



S c é n a r i o

Au Delà Du Miroir - Scénario D&D N° 1/2

Au Delà Du Miroir- 1ère Partie

Dans la série scénario vite fait bien fait,
voici une petite aventure pour aventuriers de bas niveau.

Introduction pour les joueurs

d
e **Oh joie ! Les jeunes aventuriers, à peine remis de leur première aventure, sont convoqués par le grand magicien Argadur dans son laboratoire près des marais.**

D
n Celui-ci se lève et s'adresse aux personnages en ces termes:

D
" Messieurs, d'abord merci d'avoir accepté mon invitation et d'être prêts à affronter la petite mission que je vais vous confier.
Sans doute n'avez vous jamais entendu parler de Norak, que dis-je, du GRAND NORAK, un magicien qui a vécu dans cette région il y a environ un siècle.
Ce grand homme était certainement un des plus grands experts que cette contrée ait connu et sa disparition a été une grande perte pour tous les magiciens.
Mais revenons à ce qui nous concerne. Sachez en quelques mots que Norak aimait disposer de plusieurs logis et il en avait disséminé dans tout le pays. Or, nombre d'entre eux sont restés cachés depuis sa mort et renferment encore des trésors amassés par le maître.
Mais moi, Argadur, simple disciple du Grand Norak, je viens de retrouver un de ces lieux. Ou plutôt, le moyen d'accéder à cette demeure cachée de Norak. En effet, j'ai découvert il y a peu de temps un miroir magique ayant appartenu au grand magicien et après l'avoir étudié, j'ai trouvé que ce miroir était en fait une porte de téléportation qui conduisait vers l'une des demeures de Norak. Malheureusement, j'ignore complètement où se trouve cette demeure. Tout ce que je sais, c'est qu'elle est sur ce continent, donc à moins de 1000 Km d'ici.
J'ai découvert, également, que cette demeure renfermait quelques trésors intéressants, en particulier des livres traitant de Haute Magie. Et ces grimoires m'intéressent au plus haut point. Voici donc votre mission : vous allez passer au travers du miroir pour rejoindre le repaire de Norak. Là, vous récupérerez les trésors qui s'y trouvent et ensuite, vous tenterez de sortir de ce repaire pour me rapporter les grimoires. En échange, vous pourrez garder les autres trésors que vous trouverez et au retour, je vous donnerai à chacun 700 pièces d'or. Sachez que les livres qui m'intéressent représentent une valeur moindre et que je vous conseille de me les rapporter, dans votre intérêt ! "



Sur ces paroles, Argadur conduit les aventuriers vers le miroir magique et s'apprête à faire les passes qui ouvriront le chemin.

Si les aventuriers posent des questions, Argadur répondra qu'il ignore dans quel type d'endroit ils vont tomber, mais que celui-ci ne peut pas être dangereux (du moins pas tellement !). Enfin, à ce point, il est trop tard pour refuser la mission.

Notes pour le DM

Argadur peut fournir du petit matériel ainsi qu'une avance de 100 pièces d'or aux personnages, mais



uniquement si ceux-ci en font la demande.

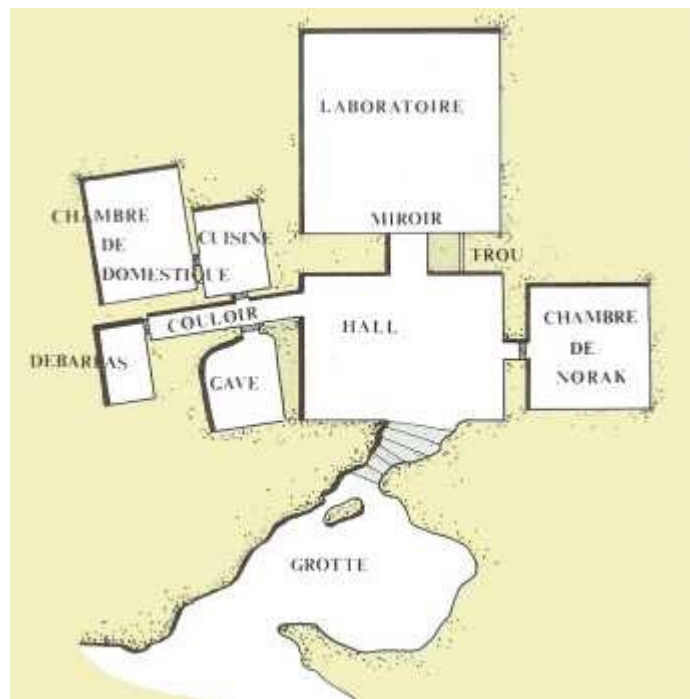
Il est recommandé de noter soigneusement ce que les joueurs emmènent avec eux. Le miroir fait 1m sur 1m80 et ne peut laisser passer n'importe quoi. De plus, les incantations d'Argadur laisseront le passage ouvert seulement quelques minutes. Le passage ne fonctionne que dans un seul sens.

De l'autre côté du miroir

Le miroir conduit directement à la salle au trésor, c'est à dire un laboratoire abandonné depuis 83 ans, à la mort de Norak.

Ce que les joueurs voient d'abord, c'est une table avec dessus des fioles, parchemins et une dague. Derrière la table, une bibliothèque remplie de vieux grimoires et à côté un petit coffre.

Mais surtout, la salle n'est pas abandonnée. En effet, le trésor est gardé par Globulus, un spectateur (Spectateur, voir ci dessous ou le Livre; Les Maîtres de la folie) conjuré là par Norak il y a environ 90 ans et qui depuis n'a pas failli à sa tâche (il faut dire que personne n'était encore venu l'embêter !).



A la lueur d'un globe de lumière continue, les aventuriers découvriront également (et avec horreur) qu'aucune autre porte ne permet de sortir de la pièce. En fait, il en existe une, dissimulée par le miroir par lequel les aventuriers entrent dans la pièce, mais il ne peut pas être découvert facilement (malus de 5) et ne peut être ouvert, sauf par un " ouverture " ou une magie plus puissante, ou par quelqu'un ayant une force surhumaine. Dans le mur où est situé le miroir se trouve également un petit trou que l'on remarque uniquement si l'on masque la lumière du globe (du fait que la pièce voisine est également éclairée par un globe). Voici la liste des objets que contient le trésor:

- une potion (de vol),
- une potion (de soins),
- une potion de forme gazeuse (permet de passer à travers le trou),
- un parchemin de sorts de magicien, écrit au niveau 6 avec écrit dessus une boule de feu & une ouverture.
- une dague + 1.

Tous ces objets se trouvent sur la table.

Dans le coffre:

- une bourse contenant 23 pièces de platine,
- trois anneaux identiques en apparence
un anneau de résistance au feu,
un anneau de changement d'alignement (effet immédiat, une seule charge),



un anneau cisaille (coupe le doigt du porteur).

L'action dans la pièce:

Globulus n'est pas méchant (alignement loyal neutre) mais il est là pour garder le trésor et empêchera les aventuriers d'y toucher. Tant que ceux-ci ne montreront pas un trop grand intérêt pour le trésor, il dialoguera aimablement avec eux, mais dès qu'ils tenteront de s'emparer d'un objet, il attaquera sans merci.

Il faut noter que s'emparer du trésor est le seul moyen pour les aventuriers de sortir vivants de la pièce (les murs font 1 m d'épaisseur...). Globulus combattra jusqu'à la mort ou que l'un de ses yeux soit touché, auquel cas il se téléportera pour 24 h dans son plan d'origine pour régénérer. Une fois Globulus détruit, les aventuriers devront essayer les objets trouvés afin de sortir par le trou ou le miroir.

" Ce que les aventuriers pourront voir de l'autre côté du miroir... "

Le hall d'entrée

Dans la bibliothèque, sept livres de magie dont voici la valeur exacte et les titres:

- Yeux, visions et arcanes de la vue 1060 po
- Création et modification de la matière 440 po
- Composants et réactions du phosphore 180 Po
- Répertoire des conjurations illustres 320 po
- Théorie des chocs des visions occultes 2500 Po
- Brumes et brouillards 1350 po
- Réflexions inexplicables 650 po

Ces livres seront estimés au quart de leur valeur maximum par tout autre qu'un magicien ou illusionniste de niveau 5 ou plus. (Les titres de ces livres sont tirés d'un article sur la recherche des sorts paru dans le magazine DRAGON n° 82).

C'est la pièce adjacente au laboratoire. La porte/miroir s'ouvre sans problèmes de ce côté. Comme le laboratoire, le hall est éclairé par un globe lumineux pendu au plafond. Cette pièce contient une table et des chaises, mais rien de valeur.

Il faut noter que tout est poussiéreux et abandonné depuis des dizaines d'années. Le hall conduit au reste des pièces (voir plan). Celles ci sont également abandonnées et sentent le renfermé (surtout la cuisine qui grouille de rats). Dans ces pièces, rien de valeur, sauf une bourse de 74 po sous le lit dans la chambre du domestique.



La grotte

Une dizaine de marche conduisent du hall d'entrée vers une grotte d'où pointe la lumière du jour. Dès l'entrée dans cette grotte, une chose surprend, la chaleur. En effet, on constate en s'approchant de la sortie que la grotte se trouve en plein milieu d'un désert brûlant, de type saharien...

Le
Pour sortir du désert, une seule solution : rejoindre la grotte (encore faut-il repérer l'oasis, possible uniquement dans les plus proches). Dans tous les autres cas, les av





implique s'ils vont au nord, beaucoup plus dans les autres directions avec, en plus, l'arrivée dans un pays étranger au bout. A l'oasis, les aventuriers trouveront des nomades qui pourront leur vendre des dromadaires (30 po) et leur indiquer la piste vers le nord qui leur permettra de regagner leur pays. Rencontres dans le désert : elles sont peu nombreuses (à l'appréciation du DM), rien de dangereux sur les pistes (quelques nomades...) mais en dehors, les chacals, hyènes et autres charognards se feront plus pressants au fur et à mesure que les aventuriers fatigueront. En trois jours de dromadaire (15 jours à pieds, à condition d'avoir les réserves suffisantes) les aventuriers rejoindront la ville la plus proche de la maison d'Argadur.

Le retour

Les survivants seront bien accueillis par Argadur. Il sera très content de récupérer les livres de magie, paiera les aventuriers et éventuellement, identifiera les objets magiques des aventuriers.

SPECTATEUR - Pour des explications précises [cliquez ici](#) et allez dans aide

Aberration (Extraplanaire) de taille moyenne

Dé de Vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 1,5 m (1 case), vol 6 m (bonne)

Classe d'Armure : 16 (+1 Dex, +5 naturel), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3 / + 3

Attaque : Rayons (oeil) +4 attaque de contact à distance et morsure +3 au corps à corps (1d6)

Attaque à outrance : rayons (oeil) +4 attaque de contact à distance et morsure +3 au corps à corps (1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m.

Attaques Spéciales : rayons (yeux), sorts

Particularités : vision panoramique (360°), vision dans le noir (18 m), vol, guérison rapide extraplanaire, retour de sorts, résistance au sorts 12

Jet de sauvegarde : Ref +2, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 15

Compétences : Connaissance (des plans) +9, Perception auditive +3, Fouille +13, Psychologie +8, Détection +14, Survie +1 (+3 traces)

Dons: Vigilance, Attaque en vol, Science de l'initiative

Alignement : Habituellement Loyal neutre

Rayons oculaires (Sur) : Chacun de quatre petits yeux d'un spectateur peut produire un rayon magique une fois par round comme une action libre. Dans un round, il ne peut viser qu'une seule cible à la fois avec un seul oeil dans un arc de 90 degrés (en haut, en bas, en arrière, à gauche, à droite ou en bas). Chaque rayon a une portée de 20 mètres et la sauvegarde se fait sur un jet de 14 (comme un jeteur de sort de niveau 6).

La sauvegarde se fait sur le charisme.

Les quatre rayons oculaires sont :

Fatigue : la cible doit faire un jet de vigueur ou devenir fatigué. Une créature fatiguée qui échoue à sa sauvegarde contre cet effet devient épuisé.

Blessures Modérées : Ce rayon fonctionne comme le sort, il cause 2d8+6 points de dégâts (ou sauvegarde 1/2 dégât).

Ralentissement des Monstres : la cible doit réussir un jet de Volonté ou en être affecté comme le sort.

Télépathie : un spectateur peut communiquer par télépathie avec sa cible pendant le round. Comme une action libre, un spectateur peut faire une suggestion (comme le sort; sauvegarde annule) à n'importe quelle créature avec laquelle il parle par télépathie.





Pouvoirs magiques : 3/jours création de nourriture et d'eau; 1/jour changement de plan (S 17).

Jeteur de sort niveau 6; les jets de sauvegarde se font sur le charisme.

Vol (Ex) : le corps d'un spectateur flotte naturellement dans l'air. Cette flottabilité lui permet de voler à une vitesse de 6 mètres. Cette flottabilité lui accorde aussi un effet de chute de plume permanent (comme le sort).

Guérison Rapide Planaire (Ex) : Sur Mechanus, un spectateur guéri de 3 PV/round.

Retour de sort (Mage N° 6) : L'oeil central d'un spectateur produit un cône de 30 mètres qui renvoie tous sorts jetés par une créature dans ce cône à sa source. Ce pouvoir fonctionne comme le sort (mage niveau 6). Un sort par round maximum peut-être renvoyé.



Par : C. NICOLAS modifié pour DD 3.5 par DnD

DUNGEONS & DRAGONS

