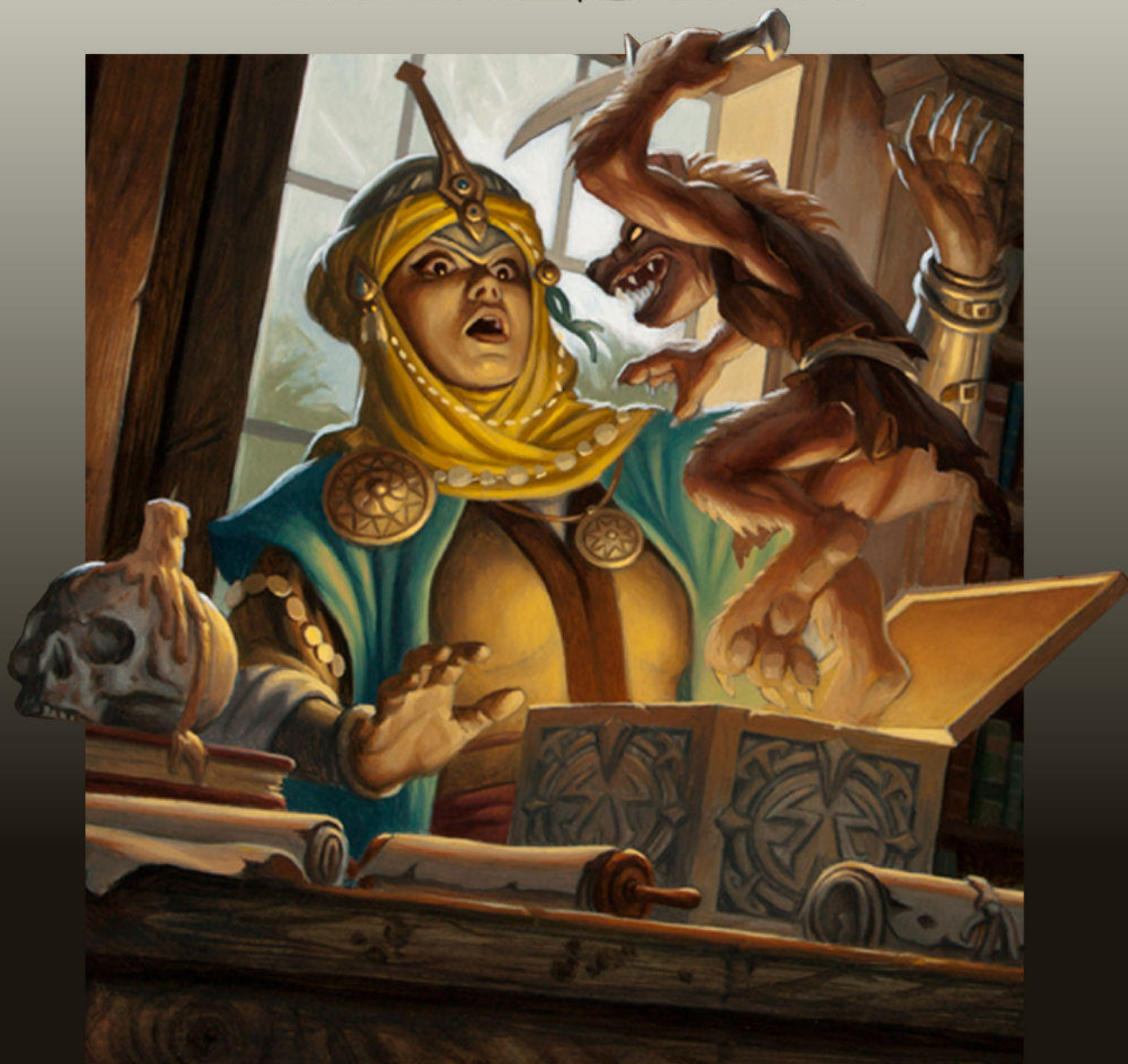


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA SOURCE DE KANESTAN



LA SOURCE DE KANESTAN

SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

HISTOIRE POUR LE MD :

Il y a 350 ans, la terrifiante Tarrasque a ravagé la région. Tout a été détruit et maudit par le monstre. La vie y était devenue impossible, pire que dans les Désolantes. La terre était sèche et stérile, l'eau empoisonnée, la faune et la flore inexistantes.

Cette désolation dura jusqu'au jour où vint un mage humain du nom de Kanestan.

Il fuyait un grand chagrin : la mort de sa fille Tamara. Ce fut ce paysage désertique qui lui permit de surmonter sa peine. Pendant des années, il investit tout son savoir et toute sa magie pour combattre la malédiction de la Tarrasque. Et il y réussit.

Kanestan avait créé un vase investi du pouvoir de vie. Façonné dans le plus bel ivoire, il avait reçu la bénédiction de cinq grandes prêtresses de Valusak. Le mage lui avait conféré les pouvoirs inaccessibles aux prêtresses : la résurrection entre autres. Il fallait maintenant tester les capacités de l'artefact. Kanestan remplit le vase d'eau claire et se rendit à la source de la rivière empoisonnée. L'eau enchantée de l'objet purifia celle de la rivière qui redevint pure et cristalline. La nymphe de la rivière apparut alors au mage dans sa splendeur. Elle lui promit que ses eaux redonnerait vie aux terres alentour. Kanestan était comblé.

Les terres de nouveau fertiles attirèrent des colons désirant cultiver la terre et vivre en paix. Les villages fleurirent ça et là, la région était redevenue aussi prospère et riante que jadis. Mais au bout de 100 ans, la malédiction de la Tarrasque reprit le dessus et la nature commença à en subir les effets. Kanestan en fut averti et purifia de nouveau la rivière avec le vase. Il comprit que le rituel devait être renouvelé tous les 100 ans, pour conserver la bonne santé de la rivière.

Kanestan vieillissait malgré les effets bénéfiques du vase. Des Kobolds convoitaient la magie du mage et prirent d'assaut sa demeure. Le mage résista longtemps mais les troupes ennemies semblaient inépuisables et ses sorts étaient limités. Il réussit à dissimuler le vase avant que l'armée monstrueuse parvienne jusqu'à lui. Il déclencha un sort destructeur qui engloutit une partie de sa demeure et des monstres. Kanestan périt lui aussi sans avoir transmis son savoir...

Aujourd'hui encore, des Kobolds vivent dans les ruines. Et bientôt, cela fait un peu plus de 100 ans que le dernier rituel a été effectué...

INTRODUCTION :

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants. Vous avez le choix pour les introduire dans l'histoire.

- Soit ce sont des jeunes gens de la ville auxquels fait appel le chef de la ville.
- Soit ce sont des mercenaires qui répondent à l'annonce diffusée par Air F'lith à travers la région.

Ritack est une petite ville installée sur les bords de la rivière Cristalmir. Elle se trouve à une centaine de kilomètres d'Eridan. A l'Ouest, dans la plaine de l'Est. Elle compte dans les 500 habitants et est assez prospère. Cependant, les problèmes se multiplient depuis quelques jours. On retrouve des animaux morts, sans traces de blessures, dans les bois. Les champs commencent à se flétrir pour on ne sait quelle raison. Et maintenant, les jeunes enfants et les personnes âgées commencent à souffrir d'empoisonnements que les prêtresses de Valusak ont peine à soigner. C'en est trop et Dorith Danregard, le dirigeant de la ville, passe une annonce dans la ville et les villages voisins.

Urgent.

Ville de Ritack recherche mercenaires pour mission.

Récompense de 100 PO.

Vous adresser à Dorith Danregard.

Dorith recevra tous ceux qui se présenteront pour l'annonce.

Il expliquera la situation et leur révèle que la source de leurs problèmes est la rivière elle-même. L'eau est

empoisonnée, et comme la rivière est la seule source d'eau douce, le temps presse. Les prêtres de Kayli et Valusak purifient l'eau et la nourriture qui est également contaminée. Il ne s'agit pas d'un acte criminel mais bel et bien naturel.

La mission des Pjs sera de découvrir qui ou quoi empoisonne la rivière et régler le problème dans les plus brefs délais. Ils seront payés chacun 100 PO, 50 payables d'avance. Dorith n'offrira pas une pièce de plus et sera ferme sur la question.

Ils doivent partir le plus vite possible. On leur fournira des vivres pour 5 jours et un pot de baume de guérison (un pot restaure jusqu'à 100 points de vie. Il guérit au rythme de 5 points de vie par round).

En route!

Le plus logique est de remonter la rivière en amont pour découvrir l'origine de l'empoisonnement.

En route, les Pjs remarqueront que le paysage devient de plus en plus sinistre. C'est une succession d'arbres morts et d'animaux sauvages en pleine décomposition. Les eaux de la rivière sont verdâtres et sentent la pourriture.

Les Pjs ont tout intérêt à consommer leurs provisions au lieu de chasser. Celui qui mangera du gibier, des fruits sauvages ou encore boira l'eau de la rivière devra réussir 1d100 sous sa Constitution ou attrapera la gastro-entérite de sa vie!

La première nuit, une petite troupe de bandits tentera de s'emparer de leur or pendant leur sommeil.

En effet, le fléau de la rivière a touché des communautés plus pauvres que Ritack, et ces villageois n'ont d'autre choix pour survivre que voler les voyageurs. Ils ne désirent pas tuer les Pjs, seulement les soulager de leurs bourses bien remplies!

Ils tenteront de neutraliser le Pj qui monte la garde pour détrousser les autres, et repartir vite fait avec leur butin.

S'ils sont surpris en flagrant délit, ils tenteront de prendre la fuite. Sinon, ils se battront pour sauver leur peau et demanderont grâce aux Pjs.

BANDITS X 6 : CA: 8 ; ThACO : 20 ; Dégâts: 1d4 (dague) et aucune possession ; 1 DV et PX: 10 ; 15% de chances de réussir un mouvement silencieux.

Le reste du voyage se passera sans autre incident. La faune et la flore continuent à dépérir autour d'eux et ça empire de plus en plus...

La source maudite :

Au bout de 2 jours de route en suivant la rivière, les Pjs finissent par arriver à sa source. Aux pieds de trois énormes rochers, la rivière est à peine large de 50 cm et l'eau est particulièrement verte et malsaine. Elle est considérée comme un poison type F si elle est ingérée et ronge comme de l'acide si elle est touchée. Il n'y a plus aucune vie autour de la source : les arbres sont morts, la végétation a disparu et on n'entend aucun bruit animal.

A la nuit tombée, une vieille femme arrive près des rochers et salue les Pjs. Ses cheveux sont gris et clairsemés, sa peau parcheminée devait être jadis tendre et fraîche. Ses vêtements qui devaient être beaux jadis ne sont plus aujourd'hui que des haillons. Elle semble rongée par la maladie et avance courbée. Seul son regard a gardé une beauté étrange et fascinante.

Son nom est Célys et une fois les présentations faites, elle demande ce que les Pjs font ici.

Quant à elle, elle peut renseigner les Pjs sur les causes du mal de la rivière : le rituel de purification n'a pas été fait dans les temps, et la magie du vase s'efface. Pour arrêter le fléau, il faut retrouver le vase dans la demeure de Kanestan et le rapporter à la source avec de l'eau fraîche. Elle peut accomplir le rituel mais ne peut aller chercher le vase.

Pourquoi?

La demeure du mage est aujourd'hui le repaire d'une tribu Kobold. Même si eux aussi ont souffert du retour de la malédiction, cela reste trop dangereux pour qu'elle y aille. Et d'ailleurs, elle ignore où le vase a été caché, ce serait trop dangereux pour elle de partir explorer les ruines avec tant de monstres dedans! Pourquoi en sait-elle autant?

La raison est simple en vérité. Elle a connu Kanestan de son vivant et l'aimait beaucoup. C'est pourquoi, elle connaît l'existence du vase et ses vertus. Il est mort il y a une vingtaine d'années, et elle en est encore attristée. Elle accomplira le rituel pour sauver la région et ceux qui y vivent.

Où se trouve la demeure de Kanestan?

A une demi-journée de cheval d'ici en allant vers l'est. Ils n'ont qu'à suivre le sentier battu jusqu'aux ruines. Elle leur conseillera de profiter du jour, vu que les Kobolds sont des créatures nocturnes. Elle dormiront à ce moment là, en théorie...

LA DEMEURE DE KANESTAN :

Le sentier mène à une grande entrée de pierre (3m de haut) gardée par deux statues de dragons (1m50 de haut). La pierre devait être jadis blanche, mais aujourd'hui on a repeint l'entrée avec du jaune, de l'orange et du rouge. Les dragons portent des haillons colorés qui ridiculisent complètement ces oeuvres. On a placé dans la gueule de l'un d'entre eux, un cuissot de cerf à moitié décomposé qui empest la pourriture.

L'entrée ne semble pas gardée de jour comme de nuit.

Description du donjon:

1. Couloir : Le couloir est désert et obscur. Une odeur de poussière et de bois moisi plane dans le silence. En fait, ce couloir est piégé. Trois fines cordes (comme celle d'un arc) sont tendues à 2m de distance les unes des autres dans le couloir. Elles sont reliées à trois arbalètes dissimulées dans le mur de droite à 1m de hauteur. Arracher ou marcher sur un de ces fils déclenche l'arbalète dont le carreau inflige 1d6 +1 points de dégâts.

2. Entrée dite secrète. C'est un couloir qui a été creusé par les Kobolds pour entrer et sortir du donjon. Un grand trou a été creusé en plein milieu du couloir. Il est hérissé de lances dont les pointes ont été enduites de poison type N. Les victimes paralysées ne peuvent se soigner ni sortir du piège. Pour passer les Kobolds placent une passerelle sur le trou pour passer sans danger. Il y a toujours une sentinelle qui assure le passage. Ce couloir mène à la salle principale.

3. Chambre : C'est la pièce où dorment les quatre gardes de Ruhk, le chef de bande. Une partie de la pièce est à moitié détruite, mais des lits et des coffres ont été installés pour le confort des nouveaux habitants. Il y a également quatre chaises et une table sur laquelle sont posés les vestiges d'un repas. Il n'y en a que 2 à la fois dans cette pièce, les autres étant en fonction.

GARDE KOBOLD : CA 6 ; ThACO : 18 ; Dégâts: 1d8+1 (épée longue +1) ;

Trésor: 1 PO 9 Pv et PX: 20.

4. Salle de tortures : Les murs ont été creusés pour faire une petite pièce attenante à la salle. Elle est fermée par une solide porte en bois fermée par une serrure de bonne qualité. La clé de la porte est cachée dans un des pots de chambre dissimulés sous les lits des gardes. La serrure n'est pas piégée et s'ouvre facilement. La pièce est dans l'obscurité totale. Un trou énorme est creusé dans le sol d'un diamètre d'environ 4m. Une fine corde est suspendue au plafond. Une petite cloche en or sertie de trois beaux rubis y est accrochée. Elle tinte faiblement lorsque la porte est ouverte. Au fond du trou, on distingue nettement l'éclat d'une cotte de mailles enchantée.



Cette pièce est la chambre de torture des gardes. Une araignée colossale sommeille au fond du trou, elle se réveille au tintement de cloche et attend qu'une proie tombe dans le trou car elle est attachée au fond du trou profond de 6 m. Les gardes utilisent la menace de l'araignée pour faire parler les prisonniers, et les font tomber dans le trou après leurs aveux.

L'armure n'est qu'une vulgaire cotte de mailles sur laquelle agit un sort de lumière lancé par la cloche qui elle est enchantée. Elle sert d'appât contre les intrus ou les membres trop ambitieux de la bande.

ARAIGNEE COLOSSALE (G) : CA 6 ThAC0 : 19 Dégâts: 1d8 Trésor: 500 PA et 2 gemmes à 50 PO. 14 Pv et PX: 270.

Cloche de la luciole

Lance sort de lumière avec un tintement.

Lance sort de lumière continue avec deux tintements.

Lance sort de lumières féériques avec trois tintements.

PX: 500

5. L'ancienne bibliothèque. Aujourd'hui, il ne reste plus rien des magnifiques volumes de Kanestan. Une terrible odeur de moisi règne dans cette pièce. Les étagères ont été renversées et les livres gisent sur le sol. Une gelée verdâtre recouvre les ouvrages et les débris. Une trentaine d'oeufs de Kobolds trônent au centre de la pièce. Gros comme le poing et translucides. La bibliothèque a été convertie en couveuse!

La gelée verte n'est pas dangereuse: elle conserve la chaleur et protège les oeufs des parasites éventuels. Il y a néanmoins 30% de chances qu'une femelle soit en train de pondre lorsque les Pjs arrivent dans la pièce. Un jet d'initiative sera alors nécessaire pour les archers et tous ceux armés d'armes à projectiles pour l'empêcher définitivement de donner l'alerte. Sinon, la garde arrivera dans les deux rounds qui viennent. Huit Kobolds armés d'une épée courte et d'un bouclier accompagnés d'une Belette géante.

KOBOLDS X 8 : CA 7 ThAC0 : 20 Dégâts 1d6 Trésor: 2 PA 4 Pv et PX: 7.

BELETTE GEANTE : CA 6 ThAC0 : 17 Dégâts 2d6 21 Pv et PX: 175.



6. La salle centrale. Jadis magnifiquement décorée, c'est aujourd'hui la salle commune de la Bande. Trois grandes tables recouvertes de vaisselle sale sont disposées aux quatre coins de la pièce. Des tapis rapiécés ornent le sol, souillé d'excréments et de déchets. Dans le coin SO de la pièce sont entassées des couvertures, c'est là où dorment les Kobolds communs. Sur le mur Nord, à droite, on a cloué une grande pièce de tissu écarlate pour occulter un couloir.

- Si les Pjs sont entrés dans le donjon de jour, ils trouveront toute la bande endormie.

- Si c'est de nuit, seule une moitié des mâles (une vingtaine) seront présents dans cette pièce en train de jouer et de monter la garde avec les femelles et les jeunes. L'autre moitié sera partie chasser.

- Si l'alerte a été donnée, pas une chance de passer inaperçus. Les tables seront renversées et les Kobolds seront cachés derrière armés d'arbalètes aux projectiles très douloureux.

Les femelles et les jeunes n'attaqueront pas car ils sont affaiblis par la même maladie qui affecte les habitants de Ritack.

KOBOLDS X 20 : CA 7 ThAC0 : 20 Dégâts 1d6+1. Trésor: 2 PA 2 et 3 Pv et PX: 7.

De plus, le premier tapis cache un piège profond de 5m où vit une charmante vase grise. Le sauvetage d'un camarade pourra se révéler difficile si les Kobolds les attendent de pied ferme...

VASE GRISE : CA 8 ; ThAC0 : 17 ; Dégâts 2d8 ; Attaque spéciale: corrode le métal ; Défense spéciale: Attaque par magie, feu ou froid inefficaces ; Pv : 20 et PX: 270.

7. La salle aux flambeaux. La porte est faite d'un bois noir et solide. Un mot a été écrit sur le mur avec de la peinture rouge juste à côté. C'est en commun monstrueux et ça signifie "**danger**". Quand quelqu'un la touche, une bouche magique apparaît et dit d'une voix spectrale : "**les lumières révèlent ce qui est caché**". L'intérieur est plongé dans la plus grande obscurité. Quand on y fait pénétrer une source de lumière, on constate qu'une coupe vide est placée dans chaque coin de la pièce. Elles font partie intégrante du sol, on ne peut pas les déplacer ni les emporter.

Au bout de 4 rounds, le porteur de la lumière sera attaqué par une ombre, bien décidée à rétablir les ténèbres. Autant d'ombres apparaîtront qu'il y a de sources de lumières. Cependant elles ne les poursuivront pas hors de la pièce.

OMBRE : CA 7 ; ThAC0 : 17 ; Dégâts: 1d4+1 et absorption d'un point de Force Défense ; spéciale: Arme +1 minimum pour toucher ; Pv : 25 ; et PX: 650

Il faut enflammer les quatre coupes pour faire apparaître le coffre secret de Kanestan. Tout d'abord, il faut absolument mettre du combustible dans les coupes puis les enflammer. De l'huile ou de l'alcool feront l'affaire. Un round est nécessaire pour mettre le combustible, un autre round pour l'enflammer. Dès que les quatre coupes sont enflammées, l'ombre disparaît.

Coffre secret de Kanestan :

Dans une bourse en velours noir, deux saphirs étoilés taillés en forme de yeux. (Destinés à la statue de la salle 12)

Une autre bourse contenant 100 PP.

3 anneaux: 1 en or, 1 en argent et 1 en ivoire (ce dernier est enchanté, +1)

Une baguette de projectiles magiques

Une dague +2

8. La salle au trésor Kobold. Tout ce que les Kobolds ont pu trouver dans le donjon ou dérober aux voyageurs se trouve ici. Une inscription est écrite à la peinture blanche sur la porte. Pour ceux qui la comprendront, cela signifie: "**Trésor. Attention aux belettes**". En effet, le trésor a été laissé sous la protection de deux belettes affamées...

BELETTE GEANTE X 2 : CA : 6 ; Mvt : 6 ; DV 2+2; pv 19; ThAC0 : 17 ; AT#1 morsure; dg : 2D6; AI N; PX: 175..

Si ce n'est le butin, la pièce est vide de tout ornement. Les pièces d'or et d'argent (500 d'or et 1000 d'argent) sont répandues sur le sol. Deux grands coffres sont rangés dans le fond de la pièce. L'un d'entre eux contient un squelette qui bondira à l'assaut de l'intrus.

SQUELETTES : CA 6; Mvt: 12; DV 1; Pv: 8; ThAC0 : 18 ; AT#1 épée courte rouillée ou arc; Dégâts: 1-6+1 ; MV: 12''; AI LM; ThAC0: 19; DS : (Armes tranchantes : 1/2 dégâts) ; PX 65 : Trésor: Anneau +1, Epée courte +1. Défense spéciale : Les armes coupantes n'infligent que la moitié des dégâts. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.

Coffre du Squelette

3 potions rouge (soin, restaure 2d4+1 pts de vie)

1 potion argentée (invisibilité)

1 livre de sort contenant des sortilèges du 1er niveau.

Second coffre

4 épées longues

1 flûte en bois (enchantée, agit comme amitié avec les animaux)

1 parchemin de mage avec armure, détection de la magie et mains brûlantes.
1 potion de guérison des maladies.

9. Les quartiers de Ruhk. C'étaient les appartements de Kanestan, le chef de la bande, Ruhk, les occupe maintenant. La décoration a été refaite au goût des femmes du chef, c'est à dire beaucoup de rouge et d'orange. Les meubles sont d'origine et un ancien sortilège empêche toute poussière de se déposer dans la pièce.

Cette chambre est habitée par Ruhk et ses trois femmes. Ces dernières ne quittent jamais les appartements et sont parées de bijoux de la tête aux pieds. Elles souffrent également du poison de la rivière et dorment profondément.

Ruhk au contraire se porte comme un charme. Pour un Kobold, il est grand et très résistant (1m30, 15 en Force et 16 en Constitution). Il n'est pas dénué d'intelligence et si les Pjs se font capturer ou le désirent, ils pourront conclure un marché avec lui. Cependant, Ruhk n'a aucune parole et cherchera à prendre le dessus à la première occasion.

Si les Pjs l'attaquent, il se défendra et utilisera en priorité une baguette de boule de feu, dont il ne reste plus qu'une charge et infligera des dégâts de 3d6. Puis il profitera du chaos pour attaquer.

RUHK : CA 5 (cotte de mailles) ; ThAC0 : 17 ; Dégâts 1d8+2 ; Trésor: Radjanty épée +2 ; 14 Pv et PX:35.

Armoire :

- Fermée par une serrure piégée à aiguille empoisonnée avec un poison type A.
- La clé est dissimulée sous le matelas du lit.
- Un coffret contenant 1000 PO.
- Un second coffret contenant 500 PO de bijoux (ceux des épouses de Ruhk).
- 1 potion de grands soins.
- 1 potion de guérison des poisons.

10. Ce sont les cuisines. Si c'est la nuit, elle sera occupée par 3 Kobolds occupés à cuire des lapins trouvés dans les bois. De jour, la porte est entrouverte et une marmite remplie de couverts tient en équilibre dessus. Si quelqu'un pousse la porte, tout tombe et donne l'alerte aux Kobolds endormis. (Ce dispositif a été mis en place pour que personne grapple la nourriture en cachette). La cuisine compte une grande cheminée avec une rôtissoire, une grande table pleine de crasse, un saloir qui n'est plus utilisé et une réserve de tonnelets d'alcool de Fanalmaï.

NB: Les Pjs trouveront tout ce qui leur sera utile pour la salle 7 : torches, huile, feu, etc...

11. Couloir : Il n'a pas été emprunté depuis au moins une décennie. De la poussière et des toiles d'araignées ornent le sol et les plafonds. D'antiques tapisseries, dégradées par le temps, ornent les murs. Elles décrivent l'histoire de la région et surtout de la rivière. L'une d'entre elles représente Kanestan accomplissant le rituel près de la rivière. L'une de ces tapisseries dissimule l'entrée secrète du laboratoire du mage, mais nul ne pourra l'ouvrir directement. Ce lieu est craint par les Kobolds car il y règne une puissante magie.

12. Salle du bassin : Le couloir débouche sur une première salle illuminée par des cristaux. On a lancé des *Lumière continue* sur eux. Un bassin aux eaux claires occupe la majeure partie de la pièce. Une inscription est gravée sur une dalle bleue : "**Générosité est toujours récompensée**". Il y a une porte faite d'eau au fond de la pièce, on ne voit pas ce qu'il y a derrière.

Ce bassin vous l'avez compris est enchanté, les effets dépendent du don offert. Il ne fonctionne que trois fois par jour sur une même personne, pas davantage. Les pièces d'acier ne sont pas acceptées.

Pour 1 PC donnée, 1d4 points de vie restaurés.

Pour 1 PA donnée, 1d6 points de vie restaurés.

Pour 1 PO donnée, 1d8 points de vie restaurés.

Pour 100 PO données, résurrection d'un mort se trouvant dans la pièce, avec le maximum de points de vie.

13. Pièce octogonale : En passant la porte faite d'eau, on entre dans une pièce octogonale. En son centre trône une fabuleuse statue en ivoire. Elle représente une jeune fille à la beauté époustouflante, portant une robe légère. Ses cheveux sont parés de fleurs magnifiques et ses lèvres esquissent un sourire naissant. Un seul détail cependant, les orbites de la statue sont vides.

En insérant les saphirs étoilés trouvés dans la salle 7, dans les orbites de la statue, le socle de celle-ci s'ouvre. C'est là qu'était dissimulé le vase enchanté de Kanestan. Pour pouvoir le saisir, il faut réussir un jet sous son charisme.

Insérer les saphirs ouvre également la porte secrète du laboratoire. D'ailleurs, les Pjs auront entendu un bruit de pierre qui glisse éloigné.

Retirer les saphirs, ferme la porte du laboratoire.

14. Laboratoire : L'entrée du laboratoire de Kanestan est cachée derrière une ancienne tapisserie. Si les Pjs ne cherchent pas activement la porte **ouverte** du laboratoire, ils passeront devant sans s'en rendre compte.

Lorsqu'on rentre dans la pièce, des torches s'allument par magie et éclairent le mobilier dépourvu de poussière. La pièce est d'une propreté impeccable.

Un bureau est installé contre le mur Nord. On y trouvera un encrier, des feuilles de papier blanc (très chères), des étuis à parchemin vides, un jeu de plumes d'oie et d'aigle taillées, des dés à jouer (pipés mais pas enchantés) et une collection de gravures coquines réalisées par le célèbre Salaman (Artiste reconnu dont les œuvres s'achètent à prix d'or, mais les Pjs ne le connaissent probablement pas, à vous de déterminer). Quelques vieilles composantes de sort rangées dans un coffret en acajou: un morceau de mica, de la limaille de fer, une petite fiole bouchée contenant du mercure, un peu de soufre, de phosphore et du guano séché.

Sur les étagères, de nombreux volumes précieux mais non magiques. La valeur de ces livres varie entre 2000 et 10 000 PO. L'un d'entre eux vaut dans les 20 000 PO, c'est le journal de Kanestan où sont consignés toutes les expériences et informations relatives à la création du vase et ses vertus. Cependant la reliure de ces volumes n'augure en rien leur valeur... Il faudrait un spécialiste pour les évaluer et trouver un acheteur (probablement un grand temple de Kyo ou encore un sage dans la spécialité du livre).

Dans le coffre, se trouve un assortiment de 3 potions de soins, 2 de grands soins et 1 de guérison des maladies.

Un livre de sort de voyage regroupant les sorts suivants: Armure(1), Détection des morts vivants(1), Feuille morte(1), Identification(1), Mains brûlantes(1), Projectile magique(1), Bouche magique(2), Motif hypnotique(2), Oubli(2), Boule de feu(3), Cabane de Leomund(3), Vol(3). Le coffre comprend un double fond bien dissimulé (Jet sous la Sagesse à -5 ou jet sous Trouver pièges pour un voleur) où est dissimulé une amulette pour mage qui permet de mémoriser le double de sorts de 1er niveau.

L'armoire cache un fait amusant. Sur l'une des portes du meuble est accroché un squelette (un vrai mais pas animé) qui semblera surgir sur les Pjs quand ils ouvriront la porte. Seul un balai se trouve à l'intérieur, mais attention car il s'agit d'un balai frappeur! Et il attaquera si on le touche.

BALAI FRAPPEUR : CA 7 ; ThAC0 : 17 ; Attaque 2 fois avec le manche et 2 fois avec l'autre extrémité qui aveugle l'adversaire. Dégâts: 1d3 18 Pv et PX 170.



Le rituel :

Si les Pjs reviennent avec le vase, la vieille femme les attendra toujours au même endroit. Elle tendra les mains pour qu'on lui remette le vase et demandera de l'eau pour le remplir.

Puis elle boira l'eau ensorcelée et se métamorphosera en une magnifique jeune fille rayonnante de jeunesse. Célys est la nymphe de la rivière. Puis elle en versera dans les eaux empoisonnées qui se purifieront en un instant, redevenant limpides et cristallines comme elles auraient dû le rester. La nature semble revivre à vu d'oeil et une bonne odeur de verdure remplace celle de la mort.

Elle remerciera les Pjs de leur quête et leur promet de purifier toutes les terres infectées. Cependant, elle conservera le vase et nul ne pourra le lui dérober. Sa beauté les empêche tout simplement de lui vouloir du mal. En récompense de leur héroïsme, elle aspergera d'eau leurs armures ou leurs vêtements. Ils seront comme au premier jour, et seront dotés d'un bonus magique de +1 sur leur Classe d'armure.

Sur ce, elle disparaîtra dans les eaux de sa rivière, emportant le vase avec elle. Pendant un court instant, ils distinguent au fond de l'eau une demeure aquatique resplendissante de lumière. Celle de Célys. Les eaux redeviennent limpides rapidement, et on ne voit plus que des cailloux dans le lit de la rivière.

FIN DE L'AVENTURE

Les Pjs peuvent revenir triomphants à Ritack pour percevoir le reste de leur récompense. Le chemin du retour se passe bien mieux qu'à l'aller. La nature est de nouveau vivante et les animaux qui avaient fui sont revenus dans les bois.

Les Pjs seront accueillis chaleureusement à Ritack où une grande fête sera donnée en leur honneur. Dorith Danregard leur donnera volontiers les 50 PO manquantes. Les jeunes filles font des clins d'oeil aux courageux aventuriers qui ont ramené la prospérité dans la ville et les fermes. On leur offre à boire et à manger pour écouter le récit de leur aventure...

C'est le début d'une belle carrière de héros...

Pour l'aventure, 5000 PX à partager entre tous les joueurs, en plus des PX des monstres combattus.

Par : SK

Prévu pour AD&D2 dans le monde de Lerya

Illustration de couverture : Inconnu

Carte utilisée et modifiée : Cascadonne (Fallcrest)

Cartes, corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : Plans de Ritak et sa région



1 Résidence de Dorith Danregard
2 Tour du Mage Thorgal(N, hm. M9)
3 Temple de Valusak

8 Place du marché
9 Auberge « Le repos du guerrier »
Bonne/Moyen

Dirigé par Talina Astory (NB, hf, P7)

4 Temple de Kayli

Dirigé par Solonor Limerr (CB, em, P10)

5 Temple de Kyo

Dirigé par Thanus l'érudit (LN, hm, P14)

6 Bazar de Ritack

Equipement corne et quelques objets magiques

7 Caserne des gardes et prison

Chef de la milice locale : Dagon (LN, hm, G8)

Tenue par Manora Belle (CB, hf, B7)

10 Auberge « La nymphe blonde »

Moyen/Bon marché

Tenue par Bagou Joyeux (CB, hm, G4)

11 Taverne "Au Chat crevé"

Jeux et plaisirs

Tenue par Renard Roublard (N, hm, V12)

12 Taverne "Le Crâne fumant"

Offres d'emploi et spectacles

Tenue par Rorine la Douce (CR, hf, ex-courtisane)



ANNEXE 2 : Maison de Kanestan

