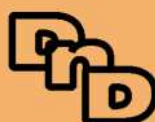
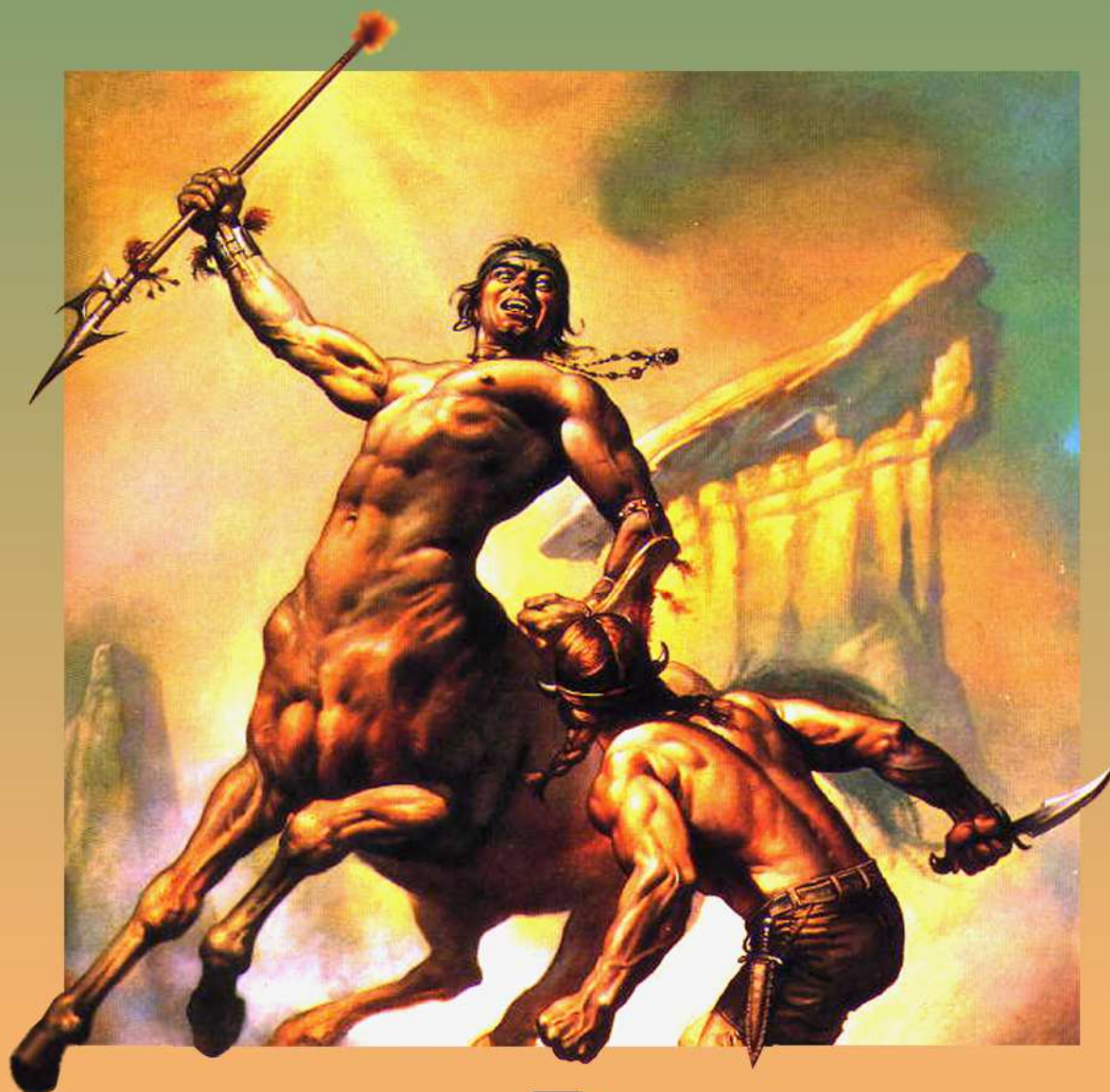


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LA QUÊTE DU GARDIEN



# LA QUETE DU GARDIEN

## SCENARIO POUR 4 à 7 JOUEURS DE NIVEAU 6-7

### INTRODUCTION:

L'action se passe dans une petite île de la Mer des Murmures : « Illejolie ». Elle se trouve à 4 jours de bateau des côtes du royaume de Méridia (dont sont originaires les PJs), dans un environnement de type Méditerranéen. Elle est gouvernée par le Roi Vieux Luc. Son royaume vient d'essuyer une attaque massive des terribles « Pirates Rouges ».

Il fait appel aux PJs, car après ces terribles combats, il a besoin d'hommes valeureux et de confiance pour rétablir le calme et l'ordre, et surtout redonner l'espoir à ses sujets.

En effet cette île est d'ordinaire peu sujette à ce genre d'attaque, car elle est défendue par son Gardien, une créature multiforme aux pouvoirs magiques incommensurables. Seulement voilà, l'entité n'a pas fait son apparition, d'ailleurs cela fait plus de 10 années que personne ne l'a aperçue.

Vieux Luc demande aux PJs d'enquêter et de retrouver le Gardien d' « Illejolie », moyennant une récompense de 2 à 5000 PO par PJ.

### RESUME DE L'HISTOIRE :

Les PJs devront subir une série d'épreuves et montrer leur bravoure pour accéder au repère du Gardien. Ensuite seulement l'un d'entre eux, l'Elu, se verra recevoir la véritable mission : En fait le gardien est mourant. L'Elu doit retrouver un nouveau Gardien, ou plus exactement « reformer » un nouveau Gardien, à partir de 4 créatures de l'île, une de chaque élément (terre, air, eau et feu), qu'il devra lui-même choisir !

Note au MD : La géographie de l'île est très diversifiée. Elle comporte une ville, avec son port, des collines donnant sur un immense plateau. Ce plateau est composé à la fois de vastes prairies et pour une partie (celle qui n'a pas été détruite par les accidents climatologiques), d'une forêt sylvestre. Une rivière traverse le tout, prenant sa source dans un lac. Derrière se dresse un ancien volcan (avec plusieurs complexes souterrains), qui se termine par un immense pic inaccessible.

Ainsi la topologie de l'île est assez variée pour accueillir des créatures vivant sous terre, dans l'eau, dans la forêt et dans les hauteurs. Le MD devra veiller à ce que la faune soit en cohérence avec la flore, pour le bon déroulement de l'histoire.

Vieux Luc conduit les PJs au doyen de l'île, un vieillard de 120 ans, il leur raconte :

- « Je me rappelle, mon grand père me racontait les vieilles légendes de l'île. Le Gardien est un être magique mais pas éternel. Il habite au cœur du territoire des Centaures. Lorsque le Gardien meurt, il appartient à un noble et courageux héros de trouver son remplaçant. Mais cet « Elu » doit prouver sa bravoure et subir de nombreuses épreuves. »

Les PJs sont donc invités à prendre le route des terres des Centaures, qui ne se mêlent très peu des histoires des humains, et n'aiment pas être dérangés. Le Roi donne aux PJs l'insigne de l'île.

### LES CENTAURES :

Ils vivent à 4 jours de marche (2 jours de plaine et 2 de montagne). En effet, le territoire des Centaures est un vaste plateau recouvert de prairie et de quelques arbres éparpillés.

Les PJs sont donc vite repérés, et une délégation de 15 à 20 Centaures s'approche d'eux. Ils sont armés, méfiants, voire agressifs.

Le plus âgés (un Shaman), leur demande en Commun les raisons de leur intrusion.

« Si vous venez vraiment pour rencontrer le Gardien, alors vous devez faire preuve de votre bravoure ».



Il leur propose un combat singulier, à mort, d'un PJ contre un Centaure, sans aucune forme de magie, avec les armes de leur choix. Si le PJ meurt, les autres devront rebrousser chemin, sinon ils pourront voir le Gardien.

En fait le Shaman interrompt le combat juste avant la mort d'un des deux combattants et ils les soignera tous les deux.

Si le PJ perd, alors fin de l'histoire.

Si les PJs trichent ou refusent le défi, alors les Centaures les attaquent. Le seul moyen dans ce cas pour trouver l'entrée de l'ancre du Gardien sera de torturer un Centaure. Mais attention, à la sortie du sanctuaire du Gardien, les PJs seront attendus par 40 Centaures.

### **LE SANCTUAIRE :**

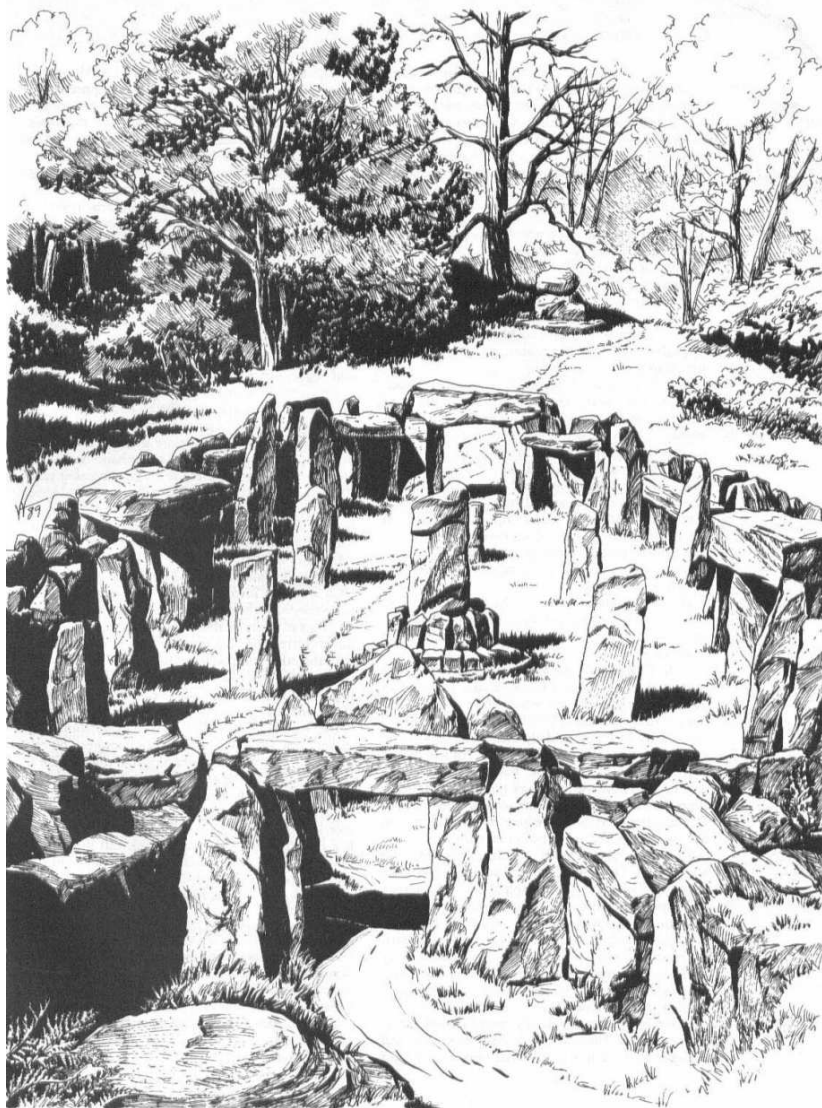
1) L'entrée : Au milieu de la prairie, se dresse des alignements de Menhirs, avec 4 dessins représentant chacun des 4 éléments. Les Centaures procèdent à d'étranges rituels : ils se peignent le corps, chantent des louanges à la Nature, font des offrandes de nourriture sur un autel central. Alors, ils se mettent tous à gronder, d'un son grave qui résonne entre les énormes pierres. Le Shaman s'approche d'un Menhir et d'un coup de ruade il fait éclater la pierre qui révèle l'entrée d'un tunnel.

2) La porte-démon : Un souterrain s'enfonce dans le sol. Les PJs peuvent remarquer des petites entailles creusées dans la pierre. Au bout de 100 m, le tunnel débouche sur une porte en fer. Devant la porte il y a un vieillard qui dort. A l'arrivée des PJs, il lève la tête, et malgré son éblouissement par les lumières des PJs, il leur sourit : « Cela faisait tellement longtemps que j'attendais de la visite ! ». Il leur explique qu'il est le Gardien Démon de la porte et qu'il téléportera les PJs dans l'un des plan

des Neufs Enfers au moindre signe d'agressivité. Comme il s'ennuie, il leur propose un petit jeu, dont l'enjeu est le passage de la porte : Les PJs doivent penser à un nom commun qu'ils doivent tenir secret. En posant des questions au démon, ils doivent lui faire dire ce nom commun pour gagner. Par contre si un des PJs prononce « oui » ou « non », il est immédiatement téléporté en dehors du souterrain.

3) La salle aux trésors : Ensuite, une fois la porte franchie, les PJs doivent traverser une immense salle pleine de richesses fabuleuses : coffres remplis d'or, de bijoux, de pierres précieuses et d'objets magiques de toutes sortes. Si un PJs prend un seul objet, alors il est immédiatement téléporté à l'extérieur de souterrain.

4) La salle en bois : La salle suivante, fort simple, ne contient que des objets en pierre et en bois. Au plafond, à l'entrée surtout, de nombreux objets métalliques sont suspendus.



Si un PJ entre en portant des objets métalliques, il est alors « collé » au plafond, par une sorte de champ magnétique. Pour décoller un objet, il faut réussir un jet sur la force à -8.

Le seul moyen de traverser la salle est donc de laisser à l'entrée tous les objets métalliques.

5) Les autres salles : La salle suivante, encore plus simple, ne contient qu'une table en bois, un tabouret, une cruche en un livre ouvert à la page 15. Elle irradie la magie. Au fond, il y a une porte en fer, qui ne s'ouvre uniquement si la porte d'entrée est fermée (défonçage des portes, dissipation magie et sorts d'ouvertures inefficaces, car la magie du lieu est trop puissante).

La salle suivante est scrupuleusement identique à sa précédente.

Si un objet est déplacé dans une salle, il se déplace pareillement dans les autres salles. Il y a ainsi 12 salles « clones », à traverser à la suite.

6) Rencontre avec le Gardien : La 12<sup>ème</sup> salle débouche sur un grand hall, très éclairé. Au centre ce tient aussi une créature bizarre, hybride, absorbée dans la lecture d'un livre. Si un PJ tente d'entrer, il est repoussé par un mur de force. Seul un PJ peut rentrer, en fonction de son alignement, par ordre de préférence : N, LN, CN, NB, LB, CB, LM, NM, CM .

Si deux PJs ont le même alignement, alors celui qui a la plus forte sagesse peut rentrer.

Lorsqu'un PJ entre, le mur de force devient opaque et hermétique à tout bruit.

### L'ELU :

Le Gardien lève la tête de son livre lorsque le PJ désigné par le sort entre. Il lui explique qu'il est l'Elu. Il lui raconte son histoire et lui explique ce qu'il attend de lui :

« Je ne suis pas intervenu lors de l'attaque de l'île car je suis trop vieux et trop faible. J'attends l'arrivée de mon remplaçant pour pouvoir quitter ce monde. C'est toi qui a été désigné pour trouver le nouveau Gardien. Pour cela, tu dois amener ici, de leur plein grés, 4 créatures de l'île. Une du Feu, une de l'Eau, une de l'Air et une de la Terre. Elles se combineront de la manière suivante pour former le nouveau Gardien :

Aspect physique : une partie des 4 créatures,

Caractéristiques : la moyenne des 4,

Pouvoirs : cumul des 4,

Niveau et PV : cumul des 4,

Alignement : combinaison des 4,

A toi de choisir ces 4 créatures. Pour t'aider, voici ce grimoire. C'est un livre magique. Il contient les récits des autres Elus, qui ont soigneusement conté leur quête. Pour pouvoir lire ce livre, tu dois auparavant écrire au moins une page entière, chaque jour.

Tout ceci doit rester entièrement secret. Seules les créatures que tu auras choisi peuvent être mises au courant.

Attention, la créature que tu vas créer, même si elle ne pourra pas quitter Illejolie, pourra avoir des pouvoirs considérables qui risquent de déséquilibrer l'univers. Le sort de l'île est entre tes mains. »

### LE GRIMOIRE :

L'Elu peut trouver n'importe quelle information qu'il désire sur les monstres qui habitent dans l'île. Par contre ce livre est maudit, et à chaque consultation, l'Elu devient de plus en plus fanatique et dépendant du grimoire, de la manière suivante :

De 1 à 3 Consultations : aucun effet

De 4 à 8 : Influence, « je me rappelle, dans le grimoire... »

De 9 à 15 : Autoritaire, « le grimoire dit que... »

De 16 à 20 : Fanatisme, « la mission est plus importante que... »

Plus de 21 : Paranoïa hystérique, « je suis l'Elu, Vous ne pouvez m'empêcher d'accomplir mon destin ! »

A la deuxième lecture, l'Elu a droit à un jet sur l'intelligence à -4 pour se rendre compte du maléfice. A chaque lecture, ce jet diminue de 2 !

## LES CREATURES :

Si un PJ a une idée d'une créature de lui même, alors il obtient un bonus de 1000XP. Sinon l'Elu pensera à consulter le Grimoire.

A - Première créature : Les PJs ne rencontrent aucune difficulté pour trouver cette première créature et la convaincre de suivre les PJs.

B - Seconde créature : Cette fois ci, les PJs devront voyager (au moins deux jours) pour rechercher la créature (par exemple, il y a une rivière ou un volcan éteint à trois jours de marche). En cours de route, ils sont attaqués par un groupe de créatures mauvaises, pouvant être sélectionnées pour constituer le Gardien. Elles attaquent non pas pour tuer, mais plutôt pour piller les PJs. Elles essayeront par exemple de kidnapper le PJ le plus faible pour obtenir une rançon.

Si un PJ remarque qu'une de ces créatures peut être utilisée pour leur quête, alors il reçoit un bonus de 1000 Px, sinon l'Elu y pensera. La créature (une capturée ou blessée) acceptera de suivre les PJs en échange d'un acte de bonne fois des PJs (vie épargnée, soins, récompense...).

Si les PJs ne réussissent pas à garder une de ces créatures, alors ils auront chacun un malus de 500XP, et ils devront eux même trouver leur deuxième créature.

C - Troisième créature : Un soir, au moment d'installer leur bivouac, les PJs apercevront un feu de camp. Il verront un semi-humain (Hobbit, femme-oiseau, homme de lave ou naïade) en train de préparer son repas. La créature est très amicale et invite les PJs. Elle leur raconte ses mésaventures : sa fuite de son village natal pour vivre de grandes aventures...car on lui a prédit un destin incroyable. Elle s'intéresse à l'histoire des PJs et leur propose son aide : elle aimerait bien être la « troisième partie du Gardien » et connaît même une créature qui pourrait faire la quatrième!

En fait c'est un être maléfique (respectivement Drow, Dragon bleu, Sorcière des profondeurs ou Dragon rouge), qui par ses pouvoirs magiques a changé d'apparence. Il est au courant de la formation du Gardien de l'île, et compte bien en constituer l'élément majeur.

La 4<sup>ème</sup> créature qu'elle propose aux PJs est du même alignement qu'elle, histoire que le futur Gardien garde sa personnalité.

Si les PJs se rendent compte de la supercherie, alors ils gagnent un bonus de 1000XP.

La créature tentera alors de persuader les PJs de collaborer avec elle, puis utilisera des menaces si besoin.

D - La quatrième créature : Les PJs n'auront aucun mal à trouver la dernière, si c'est celle indiquée par la créature mauvaise précédente. Sinon, ils devront se débrouiller par eux-mêmes, mais ils ne doivent pas forcément réussir dès la première tentative.

## LE RETOUR :

Munis de leurs 4 spécimens volontaires, les PJs peuvent retourner au sanctuaire du Gardien.

Si parmi ces 4, au moins 3 sont d'alignement Mauvais, alors les PJs sont interceptés par un Ki-Rin qui dénoncera si besoin la supercherie de la 3<sup>ème</sup> créature. Celle-ci fera de tout pour semer le trouble dans l'esprit des PJs et pour qu'ils attaquent le Ki-Rin. Sinon, elle se retournera contre eux et sans les attaquer essaiera d'argumenter pour que les PJs acceptent sa participation dans la genèse du futur Gardien : « Regarder ma puissance, vous voulez tout de même pas que le futur Gardien soit le croisement d'un lapin et d'un moineau ! »

Si les PJs demeurent inflexibles, alors elle les menacera en leur promettant une vengeance cruelle, puis elle s'enfuira (idée pour un nouveau scénario !!).

Le Ki-Rin de son côté ne fera aucun mal aux PJs, se contentant de se défendre et de démontrer le bien fondé de son raisonnement.



Les PJs s'ils ont congédié une de leur 4 créatures, n'ont plus qu'à recommencer leur recherche!

### LE NOUVEAU GARDIEN :

L'Élu doit raccompagner les 4 créatures dans le sanctuaire du Gardien (les autres PJs ne seront pas autorisés à entrer). Cette fois, il sera repoussé par le mur de force de la dernière salle, seules les 4 créatures pourront y entrer. Alors le mur de force devient opaque. Les murs et le sol commencent à vibrer, puis à trembler de plus en plus fort. Dehors un vent violent se déchaîne, qui se transforme en ouragan. Cela devient un véritable tremblement de terre, aussi puissant que bref !

Le calme revient, et les Centaures invitent les PJs à regagner la ville, car d'après eux, leur mission est achevée.

### EPILOGUE :

Juste avant l'arrivée des PJs en ville (le temps que le MD puisse tirer les caractéristiques du nouveau Gardien), les PJs sont interceptés par une créature hybride qu'ils reconnaissent comme étant le nouveau Gardien de l'île.

Suivant son alignement et ses pouvoirs, il offrira aux PJs de l'or, des bijoux, des objets magiques ou des objets maudits. Ils pourront même attaquer les PJs s'il est d'alignement CM!

De son côté, le roi Vieux Luc subit lui aussi les effets d'alignement du Gardien, car ce dernier lui aura rendu visite avant l'arrivée des PJs en ville :

- Si le Gardien n'est pas d'alignement mauvais, alors le roi sera satisfait et donnera la récompense promise aux PJs.
- Si le Gardien est LM, alors le roi sera sous le joug du gardien qui lui imposera de force sa volonté. Le roi ordonnera aux PJs de quitter son île sur le champ, sans aucune récompense.
- Si le gardien est NM ou CM, alors le roi aura été tué et remplacé par un tyran à la solde du Gardien (pourquoi pas un PJs du même alignement?). Les PJs sont recherchés par la garde de la ville et devront discrètement quitter l'île.

### LES MONSTRES D'ILLEJOLIE :

Voici, à titre d'exemple, une répartition des créatures pouvant vivre sur l'île, en fonction de leur élément, alignement et niveau.

<b>TERRE</b>	<b>AIR</b>	<b>EAU</b>	<b>FEU</b>
Gnome, Nain, Hobbit, Mammifères, Centaures et autres créatures sylvestres, Géants des collines, Ogres (Mages), Troll	Oiseaux (aigles), Dragons, Géant des nuages, Sylphes, homme-oiseaux, Serviteur aérien, Génie, Griffons, Harpies, Mihstu, Vortex	Poissons (requins,...), Cétacés, Crocodiles, Homme-lézards, Tritons, Sahuagins, Naïades, Sirènes	Feu follet, Dragons rouges, Salamandres, Géants de feu, Efrits, Quasits, Chiens de l'enfer,

Illustration de couverture : Boris Vallejo  
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

## **MONSTRES et PNJs :**

CENTAURE: niv 4, AC:4 (Cuir), AL CB, taille G, depl 18', Attaque : arme +1-6 +1-6 (sabots), Armes : Arc long, Epée large, Lance cheval moyen, PV : 30

CENTAURE SHAMA N : Clerc niv 4, sorts niv1 : 5 et niv 2 : 4, Armes : Bâton +1, Marteau, PV : 32

CENTAURE (Guerrier) : Guerrier niv 4, Force 18.30, Dext 17, Const 18, AC : 1 (cuir), Arme : lance cheval lourd+1-6+1-6(sabots), PV: 48

DEMON GARDIEN (Crypt thing): Niv 6, AC 3, Dégâts : 1-8, AL LN, Touché uniquement par des armes magiques, téléportation à volonté (1 personne par round), PV 48.

