

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE SECRET DU FURET



LE SECRET DU FURET

SCENARIO POUR 3 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-7

PROLOGUE :

En des temps reculés, vivait un sorcier nommé Vizilgur, dont le but était de conquérir le royaume du Roi Neorick qui l'avait exilé pour trahison. Pendant des années, il chercha un moyen d'assouvir sa vengeance. Et un jour, il trouva. C'est en observant la fascination qu'exerçait une danseuse sur son public, qu'il eut une idée: créer un golem dont la beauté et le charme seraient si puissants, que nul individu pourrait lui résister.

Vizilgur passa les deux années suivantes à mettre en marche son plan : Il commanda à un jeune sculpteur, une statue de jeune fille faite de l'ivoire le plus délicat. Le sorcier apprit à extraire l'essence des fleurs et des plantes, dans le seul but de dérober l'essence odorante des plus belles jeunes filles des environs. Il rédigea dans un livre, toutes les instructions nécessaires à la création du golem, puis il emprisonna une partie de son pouvoir dans le livre, afin de contrôler le golem, et peut-être même l'habiter. Car après tout, il était fort avancé en âge et ce corps lui donnerait l'immortalité...

Pour plus de sécurité, Vizilgur cacha la statue et les fioles d'essence dans son repaire aux frontières du réel et de l'onirique. Le livre ouvrant un passage, si on prononçait le mot clé. Un seul problème demeurait: comment animer durablement ce corps d'ivoire?

La solution se présenta d'elle même: les meurtres de jeunes filles qu'il avait organisés pour obtenir leur essence, finit par attirer l'attention d'une Dryade des eaux : Lame.

Son destin s'était annoncé à elle : les plans du sorcier devaient être réduits à néant. Elle surgit chez le sorcier, et lui annonça tranquillement qu'elle allait le tuer. Le sorcier, ayant donné la majeure partie de son pouvoir au livre, ne pu repousser les attaques de la jeune Dryade, et son enveloppe mortelle mourut noyée. La conscience de Vizilgur intégra alors le livre. Cet état de pensée lui permit de percevoir la formidable énergie qui se dégageait du cœur de Lame, le cœur d'une Dryade. Vizilgur comprit qu'une telle puissance rendrait le golem invincible: il avait enfin trouvé l'élément final. Maintenant, il s'agissait d'attendre: il devait récupérer assez de forces pour pouvoir contrôler un esprit faible qui terminerait ce qu'il avait commencé. Le livre était bien caché, il ne risquait rien; et c'est sur ces pensées que l'esprit du sorcier s'endormit durant de longues décennies. Le temps passa.

Vizildur s'éveilla: un groupe d'aventuriers se trouvaient non loin de lui.

Parmi eux se trouvait un petit voleur que Vizildur attira vers sa cachette pendant son tour de garde.

Lorsqu'il empoigna le livre, Vizildur prit le contrôle de son esprit. Il était de retour et allait enfin accomplir son dessein.

Kanehda : An 955, deuxième cycle de Lunathar.

De la province d'Irhtan, arrivent des messages inquiétants : Trois jeunes filles d'une très grande beauté ont été retrouvées mortes en l'espace de 9 jours. On les aurait étranglées, leurs vêtements et leurs cheveux avaient disparu. Comme les corps ont tous été retrouvés dans la forêt, les familles accusent les furtives des meurtres.

Les furtives étant le nom donné à ces femmes étranges qui vivent dans la forêt, et qui restent toujours hors de vue des curieux. Les Irhtaniens parlent de sorcellerie, ils organisent des battues dans la forêt afin de les débusquer, en vain. La tension monte de plus en plus, et le gouverneur de la cité a des difficultés à maintenir le calme. Comme ses messagers officiels ne sont pas revenus d'Irhtan, la reine Léalna fait appel aux Pjs pour réussir la mission qu'elle avait confiée aux disparus. Elle leur demande de se rendre sur place, pour trouver le responsable de ces meurtres, avant que la panique prenne le pas sur la raison à Irhtan. Les Pjs devront rester incognito: ne sachant pas ce qui est arrivé aux messagers de la reine, il vaut mieux rester

prudent. Comme les têtes des furtives ont été mises à prix, il est conseillé qu'ils se fassent passer pour des mercenaires, afin de ne pas attirer l'attention.

Les Pjs pourront s'informer discrètement auprès du gouverneur des détails que la reine ne peut leur fournir. Ils devront donner le mot de passe « souffle de Triss » pour obtenir une audience. Irhtan se trouve à un jour et demi de cheval. La reine leur accordera ce qu'ils demanderont dans la limite du raisonnable, et une colombe qu'ils pourront envoyer avec un message en cas d'**urgence**, et leur demandera de partir le matin même.

Les Pjs se mettent en route, pour aller à Irhtan, ils doivent emprunter la route blanche qui traverse la forêt des patiences...

La Forêt des patiences : La forêt est très dense, mais il n'y a aucune végétation sur la route où peuvent marcher côte à côte deux chevaux.

En faisant un jet réussi sous la compétence histoire locale ou ancienne, le Pj se souviendra que cette forêt fait des plaisanteries à ceux qui la traverse. Mais qu'il ne faut surtout pas y répondre par la colère, car la forêt vexée se vengerait. Pour éviter les plaisanteries douteuses, il faut rester sur la route blanche ou porter un morceau de pain sur soi.

Le panneau : Au bout de 200 m de chemin parcouru dans la forêt, les Pjs verront sur le bord de la route une pancarte plantée en dehors de la route blanche: les caractères sont écrits trop petits pour que l'on puisse les lire de la route. Si une expertise est faite, la pancarte dégage une faible aura de magie. Si un Pj descend de sa monture, et quitte la route pour aller lire le panneau, les caractères deviendront de plus en plus petits, jusqu'au moment où il devra vraiment mettre son nez très près du panneau ou renoncer.

S'il insiste, il pourra lire sur la pancarte : *la curiosité est un vilain défaut.*

Et à peine aura-t-il fini de lire ce message que la pancarte tentera de lui attraper la tête. Le Pj devra faire un jet sous la DEX à -5, pour éviter de se faire happer. Si ce jet est raté, il devra faire un jet sous défoncer les portes, pour se libérer. Au bout de 5 rounds, la pancarte laissera partir sa proie. Mais s'il réussit ce jet, le Pj tombera lourdement sur son postérieur, ce qui déclenchera des éclats de rire dans les arbres.

Dans un cas comme dans l'autre, le Pj ne devra pas laisser paraître sa mauvaise humeur, sinon les représailles ne se feront pas attendre: sa peau sera jaune à pois bleus. Si on tente une dissipation de la magie, les couleurs disparaîtront pour laisser la place à de nouvelles (vert à rayures oranges), ce qui déclenchera de nouvelles crises de rires.

Mais s'il réagit bien, le vieux peuple lui fera un cadeau à son insu: un cheveu de sylphe qui lui portera chance (+ 3 à l'initiative, + 2 au ThACO, +10 au jet de chance).

La bourse et le dragon : Quelques rounds plus tard, les Eeries tenteront les Pjs avec une bourse pleine de pierres précieuses, reposant dans la poussière comme tombée de la ceinture de son propriétaire, les cordelettes de la bourse et une émeraude sont sur la route et le reste est en dehors. Des armoiries sont brodées sur la bourse, et les pierres sont de la taille d'une noix.

Les Pjs ne peuvent que les apercevoir. Deux attitudes sont possibles: ils essaient de les prendre ou ils les ignorent.

Dans le premier cas, si les Pjs ont été attrapés par la première blague, ils seront prudents: ils prendront mille et une précautions pour éviter le sort de leur camarade. Et ce sont ces précautions, qui feront sourire le vieux peuple: car si les Pjs tentent de prendre la bourse avec leur épée par exemple, elle glissera inévitablement. Par un sort de lévitation? Elle se soulève, mais va dans la direction opposée de son invocateur.

Finalement, c'est en tirant par les cordelettes, qu'ils pourront ramener la bourse, mais au moment où elle

sera entièrement dans la route blanche, deux yeux luisants apparaîtront dans les fourrés, face au Pjs accroupi qui tirait la bourse à lui. Un dragon rouge apparaîtra soudain face aux Pjs, la gueule pleine de flammes retenues, et leur fera goûter son souffle.

Les réactions des Pjs ? Qu'ils fassent un jet sous leur SAG, puis un jet de courage (Sag x 5).

- Si les deux sont réussis, le Pj peut essayer d'éviter.
- Si l'un des deux est raté, le Pj est paralysé par la mauvaise surprise.
- Si les deux sont ratés, le Pj s'évanouit.

Le souffle de flammes s'abattra sur eux, mais ce n'est qu'une illusion: à la place du terrible dragon rouge, papillonne un dragon fée hilare, qui disparaît bien vite dans la forêt qui résonne de rires surnaturels. La bourse est toujours là, mais elle contient 7 galets d'un blanc pur comme la neige vierge, qui bien que jolis semblent n'avoir aucune valeur marchande.

Et pourtant, ce sont des *pierres ioniques* très spéciales: chacune d'elle permet de comprendre le langage de l'animal choisi par son porteur, au moment où il l'empoigne et la laisse s'échapper. Elle fera effet durant 3 rounds/5 points de SAG. Elles ne dégagent aucune aura magique jusqu'au moment où son porteur éprouve le besoin de communiquer avec un animal. C'est ce désir qui réveille la magie.

Dans le second cas, les Pjs résistent à la tentation et continuent leur chemin. La bourse restera visible jusqu'au bout, et ils auront quand même droit à l'illusion du dragon rouge, qui au lieu de surgir de la forêt, les attaquera par les airs. Les jets de réaction sont les mêmes que précédemment. Pas de pierres ioniques.

Mais dans les deux cas, toute manifestation de mauvaise humeur ou désir de vengeance seront gratifiés d'oreilles d'ânes, d'une odeur corporelle similaire à celle d'une moufette enragée, de bec d'oiseau à la place du nez et de la bouche, maladresse excessive ou vomir une couleuvre à chaque parole (cette dernière réprimande avec modération, dans un cas de réaction très violente d'un Pj). La dissipation de la magie multipliant les tares au lieu de les supprimer.

Enfin les Pjs pourront souffler, car le vieux peuple se lasse vite de la compagnie des mortels, la traversée de la forêt des patiences se terminera sans plaisanteries. Le soleil est au zénith lorsqu'enfin ils quittent cette forêt.

Le village de Lheerg : Au sortir de la forêt des patiences, la route blanche longe une autre forêt : Lheerg, la mystérieuse. Longtemps sous le joug d'une terrible malédiction, la route évite d'y pénétrer soigneusement, et ne fait que suivre la lisière pour arriver jusqu'au village qui porte le même nom. Là-bas les Pjs pourront se restaurer et faire reposer leurs chevaux. Ils s'apercevront surtout que leurs tares (si ils en avaient) ont disparu.

Les Pjs remarqueront que les villageois semblent vénérer le feu, de nombreux foyers brûlant un peu partout dans le village. Si l'un des Pjs éteint l'un des feux, il se rallumera de lui-même immédiatement, et il s'attirera l'hostilité des villageois. Ces feux sont là pour honorer leur gardienne, Jaelle, qui a chassé la malédiction de Schénaryyl, et a ramené la prospérité dans le village.

Si les Pjs se montrent trop curieux, les villageois resteront très discrets, et ne parleront plus d'elle devant les Pjs. Les villageois ont vu passer les messagers royaux, mais ils ne se sont pas arrêtés, et ont continué leur chemin. Ils ont eu vent des tensions existant à Irhtan, mais ne savent pas grand-chose sur les furtives, mis à part le fait qu'elles vivent dans la forêt profonde. Ils n'aiment pas que les étrangers s'attardent trop dans leur petit village. Aussi exhorteront-ils les Pjs à continuer leur route, le soleil étant encore haut. Mais, ils les préviendront quand même qu'un fléau vit au-delà de la frontière de Lheerg.

LA BULETTE : Les Pjs repartent donc, et continuent de suivre la route blanche. Une heure après avoir quitté les limites de Lheerg, les Pjs découvrent à leur grande stupéfaction, que la route, qui paraissait indestructible, a été éventrée. Quelques gravats blancs sont tachés de sang séché. Ils savent alors ce qui est arrivé aux messagers de la reine.

Tout à coup, les chevaux deviennent nerveux. Les Pjs doivent réussir un jet sous la compétence équitation, ou sous la DEX à -5 pour garder le contrôle de leur monture, affolée par le danger.

Les Pjs ont cinq rounds pour prendre une décision, avant que la bulette attaque.

Un des chevaux sera la première victime de la bulette.

Bulette: CA: -2/4/6 (normal/sous la crête/yeux), ThAC0: 12
DV: 9 PV: 43, NMvt : 42 m, att/rd: 3 Att. spéciale: saut de 2,50 m, Dégâts: Gueule (4d12), 2 pattes antérieures (2 x 3d6). Aucune résistance à la magie. Valeur XP: 4000.

Ressemble à un énorme tatou-tortue appelée aussi requin de terre (3m de haut, 3,5m de long) avec une crête osseuse comme celles d'un tricératops (sans les cornes), d'une couleur allant du gris-bleu-vert pour les plaques osseuses, au brun pour le reste du corps.



Comportement: Attaque tout ce qui est comestible avec sa gueule et ses deux pattes antérieures. Si elle est blessée ou acculée, elle peut bondir jusqu'à une hauteur de 2,50 m, et attaquer ainsi avec ses quatre pattes qui causent chacune 3d6 pts de dégâts. Les 2 zones les plus vulnérables sont: la peau du cou derrière sa crête (CA: 6) et le contour des yeux (CA: 4).

Pour plus de renseignements, cf. MM p10 (AD&D).

Même si les Pjs décidaient de fuir, la bulette les poursuivrait pour satisfaire son insatiable appétit. Tôt ou tard, ils devraient faire face à ce monstre. Après avoir tué la bulette, les Pjs devront faire l'inventaire de ce qui leur reste.

NB : La colombe est toujours en leur possession, étant moins d'un amuse-gueule pour la bulette.

Le soleil va bientôt se coucher, et les Pjs doivent être fatigués après ce combat, ils doivent trouver un endroit pour la nuit...

Le secret du furet : Les Pjs trouveront un endroit pour passer la nuit et prendre du repos. Ils établiront un campement de fortune, et peut-être aussi des tours de garde. Si c'est le cas, faites lancer un d20, au veilleur sans lui dire à quoi sert ce jet.

Quelques instants après ce jet, le Pj veilleur va entendre un bruit étrange, comme un roucoulement, venant de la colombe royale. Lorsqu'il va voir ce qui se passe, il aperçoit un petit animal qui tient dans sa gueule le cou de la colombe, et l'emporte vers le cœur de la forêt. Ce Pj va certainement lui crier dessus, et par là même réveiller ses compagnons.

Si les Pjs ne poursuivent pas l'animal, il reviendra leur dérober quelque chose de précieux comme le livre de sorts du magicien par exemple, pour les forcer à le suivre. Il les emmènera dans une clairière, où l'animal en question, un furet blanc, fait des cabrioles en faisant le dos rond et en levant la queue. Soudain, une lumière blanche, mais qui ne les aveugle pas, apparaît au dessus du furet. Une forme se dessine doucement, et une jeune femme irréelle apparaît. Son visage est d'une beauté incroyable et son regard aux couleurs changeantes est doux et triste. Ses poignets et ses chevilles sont entravés de chaînes. Ses courts cheveux flottent tout autour d'elle en une masse blanche et légère. Elle regarde les Pjs, et un nom surgit dans leur esprit: Eole. C'est à ce moment qu'ils se réveillent tous en sursaut, ce nom résonnant encore dans leur tête.

Ils pourront constater que la colombe est toujours là, ainsi que tous les biens dérobés... à leur place.

Les Pjs devront réussir un jet sous la SAG, pour ne pas répéter ce nom à voix haute. En regardant autour

d'eux, ils n'apercevront pas une trace de leur songe si étrange. Même en cherchant attentivement, les Pjs ne trouveront pas la clairière où les avait attirés le furet. La nuit se passera tranquillement...

Irhtan : Les Pjs, reprenant leur route au petit matin, arriveront à Irhtan dans la matinée. Le souvenir d'Eole est très tenace pour les Pjs. Irhtan est une petite ville, habitée par de nobles familles pour le climat exceptionnel et la tranquillité de la région. Elle abrite également des artisans, ainsi que des artistes. Irhtan n'abrite aucune pauvreté, les rues sont bien pavées et propres. Les Pjs risquent d'être abasourdi par cette ville si différente de celles qu'ils ont connues.

A la grande porte, on demandera aux Pjs de laisser leur nom au bureau: c'est une simple précaution depuis que les meurtres ont commencé. Le soldat indiquera aux Pjs une auberge, le Griffon, où ils pourront se reposer de leur voyage, et trouver du travail : un panneau affiche toutes les offres pour mercenaires. On sent qu'il répète ce conseil depuis un moment.

- Si un Pj tente de glisser le mot de passe dans la conversation, le soldat le regardera bizarrement, et lui demandera de circuler.

- Si les Pjs l'informent que la route blanche a été endommagée et que du sang la souillait, tout en lui demandant si la ville n'attendait pas quelqu'un, le soldat les mènera sans attendre chez le gouverneur d'Irhtan, pour qu'ils racontent leur histoire.

- S'ils ne disent rien de tout cela, les Pjs s'éloigneront du poste sans problèmes, des cartes de la ville sont éparpillées dans les rues.

Le Griffon : Le *Griffon*, est une agréable auberge cossue à deux étages. Au rez-de-chaussée, les Pjs pourront découvrir une grande salle commune où déjeunent des locataires, et une scène où se produisent des spectacles dans la soirée.

Les Pjs pourront se restaurer: le plat du jour, chevreuil braisé pour 2 PO. Mais les Pjs pourront commander ce qu'ils veulent, ils ont tout dans cette auberge. Le patron est un magicien, reconverti en aubergiste, il peut donc se procurer ce qu'il désire par la magie, et assurer la sécurité de son auberge.

Le regard du client est attiré par le trophée du propriétaire: un griffon empaillé siège au centre de la salle. Il semble y avoir beaucoup de mercenaires dans l'auberge, mais il reste des chambres individuelles à 1 PO, au premier étage, les Pjs pourront donc y installer leurs bagages.

Dans un coin de l'auberge, est assise à une table à l'écart, une jeune fille tenant une plume. Derrière elle, se trouve un grand tableau rempli de missions. La jeune scribe est là pour lire les annonces aux non-lettrés, moyennant une PC.

Voici les missions proposées :

- Le parfumeur Videl s'est fait volé beaucoup de matériel, quelques jours avant que les meurtres commencent. Comme ces larcins continuent, il cherche des mercenaires pour retrouver son voleur, et lui ramener son matériel. Il dira aux Pjs, que ses apprentis n'ont rien remarqué, le voleur est très discret. Le premier apprenti est un grand gaillard très sympathique, le second est petit, le dos voûté, très sale qui balaie la poussière et ne dit pas grand-chose. Le parfumeur dira aux Pjs que le second est arrivé il y a un mois, le suppliant de lui apprendre l'art de la parfumerie. Il n'a pas regretté de l'avoir pris comme apprenti car c'est un garçon très travailleur, bien que son aspect laisse à désirer. Personne ne semble vouloir l'aider, il propose en récompense un coffret de fioles qui lui fut donnée en cadeau en paiement d'un parfum.

- Les parents de Lareyna (maison C), la seconde victime, offrent un jeune hippogriffe, à qui ramènera le meurtrier de leur fille ainsi que sa chevelure comme preuve. Il y a une prime de 500 PO si l'assassin est vivant. Lareyna a été tuée dans sa chambre, on n'a pas retrouvé ses vêtements de nuit, ses cheveux ont été coupés. Les parents veulent punir le meurtrier à leur manière. Plusieurs mercenaires sont déjà sur l'enquête.

- Plusieurs familles (maisons M, N, P) ont réuni leur fortune pour offrir 3000 PO pour chaque furtive tuée, et 5000 PO pour une furtive ramenée vivante. Ils pensent ainsi arrêter les meurtres, mais à ce jour aucune

furtive n'a été capturée ni même tuée.

- Enfin, d'autres familles demandent des gardes du corps pour garder leurs maisons des intrus, pour 500 PO par nuit. Mais ces familles ont déjà engagé tous les gardes dont ils avaient besoin. (maisons A, K, L, J).

Le gouverneur : Le palais du gouverneur se trouve au Nord de la cité. Les soldats qui en gardent l'entrée, préviendront le gouverneur, si les Pjs donnent le mot de passe.

Il les recevra immédiatement. Le gouverneur sera fort surpris de découvrir les Pjs à la place des messagers royaux, ils devront donc expliquer le pourquoi de leur présence, et si nécessaire comment sont morts les précédents messagers. Après avoir pris connaissance de la mission des Pjs, le gouverneur leur proposera son aide.

Voici les informations que le gouverneur a entre ses mains: Les 3 victimes étaient toutes de noble lignée, et ont été retrouvées mortes dans leur lit, étranglées, la tête rasée et leurs vêtements disparus. Et personne ne s'est jamais aperçu de rien. Comme les 3 jeunes filles étaient vierges, on pense que c'est l'œuvre de sorcières, et les plus proches, sont les femmes surnommées «furtives» par la population.

Elles vivent dans la forêt profonde. Des battues ont été menées sans résultats, même des incendies ont été allumés dans le but de les faire sortir de leurs cachettes. Mais à la grande stupéfaction des chasseurs, les feux se sont éteints tout seuls.

Depuis ce jour, une tête de furtive est mise à prix pour 2000 PO ou plus, c'est pour cela que de nombreux mercenaires ont envahi la ville. La population est de plus en plus nerveuse, rien ne permettant de savoir qui sera la prochaine victime. C'est tout ce qu'il peut leur dire et, ne leur donnera rien d'autre.

Le gouverneur leur souhaitera bonne chance avant de se retirer, leur conseillant de se faire engager dans la ville, pour ne pas attirer les soupçons sur eux.

Le message d'Eole : Entre aller voir le gouverneur et les employeurs, leur prendra une bonne partie de l'après-midi, aussi seront-ils fatigués, et retournerons au Griffon.

Sur place, bien qu'il y ait beaucoup de monde, une jeune serveuse viendra les accueillir et leur apprendra qu'un spectacle aura lieu ce soir, et qu'une table leur est réservée, étant locataires. Sur ce, elle leur demandera s'ils désirent prendre un bain avant de dîner, assurant au Pj qui lui plaît le plus (jet de dé pour déterminer lequel parmi les personnages humains ou llinirs), qu'elle sait très bien masser les muscles fatigués. C'est à ce moment, qu'un flash de lumière blanche apparaît dans la salle, la douce Eole apparaissant devant les Pjs, si proche, qu'ils pourraient la toucher, elle est toujours entravée de ses chaînes. Son regard triste rencontre celui des Pjs, tandis qu'une voix chaude murmure ces quelques mots :

« Le sable de ma vie s'écoule doucement
Ma volonté demeure, mais pour combien de temps?
Vous seuls pouvez m'aider à me libérer
Vous seuls pouvez l'arrêter de tuer ces jeunes filles
Retrouvez celle qui pleure son amour trahi
Elle vous donnera la clé vers le livre maudit.
Vous êtes mon seul espoir, aidez moi... »

Eole semble regarder derrière elle, affolée, puis disparaît. La voix de la jeune serveuse les ramène à la réalité, elle leur demande s'ils vont bien. Si les Pjs lui demandent si elle a vu l'apparition d'Eole, elle leur dira gentiment que la fatigue leur fait voir des hallucinations. Seuls les Pjs ont pu voir et entendre l'image éthérée d'Eole.

Un jet réussi sous la SAG à -5, leur fera remarquer une silhouette dissimulée par sa cape, portant sur l'épaule un furet blanc, qui sort de l'auberge. Si le Pj essaie de la rattraper, il ne la verra nulle part, la silhouette a disparu.

Dana, la sage : Tandis que toute la salle prend son dîner, l'aubergiste annonce le début du spectacle.

Au programme, jongleurs, dressage de chats, bouffons, lanceurs de couteaux, danseuses sensuelles et enfin, en numéro spécial, la devineresse d'Irhtan.

Une bonne humeur règne dans la salle, et le public se laisse distraire. Des rires, des applaudissements ou des sifflements admiratifs ponctuent chaque numéro.

Enfin vient le numéro de la devineresse, que les habitués attendent avec impatience.

Les Pjs voient monter sur la scène, une femme dissimulée dans une cape blanche. Elle ressemble à la silhouette fuyante qu'on peut-être entr'aperçue les Pjs.

Elle prend place dans le siège laissé à son attention et se débarrasse de sa cape: c'est une jeune femme dont les formes spectaculaires ne laissent insensibles aucun spectateur. Son visage porte un masque d'ivoire, ses cheveux sont sombres comme l'ébène, une longue robe argentée caresse son corps à chacun de ses mouvements.

Puis d'une voix douce, mais qui inspire le respect, elle demande :

*« On me nomme Dana, la sage
Kayli m'a fait un don précieux :
Lire dans l'avenir.
Posez vos questions,
Si elles sont justes
Je vous aiderai à trouver la réponse »*

Bien entendu, les questions concernant les furtives et les meurtres affluent. Dana attend que le silence revienne et déclare :

*« Les méandres du Destin sont imprévisibles
Un souvenir du passé a survécu
Et prépare une sombre revanche
Le doigt du Destin a désigné certains d'entre vous
Pour combattre la malédiction qui menace cette cité
Tout dépend d'eux à présent. »*

Dana se lève alors, et s'en va, malgré les protestations du public. Elle regardera intensément les Pjs avant de disparaître. L'aubergiste fait revenir les danseuses pour calmer l'assemblée. La soirée se termine sans trop de problèmes, et les Pjs pourront monter se coucher et réfléchir aux paroles de Dana.

Le cimetière : Le lendemain matin, les Pjs, en descendant de leur chambre, pourront entendre un groupe d'enfants discuter de la nuit du fantôme pleureur. Si les Pjs leur posent des questions sur le fantôme, les enfants ravis leur raconteront l'histoire :

- Une jeune fille issue de la noblesse, fiancée depuis l'enfance à un marchand, tomba amoureuse d'un bûcheron nommé Kard. Ils s'aimaient tant qu'ils décidèrent de s'enfuir loin de la cité. Ils s'attendaient dans le cimetière, près du lac. La jeune fille l'attendit longtemps, mais il ne vint pas. Ses sanglots de désespoir attirèrent un lynx affamé qui la tua. Depuis on raconte qu'elle apparaît tous les ans, à l'anniversaire de sa mort, pleurant l'absence de son bien-aimé, et attendant son retour. Et ce jour, c'est demain soir...

Le cimetière se trouve à l'est de la ville. C'est là, que l'on dépose les cendres des défunts. De nombreux et luxueux mausolées s'alignent clairsemés de jardins verdoyants.

Là-bas les Pjs rencontreront une jeune fille qui fleurit une tombe. Elle sursautera lorsque les Pjs l'appelleront. Elle dit s'appeler Mylène, et être en visite chez des parents. Mylène ne connaît rien à cette superstition, mais aimerait aider les Pjs: elle n'a rien d'autre à faire, et aimerait se distraire. Les Pjs ne

sauront pas trop par quoi commencer, et c'est à ce moment qu'intervient une voix venant des arbres :

- « Moi, je sais où se trouve Kard le bûcheron. »

Une Hamadryade sort d'un chêne et leur propose un marché : ils l'aident et elle les aidera à son tour.

Elle leur demande de se débarrasser de la sorcière aquatique qui se trouve plus au nord du lac, elle leur conseillera de ne pas s'approcher trop près d'elle.

Les Pjs laisseront Mylène avec l'Hamadryade, et partiront à la recherche de la sorcière. (cf plan de la forêt profonde).

La sorcière aquatique : Tribath, car tel est son nom, prendra l'apparence d'une belle jeune fille prise dans le marécage, et appelant à l'aide, lorsqu'elle entendra les Pjs approcher.

C'est donc à une vingtaine de mètres, que les Pjs apercevront une blonde jeune fille, se débattant dans la boue. Elle attend qu'ils s'approchent pour révéler sa véritable apparence (- de 15m).

TRIBATH: CA: 7 ThAC0: 3 ; DV: 3 PV: 19, #Att : 1 ; Dommages : 1d6+4 ; Résistance à la magie: 50% ; Dégâts: 1d4+6, Int : 9 ; Alt : C ; Mvt : Nage 15 ; Morale : 11 ; Px : 1400.

Lorsqu'elle révèle sa véritable apparence: faire JdS réussi contre sorts, sinon perte de 50% de la force pendant 1d6 tours. Si elle a une victime à -10m, elle lance sur lui son regard mortel. Faire alors un JdS réussi contre les poisons, ou mourir de peur (25% de chances), ou être paralysé pendant 3 jours (75% de chances)

Trésor : Turquoise (5 po), Topaze (550 po), Opale noire (2000 po), Grenat (520 po), Onyx (45 po), 600 PO, Huile d'invulnérabilité aux élémentaires de l'air (500 PX), Fiole d'Halène ardente (400 PX).

La tanière de Tribath se trouve dans une caverne près du lac. L'Hamadryade et Mylène les rejoignent dès que la sorcière a été abattue. Elle les remercie de leur aide et s'engage à tenir sa part du marché: elle les emmène où se trouve Kard.

Ils arrivent à des sables mouvants, c'est une sépulture de sable expliquera l'Hamadryade, son cheval effrayé par un serpent s'était emballé, et les avait mené lui et son cavalier dans les sables où ils moururent étouffés. Avant de les laisser, l'Hamadryade leur conseillera de prendre contact avec l'âme de Kard, qui demeure dans les sables et de lui apprendre que son aimée l'attend toujours.

La prison de Kard : Le soleil commence à décliner et les ombres rendent l'endroit vraiment hostile. Lorsque la nuit sera tombée, il faut que les Pjs suivent le conseil de l'Hamadryade. Cela leur paraîtra un peu grotesque de parler à un banc de sable, mais ils devront essayer sincèrement. Pour établir le contact, les Pjs doivent faire un jet réussi sous leur SAG pour percer le mur de sable et leur CHA pour attirer l'attention de l'âme perdue de Kard.

Lorsque le contact sera établi, il n'y aura aucune réaction pendant 1d6 rounds. Puis le sable frémissa légèrement, le vent se lèvera et la brume s'épaissira : les Pjs devront faire un jet réussi sous le courage (Sag x 5) pour garder leur sang-froid, sinon ils préféreront s'en aller pour protéger Mylène, qui désire s'en aller. Si un Pj reste sur place, il entendra au bout de 1d4 rounds, un grognement d'outre-tombe si effrayant que s'il ne réussit pas son jet sous la SAG, sa chevelure gagnera une mèche grise.

De retour au cimetière, Mylène retournera chez elle, ses parents devant s'inquiéter pour elle. Elle préfère rentrer seule, car si elle était accompagnée, ils iraient imaginer le pire, et les conséquences seraient terribles...

Les Pjs rentreront à l'auberge où on leur servira un repas chaud.



Rien ne se passera jusqu'au lendemain matin...

Le piège : Le lendemain matin, lorsque les Pjs prendront leur petit déjeuner, une troupe de soldats armés jusqu'aux dents fait irruption dans l'auberge. Le capitaine se tourne vers les Pjs et accuse l'un d'entre eux d'avoir tué une jeune fille cette nuit, et au nom du gouverneur ils sont arrêtés pour meurtre. Une domestique de la famille les aurait vu rôder près de la maison, et en allant vérifier si la jeune fille allait bien, elle aurait vu un homme ressemblant au Pj accusé s'enfuir par la fenêtre.

Bien que la fouille de leurs chambres n'ait rien donné, les Pjs seront arrêtés et mis en prison. Comme il y a une vingtaine d'hommes pour les amener en prison, il y a peu de chances pour qu'ils s'échappent.

Une fois, enfermés en prison, le gouverneur viendra les voir, anéantissant par ses paroles les derniers espoirs des Pjs : Il semble très satisfait parce qu'il cherchait un moyen de se débarrasser d'eux, et que ce témoignage tombe à point nommé; il peut ainsi les condamner à mort avec l'assentiment de toute la population.

Il n'a rien contre eux, mais il ne peut pas les laisser réussir là où lui-même a échoué, il ne veut pas risquer de se faire disgracier par la reine pour incompetence. Il leur conseillera de faire leurs prières en jubilant. Ils auront la tête tranchée à midi, leurs biens intégreront le trésor du gouverneur.

Quelques instants plus tard, une voix féminine leur demande de s'écarter du mur. Une formidable explosion éventre le mur de leur cellule, une silhouette féminine apparaît dans la lumière, elle porte un masque: c'est Dana. Elle les poussera à la suivre s'ils désirent garder leur tête. L'arrivée des gardes les convaincra de fuir avec elle.

Si les Pjs ont des scrupules à laisser derrière eux tous leurs biens, Dana les rassurera: leurs biens ont été récupérés et mis en sûreté. Un jet réussi sous la Sag leur fera remarquer que Dana ne court pas, mais flotte au dessus du sol.

Elle les conduit vers la forêt profonde...

Rencontre avec une Dryade : Dana les conduit à travers une forêt très épaisse dont les branches et les fourrés s'écarteront pour leur céder le passage, et reprennent leur place derrière eux. Ils arrivent à une clairière où les attend leurs armes et possessions, une jeune fille aux cheveux bleu saphir joue d'une harpe faite d'eau. Son corps est voilé d'une gaze translucide dont les reflets rappellent ceux de la mer.

Elle s'arrête de jouer en les voyant s'approcher, et sa harpe se transforme immédiatement en arc. Dana la rassurera, enlèvera son masque puis se tournera vers les Pjs: son visage est envoûtant, et ses yeux ont la profondeur des bois qui les entourent.

Après un instant de silence, elle prend la parole d'une voix douce: Callista et elle-même sont des Dryades, ou Furtives comme les appellent les humains d'Irhtan. Ils seront en sécurité tant qu'ils resteront sous leur protection.

Elles ne sont pas coupables des crimes dont on les accuse comme les Pjs. Cela arrange le gouverneur de les faire chasser pour prendre possession de la Forêt profonde, dont les bois précieux et rares attirent sa convoitise.

Les visions qu'ils ont eues étaient réelles, c'est leur sœur Eole qui a pris contact avec eux par l'intermédiaire de son Lyshé Kami, le petit furet blanc qui les suit depuis qu'ils ont tué la Bulette. (Si Kami a pu pénétrer dans les rêves des Pjs, c'est parce qu'Eole lui a donné une infime partie de ses pouvoirs, pour chercher du secours).

Eole a été capturée par le même individu qui tue les jeunes filles d'Irhtan, mais elles ignorent comment il procède.

Dana leur explique que si Eole a fait appel à eux et non à ses sœurs, c'est que les Dryade ne peuvent pas intervenir, mais que les Pjs eux le peuvent.

Ils doivent trouver la clé pour combattre leur ennemi commun, comme cela les Pjs pourront prouver leur innocence et empêcher les récompenses offertes, les Dryade retrouveront leur sœur. Tout le monde y trouve son compte.

Le fantôme pleureur apparaîtra le soir même, d'ici là les Pjs devront se reposer: Callista retrouve sa harpe, et commence à jouer un air qui les endort tout doucement...

La clef : Ils sont réveillés par Mylène. Les Pjs découvrent qu'ils se trouvent dans le cimetière, la nuit commence à tomber. La jeune fille leur raconte qu'elle a du s'échapper pour venir les rejoindre: ils sont recherchés partout, mais elle sait qu'ils sont innocents.

L'attente commence, des enfants déguisés en fantômes jouent à faire peur à leurs camarades.

Puis, les Pjs pourront entendre le bruit d'un cheval au pas s'approcher doucement. Enfin une silhouette apparaît, c'est un cavalier nimbé d'une aura lumineuse. La monture s'arrête au pied de l'arbre où est morte la jeune fille, et se tourne vers les Pjs.

Mylène s'avancera vers le cavalier en ôtant sa cape, elle devient alors elle aussi nimbée d'une lumière surnaturelle, et rejoint son amant, elle se tourne vers les Pjs, et les remerciera de leur aide: grâce à eux, leurs coeurs sont enfin réunis, et pourront trouver ensemble le bonheur dans le repos éternel...

Kard la fait monter avec lui, après un baiser, ils partent tout deux en s'estompant dans la nuit. A l'endroit où se trouvaient les deux fantômes, un cercle de paillettes argentées recouvre le sol. Si l'un des Pjs touche les paillettes ou pénètre dans le cercle, il sera aspiré à l'intérieur.

Les miroirs de l'impalpable : Les Pjs se trouvent à présent dans l'espace créé par Vizildur: c'est une étendue de sable où sont plantés 5 miroirs gigantesques (4m de haut et 2m de large).

Chaque miroir a sa couleur et sa destination, seulement l'un d'entre eux mène au laboratoire de Vizildur.

Tous les miroirs mènent à de grandes salles ovales sans ornements où la lumière est faible.

Miroir noir : le monde des morts anciennes

Tous les ennemis et les monstres qu'ont combattu (en groupe ou individuellement), reviennent pour se venger : pour les Pjs, tout cela semble très réel, mais ce ne sont que des ombres du passé.

Elles ne peuvent faire du mal aux Pjs, que s'ils **croient** en l'existence de ces ombres.

Le passage restera bloqué tant que les Pjs n'auront pas compris que leurs souvenirs sont utilisés contre eux. Faire un jet réussi sous la SAG permet de le comprendre au bout de 1d6 rounds.

Miroir rouge : le monde de la vieillesse

Lorsque les Pjs pénètrent dans la salle, le passage disparaît.

La lumière se fait plus vive: une petite mort vient d'apparaître au centre de la salle.

Elle a une Ca de -4, et 33 points de vie. Elle se bat avec une faux qui occasionne 2d8 points de dégâts, elle touche ses adversaires à chaque fois. Les sorts à base de feu, de froid et d'électricité n'ont aucun effet sur elle. De plus, chaque coup ajoute 5 années à l'âge du Pj ciblé, et entraîne les changements de caractéristiques de FOR et de CON.

Si les Pjs arrivent à éliminer la petite mort avant qu'elle les transforme en grand-père, les cendres de la petite révéleront les trésors suivants : Élixir de folie,

Parchemin contenant les sorts de prêtre : Délivrance de la malédiction, Guérison de la cécité(3e niveau), Langage des plantes, Soins des blessures graves (4e niveau), Contrôle des vents (5e niveau), Serviteur aérien (6e niveau), Manuel d'expertise martiale(pour combattant).

Total des Px: 16000 à partager.

Le passage réapparaît lorsque la petite mort est éliminée.

Miroir bleu: le monde de l'enfance

Lorsque les Pjs traversent le passage, ils redeviennent des enfants: leurs vêtements sont trop grands, leurs armes trop lourdes. Le passage est toujours ouvert, mais s'ils le traversent, ils resteront des enfants.

Un lapin bleu se trouve au centre de la salle, et il dit aux Pjs: attrapez-moi.

Toutes les caractéristiques, sauf l'INT et la DEX, descendent à 8.

Pour attraper le lapin, il faut être plus malin et plus rapide que lui : INT du lapin : 14, DEX : 15.

Les Pjs devront unir leurs forces, pour l'attraper: cumuler leurs jets pour vaincre le lapin.

Lorsque le lapin est attrapé, il offre à chaque Pj un bonbon qui leur rend leur forme originale, et augmente leur pré-requis d'1 point.

Miroir jaune : monde intérieur

Les Pjs se retrouvent à la place des héros de l'histoire d'un livre d'images, pour en sortir ils doivent faire avancer l'histoire jusqu'à sa fin, en restant vivants.

Il est très important que les Pjs aient l'impression d'être en 2 dimensions au lieu de 3. (NdA: inspirez-vous des vieux jeux de plate-forme.)

Exemple: les Pjs peuvent regarder devant et derrière eux mais pas sur les côtés.

L'histoire est très courte et classique: un village est menacé par un Troll, les Pjs doivent le tuer, pour que les villageois puissent vivre en paix.

TROLL A DEUX TETES : CA: 4 DV: 10 PV: 40 ThAC0: 11, Nb attaques/round: 2,

Dégâts: griffes 5-8/5-8 ou morsures 1-12/1-12, Px: 2400.

Régénération de 1 pt par round, à partir du 3e round de combat. Pour le détruire complètement, il faut le brûler ou l'immerger dans de l'acide.

Le Troll, est lui aussi soumis aux 2 dimensions, il ne peut donc attaquer qu'avec ses griffes ou avec ses têtes par round. Les Pjs ne peuvent pas attaquer en mêlée simultanément, ils doivent le faire chacun à leur tour.

Les Pjs reviendront face au miroir lorsqu'ils auront tué le Troll, sans aucune blessure, ni fatigue.



Miroir vert: le laboratoire de Vizilgur

Lorsque les Pjs traverseront le miroir, ils doivent réussir un JdS contre les sorts, pour ne pas être étourdi pendant 1d4 rounds.

Ils pourront voir le laboratoire de Vizildur: sur un grand autel placé au centre de la pièce se trouve une statue d'ivoire couchée sur le dos, un livre posé sur elle. Eole est emprisonnée dans un grand cristal, elle semble sans connaissance et à bout de forces. La statue est nimbée, de lumière blanche que lui transmet le cristal-prison, le livre semble pulser comme un cœur.

A partir du moment où les Pjs sont entrés dans le laboratoire, il ne restera que 20 rounds avant le réveil du golem. Pour arrêter le processus, il faut détruire le livre.

Le voleur s'interposera entre le livre et les Pjs, et se battra jusqu'à la mort :

VOLEUR : 5e niv, CA:2, ThAC0:18, Dégâts: 1d3+2 ou 1d4, Pv: 21.

Le jeune homme est sous l'emprise du livre, si on détruit le livre avant de le tuer, le jeune homme arrêtera d'attaquer, mais aura perdu à jamais son esprit. Un jet réussi sous l'INT, fera se souvenir que le jeune homme est le second apprenti du parfumeur dépossédé.

Le **cristal-prison** est indestructible, pour l'ouvrir, il faut détruire le livre ou le golem éveillé.

La destruction du livre rendra à Eole, l'énergie qui lui a été dérobée, mais pas celle du golem.

Si les Pjs essaient de briser la prison par les armes ou la magie, les armes seront brisées et les sorts renvoyés à leur invocateur.



Si le livre n'a pas été détruit au bout des 20 rounds, il brûlera de lui-même et le **golem** s'éveillera. A ce moment, les Pjs devront réussir un JdS contre les sorts, sinon ils tomberont sous le charme du golem et ne l'attaqueront pas.

GOLEM D'IVOIRE : CA: 5 DV: 12 Pv: 46 ThACO: 13, Dégâts: 2d6, Mvt : 9, Aucune résistance à la magie, Taille: G (3,3 m), Moral: Peur (19-20), Attaques spéciales: Voir ci-dessous, Défenses spéciales: Voir ci-dessous, Résistance à la magie: Nul, Valeur Px: 10 000

Fabriqué à partir de défenses d'éléphants et de créatures similaires. Le golem peut utiliser 4 sortes de baiser 2 fois par jour, s'il arrive à prendre dans ses bras un Pj, et que ce dernier ne puisse pas se dégager (jet sous défoncer porte) :

baiser de faiblesse : il fait perdre 2d4 points de force pendant 24 heures, après avoir reçu ce baiser la victime est très faible pendant 1d10 tours.

baiser vampirique : il fait perdre 2 pts de vie par round à la victime, jusqu'à ce que le golem ait récupéré son maximum de points de vie.

baiser de soumission : la victime fait tout ce que lui demandera le golem sans discuter pendant 1d10 rounds.

baiser de la mort: le golem draine 4d12 pts de vie, si les points de vie de la victime tombe à 0, le corps tombera en poussière. Un JdS contre les poisons réussi, diminue les dégâts de moitié.

La fin de Vizildur

Lorsque le golem sera détruit, le cristal prison se dissoudra, libérant le corps inanimé d'Eole, elle est encore en vie. Un Pj d'alignement Bon ne pourra pas s'empêcher de la protéger et de prendre soin d'elle.

Les cheveux et les vêtements des victimes se trouvent avec le matériel volé du parfumeur.

Au bout de 1d6 rounds, la stabilité de l'espace créé par Vizildur n'est plus fiable, le sol tremble.

En sortant du miroir, les Pjs verront apparaître le cercle argenté pour rentrer sur le plan primaire, les miroirs de l'impalpable commencent à se fissurer.

En revenant dans le cimetière, les Pjs se retrouveront face à un attroupement de citoyens et à Dana, masquée bien entendu. Elle leur apprendra que les citoyens avait découvert la vérité sur le gouverneur et sa machination, ils sont lavés de tout soupçon. Un message a été envoyé à la reine, pour qu'elle choisisse un nouveau gouverneur.

La population les acclamera comme des héros, pour avoir fait cesser la malédiction.

Le furet se précipitera vers le Pj qui porte sa maîtresse, lui grimpera le long de la jambe pour l'atteindre.

Une fois sur Eole, le furet lui lèchera la main: ce qui réveillera la Dryade.

En reconnaissant les Pjs, elle leur sourira doucement et leur murmurera un faible merci, avant que Dana l'emporte avec elle. En signe de reconnaissance, Eole leur offrira une plume blanche à chacun: en prononçant son nom, ils pourront invoquer une fois un élémentaire de l'air.

La reine proposera à l'un des Pjs de devenir gouverneur de la cité, et aux autres un petit château, dans les provinces voisines.

Pour services rendus, ils seront nommés chevaliers de l'arbre sacré (ce qui signifie qu'ils auront une rente annuelle).

La répartition des points d'expérience :

Pour avoir délivré les fantômes de Mylène et Kard, et avoir ramené Eole dans le monde de la réalité, les Pjs se partageront 18 000 Px en plus de ce qu'ils ont accompli durant l'aventure.

Les êtres surnaturels que les Pjs ont rencontré durant ce périple, ont fait évoluer les Pjs, en changeant leur vision des choses:

Mieux vaut réfléchir avant de plonger dans la bataille, les yeux fermés.

En tant que Mj, il me paraît juste de partager les Px des trésors entre les joueurs, sauf si un Pj a mené l'action seul, ou en a le mérite.

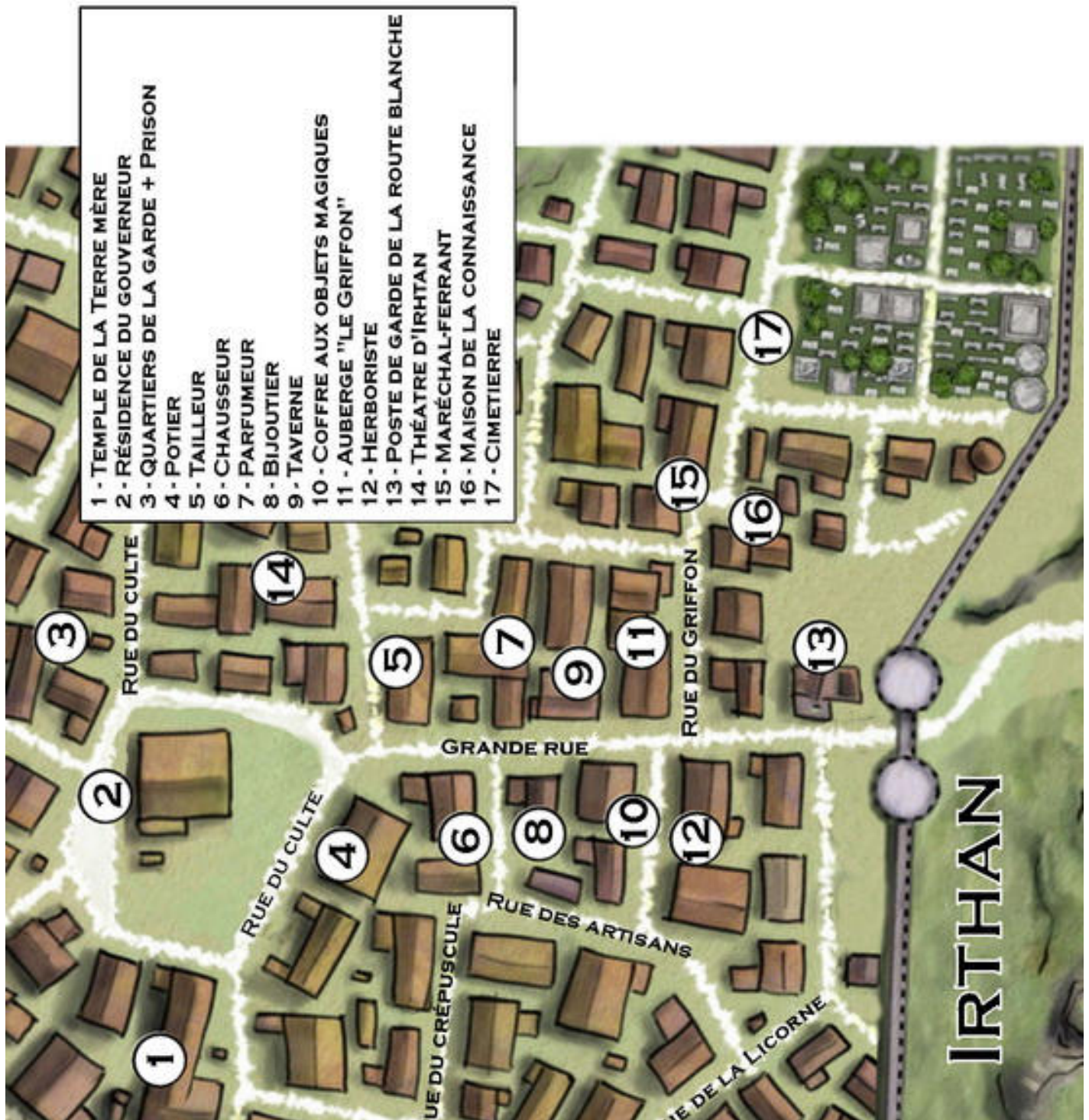
Texte : inconnu

Module AD&D2 imaginé pour le monde de Lerya

Illustration de couverture : Dryade par Louly

Cartes, corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014





Elements de sorts, livres et produits de chimie sur rayons

