plus puissant que celui de la deuxième édition). Il est tout sauf de bon poil d'avoir été conjuré et confiné à cet endroit. Il porte une épée à deux mains +4.





D - Le quatrième niveau n'a pas d'autre sortie qu'une minuscule porte de 30 cm de haut et de 10 cm de large. De plus les murs de la construction ont été conçus pour résister à tous les sorts de transmutation, et ils sont très résistants physiquement (les traiter comme de l'acier d'ûr). Passer à travers cette porte pour pouvoir accéder au niveau suivant peut être un jeu d'enfant pour des individus dotés de capacités de métamorphose, de modification de leur taille, ou de transformation gazeuse, ou bien un véritable casse-tête pour des individus n'ayant ni le sort, ni la potion, ou l'objet magique adéquat. Il n'y a pas d'autre contretemps dans cette salle.

E - Le cinquième niveau comporte un seul et unique **spectateur mécanique**. Il s'agit en fait encore une fois d'une créature créée par le dieu Gond et qui n'est ni plus ni moins que le croisement d'un spectateur et d'un golem. Il possède 10 DV, 80 points de vie, une CA de -5, est insensible à toute magie, et il a un moral ... de golem d'acier.

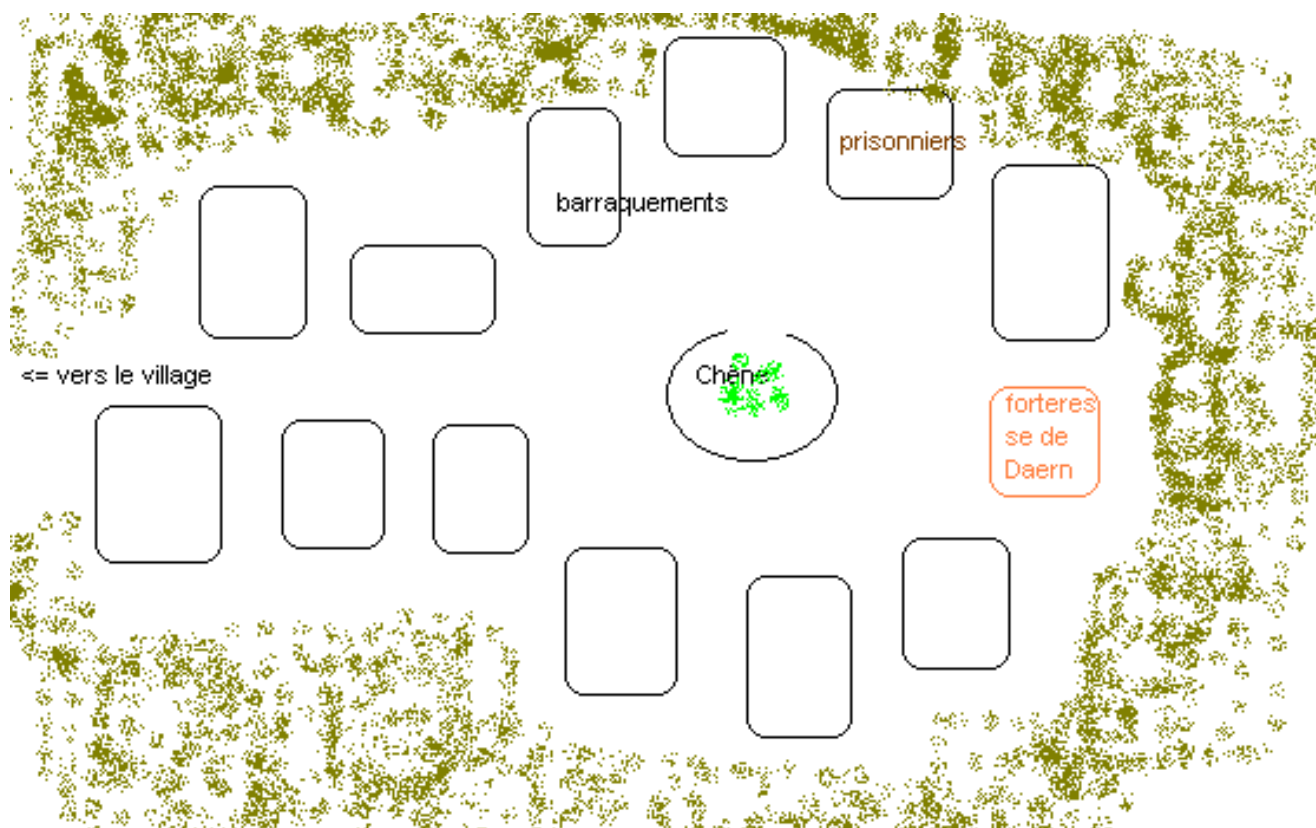
10 - Une fois le spectateur vaincu, les PJs peuvent accéder au pont qui les mène à la dernière tour du complexe. Une fois sur celui-ci ils se feront attaquer par une autre création de Gond : un **sphinx mécanique**. Il comporte tous les attributs d'un sphinx normal, sauf qu'il a une CA de -5, et qu'il est insensible à toute magie. La hauteur de ce pont est de vingt mètres, et se battre sur un passage aussi étroit requiert une bonne dose de dextérité et de chance (jet de dextérité sous 3d6 à chaque round sous peine de glisser et de prendre 6d6 points de dégâts dus à la chute). Il est à noter que le pont est lui aussi entouré d'un champ de force impénétrable, mais qui laisse les objets et les personnes sortir (et donc n'empêche pas les chutes ...). Le sphinx-mécanique peut lui par contre aller comme bon lui semble autour du pont sans être embarrassé par le sortilège.

11 - L'escalier qui se trouve après le pont permet de descendre dans le cœur de la tour, mais il ne semble pas avoir de fin. Après plusieurs minutes de descente qui sembleront interminables, les PJs se

rendront compte que l'escalier et la tour perdent peu à peu de leur consistance pour laisser place à un environnement chaotique et grisâtre. Ils verront enfin une lumière et déboucheront dans une sorte de forêt tropicale humide qui ne comporte aucun bruit (ni animaux, ni vent, ...). Au cœur de la clairière se trouve une elfe des bois magnifique (qui semble inconsciente), et dont le corps est en grande partie pris dans un lierre. Les PJ devront couper le lierre, et alors l'elfe reprendra connaissance et expliquera aux PJ ce qui est en train de se passer.

DIRECTION LE CHENE :

Le Chêne étant légèrement paranoïaque. Il a peur (et il a raison) que le bruit de sa nouvelle résurrection se répande, que Mailikki finissent par être mise au courant de ses agissements et qu'elle renouvelle l'enchantement qui l'a mis hors d'état de nuire pendant si longtemps. Ses ordres envers ses sbires sont très clairs : personne ne doit s'approcher de sa clairière sans être appréhendé et interrogé (pour connaître les nouvelles qui peuvent circuler au dehors et les éventuelles sources de dangers), et enfin éliminé (sacrifié plus exactement).



Le campement s'est organisé autour du chêne en une dizaine de huttes dans lesquelles logent les gobelinoïdes et autres géants, une fosse dans laquelle sont retenus prisonniers les futurs "sacrifiés", et une immense tour faite d'un métal rare: l'adamantite. Il s'agit d'une forteresse instantanée de Daern dans laquelle logent les PNJs humains (nos cinq "méchants"). De temps à autre ils sortent dehors (même en pleine nuit) pour vérifier que la garde est bien menée correctement par les gobelinoïdes, et que tout va bien. Leur maître (le chêne) leur a transmis sa paranoïa, et ils sont sur le qui-vive. En particulier, les mages et le voleur se doutent que leurs agissements ne doivent pas être passés inaperçus dans le monde extérieur, et ils craignent une proche confrontation. A toute heure de la nuit, un troll, deux goblours, et quatre gnolls montent la garde dans le camp. De plus, quatre gnolls et deux worgs patrouillent en permanence dans les alentours, et les sens de ces animaux sont redoutables. Si les PJ se mettent en poste d'observation ils pourront avoir une assez bonne estimation des forces en présence et peuvent même avoir la surprise sur leurs adversaires s'ils font assez attention. Leur seule difficulté sera de ne pas laisser le groupe de quatre gnolls et de deux worgs qui patrouille dans les bois alentours donner l'alerte (par un silence ou tout autre moyen discret). Dans ce cas là, et si aucun d'entre

eux n'est d'alignement mauvais (au risque de se faire détecter télépathiquement et charmer par le chêne), ils pourront planifier correctement leur assaut.

Si jamais les PJs sont détectés, l'alarme sera donnée, et une battue sera organisée dans la forêt avec deux groupes puissamment armés. Chacun comportera un géant des collines, deux ogres, un troll, quatre goblours, quatre gnolls et un worg. Ils seront dirigés par un guerrier et un mage humain. Un troll, un ogre, quatre gnolls et le voleur humain resteront au camp pour surveiller les prisonniers et protéger le chêne.

La tactique de combat varie selon que les PJs auront été découverts ou pas. S'ils ont réussi à conserver la surprise malgré les patrouilles de gobelinoïdes et de worgs, les PNJs se défendront comme ils pourront, et en dernier recours les cinq PNJs fuiront dans la forteresse instantanée de Daern pour y récupérer leurs potions et refaire le plein avant de repartir affronter les intrus. Evidemment les deux mages préféreront utiliser des sorts qui donnent des malus aux jets de protection, comme la paralysie (utilisée contre une ou deux personnes), la débilité mentale (contre un mage humain), ou encore un sort de chaos. S'ils ont le temps de se préparer (c'est à dire si les PJs ont été découverts), ils utiliseront en premier lieu leurs sorts de protection comme bouclier, globe d'invulnérabilité, etc ... avant de se lancer dans la bataille. Il est quasi-impossible de briser leur charme autrement que par des dissipations de la magie réussies (les maléfices du chêne fonctionnent au vingtième niveau). De plus, il ne faut pas oublier que les PNJs restent dangereux même non charmés (ils sont très très méchants ...).

L'elfe des bois qui accompagnera les PJs dans leur attaque a les capacités d'un druide de douzième niveau et 78 points de vie. Elle n'a aucune possession (elle est nue comme un vert), et ne refusera pas qu'on lui prête une arme et tout objet pouvant être compatible avec sa classe. Elle ne peut être tuée individuellement sans tuer aussi le vieux chêne, car leurs essences sont étroitement liées. Une fois tous leurs adversaires vaincus, l'elfe des bois rendra toutes les possessions que les PJs auraient pu lui prêter, elle se dirigera vers le grand chêne avec lequel elle fusionnera sous les yeux ébahis des PJs (comme permet de la faire un sort de prêtre de la sphère végétale), et la forêt retrouvera son calme d'autrefois.

Par D. MILHAUD

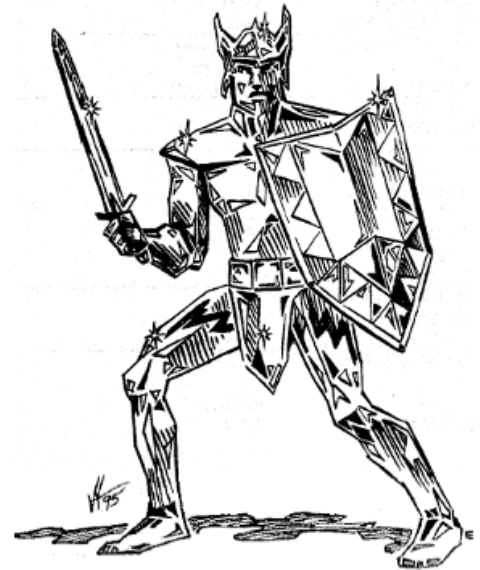
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : LE GOLEM DE DIAMANT

Le golem de diamant est le type même de monstre pour des PJs en manque d'émotions fortes. J'ai déjà rencontré ce monstre sur internet, mais il était franchement trop puissant pour être joué, aussi en ai-je modifié les caractéristiques. Cette version (bien qu'encore très puissante), est amusante, exotique, et tout de même jouable (pour des PJs de niveau 10+).

Caractéristiques : DV20, PV100, CA0, THAC0 : 2, déplacement : 6 (ça permet de fuir ...), moral : sans peur (20). 2 attaques/round : 1-12/1-12 (griffes de diamant - caractéristiques d'une arme d'acuité). Possibilité de jeter une chaîne d'éclairs (12d6) par jour, immunité aux armes d'un enchantement inférieur à +4. De plus, lorsque une arme tranchante en acier le frappe, elle ne fait que des dégâts réduits de moitié, et elle doit réussir un jet contre les chocs critiques sous peine d'être détériorée (et donc de perdre la magie qu'elle renferme).



Comme les autres golems il est insensible à la plupart des effets magiques. Les attaques par le froid lui restaurent ses points de vie perdus, au rythme d'un point par dé de dégâts que l'attaque aurait dû causer, et les attaques par le feu magique le ralentissent pendant 1 round (oui, ce n'est pas beaucoup). Les coups de masse et autres objets contondant en acier d'un enchantement +4 ou mieux, infligent double dégâts (le diamant c'est très dur, mais aussi très fragile - encore faut-il que les PJs le sachent ou le devinent!).

Il est toujours de taille grande, et a une force de 25 pour soulever, tirer ou défoncer des objets. Sa fabrication coûte de 300.000 à 600.000 po, et demande 6 mois de travail à un mage ou un clerc de niveau 18+. Pt d'expérience rapportés pour sa destruction : 20.000.