

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LES GRIFFES DE L'INVISIBLE



LES GRIFFES DE L'INVISIBLE

SCENARIO POUR 3 à 4 JOUEURS DE NIVEAU 7-8

Scénario AD&D2 pour les Royaumes Oubliés™.

INTRODUCTION :

Aurora d'Eauprofonde recherche des aventuriers expérimentés à Calimport, par l'intermédiaire du magasin qu'elle a installé là-bas. Elle désire commercialiser un composant de sort très rare : la fleur du dragon. Mais cette petite merveille ne pousse que dans le Sud, dans les jungles de Chult plus précisément. Aurore ne se trouve pas à Calimport, mais elle pourra voir et parler avec les Pjs par l'intermédiaire d'une boule de cristal. Pourquoi ne pas s'en occuper elle-même? Elle n'a pas le temps, les commandes affluent de partout dans les royaumes. De plus, elle peut se permettre de payer quelqu'un pour y aller à sa place.

Aurore acceptera de faire une avance de 100 po chacun pour leurs préparatifs et le voyage, mais pas davantage, ce sera l'employé de la boutique qui les leur donnera, en leur faisant signer le contrat (la signature d'Aurore figure déjà sur le document), et un reçu pour l'avance des 100 po, pour sa comptabilité.

Voici les termes du contrat : Elle paiera 5000 po la fleur intacte, aux Pjs d'en rapporter autant qu'ils pourront en trouver. Elle n'acceptera pas de fleur en mauvais état...

Les richesses qu'ils pourraient trouver pendant leur expédition resteront leur propriété, mais toutes les fleurs trouvées seront pour elle. Il n'y a pas de limitations de temps, les frais du voyage sont à sa charge dans la mesure du raisonnable. Elle leur a réservé des places sur un bateau en partance pour le port Beluarien. Il larguera les amarres le lendemain à l'aube. Les Pjs ont le temps de faire le point sur leur équipement avant de partir.



DEPART DE CALIMPORT :

Les Pjs doivent embarquer sur le Téméraire, un petit bateau comptant 3 hommes d'équipage plus son capitaine, Firmanh (CB,hm,G7). C'est un colosse blond, jovial et gai, qui assurera aux Pjs que le bateau est solide, et il les invitera à embarquer par une chaleureuse bourrade dans le dos. Les Pjs seront logés dans une cabine commune mais confortable. Ils sont libres de circuler sur le bateau et pourront discuter avec les deux matelots qui travaillent sur le pont, et le capitaine (le 3e marin est affecté à la cuisine). Garth est un homme petit, un peu rond et aux joues bien rouges mais plein d'entrain. Dusty est bien plus renfrogné et sombre, ce voyage lui déplaît fortement. Il est de taille moyenne et est vêtu de noir. Le troisième s'appelle Bils, c'est un bel adolescent brun, grand et fort pour son âge mais sans expérience : c'est son premier voyage et il est chargé des tâches ingrates...

Garth, le 1er matelot : « Les Jungles de Chult ? Elle cachent des cités faites de l'or le plus pur et renferment des trésors incroyables! De nombreux aventuriers ont tenté de les retrouver, mais nul n'est jamais revenu. Après tout, les jungles sont peuplées de monstres gigantesques.. ».

Dusty : « On raconte qu'il sommeille une vieille magie là-bas, et qu'il vaut mieux la laisser en paix, ouaip, foi de marin, il y a quelque chose qui sent pas bon là-bas... Il paraît que la jungle est habitée par des monstres volants, chasseurs d'hommes, il vaut mieux ne pas entrer sur leur territoire, ils garderaient leur trésor. ».

Le capitaine : « On a retrouvé une fille à Port Beluarien qui était vêtue de peaux comme les barbares du Nord. Elle parlait un langage étrange et ne connaissait rien de notre civilisation. Elle disait venir de la mer, les gens ne l'ont pas crue mais ils l'ont gardé sous leur aile. D'ailleurs, elle n'avait pas envie de retourner chez elle... ».

Le vent semblera favorable, et le petit bateau suit son chemin vers le sud. L'ambiance est bonne, et dans la soirée sera donnée une fête à l'occasion du premier tatouage du petit. La soirée sera bien arrosée et la chair agréable. Si il y a une femme parmi le groupe de Pjs, le capitaine un peu éméché lui fera des clins d'œil appuyés pendant la soirée, mais n'insistera pas si elle ne l'encourage pas...

La matinée est bien avancée lorsque Dusty préviendra le capitaine qu'une tempête semble venir vers le Téméraire. Le capitaine lui rétorquera qu'il ferait tourner la bière par son humeur. Confiant en son bateau, il ne changera pas de cap, même si les Pjs sont inquiets.

LE NAUFRAGE :

En début d'après-midi, le ciel va se couvrir : des nuages menaçants vont obscurcir le ciel. Le capitaine va demander aux Pjs de descendre dans leur cabine, afin que leur présence ne dérange pas les marins. Un repas leur sera servi, s'ils se sentent en appétit. En descendant, ils pourront entendre Dusty marmonner un « je vous l'avais bien dit » hargneux à l'adresse du capitaine.

Autant dire que dans la chambre commune, les Pjs devront faire un jet sous leur CON, pour ne pas être malade à cause du roulis. Ils pourront entendre la voix du capitaine criant des ordres à l'équipage. Le bois grince sinistrement et la bougie menace de s'éteindre à tout moment dans la pièce.

Le roulis s'accroissant au fil des heures, un autre jet sous la Constitution est nécessaire.

En fin d'après-midi, un jet réussi sous écouter alertera les Pjs : on peut entendre un grattement continu contre la coque de l'embarcation, comme s'ils touchaient des pierres!

Le temps de monter prévenir le capitaine, la coque sera défoncée par un récif et l'eau s'engouffrera dans la cale... Le bateau coule.

Aucune terre n'est en vue, et la tempête paraît atteindre son plus haut degré de violence. Les Pjs ayant la compétence natation, devront faire un jet de constitution pour ne pas couler. Ceux qui ne l'ont pas devront trouver un objet flottant et faire également ce jet.

Le jet sous la constitution s'effectuera comme il est décrit dans le livre du joueur.

Le naufrage a eu lieu à deux jours de nage de la côte.

Cependant, un énorme tourbillon s'est formé et aspire lentement mais sûrement les Pjs...

UN MONDE ETRANGE :

Les Pjs se réveilleront sur une plage en forme de croissant de lune. Une forêt tropicale et dense l'enlace comme une femme amoureuse. Par dessus la cime des arbres, on peut voir de hautes montagnes, aux arêtes tranchantes comme des rasoirs. Du côté de la mer, les Pjs pourront distinguer un énorme tourbillon, qui se trouve à environ 300 mètres de la plage.

Les Pjs ont perdu 15% de leur équipement si ce n'est plus, au MJ de considérer ce point. Par contre, aucune trace d'autres survivants du bateau. Il y a néanmoins des traces de pas humains sur le sable, qui se dirigent vers la forêt. Un jet réussi sous la Sagesse, permettra de remarquer que certaines sont plus profondes que d'autres... Un autre jet sous la Sagesse à -8, leur permettra d'apercevoir un énorme animal perché sur une des arêtes de la montagne qui les domine.

La forêt est dense, mais en suivant les traces de pas, les Pjs pourront trouver un sentier de terre battue au milieu des arbres. Il est assez étroit car on n'y tient qu'à un de front.

La végétation n'a rien à voir avec tout ce que les Pjs ont pu voir jusqu'à maintenant : tout semble plus grand, plus sauvage. Des odeurs enivrantes mais inconnues assaillent l'esprit des Pjs. La lumière est

tamisée car la plupart des rayons sont arrêtés par la cime des arbres. Il règne dans cette forêt, une douce tranquillité, qui peut endormir la méfiance des joueurs. Lancez un jet sous leur Sagesse à leur insu.

Les Pjs ayant échoué, auront une pénalité de -3 sur leur jet de surprise, lors de la prochaine rencontre.

Les Pjs arrivent à l'intersection de 2 chemins, l'un va vers la gauche(1A), l'autre vers la droite(1B).

1A : Rencontre avec les Sagoths.

A environ 300 m de l'intersection, se trouve un convoi de jeunes filles menées par des Sagoths. Elles avancent docilement mais avec difficulté : si elles ne sont pas assez rapides, elles sont fouettées sans ménagement.

Les Pjs peuvent entendre les coups de fouets ou les bruits des chaînes qui entravent les jeunes filles : faire un jet sous écouter. (Pour ceux qui avaient échoué à leur jet de Sagesse, il y a une pénalité de 5%).

Ils se déplacent à une vitesse de 12 mais ils peuvent être rattrapés par les Pjs s'ils courent. Ils y a 20% de chances que les Sagoths remarquent leur arrivée.

Dans ce cas, ils arrêteront le convoi, faisant mine de se reposer et attendront les impudents de pied ferme.

Huit Sagoths convoient une vingtaine de jeunes filles et quelques hommes. Si jamais les Pjs attaquent les Sagoths, les prisonniers n'essaieront pas d'aider l'un des partis.

TROUPE SAGOTH: CA: 5, THACO:15, DV:5, PV:20, VD:24, Nb attaques/round:2, Dégâts: 1d6, Trésor: clef du temple et casquette du capitaine. Valeur en PX: 250.

Si les Pjs sont vaincus, ils seront ajoutés au tribut d'humains pour être ramenés au Temple. Ils peuvent tenter de s'échapper si leur plan vous parait valable : les Sagoths ne les poursuivront pas.

Mais si plus de la moitié des Sagoths est tuée, les survivants s'enfuiront pour aller chercher du renfort dans le Temple qui se trouve non loin de là, à environ 3 km. Les Sagoths reviendront au bout de 30 rounds.

Jusque là, les prisonniers refusent toujours de bouger et ils sont assis par terre. Ils ont l'intention d'attendre le retour des Sagoths. Même si les Pjs les libèrent de leurs chaînes, ils resteront à leur place, mais en regardant néanmoins les Pjs avec curiosité : leurs vêtements, leurs armes et même leur apparence sont inconnues pour eux. Ils parlent une langue inconnue que les Pjs ne comprennent pas.

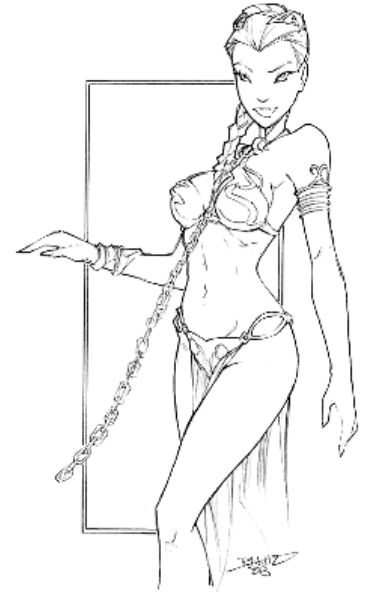
Un sort de compréhension des langues pourra apprendre aux Pjs, qu'ils viennent de faire quelque chose d'épouvantable : ils se sont opposés aux Sagoths. Ils refusent de partir car ils ne veulent pas que leur famille soit punie par leur fuite. Les repréailles des Mahars sont toujours terribles! C'est pour cela qu'ils restent ici, les Sagoths reviendront les chercher et tout se passera bien.

Si l'un des Pjs est un mâle humain, et s'il essaie de libérer les jeunes filles enchaînées après avoir combattu les Sagoths, faites bien attention aux gestes qu'il fera en s'adressant à elles. Tendre la main à l'une des prisonnières signifie la demander en mariage!

Si elle lui tend sa main en retour(le Pj a réussi son jet sous le Charisme), elle l'accepte comme compagnon! Si cela se produit, la jeune fille acceptera de le suivre, mais les autres refuseront.

1B: Le village lacustre

En suivant la voie de droite pendant deux kilomètres, les Pjs apercevront un village composé de plusieurs huttes. L'arrivée des Pjs va provoquer un fameux remue-ménage et, les guerriers vont tout de suite encercler les Pjs. Ils sont vêtus de tuniques faites avec des peaux de bêtes et brandissent des lances à pointe de silex ou des frondes! Un homme s'avance, il semble être le chef et s'adresse aux Pjs d'un air menaçant dans un dialecte que les Pjs ne comprennent pas. En fait, le chef leur dit qu'ils sont leurs



prisonniers car ils se trouvent sur leurs terres. A cet instant, un nombre de guerriers égal au nombre de Pjs viennent vers eux afin de les déposséder de leurs armes et de leurs biens.

A cet instant, ce n'est pas sorcier de comprendre leurs intentions, aux Pjs de décider. En tant que MJ, vous devez savoir que les hommes de ce village respectent l'art de la lutte et du combat, ainsi que la maîtrise de soi. Si les Pjs attaquent pour se défendre à mains nues ou du plat de l'arme et réussissent à vaincre sans tuer, ils seront alors considérés comme des invités. Le chef leur assignera une hutte pour s'y reposer et recevront de la nourriture.

Mais s'ils se battent pour tuer et triomphent, les guerriers se reculeront en tenant les Pjs en respect de leurs armes. Ils sont considérés comme dangereux et les villageois décident de les laisser s'en aller. Si les Pjs restent quand même, les guerriers leur feront comprendre par des gestes qu'ils doivent s'en aller. S'ils persistent, les guerriers attaqueront pour défendre leurs familles. Les Pjs pourront toujours emprunter l'autre voie et tomber sur le temple Mahar. L'usage de la sorcellerie ou de la magie cléricale plongera l'assemblée dans un grand froid. Pour eux, seuls les Mahars peuvent faire cela, alors ils soupçonneront que ce sont des mahars déguisés, et baisseront les armes devant les Pjs, attendant une quelconque punition, pour avoir levé une arme contre eux. En constatant qu'aucune punition vient, et que le Pj jeteur de sort conserve toujours son apparence, ils comprendront qu'il ne s'agit pas d'un piège. Ils considéreront toujours le sorcier ou le clerc avec de la crainte mêlée de respect.

Si les Pjs sont invités à demeurer dans le village, ils pourront remarquer que certaines femmes sont en pleurs et que des hommes ont les traits tirés. En utilisant le sort compréhension des langues ou en employant des dessins pour se faire comprendre, les Pjs comprendront que des enfants ont été enlevés pour être donnés aux Mahars, quelques heures avant leur arrivée. Une terrible résignation se mêle au chagrin : mieux vaut dix que tout le village...

Par la suite, les Pjs pourront apprendre qu'ils ont été emmenés au temple par les Sagoths. Le Temple se trouve à l'opposé du village, mais personne ne veut les y emmener : la menace est trop grande.

Si tu ne viens pas aux Mahars, les Mahars viendront à toi : Quelque soit le chemin emprunté par les Pjs, les Mahars savent qu'ils sont là, et qu'ils représentent une menace pour eux, et c'est pour cela qu'ils envoient une troupe pour les poursuivre. De plus, les Pjs perdent toute notion d'orientation dans la forêt et même un rôdeur y perd le nord! Les Mahars ont transformé la forêt en un labyrinthe de verdure, grâce à leurs capacités conjuguées. Les plus sensibles des Pjs, ayant une Sagesse élevée, ressentiront cette présence malsaine et devront faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas s'évanouir par l'impact mental. Quelque soit l'endroit où se trouvent les Pjs, le village ou la forêt, la troupe les trouvera grâce au Tiphdar, qui survole la zone.

Cette troupe a pour but d'empêcher les Pjs d'approcher du Temple, ils doivent en avoir conscience, placez la rencontre en ce sens.

La troupe attaquera pour tuer et non pour capturer... **Troupe d'élimination:**

1 THIPHDAR: CA: 5, THACO: 14, DV: 6+3, PV: 28, Nb d'att/round: 3, Dégâts: 2-8/1-4/1-4. PX: 420.

12 SAGOTHS: Cf plus haut. Pv: 20.

Note au MD: Le Tiphdar doit juste rabattre les Pjs vers les Sagoths mais il a ordre d'attaquer si les Sagoths sont en difficultés.

On pourra trouver sur l'un des Sagoths, une espèce de petite corne en ivoire avec une pointe très fine, et la casquette du capitaine du bateau... Une fois la troupe écartée, la route du Temple est libre. C'est un grand bâtiment de pierre ayant deux entrées : l'une est aérienne, l'autre est la grande porte. Cette porte est fermée par un mur de flammes, qu'un pont rétractible permet de passer. Pour provoquer le mécanisme

d'ouverture, il faut enfoncer la petite corne dans la serrure (qui ressemble à un trou normal au premier abord), et la visser à fond.

La mise en place du pont prend 5 rounds : si on essaie de passer avant, l'imprudent recevra 1d3+2 points de dégâts dues aux brûlures.

A priori, on ne les attend pas sauf si le Tiphdar a réussi à s'échapper.

LES SECRETS DU TEMPLE :

Le texte qui suit est la description du plan du Temple.

1a. Les quartiers des Sagoths.

C'est le dortoir et lieu de repos des soldats chargés de garder le temple et de nourrir le bétail humain. Les Pjs trouveront les armes des Sagoths, quelques trophées humains (comme un collier de dents ou d'oreilles).

A priori, il y a trois portes dans cette pièce, deux vers le couloir principal et une troisième vers le cellier.

En fait, il y a également un passage dissimulé, qui mène au sous-sol où se trouvent la chambre des tortures et la prison.

1b. La salle de tortures.

C'est ici que les Sagoths assouvissent leur soif de sang. Ils prennent quelques esclaves dans la caverne et entreprennent de leur faire subir mille et un tourments. Les Pjs pourront découvrir les corps des malheureux qui ont subi ces tortures. Trois autels trônent dans la salle, ainsi qu'un puits de lave au dessus duquel un crochet, solidement enfoncé dans le plafond. Il permet de laisser accroché un individu pendant plusieurs heures, comme le témoigne le corps suspendu, à moitié carbonisé, d'un malheureux inconnu.

Une jeune femme atrocement mutilée vit encore sur l'un des autels, mais elle est sur le point de mourir de multiples hémorragies internes. Une larme coulera sur ses joues, tandis qu'elle tendra la main vers l'un des Pjs, demandant un ultime réconfort avant de mourir. Elle devait avoir 12 ans...

1c. La prison.

Le capitaine(A) est enfermé dans une cellule. Pas de trace des autres. Le capitaine semble bien portant, il ne semble pas avoir bénéficié du traitement de faveur des Sagoths. Il semblera très content de les voir et les mettra en garde contre les Mahars, ils sont trop puissants pour eux.

Un jet sous la Sagesse à -4 déterminera si les Pjs croient oui ou non à l'histoire du capitaine, qui est en fait un mahar venu sonder et éliminer les Pjs.

S'il soupçonne que les Pjs se doutent de quelque chose, il attaquera d'abord sous la forme du capitaine puis peu à peu révélera sa véritable apparence. Avant de mourir, le mahar leur criera que la Reine ne les laisserait pas partir, que jamais ils ne trouveront le moyen de quitter l'Ile...

MAHAR : CA: 3, THACO: 13, DV: 9+2, Pv: 60, Dégâts par attaques:3d6/1d4/1d4.

Attaque spéciale: attaque mentale, réussir jet de sauvegarde contre les bâtons sous peine de tomber sous le contrôle du mahar.

Lorsqu'il subit 8 pts de dégâts, le mahar peut perdre l'emprise mentale et la victime peut tenter un autre jet pour s'en libérer. Si une cible réussit son JdS avec un bonus de 5 sur le score qu'il devait faire, les attaques de ce mahar ne fonctionneront plus sur lui.

Trésor : la clé de la bibliothèque. Px: 5000.

2. L'enclos humain: C'est une vaste caverne où sont enfermés hommes, femmes et enfants. Son seul accès est fermé par une grille en fer (il n'y a pas de mécanisme, les Sagoths sont assez forts pour la soulever), il faut réussir un jet sous B&H pour la défoncer ou faire un jet de Force pour la soulever et en refaire un à chaque round avec un malus cumulatif de 1. (Au bout du 3ème round, le joueur devra faire son jet de Force à -3.

Il se trouve une fontaine d'eau claire au fond de la caverne ainsi que du sable pour que les captifs ne dorment pas à même la pierre. Il y a environ une cinquantaine d'humains dociles et résolus à rester là où ils sont. Le capitaine et ses hommes ne se trouvent pas là.

3. Réserves : C'est là qu'on entrepose le grain pour les humains et la nourriture pour les Sagoths. RAS de particulier.

4. La bibliothèque : Elle est fermée à clef, et c'est le mahar qui se trouve dans la prison qui l'a en sa possession. Elle est décrite plus bas.

5. Le bassin des Mahars : Le couloir débouche sur une vaste caverne, à ciel ouvert. Un lac, clairsemé de petits îlots, occupe presque tout l'espace tant il est étendu. L'eau est claire et potable près du bord. Le lac est entouré de rochers élevés aux arêtes tranchantes comme des rasoirs. Ils décourageraient un alpiniste chevronné. Toutefois, les rochers du fond semblent moins escarpés et sont garnies de pierres précieuses incroyablement grandes (taille du poing d'un Barbare). Ce sont les lits des mahars. A moins de savoir voler, on ne peut y accéder. Eveillez la méfiance des Pjs quant aux profondeurs du lac, il n'y a en réalité aucun danger, si ce n'est le retour inopiné des mahars.

Il existe un pentacle de sortie dans l'eau près des lits des mahars.

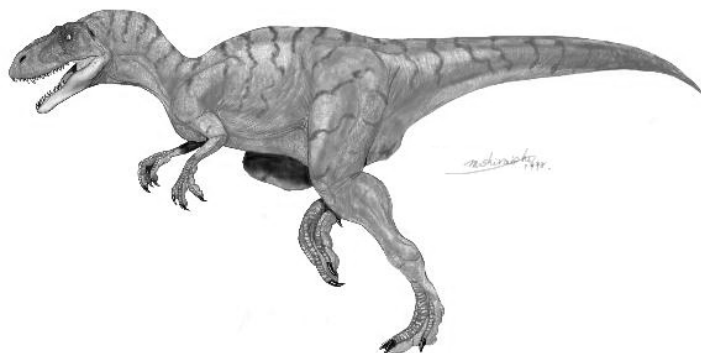
LA BIBLIOTHEQUE :

La porte de la bibliothèque est composée de deux lourds battants en bois : elle ne peut pas être défoncée car elle se régénère magiquement de 3 pts par tour. La serrure se trouve sur le battant droit de la porte, et elle est en onyx.

La clé de la bibliothèque est également en onyx et elle ressemble à celle qui ouvre l'accès du pont. Elle est gravée: deux sceptres puis un seul à l'envers et enfin, trois à l'endroit. C'est le code qui permet de désamorcer le piège : chaque sceptre représentant un tour de clé et le sceptre à l'envers un tour de clé dans l'autre sens. Chaque tour de clé provoque un petit clic, quel que soit le sens. Essayez de le rendre inquiétant pour les Pjs.

La porte s'ouvrira quand même si l'on ouvre la porte sans faire le code, mais la trappe coulissante s'ouvrira sous leurs pieds pour les mettre nez à nez avec un Mégalosaure affamé!

MEGALOSAURE: CA: 5, THACO: 9, DV: 12, Pv: 57, Nb
attaques/round: 3, Dégâts: 3-18/1-3/1-3.
Taille : TG (4 m), PX: 2000.



La bibliothèque est aménagée dans une grotte naturelle de 24 m de long, 18 m de large et 20 m de haut (et oui un mahar ça vole).

Les étagères atteignent le plafond de la grotte et ils sont chargés de livres de toutes sortes. Au milieu des livres, on peut trouver quelques objets

magiques. Les Pjs ont 20% de chances d'en trouver un : 2 potions de soins, anneau de compréhension des langues (utile pour faire parler les étrangers comme les Pjs), potion d'invisibilité. Les Pjs peuvent aussi y trouver des ouvrages intéressants :

- Un ouvrage racontant l'histoire de la lutte contre les Sircorans, race ennemie des mahars mais pas plus tournée vers le bien. Les Mahars étaient jaloux du pouvoir des Sircorans qui jouissaient des merveilles de la surface. Un jour, les Mahars remplirent un pacte avec les humains pour se débarrasser des Sircorans. A l'époque, les humains se battaient également contre les Sircorans, ils étaient combattifs et fiers. L'attaque combinée fut réussie et les Sircorans furent vaincus. Les Mahars investirent les demeures des Sircorans pour y établir leur pouvoir. Le pacte d'hier fut rompu et les Mahars, sans la présence de leurs ennemis

mortels, mirent à genoux les humains en en faisant du vulgaire bétail. Le livre ne précise pas comment les Mahars réussirent à affaiblir les Humains...

- Un autre livre relate la tentative des Mahars pour retrouver l'Aiguille de Glace, l'artefact des Sircorans. Mais les recherches ont dû être interrompues car le labyrinthe dans lequel il est dissimulé se trouve dans de trop basses températures pour que les Mahars y résistent et les Sagoths ne sont pas assez futés pour y arriver seuls. L'aiguille de glace se trouve dans un labyrinthe dissimulé dans les profondeurs du Temple.

Une porte secrète se trouve derrière une ancienne tapisserie, représentant la victoire des Mahars, elle donne accès au labyrinthe.

LE LABYRINTHE :

Il existe un autre accès dans la forêt, mais des Velociraptors y ont élu domicile. Certains d'entre eux rôdent dans le labyrinthe et pourraient bien tomber sur les Pjs. A vous de déterminer les rencontres avec les Pjs, mais sachez que les Velociraptors ne peuvent ouvrir les portes.



VELOCIRAPTOR : Int: Animal (1), AI: NN, Nombre: 1-6, CA 4, Mvt: 21, DV: 4+1, ThACO: 17, # Att: 3, Dégâts/Attaque: 1-3/1-3/2-8, Attaques spéciale: Saut, Croc-en-jambe, Taille: L (1,8 m de haute et 3,6 de long), Moral: 11, PX: 270.

6. La porte de cristal : L'escalier mène à un couloir de 3 m de large pour 4 m de haut. La température a baissé d'environ 5°. Ce couloir est légèrement éclairé par des cristaux qui diffusent une douce lumière. Les toucher les fait tomber en poussière. En arrivant au pied de l'escalier, les Pjs peuvent distinguer une porte aussi grande que le couloir. Elle est en cristal opaque et un anneau est accroché à la gauche. Il n'y a pas de gonds visibles. Il s'agit en fait d'une simple porte coulissante. On peut voir des inscriptions sur la porte que seul un sort de compréhension des langues permet de déchiffrer. Voici le message :

- Au delà de cette porte se trouve le sanctuaire des Sircorans, maitres de l'île sauvage et serviteurs d'Aurile. Ceux qui profaneront ce lieu iront immanquablement à leur perte pour la plus grande gloire de la Dame de Glace.

Le couloir mène à une grande salle taillée dans le roc.

7a. La salle des regards : La pièce est nue si ce n'est la présence d'une grande statue de cristal représentant une grande femme humaine et ses adorateurs. Ses yeux sont des diamants bleus étoilés de blanc, les Yeux d'Aurile. Les cheveux et la robe longue de la femme semblent balayés par une tempête, pourtant elle arbore un sourire resplendissant. A ses pieds, sont agenouillés humblement des humanoïdes vaguement humains arborant une fourrure blanche: les Sircorans. La caverne a deux sorties. Si les Pjs cherchent à déterminer d'où vient l'air froid, ils constateront qu'il vient du passage de droite (9). A priori, il ne se passe rien si les Pjs prennent les Yeux d'Aurile, mais au bout de 2d4 rounds, les Gardiens se mettront à leur poursuite pour les récupérer.

GARDIEN : CA: 5, ThACO: 15, Pv: 40, Dégâts par round: 1-6/1-6. Attaque spéciale: Toucher glacial (2d6 pts de dégâts). Vulnérabilité au feu: 50% de dégâts supplémentaires. Px: 850.

7b. Gardien de l'œil gauche d'Aurile : Cette pièce triangulaire abrite une statue de cristal représentant un Sircoran géant (comme un Yéti). Si les joueurs n'ont pu résister à la tentation de dérober les Yeux d'Aurile, amener l'œil gauche dans la pièce provoque le réveil immédiat du Gardien. Cette pièce dissimule une porte cachée menant dans un couloir du labyrinthe.

7c. Gardien de l'œil droit d'Aurile : Idem que pour 7b. Mais pas d'autre porte cachée.

8. Le passage de gauche : Il conduit au labyrinthe qui dissimule l'aiguille de glace. Diverses pièces ont été piégées afin d'en protéger les accès. C'est également dans cette partie du donjon que vos Pjs pourront rencontrer les Raptors.

8a. Les quartiers des chamans : Le couloir dessine un parcours triangulaire pour revenir au point de départ. Les murs sont couverts de bas reliefs, révélant les activités des Sircorans et le pouvoir de la Déesse. Les gravures se rejoignent sur une représentation géante (2 m) du symbole d'Aurile Il y a une porte secrète qui mène à la salle des chamans. Elle est actionnée en appuyant sur le flocon du symbole. Les Pjs ne trouveront que les effets personnels des chamans comme leurs robes de cérémonies par exemple. Ils pourront trouver un cristal enchanté par un sort de lumière éternelle, dissimulé dans une poche spécifique se trouvant dans la doublure de l'une des robes de prêtres.

8b. L'avidité te perdra : C'est un piège qui peut se révéler plus ou moins subtil selon les joueurs.

Une petite fosse donnant accès sur une rivière souterraine très profonde mais néanmoins assez visible bloque le passage. La fosse fait 2 m de long pour 1,5 m de large. Il y a beaucoup d'humidité dans l'air, ce qui rend le sol très glissant. On distingue une lueur dorée dans la pièce au fond du couloir.

Un Pj qui voudrait sauter par dessus devra réussir un jet sous la Dextérité à -2 (à cause de l'élan, les dérapages...). On peut aussi passer à côté du piège (50 cm de chaque côté), mais là aussi il faut réussir un jet sous la Dextérité. En prétendant un jet sous la Dextérité, faites tirer à vos joueurs un JdS contre les sorts.

- Pour ceux qui réussissent, ils verront l'énorme fosse qui mène également dans la rivière souterraine, la lumière venant de cristaux dorés.

- Pour les autres, ils verront un tas d'or, de bijoux et de richesses très alléchantes... qui dissimulent la fosse. La situation risque d'être pimentée.

8c. La sortie de secours : Le temple des Mahars appartenait jadis aux Sircorans. En cas d'attaque dans les souterrains, les Sircorans pouvaient prendre une sortie de secours. Le mécanisme est simple, lorsqu' on descend l'escalier, le couloir se ferme et se remplit d'eau entièrement. Cela prend environ 2 tours.

Lorsque le couloir est complètement immergé, le pentacle s'illumine et forme un tourbillon qui emporte les hôtes dans le lac (cf 5). Ainsi ils pouvaient soit fuir, soit prendre les ennemis à revers. C'est un système de secours : la porte ne se débloque QUE lorsque le pentacle a été activé et l'eau évacuée...

8d. Le tunnel sans fin : Ceci est un véritable piège. Les murs sont recouverts des mêmes cristaux que sur les autres couloirs du complexe Sircoran à la différence près que ces derniers se régénèrent en 1 tour si on les touche ou si on tente d'y laisser une marque. Ils agissent également pour effacer toute trace de passage, en absorbant tout ce qui n'est pas vivant, ce qui produit de nouveaux cristaux. Ils sont inoffensifs pour des êtres vivants.

C'est un sort de sorcier Sircoran, Esprit de Glace, lancé par un magicien de 18ème niveau associé à un sort de Permanence. Un Dissipation de la magie a donc peu de chances de fonctionner...

Le but du piège est de faire croire aux intrus que le tunnel dans lequel ils descendent, n'a pas de fin. Ce qui n'est pas le cas : au dernier tournant se trouve une illusion-passage. Elle donne l'illusion que le passage continue alors qu'en fait, c'est un passage qui ramène au point de départ (la croix). Cette illusion n'autorise aucun jet de sauvegarde à cause de la présence des cristaux...

La sortie, ou l'entrée si vous préférez, est aussi dissimulée par une illusion, qui elle peut être détectée en réussissant un jet contre les sorts (à l'insu des joueurs).

Le transfert est instantané et les joueurs ne s'en rendront pas compte aux premiers passages, après si vous le désirez faites leur tirer un jet sous la Sagesse, pour déterminer s'ils ont découvert l'astuce.

8e. Les plaques de cônes de froid : A priori les plaques ne se distinguent pas de la pierre normale (les couloirs ont été creusés). Mais des cristaux se trouvent sur la zone dangereuse. Vous pourrez aider vos Pjs en leur montrant un Raptor gelé dans une attitude révélant l'attaque foudroyante de la plaque. Une détection de la magie permet de les repérer sans problèmes, mais encore faut-il y penser, non? Chaque plaque fait 80 cm d'arête et attaque dès qu'on la touche. Elle occasionne 4d4+4 points de dégâts par round. Un JdS contre les sorts réussi permet d'encaisser que la moitié des dégâts. Un jet sous la Dextérité permettra de déterminer si la victime reste ou non dans la zone d'effet le round suivant...

8f. Le simulacre : L'illusion qui dissimule cette pièce est plus facile à détecter que les précédentes, car il s'agit d'un leurre. Les Pjs auront un bonus de +2 sur leur jet de sauvegarde ou de 10% sur détecter les pièges. La pièce est carrée (6 m de côté) et dépourvue de cristaux. La température est franchement basse (0°C). La lumière vient de la statue d'Aurile qui s'y trouve ou plutôt de la baguette qu'elle tient dans ses mains.

Le socle de la statue est gravé du message suivant en Sircoran :

- Radieuse déesse de glace, le pouvoir est dans tes mains. Puisses-t-il nous rendre invincible.

En fait, la baguette de cristal n'est pas l'aiguille de glace. C'est une simple baguette qui a été enchantée par un sort de lumière éternelle pour tromper les profanateurs. Un sort d'Identification le prouverait. Néanmoins les feux naturels ou magiques ont de la peine à brûler. Le froid ambiant semble les absorber. Une porte secrète (eh oui encore une!!! ;o) dissimule l'accès de l'antre sacré de l'Aiguille de Glace. On peut peut-être la détecter plus facilement en constatant que le froid est plus intense du côté de la porte dissimulée. Ne les aidez pas trop, c'est l'astuce des Pjs qui doit agir...

8g. L'Aiguille de Glace : Si les Pjs parviennent à trouver la porte secrète et qu'ils ne sont pas couverts chaudement (cape en fourrure ou en peaux, anneau de résistance au froid, etc...), ils devront réussir un jet sous Choc Métabolique pour supporter l'écart de température. L'air de la pièce est à -10°C! Si ce jet est raté, le Pj est paralysé par le froid et doit être sorti de la pièce avant son score de Constitution rounds sous peine de geler. Pour ceux qui auront réussi le jet, ils pourront découvrir l'histoire des Sircorans gravée sur les murs gelés. Jadis les Sircorans adoraient Ritack, le Dieu de l'île. Mais ils aimaient le pouvoir, alors lorsqu'Aurile leur proposa plus de pouvoir, certains hommes n'hésitèrent pas à la suivre.

La Déesse corrompt leur chair, les transformant en créatures des glaces, mais qui toléraient également des plus chaudes températures. Oh bien sûr, Aurile tint ses promesses et leur donna l'Aiguille de Glace. Mais ils y avaient laissé leur humanité. Le cadeau de la Déesse est tenue par une main féminine en cristal, qui repose sur un autel de marbre bleuté.

Toucher l'Aiguille : Si un des Pjs tente de la saisir, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la Pétrification à -2, sous peine de subir 8d4+8 points de dégâts et d'être projeté loin de l'Aiguille...

En cas de réussite, le porteur doit également faire un jet sous sa Sagesse pour comprendre le langage de la Baguette. Sinon, le porteur ne sera pas capable de l'utiliser...

9. Le passage de Droite : Ce passage mène au temple souterrain d'Aurile, il ne possède qu'un seul piège, car ce chemin était très utilisé.

9a. Le toboggan : C'est le piège du couloir. Une partie du couloir est plongée dans une zone de ténèbres éternelles, qui dissimule le toboggan qui mène dans la fosse aux Crapauds.

Le piège est désamorcé en enfonçant la pierre qui se trouve dissimulée dans les cristaux, mais qui reste visible pour un œil averti. Si les Pjs n'ont pas désamorcé le piège mais ont néanmoins un objet diffusant une lumière éternelle ou utilisent le sort, ils pourront voir le piège et tenter de sauter l'espace les séparant de l'autre bord. En cas de chute, le ou les Pjs se trouveront face à face avec 3 magnifiques crapauds des glaces.

CRAPAUDS DES GLACES : CA: 4, DV: 5,

Pv: 35, ThAC0: 15,

Dégâts par attaque: 3d4, Taille: G.

Attaque spéciale: cercle de froid tous les 2 rounds.

Si les Pjs ne sont pas couverts chaudement, dégâts de 3d6 pts.

Un JdS contre les sorts réussi diminue les dégâts de moitié.

Trésor: Opale de 1000 po, Agate rayée de 10 po, Pierre de sang de 50 po, et Cornaline de 50 po.

Elles sont dissimulées au milieu de la pagaille ambiante...

Chaque Pj a une chance de trouver l'une des pierres de 10%, cumulative par round de recherche (3 rounds=30%) , jusqu'à ce qu'il trouve quelque chose. Ensuite les chances retombent à 0.



9b. Le temple de Glace : Le temple est la plus grande pièce du donjon.

La température de la pièce avoisine les 2-3°C, et 0°C près de la statue qui se trouve au fond de la pièce.

Cette énorme statue de 6 m de haut domine la pièce : elle représente Aurile commandant les tempêtes.

Un autel en marbre bleuté, à la surface gelée, se trouve au pieds de la statue, il dispose d'un compartiment secret qui protège la robe de cérémonie du prêtre de glace, le parchemin d'un sort de cône de froid du 13ème niveau, ainsi qu'un coffret de 6 fioles transparentes.

Voici la couleur de chaque liquide:

- Rouge carmin: Potion de grands soins (400 Px).
- Blanche: Potion de contrôle des Dragons blancs (700 Px)
- Vert clair: Potion de contrôle des humanoïdes comme des orcs ou des... Sagoths. (500 Px).
- Transparente: Huile de désenchantement. (700 PX)
- Bleue: Elixir de folie (0 Px).
- Dorée: Potion de détection des trésors. (600 Px).

Pour ouvrir ce compartiment, il faut verser de l'eau sur l'autel et attendre qu'elle gèle. Cela ouvre le mécanisme sans problème. Sinon, il ne s'ouvrira pas, même en utilisant le talent de voleur ouvrir les serrures.

En ouvrant le compartiment, une apparition surgit devant l'autel. Les Pjs devront réussir un jet de Sauvegarde contre la mort magique à -2, sinon ils fuiront comme s'ils étaient sous l'emprise d'un sort de Terreur. Ce qui peut être intéressant si le toboggan n'a pas été désactivé...

La terreur ne devrait pas durer plus de 8 rounds.

C'est le grand prêtre qui faisait ses dernières prières tandis que l'attaque conjuguée des ennemis a violé leur souterrain, il dit avoir mis en sécurité l'Aiguille de Glace et implore le pardon d'Aurile pour leur échec. Les Pjs verront alors le Prêtre se faire décapiter par une main invisible et agoniser tandis qu'on le taillade sauvagement. L'apparition disparaîtra à la mort du Sircoran.

On peut sentir des restes de magie dans ce lieu, mais avec la mort de ses adorateurs, Aurile a perdu peu à peu son emprise sur l'île. Le Temps des Troubles n'a fait qu'empirer cet abandon.

La seule manifestation qui reste est le froid ambiant. Toutefois, quelque chose pourra intriguer les Pjs, une Fleur de cristal, l'élément qu'ils étaient venus chercher, est gravée sur l'une des colonnes.

La toucher, ouvre une porte temporelle et mène là où l'on peut en trouver. On peut la reprendre en sens inverse, en appuyant sur le symbole gravé sur une pierre, placée de l'autre côté. Les autres colonnes représentent d'autres composantes, et ouvrent également sur des portails.

Conclusion :

Lorsque les Pjs traverseront le portail à la fleur de cristal, ils se retrouveront sur une plage déserte à côté d'une pierre levée. Ils ne la connaissent pas, mais ils pourront prendre y un peu de repos. C'est ici que se termine cette première aventure avec les Mahars.

Ecrit par : Philippe
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



ANNEXE 1 : Objets spéciaux

Les Yeux d'Aurile :

Ces 2 pierres donnent à leur porteur, la faculté de résister aux grandes températures.

Jetées dans de la lave, elles peuvent la geler pendant 2d4 rounds.

Valeur: 2000 PO les 2.

Px: 1000.



L'aiguille de Glace :

Elle est douée de pensée, et pourra parler à son porteur par télépathie. Elle vient du Pandémonium et on dit que c'est une mèche de cheveux d'Aurile...



Son désir est de combattre le feu, son ennemi, sous toutes ses formes, et tentera d'influencer son porteur pour qu'il fasse ce qu'elle souhaite (JdS contre les sorts souhaité).

Le pouvoir représente toujours un danger : l'Aiguille poursuit ses propres objectifs. Mais elle ne peut agir sans porteur, elle tentera donc de charmer son porteur pour qu'il fasse ses quatre volontés. Cette Baguette est capable de lancer, 1 fois par jour, tous les sorts de feu existants version glace, comme un sorcier de 16e niveau, ce qui donne:

- Mains gelées,
- Arabesques de neige,
- Boule de glace,
- Bouclier de Glace,
- Piège de Glace,
- Mur de Glace,
- Et Fragilité de cristal.

Si la Baguette sent que son porteur ne pourra pas être manipulé, elle tentera de rejoindre le Temple d'Aurile le plus proche et en cas de danger, elle réintégrera le Pandémonium.

Valeur: 15 000 po.

Px: 150, (2000 pour le porteur, s'il résiste).

