

DUNGEONS & DRAGONS® Accessory

L'enfant des Sables





L'ENFANT DES SABLES

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 3

PRÉFACE

Scénario original: D.Beck
Revu par: Blueace
Edition du scénario: 3.0

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

Voici trois jours que les aventuriers ont quitté la tribu des Fils de la Poussière. Trois jours passés à marcher péniblement sur cette piste de sable qui zigzague dans le désert afin de retrouver la route de Laelith. Trois jours implacables où chaque gorgée d'eau avalée était comme une richesse à jamais perdue. Maintenant, les gourdes sont vides, et l'avenir semble promettre encore bien des souffrances.

Le soleil commence à se coucher quand quelques branches de palmiers émergent des dunes à l'horizon : une oasis ! Sous les arbres, le ruissellement de l'eau fraîche sonne aux oreilles des aventuriers comme la plus douce des musiques, quand soudain un hennissement et un léger cliquetis métallique attirent leur attention. Ces bruits semblent provenir de derrière un bosquet particulièrement touffu situé à côté de la source. En écartant les branches, les aventuriers découvrent les restes d'une diligence auxquels sont encore attachés quatre chevaux. Les bêtes, fourbues et amaigries, boivent abondamment. La diligence, inclinée sur le flanc, est constellée de flèches grossières qui ressemblent beaucoup à celles employées d'ordinaire par les orques. Face à ce désolant spectacle, les mots du chef de la tribu des Fils de la Poussière reviennent à la mémoire: «*Vous allez à Laelith ? Prenez garde aux bandes d'orques en maraude: elles n'abandonnent jamais une proie !*».

Alors qu'ils s'approchent de la diligence, les aventuriers perçoivent un bruit étrange et ténu qui rappelle les pleurs d'un enfant. Ces sanglots émanent de l'intérieur du véhicule, dont les banquettes sont tachées de sang, mais vides de tout occupant. Un livre lacéré traîne sur le plancher, ainsi qu'une pochette de cuir éventrée. Le livre est à ce point mutilé que seules restent lisibles deux pages sur lesquelles sont inscrites **2 sorts de Prêtre** (*Ralentissement du Poison* et *Arme spirituelle*). La pochette de cuir contient encore une lettre à moitié déchirée.

Les pleurs, qui redoublent d'intensité, semblent provenir de la banquette elle-même. Un examen attentif de celle-ci permet de remarquer qu'un panneau de bois situé sous le siège est amovible. En le faisant coulisser, on dévoile une petite cache à l'intérieur de laquelle gémit un très jeune enfant, âgé de sept mois au plus.

Mon cher Juba,

C'est en désespoir de cause que je te confie Thorval, mon fils. Il est atteint d'un mal incurable qui l'emportera sans doute avant qu'il ne puisse fêter son premier anniversaire. Toi seul peut encore quelque chose pour lui.

Un sage m'a affirmé que dans le désert, au Nord de ta ville, il existe un énorme cratère au fond duquel pousse une plante qui aurait la vertu de guérir Thorval pour peu qu'il la touche. Ne pouvant plus me déplacer, comme tu le sais, je te fais porter mon enfant par l'intermédiaire de deux amis fidèles.

Voici ma prière: réunis un groupe d'hommes de confiance et prends avec eux la diligence qui part de Laelith en direction du Nord. Au 3ème jour de voyage vous passerez vers une oasis. Descendez de la diligence et enfoncez-vous dans le désert en direction de l'Ouest. Trois jours de marche vous mèneront au cratère.

Bonne chance et prends bien soin de Thorval!

Caelins.

UN NOUVEL AVENTURIER

En lisant la lettre retrouvée dans la diligence, les joueurs peuvent déduire qu'ils sont justement dans l'oasis. La route de Laelith se dessine en effet, et passe par cette oasis, unique point d'eau dans le désert sur le chemin reliant la cité sainte au Matriarcat d'Olizya. S'ils ont un peu de cœur et décident de sauver l'enfant, ils devront donc de nouveau s'enfoncer dans le désert en direction de l'ouest.

Thorval est un nourrisson d'environ 7 kg, à peine plus petit qu'un hobbit. Sa claustration dans la cache l'a affamé et assoiffé. Il aime particulièrement être porté, pleurant de toutes ses forces dès que l'on ne s'occupe plus de lui. Il est également très exigeant sur la qualité de la nourriture qu'on lui offre. Son passe-temps favori est de jouer avec la barbe et le nez de ses "porteurs", ce qui le fait gazouiller de bonheur.

☛ Faites du bébé une source permanente d'ennuis et de difficultés. N'hésitez pas à le faire pleurer en plein milieu de la nuit (un bébé doit être langé régulièrement !), ou bien s'échapper à quatre pattes dès que l'attention de son gardien est distraite. Bref, transformez, par la force des choses, vos aventuriers en "nounous" débordées.

UN VRAI BÉBÉ ?

La diligence découverte à l'oasis n'a en réalité jamais été attaquée, il s'agit d'une mise en scène. En fait, Thorval est un dragon d'Or transformé en nourrisson pour les besoins de sa mission (il utilise pour cela son pouvoir surnaturel de *Transformation* pour prendre l'apparence d'un bébé. Il peut changer de forme 3 fois par jour).

Thorval est le guide spirituel de l'ordre de chevalerie du Dragon d'Or, affilié à l'oeuvre de la déesse Saris l'Age d'Or. Malheureusement, les effectifs de l'ordre ont tendance à se réduire, et le but principal du dragon ces derniers temps est de recruter de nouveaux membres. Il a donc monté avec quelques-uns de ses hommes le stratagème de la diligence, afin de soumettre à toute une série d'épreuves les voyageurs de bonne volonté qui seraient susceptibles de l'aider et de rejoindre l'ordre.

PERDUS DANS LE DÉSERT

Après avoir rempli leurs gourdes et passé la nuit à l'oasis, les aventuriers peuvent reprendre la route, progressant de nouveau avec difficultés au cœur des dunes de sable. Dans l'après-midi du *premier jour*, les aventuriers croisent deux hommes dans un piteux état. Ils prétendent être des

voyageurs perdus qui se rendent à Laelith. Ils semblent avoir épuisé leurs réserves et demandent de l'eau et un peu de nourriture aux aventuriers. Ceux-ci devront puiser dans leurs propres rations pour satisfaire cette demande imprévue, ce qui les mettra dans l'obligation d'économiser au maximum les subsistances pendant le reste du voyage. Les hommes appartiennent en fait à l'ordre de chevalerie du Dragon d'Or. Si les aventuriers refusent de les aider, les deux égarés repartiront en titubant vers Laelith et les aventuriers auront raté leur première épreuve: celle de la **Charité**.

☛ A partir de là, Thorval n'a aucune responsabilité dans les problèmes que le groupe va rencontrer jusqu'au cratère, mais considérant que ces dangers peuvent faire une sorte de "sélection naturelle", il n'interviendra pas.

Au cours du *deuxième jour*, les aventuriers découvrent par hasard les ruines d'un antique mausolée. Une demi-douzaine de voleurs, menés par leur chef **Herbert**, sont occupés à le piller. Les déranger mènerait automatiquement à la confrontation.

☛ Voleurs (5)

Hommes d'armes niv 2
 DV : 2d8+3 (12 pv) - FP1
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Réf +0, Vig +3, Vol +0
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+1, init +0) ou arbalète légère (+2 distance, 1d8, init -1)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

☛ Herbert

Roublard niv 3 - Alignement : NM
 DV : 3d6+3 (15 pv) - FP3
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 15/16 (+3 cuir clouté, +2 Dex / +1 esquive)
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+1, init +2) ou dague (+4 distance, 1d4+1, init +3)
 JdS : Réf +5, Vig +2, Vol +0
 Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 12
 Dons : attaque en finesse (Dex à l'att), esquive totale (½ dégâts sur JdS de Réf réussi n'inflige rien), esquive (CA +1 vs un adversaire)

Spécial :
 - attaque sournoise : +4d6

Il n'y a pas d'objet de valeur dans les ruines, seulement les corps inertes de deux momies. Sur eux les voleurs ont un total de 130 po. Le *troisième jour*, les aventuriers croisent une caravane se dirigeant vers le nord. La vieille marchande qui la dirige tombe immédiatement sous le charme du bébé et propose de l'échanger contre six ravissantes jeunes vierges à la peau cuivrée. Espérons qu'ils ne céderont pas à la tentation...



Herbert

Le jour se termine et les aventuriers n'ont toujours pas trouvé le cratère. Pire, au matin du *quatrième jour*, ils découvriront que leurs outres ont été percées (merci Thorval !) et qu'ils n'ont plus d'eau.

☛ Laissez les aventuriers décider de la conduite à tenir et faites leur subir une rude journée de marche dans le désert. Insistez sur la chaleur accablante, la difficulté représentée par chaque pas, le lent dessèchement de leurs organismes éprouvés... sans oublier de jouer avec les mirages les plus cruels. Ayant ainsi passé une journée et une nuit épuisantes, à l'aube ils sauront n'avoir plus qu'une seule alternative: trouver le cratère aujourd'hui ou périr...

LE CRATÈRE

Ce dernier, à moins qu'il ne s'agisse encore d'un mirage, apparaît à l'horizon vers le milieu de l'après-midi du *cinquième jour*. C'est un cône rocheux de 200 mètres de diamètre pour 150 mètres de hauteur approximativement. Ses pentes sont escarpées et recouvertes d'une roche noirâtre et friable. A l'intérieur, sa profondeur est d'environ 70 mètres, et au fond du cratère un puit sombre et étroit semble s'enfoncer au cœur de la terre.

1) Ce puits fait environ 120m de profondeur. Les aventuriers doivent se muer en véritables spéléologues pour le descendre. Ses parois offrent bon nombre de prises, mais la plupart sont friables. Il faut donc s'encorder et progresser avec précaution s'ils ne veulent pas tomber les uns après les autres (Escalade DD12). Le puit abrite une colonie de chauve-souris inoffensives qui gêneront toutefois les aventuriers dans leurs efforts. Les dix derniers mètres de la descente sont obstrués par d'épaisses

toiles d'araignée (DD22 / 12 pv pour les détruire par la force).

Celles qui les ont tissées, 3 araignées monstrueuses de grande taille d'un diamètre proche de 3 mètres, vivent dans de profondes niches creusées à flanc de paroi et tenteront de protéger leur territoire. Elles attaqueront jusqu'à ce qu'une d'entre-elles soit tuée. Ensuite les deux survivantes se réfugieront au fond de leurs niches.

🕷 Araignées monstrueuses (3)

Vermine de taille G (tisseuse) – Alignement : N
 DV : 4d8+4 (22 pv) – FP2
 Initiative : +3 - Vitesse : 9 m, escalade 6 m
 CA : 14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +3/+9
 Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +4, Vig +5, Vol +1
 Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
 Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Saut +2, Déplacement silencieux +8

Spécial :
 - immunité contre les effets mentaux
 - vision dans le noir (18 m)
 - perception des vibrations : sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (dans un rayon de 18 m) ou avec ses toiles.
 - toile: Evasion DD13 ou Force DD17. 12 points de résistance et réduction des dégâts de (5/-)
 - poison: JdS de Vigueur DD13 (initial:1d6 For, secondaire:1d6 For)



Une araignée

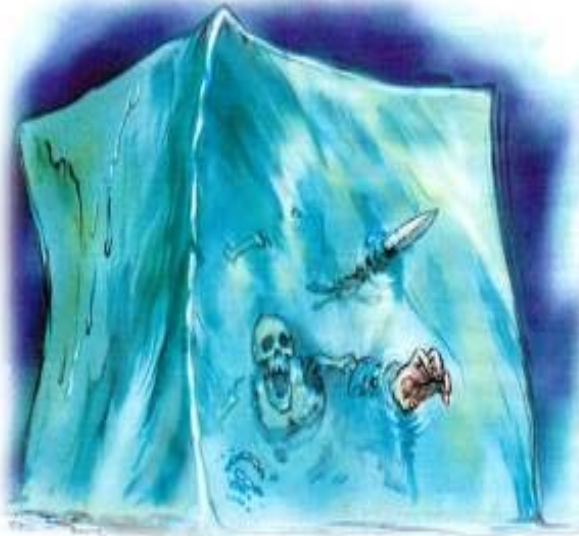
2) Une fois le fond du puit atteint, les aventuriers voient s'ouvrir devant eux une galerie naturelle. Elle est étroite, son sol rocheux est inégal et la lueur des torches atteint à peine sa voûte obscure. Dans les premiers mètres se trouve un cube gélatineux.

Il faut réussir un jet de Détection DD15 pour le voir dans la pénombre, sinon le cube enveloppe automatiquement le premier aventurier s'enfonçant dans le couloir. Dans ce cas, la paralysie et les dégâts provoqués par l'acide sont automatiques à chaque round.

👉 Cube gélatineux (1)

Vase de taille TG – Alignement : N
 DV : 4d10+32 (54 pv) – FP3
 Initiative : -5 - Vitesse : 4,50 m
 CA : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3
 Attaque de base/lutte : +3/+11
 Attaque : coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)
 Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
 JdS : Réf -4, Vig +9, Vol -4
 Caractéristiques : For 10, Dex 1, Con 26, Int —, Sag 1, Cha 1

Spécial:
 - immunité contre l'électricité
 - vision aveugle (18 m)
 - acide: n'affecte pas la pierre ni les métaux.
 - enveloppement: si le cube avance sur une personne, JdS de Réflexes DD13 ou bien elle est enveloppé à l'intérieur, comme agrippée.
 - paralysie: JdS de Vigueur DD20 ou paralysé durant 3d6 rounds.
 - transparence : Détection DD15 pour le remarquer. Quiconque se heurte à un cube qu'il n'a pas vu se retrouve automatiquement enveloppé.



Le cube gélatineux

Après une progression d'une centaine de mètres, le couloir débouche au bord d'une mare d'eau croupissante. Profonde d'un mètre trente et large de dix, elle abrite une immonde créature qui guette les intrus : une sorte de champignon géant.

Thallophyte violette (1)

Plante de taille M - Alignement : N
 DV : 2d8+6 (15 pv) – FP3
 Initiative : -1 - Vitesse : 3 m
 CA : 13 (-1 Dex, +4 naturelle), contact 9
 Attaque de base/lutte : +1/+3
 Attaque : tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)
 Attaque à outrance : 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

JdS : Réf -1, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 11, Cha 9

Spécial:

- vision nocturne
- venin: JdS de Vigueur DD14 (initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution)
- plante: immunisée aux charmes, poison, sommeil, paralysie, coups critiques, vision nocturne



C'est donc très affaiblis que les aventuriers atteindront l'extrémité de la galerie. Celle-ci se termine par une porte de métal sur laquelle est gravée "Demeure de Tireracines le jardinier", suivie de ce court message :

*Elle peut avoir la couleur du myosotis
 Et celle de la robe des premiers lys,
 Capricieuse elle ondule sous le vent
 Violente elle rugit par mauvais temps.
 Qui est-elle ?*

La réponse à cette énigme est "la mer". Si les aventuriers répondent correctement, la porte de métal s'ouvre avec force grincements, révélant l'entrée d'une salle nue à l'extrémité de laquelle se tient une imposante statue de fer. Sinon, il est toujours possible d'enfoncer la porte (Force DD25 tout de même !).

3) Dès qu'un aventurier pose un pied dans cette salle, la statue s'anime. Elle fait plus de 2 mètres de haut, et tient dans sa main droite une masse d'arme qui brille d'un éclat menaçant (elle est +1). Une porte est visible derrière le guerrier de métal. "Seul un adversaire courageux peut

m'affronter. Qu'il avance, s'il n'a pas peur de contempler la mort en face" débite mécaniquement la statue. En effet, un seul aventurier peut pénétrer dans la pièce pour y subir l'épreuve du **Courage**.

Statue (1)

pv:10 CA: infini / 8 (au cou)

Attaque: **masse d'arme+1** (+3 corps à corps, 1d8+2, init -3)

La statue est quasi invulnérable, elle ne fait d'ailleurs pas d'efforts pour parer des coups qui ne lui causeront pas grand mal, à moins que l'on n'essaie de la frapper à son point faible. Celui-ci est très facile à repérer. En effet, le cou de la statue semble mal ajusté et des rouages sont apparents. Un simple coup bien ajusté porté à cet endroit la décapite, ce qui suffit pour la faire s'effondrer dans un grand bruit de casseroles. La porte du fond est verrouillée (crochetage DD22).

4) Cette salle est censée être la chambre du "soi disant" jardinier. Son mobilier est spartiate : un lit, une table, un tabouret et un coffre. Ce dernier contient une **potion de guérison des maladies**, une **potion de soins modérés** et un livre. Ce livre est une sorte de journal dans lequel Tireracines raconte par le menu les expériences auxquelles il s'est livré sur des plantes. Sa lecture peut être passionnante pour un herboriste, mais sa dernière partie révèle des éléments intéressants pour les aventuriers. C'est dans ces pages que Tireracines explique qu'il a quitté son domaine en quête de plantes nouvelles, et il conclut par :

Moi, Tireracines, j'ai laissé ici dans ce domaine mes deux trésors les plus précieux, résultat d'une vie de dur travail :

Le premier est une plante fabuleuse, qui ne peut être utilisée qu'une seule fois pour guérir un malade, quel qu'il soit.

Le second est un énorme coffre où j'ai entassé 20000 pièces d'or en gemmes, une épée extrêmement tranchante, un livre de magie ayant appartenu à un puissant sorcier, un anneau merveilleux et une dague que l'on peut mouvoir par la pensée.

Mes deux trésors se trouvent dans deux pièces différentes et inviolables. Seule une clef bien particulière, la même pour les deux serrures, peut ouvrir leurs portes. Mais dès que cette clé aura été employée une fois elle se brisera..."

5) Au fond du couloir, une nouvelle énigme est gravée sur le mur :

*C'est au soleil que je m'éveille et que je crois
Mon ami le vent bruisse quand il joue avec moi
Des imprudents funambules, je suis le chemin
Car la cruelle nature me condamne à ce destin
Jeune, je domine le monde du haut des airs
L'age venant, je me racornis et tombe à terre.*

Si les aventuriers découvrent la solution de cette énigme ("une feuille"), le mur se relève dévoilant une petite salle triangulaire avec un piédestal en son centre et deux portes de métal verrouillées et incrochetables. Se trouve également dans la salle une hydre à 6 têtes.

Hydre à 6 têtes (1)

Créature magique de taille TG - Alignement : N

DV : 6d10+33 (66 pv) – FP5

Initiative : +1 - Vitesse : 6 m, nage 3 m

CA : 16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9

Attaque de base/lutte : +6/+17

Attaque : 6 morsures (+8 corps à corps, 1d10+3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

JdS : Réf +6, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9

Compétences : Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes,

Robustesse, Volonté de fer

Spécial:

- guérison accélérée: chaque round se soigne 16pv.
- odorat, vision dans le noir (18m), vision nocturne
- chaque tête possède 11 pv et doit être combattue séparément (cicatrisation automatique pour chaque tête).



L'hydre à 6 têtes

Une fois le monstre défait, il alors possible de lire tranquillement deux inscriptions sur chacune des portes : "Salle au trésor" sur l'une, "Jardin" sur l'autre. Une clé d'or, qui se casse après sa première utilisation, repose au sommet du piédestal au centre de la pièce. voici donc venu le temps de la dernière épreuve, celle du **Devoir**. Les joueurs vont-ils choisir la fortune ou sauver la vie d'un enfant inconnu ?

LE CHOIX

6) La salle au trésor. Elle contient des gemmes d'une valeur apparente de 20000 po (un jet d'Evaluation DD15 réussi permet d'en déterminer une véritable valeur de 1000 po), un livre de sorts de magicien (niveaux 1 à 3, défendu par des *runes explosives*), une épée longue -1, une dague de venin dont le poison apparaît à la surface du pommeau, et un anneau de faiblesse.

Si les aventuriers se ruent sur ce « trésor », Thorval se métamorphose alors en un homme âgé à la mine sévère: *"Vous avez choisi de satisfaire votre cupidité plutôt que de secourir un être sans défense. Je pourrais vous châtier pour cela, mais je préfère vous laisser avec vos remords. Sachez que désormais, toutes les nuits, le spectre d'un enfant mort viendra vous hanter. Ces cauchemars ne cesseront que si vous accomplissez avec succès une quête au service du Bien. Partez à présent avec vos misérables richesses !"*. Et ce disant, Thorval se téléporte dans la salle de la plante.

☛ Si les joueurs ont été parfaitement odieux avec le bébé et l'ont molesté, Thorval se téléporte sans rien dire jusqu'au jardin. Là, il quitte la grotte et reprend son apparence normale afin d'attendre que les aventuriers sortent du cratère pour les anéantir impitoyablement...

7) Le jardin. Cette salle immense a la forme d'un dôme naturel, d'un diamètre approximatif de 300 mètres. Son sol est couvert d'une végétation luxuriante et multicolore, malgré l'obscurité. Une fleur fascinante s'en détache cependant. Elle pousse exactement au centre de la caverne et semble faite en diamant. Lorsque les aventuriers approchent Thorval de la plante, celui-ci leur échappe des mains, flottant un court instant dans les airs, avant de reprendre son apparence de dragon:

"N'ayez pas peur mes amis. Mon nom est bien Thorval, et si j'ai pris la forme d'un enfant humain, c'était pour tester vos qualités physiques, intellectuelles et morales. Désormais, je sais que vous êtes dignes, si vous le souhaitez, d'appartenir à l'ordre du Dragon d'Or. Cette

confrérie regroupe nombre de chevaliers qui ont fait serment de servir Saris, de lutter pour le Bien, de rétablir la justice et de sauver la veuve et l'orphelin. L'ordre est aujourd'hui moins puissant qu'il ne le fut jadis, mais il se doit de subsister pour que l'étreinte du Mal n'assassine pas la beauté de notre monde. J'aimerais vous compter parmi nous, vous en êtes dignes. Sachez, avant de prendre votre décision, que tous ses membres doivent se jurer assistance et que le serment vous liera à l'ordre pour toute votre vie. Maintenant, si vous désirez rejoindre nos rangs, prêtez serment sur vos armes".



Thorval, le Dragon d'or

CONCLUSION

A tous ceux qui souhaitent se joindre à l'ordre, Thorval offrira un **pendentif en or** représentant un dragon, d'une valeur de 630 po, qui agit comme un sort permanent de protection contre le Mal.

Thorval convie ensuite les aventuriers à passer quelques jours auprès de lui, afin de les instruire sur le passé de son

ordre, son implantation, ses rites et ses missions. Thorval leur parle notamment de la présence à Laelith du siège de l'Ordre du Dragon d'Or, au temple du Poisson d'Argent, et leur donne les coordonnées du prêtre qu'ils doivent contacter lors de leur prochaine visite dans la cité sainte.



Le symbole de Saris

Puis Thorval leur signifiera qu'il nécessite que des membres de l'ordre se rendent à la Marche d'Azilian, province délaissée ces derniers temps, faute de forces suffisantes. L'idée est d'y faire savoir que l'ordre de Saris y est également présent, et que cette province n'est pas abandonnée aux forces du Mal. Thorval les invite donc à prendre place sur son dos et quitte la salle du jardin en empruntant un énorme conduit qui débouche à flanc de falaise. Le dragon les déposera aux limites du désert proche de la frontière du Matriarcat d'Olizya, puis retournera à l'oasis pour attendre de nouveaux candidats...

L'ORDRE DU DRAGON D'OR

« Cette confrérie regroupe nombre de chevaliers qui ont fait serment de servir Saris, de lutter pour le Bien, de rétablir la justice et de sauver la veuve et l'orphelin ».

L'ordre du Dragon d'or n'est pas plus détaillé dans ce scénario. Il sera ce que vous en ferez. Mais nul doute que si les aventuriers ont accepté de rejoindre l'ordre, ceci pourra vous servir, vous MD, de tremplin à de nombreuses aventures par la suite.