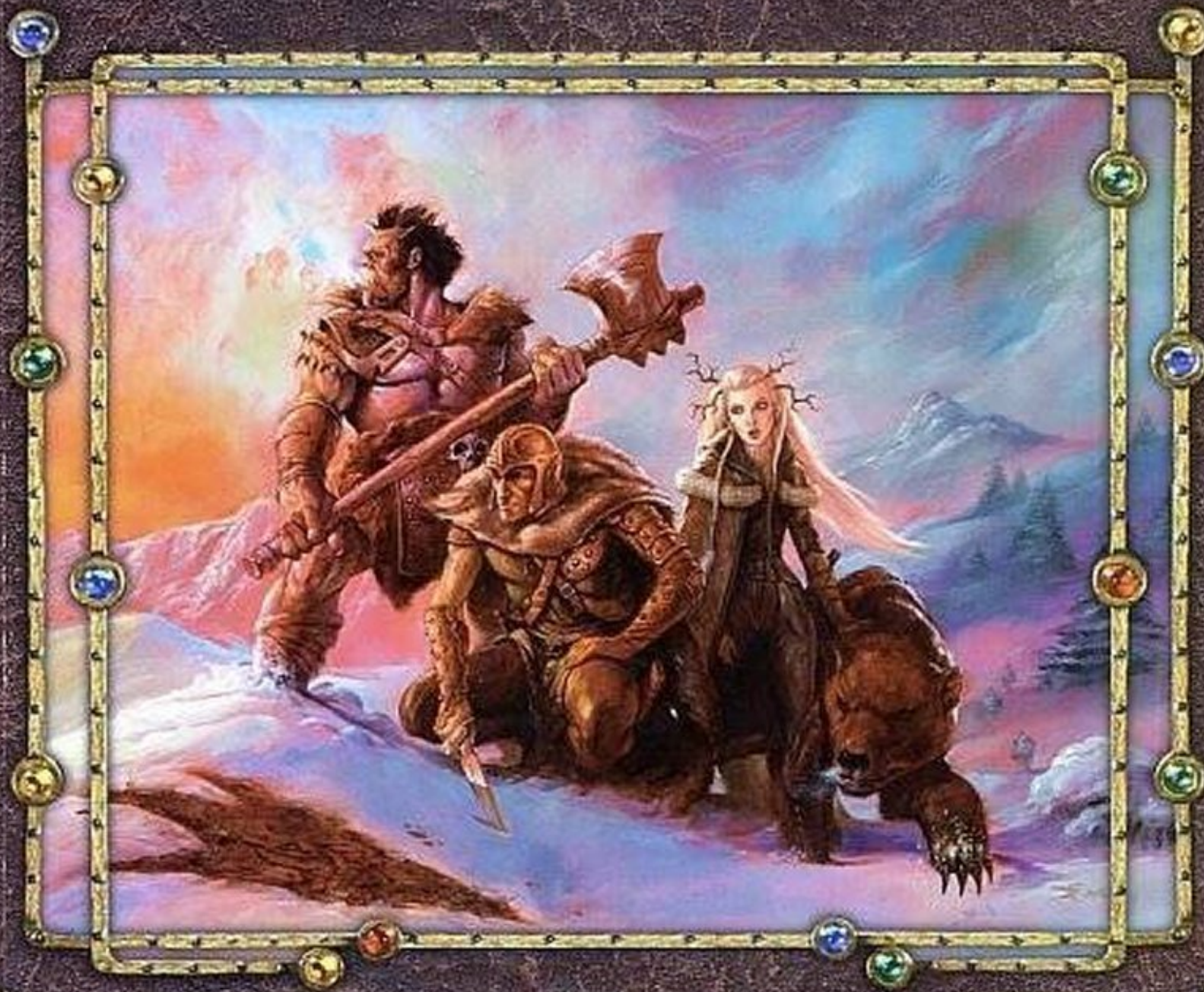


DUNGEONS DRAGONS® Accessory

Le Sceptre d'Yshra





LE SCEPTRE D'YSHRA

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 6

PRÉFACE

Scénario original: K.Simmons
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le monstre *Ketch* est décrit en détail dans le *Recueil des Monstres*, disponible sur le site.

La plante *Asarabacca* est décrite en détail dans le *Recueil des Plantes*, disponible sur le site.

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



<http://www.aidedd.org>

HISTOIRE ANCIENNE

Il y a de cela plusieurs générations, Yshra, déesse de la haine et de la destruction, tenta de prendre le pouvoir dans la province de la Marche d'Azilian. Elle incita ses croyants à prendre les armes et s'en suivit une campagne d'une sauvagerie sans nom. Les premiers à s'opposer à Yshra furent les prêtres de Mylna, mais ses suivants ne purent contenir les assauts des légions de morts-vivants envoyés par les prêtres de la déesse de la destruction, et les fidèles de Mylna furent vaincus. Ainsi, durant plusieurs années, le culte de Yshra maintint sa main de fer sur la Marche d'Azilian, et causa chaos et souffrance à tous ceux qui y résidaient. Pour s'assurer de la puissance de son clergé, Yshra avait créé un artefact magique appelé le Sceptre de Ruine, qu'elle confia à son plus grand prêtre en Azilian, Marnan, et qui lui conféra de nombreuses capacités et pouvoirs qu'il employa au service de la déesse. À cause de ce sceptre, jamais les armées de Laelith envoyées pour libérer Azilian ne purent remplir leur mission.

Pour Mylna et ses suivants le futur se présentait donc mal, jusqu'à ce qu'une aide leur vienne d'une source inattendue. Obad-Haï, le dieu de la nature, qui ne s'était jusqu'à présent pas impliqué dans le conflit, contacta secrètement Mylna pour lui offrir son aide. Les dégradations causées par les fidèles d'Yshra, initialement confinées aux populations humaines, commençaient en effet à affecter l'ordre naturel : les animaux furent massacrés en grand nombre pour l'amusement des prêtres et les sacrifices à Yshra, les lacs et rivières devinrent des eaux porteuses de maladies et des sources d'infections, et de grandes étendues de terre arable furent stérilisées pour satisfaire les serviteurs démoniaques d'Yshra. Le dieu de la nature décida donc de s'écarter de sa position de neutralité et rejoignit Mylna pour renverser Yshra et restaurer l'ordre naturel des puissances. Le conflit qui s'ensuivit entre les forces d'Yshra et celle du duo divin dura de nombreux mois et fût chaotique sous bien des aspects. Aucun des partis en présence ne commandait une réelle armée, de ce fait la guerre ne fût qu'une succession de razzias, échauffourées et attaques de guérilla. Nul de ces combats ne fut la grande bataille qui mettrait fin au conflit, et les druides furent convaincus que seule la mort de Marnan pourrait définitivement mettre un terme à cette lutte.

Quelques semaines plus tard, les fidèles d'Obad-Haï parvinrent à placer un espion dans l'entourage des serviteurs d'Yshra, et réussirent à tendre une embuscade au grand prêtre. Durant l'attaque, voyant sa fin proche, Marnan tenta de briser le sceptre. L'artefact provoqua

alors une explosion qui relâchât une énergie telle que le corps de Marnan fût désintégré, ainsi que tous les prêtres et druides autour de lui, ne laissant comme témoignage du drame qu'un tas de cendres blanches. Le sceptre fut lui cassé en deux. La moitié inférieure, recouvert par la terre et les cendres, ne fut pas retrouvée. Des druides récupérèrent la seconde moitié et tentèrent de la détruire mais, n'y parvenant pas, ils la placèrent à l'intérieur d'une crypte secrète, protégée par de nombreux gardiens capables d'empêcher quiconque de s'en emparer. Mais ce que les druides ignoraient est que l'esprit de Marnan n'avait pas été détruit durant la bataille, car celui-ci l'avait enfermé avant l'explosion dans la gemme se trouvant à la base du sceptre, dans la moitié encore enterrée.

Suite à cela, la paix revint dans la province et la Marche d'Azilian redevint le lieu de rassemblement privilégié des druides de la région.



Marnan

LE SCEPTRE D'YSHRA

Le Sceptre de Ruine est un artefact très puissant créé par la déesse de la destruction Yshra dans l'intention première de répandre maladies et pestilence. Il a l'apparence d'un morceau de bois déformé d'environ 50 cm, à la base duquel se trouve une grosse gemme noire non taillée et à l'intérieur de laquelle on peut observer une faible lueur pulsante. Le sommet est coiffé du crâne d'une créature inconnue ressemblant à un bélier. Ses pouvoirs sont au-delà de la compétence des mortels.

Artefact d'origine divine, le bâtonnet n'est pas affecté par les moyens de destruction classiques.

HISTOIRE RÉCENTE

De nombreuses années passèrent ainsi jusqu'au jour où un rôdeur, Panril, trouva par hasard la moitié inférieure du sceptre. Lorsque Panril le saisit, le prêtre maléfique réussit à se libérer en prenant le contrôle de l'esprit du rôdeur, et donc de tout son corps. Enfin libre, Marnan se fabriqua un nouveau symbole divin, et contacta sa déesse. Celle-ci lui ordonna de retrouver la seconde partie du sceptre afin de redonner à l'artefact son plein pouvoir et ainsi restaurer le règne d'Yshra sur la région. Ainsi Marnan partit en quête.

La résurrection de Marnan aurait put ne pas être remarquée si Panril, dont il possédait le corps, n'avait pas été aussi bien connu des habitants de la contrée. La vigilance de ce dernier contre l'installation d'orques, de gobelins et autres humanoïdes maléfiques lui avait valu sa réputation de défenseur du faible et le l'innocent. Ainsi, quand Marnan traversa Azilian à cheval, son changement d'attitude ne fût pas sans être remarqué car Panril n'avait jamais monté de chevaux, s'étant toujours refusé à utiliser de si nobles animaux, et ce trait avait été rapidement connu de tous. Son comportement commença alors à être commenté.

Deuxième malchance quand Marnan traversa Flavenshire, un des villages d'Azilian. Il y fût accosté par un jeune prêtre nommé Simon, qui connaissait très bien Panril. C'est en effet après une discussion avec le rôdeur que Simon décida, il y a plusieurs années, de consacrer sa vie au service d'Obad-Haï. Après 7 ans d'apprentissage en tant qu'initié, Simon était récemment revenu dans son village natal pour y fonder un petit temple et y prêcher la parole et la volonté de son dieu parmi les habitants. Voyant Panril de retour au village, il remercia la providence et se précipita pour l'accueillir. Marnan essaya de se débarrasser du jeune prêtre, mais Simon finit par remarquer le symbole d'Yshra pendu à son coup. Le choc de découvrir que son héros d'enfance était un suivant de la déesse de la haine et de la destruction fût immense, mais Marnan ne lui laissa pas le temps de la déception et le tua instantanément.

Troisième malchance pour le prêtre maléfique car la scène eut quelques témoins, des habitants du village. Réalisant trop tard son erreur, Marnan s'enfuit, poussant son cheval au galop, afin de s'éloigner aussi vite que possible de Flavenshire. Bien qu'étant confiant en ses capacités à repousser un groupe de paysans, il choisit de s'éloigner des routes tracées pour éviter de perdre du temps dans de tels affrontements. Malheureusement, sa monture se brisa une patte dans un fossé. Laissant la pauvre bête à son

agonie, Marnan choisit de poursuivre à pieds en direction de la deuxième partie du sceptre.

HISTOIRES PARALLÈLES

Pendant la semaine qui suivit, Marnan continua son chemin à travers la forêt, jusqu'à ce qu'il atteigne le val dans lequel les druides avaient caché la seconde moitié du Sceptre de Ruine pendant des années. Son approche ne fut pas discrète, la forêt elle-même prévenant les druides de la présence d'un intrus. L'un d'eux, connu sous le nom de Darak, se déplaça rapidement à travers son domaine pour faire face au prêtre maléfique, auquel il donna l'ordre de rester en dehors des limites de ce lieu sacré. Marnan, riant, lança un sort destiné à abattre le druide, mais ce dernier pût y résister et s'enfuir sous la forme d'un oiseau. Continuant sa progression à travers le domaine du druide, Marnan fût confronté à de nombreux ennemis élémentaires invoqués par les druides. Si les premiers affrontements furent sans difficulté pour le prêtre, celui-ci se rendit vite compte qu'il ne pourrait se rendre victorieux de tous les ennemis qui l'attendaient. Il tenta donc une autre stratégie. Marnan laissa le corps qu'il habitait se faire tuer et, se réfugiant dans la gemme, attendit que Darak vienne examiner le corps de l'intrus. Bien qu'incertain de sa capacité à vaincre la force mentale du druide, il lâcha toutes ses forces contre lui, et après plusieurs secondes d'un bref mais intense affrontement de volontés, Marnan réussit à prendre le pas sur la volonté du druide. Maintenant dans le corps de Darak, Marnan continua son avancée vers la crypte.



Le symbole d'Yshra

Dans le corps du druide, les animaux et les élémentaires gardant la crypte ne s'opposaient plus à lui et Marnan put atteindre sans difficulté le lieu de repos de l'objet tant convoité. La partie supérieure du sceptre avait été enfermée dans un cercueil. Une fois l'artefact libéré de sa

prison de pierre, Marnan en réunit les deux parties. Le Sceptre de Ruine était à nouveau un ! Mais avant de quitter le caveau, Marnan invoqua une créature démoniaque censée accueillir le prochain druide qui passerait en ce lieu, comme une forme de vengeance contre ceux qui ont causé sa capture et en signe de menace envers ceux qui avaient tenté de l'éloigner du sceptre.

INTRODUCTION

Un des aventuriers (de préférence un prêtre, un druide ou un rôdeur) a été envoyé au village de Flavenshire pour participer à la cérémonie de consécration du nouveau temple. Peut-être connaît-il Simon. Quoiqu'il en soit, les aventuriers arrivent à Flavenshire deux jours après le meurtre de Simon.

Alors qu'ils entrent dans le village, le groupe est accueilli par un homme de stature imposante, portant un tablier de cuir, qui se précipite vers eux. L'homme porte sur son visage un mélange de tristesse et de peur. S'adressant au prêtre du groupe: « *Mon père, une éternité de mauvaise fortune vient de s'abattre sur ma famille. Mon seul et bien-aimé fils fût abattu, tué par quelque esprit maudit dans cette rue où nous nous trouvons. Je vous supplie de prier votre dieu pour obtenir le repos de son âme, car il fût un fidèle parmi les fidèles et l'horreur de sa mort fût à la hauteur de sa bienveillance* ».

Les aventuriers devraient désirer en savoir un peu plus sur la mort de Simon, et n'auront aucune difficulté à trouver un ou deux témoins capables de leur donner une version de la rencontre entre Panril/Marnan et Simon. Les plus cyniques pensent que Panril est devenu fou, et qu'il devrait être pourchassé et abattu. Les autres pensent que ce n'était pas le rôdeur, et que tous ceux qui ne pensent pas de même devraient être châtiés pour avoir répandu de tels mensonges sur Panril. Mais la majorité ne sait pas quoi penser.

☛ Si les aventuriers posent des questions, vous pouvez révéler l'incohérence de voir Panril à cheval.

On emmène ensuite les aventuriers voir le corps. Si le prêtre du groupe peut ressusciter les morts, celui-ci gagnera les remerciements et la gratitude éternelle de son père. Si malheureusement ils ne le peuvent pas, un sort de communication avec les morts fonctionnera, donnant aux joueurs les renseignements que Simon détenait sur le comportement de Panril, le symbole d'Yshra principalement.

Un jet de connaissance (religion) ou histoire DD22 pourrait donner aux aventuriers quelques brides d'informations sur la guerre entre Yshra et le duo Mylna / Obad-Haï.

Que Simon soit ressuscité ou non, les habitants du village presseront le groupe de partir à la poursuite du rôdeur pour le livrer à la justice. Si la relation avec Yshra est faite, tout prêtre d'un dieu bon, rôdeur ou paladin se sentira poussé à poursuivre le criminel.

Tout personnage possédant le don Pistage n'aura aucune difficulté à suivre sa trace suite à un jet de survie DD12.

LA CHASSE DÉBUTE

Les rencontres suivantes se basent sur le fait que les joueurs traquent Panril à pied. Bien qu'il soit possible de voyager à cheval, ce n'est pas plus rapide qu'à pied dans les forêts d'Azilian, et les risques d'accident pour les animaux sont accrus avec un cavalier. De toutes manières, quelle que soit la méthode employée, les aventuriers ne seront jamais à moins d'une ou deux journées de Marnan.

Jour 1 : Cela ne fait pas longtemps qu'ils sont à la poursuite de Panril quand les aventuriers trouvent son cheval. La pauvre bête a une jambe cassée et semble souffrir. Il porte encore sa selle et sa bride, bien qu'il soit évident que cette bête est là depuis à peu près deux jours. Le fait que Panril ait maltraité à ce point un animal devrait indiquer aux aventuriers qu'il se passe quelque chose avec ce rôdeur.

Jour 2 : Déjà deux jours de poursuite vers le nord et les aventuriers n'ont trouvé aucune trace de campement, ni de feu, de repas. Bien qu'il puisse se contenter de rations séchées, l'endroit est suffisamment giboyeux pour qu'un habitant de la forêt puisse normalement agrémenter son repas de nourriture fraîche. Plutôt que de se nourrir en chassant, Marnan a préféré créer magiquement ce qui lui était nécessaire.

Jour 3 : Le groupe continue de suivre la piste de Panril à travers la forêt quand un elfe des bois habillé d'une armure de cuir noire et armé d'un arc long se matérialise subitement au milieu du chemin. Il semble être en alerte, mais son attitude n'est pas agressive : « *Halte ! Soyez avertis que vous voyagez à travers les Terres de Tenyvenielle. Que venez vous faire ici ?* »

Bien qu'on ne puisse pas les apercevoir, les aventuriers peuvent être persuadés que le reste de son groupe se dissimule dans les arbres environnants. La manière dont

les elfes vont réagir va dépendre des explications du groupe. Les elfes connaissent en effet bien Panril, et agiront pour protéger leur ami s'ils pensent que les aventuriers veulent le blesser ou le tuer. Si l'entrevue se déroule bien, un des éclaireurs déclarera avoir vu passer Panril il y a maintenant deux jours, mais que ce dernier n'a pas semblé reconnaître ses amis elfes.

🌿 Elfes des bois (6)

Elfe des bois Rôdeurs niv 2 - Alignement : N

DV : 2d8 (12 pv) – FP2

Initiative : +1 - Vitesse : 9 m

CA : 14/16 (+3 cuir clouté, +1 Dex / +2 bouclier de bois)

Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1, init +0) ou arc long (+2 distance, 1d8, init +0)

JdS : Réf +1, Vig +2, Vol -1

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 10, Int 8, Sag 9, Cha 8

Dons : tir à bout portant (+1 à l'att et aux DG à moins de 9m), ennemi favori (+2 aux DG vs orques)

Possessions :

- 25 po au total



Un elfe des bois

Jour 4 : Le groupe longe une piste forestière lorsque le sol s'ouvre soudainement sous les pieds d'un des aventuriers. Il vient de tomber dans un piège tendu par un groupe de Kechs vivant dans les environs.

🌿 Fosse bien camouflée (FP2)

Fouille DD27, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.

Jet de Réflexe DD20 ou DG 1d6 pour la chute de 3m.

Les monstres ont repéré le groupe et monté une embuscade au-dessus de l'un des nombreux trous qu'ils ont creusés sur cette piste. Suite à la chute, les Kechs commencent à lancer des filets puis continueront en lançant des rochers sur les aventuriers. Les Kechs sont des créatures naturellement maléfiques apparentés aux singes et n'attaquent que pour blesser ou tuer d'autres êtres vivants. S'ils sont confrontés à un groupe visiblement plus fort, ou que la moitié d'entre eux meurent, ils s'enfuient par les voies arboricoles, distanciant facilement tout poursuivant au sol.

👉 Kech (5)

Humanoïde monstrueux de taille M – Alignement : NM

DV : 5d8+5 (27 pv) – FP3

Initiative : +2 (+2 Dex) - Vitesse : 12m, escalade 6m

CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12

Attaque de base/lutte : +5/+6

Attaque : coup de griffes (+6 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 coups de griffes (+6 corps à corps, 1d4+1), morsure (+1 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

JdS : Réf +6, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 13, Cha 12

Compétences : Discrétion +2 (+14 milieux forestiers), Déplacement silencieux +2, Détection +3, Escalade +9, Perception auditive +3,

Spécial :

- éventration : si un ketch touche avec ses deux attaques de griffes, elles s'accrochent au corps de l'adversaire et déchiquettent sa chair. Cette attaque inflige automatiquement 2d4+1 points de dégâts.
- passage sans traces : le ketch peut se déplacer sur toutes les surfaces – glace, boue, neige – sans laisser d'empreintes. Pister un ketch sans moyens magiques est impossible.
- vision dans le noir 18m, vision nocturne

Jour 5 : Au matin, les aventuriers vont commencer à désespérer de rattraper le rôdeur fugitif. Il n'a semble t'il montré pour l'instant aucun signe de ralentissement. Le groupe se trouve maintenant très au nord d'Azilian, dans les régions non-cartographiées du Bois de Chondal, terres inexplorées dont l'on dit qu'elles abritent bêtes et monstres de toutes sortes.

DU RÔDEUR AU DRUIDE

Une vision étrange s'offre alors aux aventuriers: il semble qu'un combat se soit déroulé où ils se trouvent, à en juger par les buissons piétinés. Les traces de pas ressemblent à celles de Panril, et il y a des traces de sang, mais pas de cadavre. Quelques centaines de mètres plus loin se dévoile une vaste clairière à travers les arbres. Il s'agit en fait d'une grande vallée circulaire de près d'un kilomètre de large. Elle est délimitée par de hautes falaises presque verticales, de plus de 20 mètres de haut. Le sommet des arbres qui peuplent la vallée atteignent presque la hauteur

du bord, et beaucoup sont couverts d'une épaisse toile blanche.

Explorant les alentours, les aventuriers provoquent l'envol d'un groupe de corbeaux. Le buisson dont ils ont surgit cache les restes d'un homme en **armure de cuir +2**. Une épée longue et un **arc court +1** gisent par terre non loin du corps qui ne doit pas être là depuis plus d'un jour. Les aventuriers n'ont jamais vu Panril, mais l'équipement qui entoure le cadavre ne laisse guère de doutes. Si on tente d'interroger Panril par un moyen magique, ses derniers souvenirs remontent à la découverte du sceptre. Il n'a aucune idée de ses actions depuis. Continuant l'exploration des environs, un aventurier peut trouver à environ 150 mètres du corps de Panril une épaisse corde attachée autour d'un arbre, et pendant jusqu'au fond de la vallée. En regardant en contrebas, on ne voit que la corde plongeant dans les ténèbres de la forêt.

Tout personnage possédant le don Pistage et réussissant un jet de survie DD15 pourra penser qu'au moins une personne est descendue au moyen de cette corde au cours des dernières 24 heures.

DANS LA VALLÉE

Une fois dans la vallée, la piste de Marnan peut être facilement suivie jusqu'à la crypte au centre de celle-ci. Mais le voyage au fond de la vallée ressemble à un voyage dans un crépuscule éternel. Le plafond d'arbres qui surplombe les aventuriers est rendu encore plus dense et opaque par les nombreuses toiles d'araignées qui couvrent les feuilles. Pendant le trajet, le groupe va être confronté à 3 araignées géantes qui vivent ici. Elles penseront protéger le druide en empêchant le groupe de passer.

👉 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)

Après avoir vaincu les arachnoïdes, les aventuriers atteignent un petit bâtiment de pierre couvert de vignes. Contrairement au reste de la vallée, il ne se trouve pas de toile autours de la bâtisse, bien que la lumière ne soit pas plus intense ici. Approchant de la bâtisse, une voix étrange s'adresse au groupe en ces termes : « *Vous arrêtez maintenant, vous devez, visiteurs inattendus ! Nul ne peut ici venir ! D'où vous venez, retournez* ». La voix est celle d'un Sylvanien se trouvant à coté du bâtiment.



Le sylvanien

Si le groupe ignore l'avertissement et continue d'approcher, le Sylvanien animera deux arbres proches pour attaquer les aventuriers. S'ils essaient de négocier, ils peuvent être capables de résoudre ce problème de manière pacifique. Le groupe a tout intérêt à avoir compris ce qui se passe à ce stade de l'aventure, afin de pouvoir convaincre le Sylvanien que le druide n'est pas dans son état normal, et que quel que soit l'objet gardé ici (si les aventuriers ont fait parler Panril), il est en passe d'être volé. S'ils sont assez persuasifs, il laissera alors entrer le groupe. S'ils le questionnent le Sylvanien ne pourra révéler que peu de choses sur ce qui gît dans le caveau, à part le fait qu'il s'agit d'un puissant et maléfique objet ! Il ne sait pas où se trouve le druide pour l'instant.

🌿 Sylvanien (1)

Plante de taille TG – Alignement : N
 DV : 7d8+35 (66 pv) – FP8
 Initiative : -1 - Vitesse : 9 m
 CA : 20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7
 Attaque de base/lutte : +5/+22
 Attaque : branche (+12 corps à corps, 2d6+9)
 Attaque à outrance : 2 branches (+12 corps à corps, 2d6+9)
 Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
 JdS : Réf +1, Vig +10, Vol +7
 Caractéristiques : For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 12
 Compétences : Connaissances (nature) +6, Détection +8,
 Diplomatie +3, Discrétion -9 (+7 en forêt), Intimidation +6,
 Perception auditive +8, Psychologie +8, Survie +8 (+10 au-dessus de terre)
 Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

Spécial :

- parle le commun et le sylvestre
- vision nocturne
- immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), le poison, le sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement, contre les coups critiques
- réduction des dégâts (10/perforant)
- animation d'arbres : à volonté peut animer les arbres et en contrôler jusqu'à 2 en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3m/round et se bat comme un sylvanien tant que le sylvanien qui les a appelés est conscient ou à portée.
- piétinement : peut se déplacer à 2 fois sa vitesse (action complexe) et piétiner un adversaire de taille inférieure à la sienne (DG:2d6+9+4). Un JdS de Réflexes DD22 permet de n'encaisser que la moitié des dégâts.
- vulnérabilité au feu (DG + 50%, sans JdS)

LA CRYPTTE

Ce bâtiment de pierre mesure à peu près 15 mètres sur 10 pour une hauteur de 4 mètres. Sa construction semble inhabituelle car faite d'un seul bloc de roche. Les vignes qui couvrent sa surface sont d'un vert sombre, avec quelques fleurs jaunes. La seule porte est faite de planches de bois de 10 cm d'épaisseur, maintenues par des bandes de cuir. Elle semble ne pas être fermée.

☛ la plante est un Asarabacca (plante qui apaise les animaux - voir le **recueil des plantes**).

L'intérieur du bâtiment est sobre et non-décoré. Un rideau de fourrures sépare la salle en deux sections. La première ne contient qu'une table de pierre grossière, et une paire de chaises faites de branches entremêlées. Une assiette de bois se trouve sur la table ainsi qu'un pichet de vin (pas très bon, mais buvable). Un tronc vidé sert de tonneau pour récupérer l'eau de pluie qui coule du toit. Contre le mur, sur une cheminée, se trouvent plusieurs jarres de grès scellés avec de la cire (des graines, des noix et des fruits

séchés) ainsi qu'une **potion de sagesse de la chouette**, une de **grâce féline**, et une de **restauration partielle**.

De l'autre coté du rideau la salle, malgré les signes d'une occupation récente, est vide. S'y trouve un lit formé lui aussi de branches d'arbres entremêlées. Un bassin de pierre remplis d'eau se trouve contre le mur avec un morceau de tissu, et près du lit, deux coffres. Le premier coffre, le plus grand, contient des vêtements d'homme, une armure de cuir, un cimenterre, une faucille d'argent, une bourse contenant 5 alexandrites (valeur 400 po chacune) et 80 pa, ainsi qu'une **baguette de soins légers** (33 charges) que Darak a oublié là. Le second, plus petit, est en fait une boîte en bois précieux qui contient des parchemins vierges, de l'encre, des plumes, ainsi que les sorts de druide **apaisement des animaux**, **tempête de neige**, **façonnage de la pierre**, **appel de la foudre**, et **morsure magique aggravée** (tous d'un lanceur niv 10). Enfin, à côté du lit se trouve une paire de **bottes des terres gelées**, que le druide n'emploie que l'hiver, préférant ses sandales l'été. Un jet de Fouille DD12 permet de découvrir une trappe sous le lit.

LE SOUTERRAIN

La trappe révèle un puit étroit dont les murs sont incrustés d'anneaux de fer rouillés. Un air chaud et moite en remonte. Le puit semble être profond d'environ 15 mètres, et les anneaux semblent encore solides malgré leur apparence. Au fond, un petit couloir obscur part à l'horizontal en direction du Nord-Est.

Au bout de quelques mètres, le couloir est obstrué par une porte en bois massif sans serrure. Sur celle-ci a été gravé en langage druidique, pour ceux qui savent le déchiffrer :

*Quand on prononce mon nom, on me brise.
Prononce mon nom.*

Il faut bien sûr répondre le « *silence* » pour que la porte s'ouvre automatiquement.

☛ La porte ne peut pas s'ouvrir par la Force ou par la magie, et mystérieusement ne peut pas être détruite par le feu.

1) La salle de la terre : le tunnel débouche dans une grande salle à l'intérieur de laquelle on peut distinguer une forme humanoïde massive. L'élémentaire de Terre qui vit ici a

reçu pour instruction d'attaquer toute personne entrant dans la salle, excepté le druide gardien de la crypte.

🔥 Élémentaire de terre (1)

Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille G – Alignement : N

DV : 8d8+32 (68 pv) – FP5

Initiative : -1 - Vitesse : 6 m

CA : 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8

Attaque de base/lutte : +6/+17

Attaque : coup (+12 corps à corps, 2d8+7)

Attaque à outrance : 2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

JdS : Réf +1, Vig +10, Vol +2

Caractéristiques : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +5, Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques, la prise en tenaille
- réduction des dégâts (5/-)
- maîtrise de la Terre : +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol (-4 si la cible est en l'air ou dans l'eau)
- nage dans la terre : peut traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal sans laisser derrière lui ni tunnel, ni ouverture ou autre signe de son passage.



L'élémentaire de terre

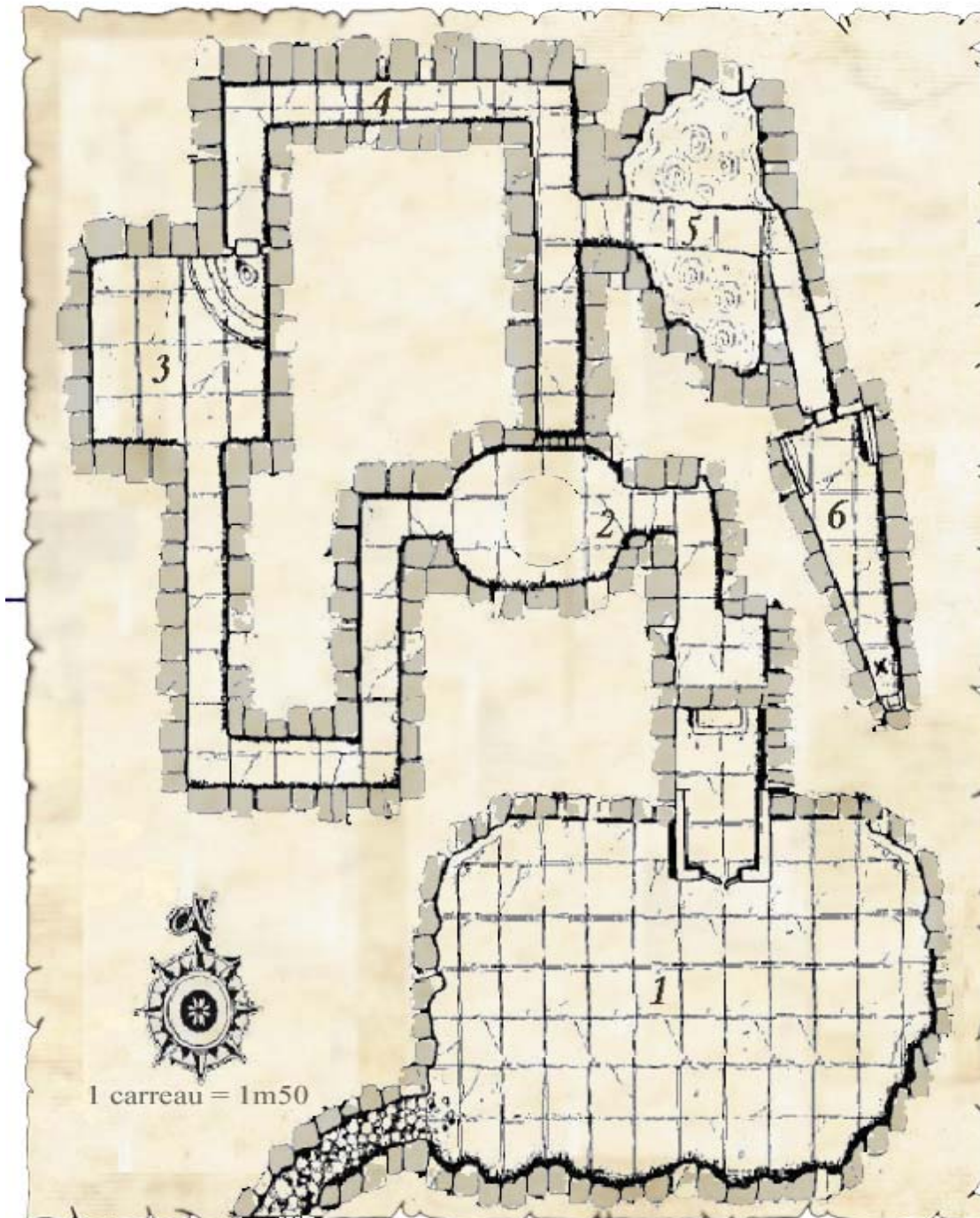
Une fois l'élémentaire défait, les aventuriers peuvent remarquer un autel en pierre au nord de la pièce (Fouille

DD20 pour découvrir un mécanisme qui ouvre un passage secret derrière l'autel).

fond. Un petit muret de 50 cm de large et de haut le délimite.

2) La salle du feu : la salle est quasi circulaire. Au centre se trouve une sorte de puits duquel émane une chaleur torride provoquée par un gigantesque feu permanent au

Si un personnage tombe dans le puits, il meurt immédiatement.



Un élémentaire de Feu garde la salle avec pour instruction d'attaquer toute personne y entrant, excepté le druide gardien de la crypte.

🔥 Élémentaire de feu (1)

Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille G – Alignement : N
 DV : 8d8+24 (60 pv) – FP5
 Initiative : +7 (+2 science de l'init) - Vitesse : 15 m
 CA : 18 (-1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 14
 Attaque de base/lutte : +6/+12
 Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
 Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 JdS : Réf +11, Vig +5, Vol +2
 Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
 Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
 Dons : Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques, la prise en tenaille, le feu
- réduction des dégâts (5/-)
- départ de feu : toute créature touchée doit réussir un JdS de Réflexes DD17 sous peine de s'enflammer pendant 1d4 rounds si le feu n'est pas éteint (1 action de mouvement)
- vulnérabilité au froid : DG x 50%

3) La salle de l'air : d'une sorte de grand vase au nord-est de la pièce sort en permanence un petit vent frais. Mais cette salle abrite également la troisième défense de la crypte, un élémentaire d'Air, qui comme les autres a reçu pour instruction d'attaquer toute personne entrant dans la salle, excepté le druide gardien de la crypte.



L'élémentaire d'air

🌪️ Élémentaire d'air (1)

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G – Alignement : N
 DV : 8d8+24 (60 pv) – FP5
 Initiative : +11 - Vitesse : vol 30 m (parfaite)
 CA : 20 (-1 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 16
 Attaque de base/lutte : +6/+12
 Attaque : coup (+12 corps à corps, 2d6+2)
 Attaque à outrance : 2 coups (+12 corps à corps, 2d6+2)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air
 JdS : Réf +13, Vig +5, Vol +2
 Caractéristiques : For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
 Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
 Dons : Attaque en finesse⁵, Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques, la prise en tenaille
- réduction des dégâts (5/-)
- cyclone : toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en petit cyclone pour 4 rounds (1,50 mètre de diamètre à la base et 9 mètres à son extrémité, hauteur 3-12 mètres au choix). Les créatures de taille inférieure à l'élémentaire qui se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.
- Faire 2 jets :
 1^{er} : JdS de Réflexes ou DG:2d6
 2^{ème} : JdS de Réflexe pour ne pas être soulevé sinon DG:2d6 automatique à chaque round, Dex -4 et jets d'attaque à -2
- maîtrise de l'Air : malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts de créatures volantes.

4) Le couloir : l'odeur dans le corridor combine les pires propriétés olfactives d'un marais, d'une pile de fumier et d'un charnier en plein soleil. Au sud, un petit trou dans le mur permet de voir ce qu'il se passe dans la salle du feu.

5) La salle de l'eau : un petit pont de 6 mètres de long couvert d'une substance gélatineuse et infecte permet de traverser la pièce. Des débris d'origines diverses nagent dans ce qui ressemble à une piscine d'eau noirâtre profonde d'un mètre, et des bulles de gaz viennent en crever la surface de temps à autre. Cette salle était il y a quelques jours encore le repaire d'un élémentaire d'Eau, mais le démon invoqué par Marnan élimina rapidement la créature et corrompit le bassin d'eau claire qui fût le siège de l'élémentaire. Au moment de franchir le pont, le démon apparaîtra de l'autre côté de celui-ci, sortant de la salle du coffre (6). Le Babau attaquera immédiatement le membre du groupe paraissant le plus fort.

👹 Démon Babau (1)

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M – Alignement : CM
 DV : 7d8+35 (66 pv) – FP6
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +7/+12
 Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+5), morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +6, Vig +10, Vol +6
 Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 20, Int 14, Sag 13, Cha 16
 Compétences : Crochetage +11, Déguisement +13, Déplacement silencieux +19, Désamorçage/sabotage +12, Discrétion +19, Escalade +15, Escamotage +11, Évasion +11, Fouille +20, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +19, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)
 Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement

Spécial :

- immunité contre l'électricité et le poison, , résistance à l'acide, au feu et au froid (10)
- réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien)
- résistance à la magie (14)
- télépathie (30 m)
- vision dans le noir (18 m)
- attaque sournoise (+2d6)
- convocation de démons : 1/jour peut tenter d'appeler un autre babau avec 40% de chances de succès
- mucus protecteur : toute arme entrant en contact avec le mucus corrosif rouge gélatineux qui recouvre sa peau subit 1d8 points de dégâts d'acide (ces dégâts ignorent la solidité de l'arme). Une arme magique a droit à un JdS de Réflexes DD18 pour annuler cet effet. Les créatures qui le touchent (attaque à mains nues, sort de contact, etc) subissent aussi ces dégâts.

Sorts :

- Détection de l'invisibilité, Dissipation de la magie, Téléportation suprême (uniquement lui-même), Ténèbres.

6) La salle du coffre : après avoir vaincu le démon, les aventuriers auront la possibilité de découvrir la dernière salle de la crypte. Au fond de celle-ci, des morceaux de pierre brisée sont éparpillés sur le sol au pied d'un piédestal taillé dans la roche. Apparemment ces morceaux proviennent d'une boîte faite de granit de 1m50 sur 30cm. Sur le mur se trouvent des écritures en runes druidiques... toujours pour ceux qui savent les déchiffrer.

*Sachez qu'ici gît le pouvoir de corruption
 envoyé par la Reine de la destruction.
 Son sommeil doit être maintenu,
 pour la paix de tous.*

Mais bien évidemment, le sceptre n'est plus là, Marnan s'en étant emparé il y a quelques jours.

To be continued...



Le démon Babau