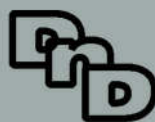


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LES GARDIENS DE LA SOURCE



LES GARDIENS DE LA SOURCE

Scénario pour 3 à 4 joueurs de niveau 3 à 4

L'ARRIERE-PLAN

Cette aventure se déroule dans le monde de Kemmennen.

1 - Description de Kemmennen *(pour les joueurs)*

Kemmennen est une terre petite et étroite, blottie entre deux chaînes de montagne, bordée d'une profonde forêt et d'une mer réputée infinie. C'est une terre féconde, à l'agriculture et à l'élevage plus que suffisants pour ses habitants.

Kemmennen est un monde fermé et restreint, et c'est le seul que connaissent ses habitants, d'ailleurs peu nombreux (quelques milliers), répartis en deux races : les Humains et les Elfes.

Le Sud de Kemmennen est bordé par des rivages qui marquent la fin des terres, laissant place à un immense océan. Ceux qui ont tenté de voyager sur cet océan, et ils sont très rares, ont dû revenir, faute de découvertes.

L'ouest de Kemmennen est obturé par une chaîne de montagnes descendant du nord et qui va mourir dans l'océan, et qui semble s'étendre infiniment loin vers l'ouest. Les courageux aventuriers qui se sont sentis une âme de montagnard ont dû bien vite rebrousser chemin, ne trouvant nulle fin à ces cruelles montagnes appelées Aïnorodun.

Les montagnes de Romenorod à l'est sont beaucoup moins hautes et étendues. Mais au-delà se trouve un désert qui semble, lui, ne pas connaître de fin. Ces montagnes sont providentielles car elles protègent Kemmennen des vents incroyablement violents, des tourbillons et des tempêtes qui poussent peu à peu les dunes de sable vers l'ouest, contre les montagnes de Romenorod.

Le nord de Kemmennen est occupé par une dense et profonde forêt la forêt de Formenalda. Quelque part dans cette sauvage et somptueuse étendue de feuillus se trouve le Castel des « Gardiens de la Source ». Il est construit sur une haute colline d'où émerge la source, origine des nombreuses rivières et des fleuves qui, par définition, vont se jeter dans l'océan, après avoir abondamment arrosé les fécondes terres de Kemmennen. Personne n'a jamais osé pénétrer dans cette forêt dont l'accès est rigoureusement interdit par les Gardiens de la Source. On aperçoit, au-delà de cette immensité verte, un horizon de montagnes qui sont certainement la continuation de la chaîne de Aïnorodun qui s'étend à l'ouest de Kemmennen.

2 - Compléments sur Kemmennen *(pour le MD)*

Tout ce qui précède est rigoureusement exact, mais incomplet.

- Au nord de la forêt de Formenalda s'étendent deux zones aussi invivables l'une que l'autre, mais les habitants de Kemmennen l'ignorent.

- Le nord-ouest de la chaîne de Aïnorodun est constitué d'une mer de volcans dont la lave meurtrière descend en torrents vers la forêt de Formenalda. Mais une faille large de plus d'un kilomètre met fin à cette menace et protège la forêt.

- De cette même chaîne d'Aïnorodun part un bras dont l'extrémité rejoint la chaîne de Romenorod, à l'est. Ce bras contient et retient un océan de rocs, de blocs de pierre et de terre recouvrant un sol tourmenté par les convulsions, les secousses, les tremblements provoqués par les volcans constamment en éruption, à quelques dizaines de kilomètres de là.

On remarque donc que les terres de Kemmennen sont protégées de toutes les menaces naturelles qui en feraient le centre du combat des quatre éléments : le vent venant de l'est, détourné par les montagnes de Romenorod ; le feu descendant du nord-ouest, arrêté par une large faille ; la terre en pleine convulsion, contenue par le bras des montagnes de Aïnorodun ; l'eau, élément vital des terres de Kemmennen.

Mais cette combinaison de deux chaînes de montagne et d'une faille est bien plus qu'un simple hasard de la Nature...

L'HISTORIQUE

1 - La Genèse de Kemmenen

Autrefois, les terres de Kemmenen n'étaient pas, et ce monde n'était lui-même qu'un constant duel entre le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air : éruptions, coulées de lave, raz de marée, secousses, ouragans, explosions, secouaient sans répit un univers où nulle vie n'était possible...

Puis vint Edheladan et son peuple : les hommes et les elfes. Edheladan était un demi-elfe exceptionnel, doté de surprenants pouvoirs, qui lui permettaient de manier les éléments comme on taille l'ébène ou comme on sculpte l'ivoire. Il regarda ce monde et vit les quatre éléments luttant les uns contre les autres dans un combat qui semblait sans fin et sans issue. Alors, Edheladan repoussa le Feu vers le nord-ouest, la Terre vers le nord, l'Air vers l'est et l'Eau vers le sud, gardant un peu de chacun de ces éléments pour façonner une terre où la vie prendrait ses droits. Mais le Feu revenait en torrents de lave, l'Air en tempêtes et en tourbillons et la Terre en éboulements de rocs projetés par de puissantes secousses. Alors, Edheladan créa les montagnes. Il fit jaillir la chaîne de Romenorod pour détourner les vents de l'est. Au cours des siècles suivants se forma le désert. Il arracha du sol la chaîne de Ainorodun et la façonna afin d'enfermer les secousses et les tremblements de terre, ainsi que les blocs de roc et de terre qu'ils projetaient, derrière un bras, au nord. Il écarta le sol et créa ainsi une large faille pour empêcher les coulées de lave du nord-ouest d'envahir la terre qu'il destinait à son peuple.

Edheladan peupla ensuite cette terre, appelée Kemmenen, d'arbres, d'animaux et de fleurs. Il créa au nord la forêt de Formenalda et fit jaillir d'une colline en son sein la source qui devait arroser l'ensemble des terres de Kemmenen. Il désigna les demi-elfes de son peuple pour occuper un castel au sommet de cette colline, avec pour mission la sauvegarde et la défense de cette source. Il leur céda une infime partie de ses pouvoirs et ainsi naquit [Ordre des Druides Gardiens de la Source. Ce seraient donc les propres descendants d'Edheladan qui, de père en fils, à travers les siècles, se trouveraient à la tête de l'Ordre.

2 - La Menace et le Remède

Mais la force qui retient encore à ce jour les montagnes protectrices dressées et la faille ouverte n'est pas éternelle. Elle doit s'estomper après un certain temps. Edheladan en était conscient mais il ne connaissait pas la durée de son propre pouvoir...

Il avait longtemps cherché un moyen de perpétuer cette force après sa mort, tout en étant soucieux de ce que son peuple, siècle après siècle, méritât le fruit de ses efforts. Aussi, à l'endroit où les murailles protectrices et la faille se rencontrent, c'est-à-dire à l'extrême nord de la forêt de Formenalda, il construisit un édifice souterrain, au fond duquel il concentra toute la force. Il le nomma « Point de Grand Equilibre ».

Mais son peuple devait mériter sa protection. C'est pourquoi il décida que la source perdrait son débit lorsque la force serait sur le pont de s'estomper, et il fit en sorte que ses descendants, les Hauts Druides, se transmettent l'interprétation de ce signe. Celui de ses descendants qui serait mature à l'époque où le signe se manifesterait devrait porter une cruche d'eau de la source au Point du Grand Equilibre et renouveler la force protectrice. Mais ce lieu se trouverait au bout d'une série d'épreuves que devraient subir le porteur de l'eau et ses éventuels compagnons. Ainsi, la réussite ou l'échec de ces derniers déciderait du sort de leur peuple : la réussite signifierait le maintien des protections naturelles et assurerait la vie des habitants de Kemmenen durant longtemps encore ; l'échec conduirait Kemmenen à sa fin : les montagnes s'écrouleraient, la faille se refermerait et les quatre éléments reprendraient leur combat sans fin, détruisant Kemmenen et rayant à jamais toute vie de ce monde...

Dernièrement, le débit de la source s'est ralenti et les rivières ont vu leur niveau baisser. Le signe s'est manifesté, la force protectrice est donc sur le point de s'estomper. C'est alors qu'interviennent nos aventuriers...

L'AVENTURE

Au moment où l'aventure commence, tous les aventuriers sont au castel des Druides Gardiens de la Source, dans la forêt de Formenalda.

1 - Introduction

Prise de contact

Chacun des personnages a été contacté par les Gardiens de la Source d'une façon assez particulière : il a vu arriver chez lui un papillon géant porteur d'un message disant, en résumé, que les Gardiens de la Source avaient besoin de personnes capables d'affronter certaines épreuves pour le moins difficiles. Leur renommée, leur célébrité, a incité les Gardiens à les contacter et à les prier de se rendre en un point précis de la capitale, Taraturn. Le message parlait également d'une récompense fabuleuse, jamais égalée.

Note au MD : l'un des personnages joueurs devra être druide. Il aura vécu au castel jusque-là (voir plus loin)...

Les personnages se sont donc rendus à Taraturn, ne pouvant refuser l'invitation des très importants Gardiens de la Source, l'ennui commençant aussi à se faire sentir, ils y ont pris le bateau qui, remontant la rivière Siretheil, les a emmenés jusque dans la forêt interdite de Formenalda, au nord. Au sein de cette forêt, le bateau s'est arrêté au pied d'une colline, au sommet surplombé d'un castel aux allures ancestrales. Là, un demi-elfe en longue tunique blanche est venu les chercher et les a conduits dans le castel.

Le castel des druides gardiens de la source

Les aventuriers traversent une série de halls, puis une grande cour au centre de laquelle se trouve une fontaine bâtie autour de la fameuse source qui donne naissance à l'ensemble des rivières qui arrosent Kemmennen. Au centre de la fontaine se dresse le plus beau, le plus vénérable, le plus haut et le plus robuste chêne qu'aient jamais contemplé les personnages. Ses racines semblent puiser dans l'eau de la source elle-même. Préciser ce détail aux joueurs, sans pour cela éveiller leur méfiance, car il aura son importance dans la fin de l'aventure. Les personnages sont alors invités à prendre un repos nécessaire après leur long voyage, dans les appartements où on les conduit.

Le lendemain matin, après un abondant repas matinal, les aventuriers sont invités par le demi-elfe en tunique blanche de la veille à le suivre au sommet du castel où le Haut Druides les attend. Le personnage druide, quant à lui, est le propre fils du Haut Druides, il est donc descendant direct d'Edheladan lui-même. Il a vécu au castel jusqu'à ce jour et a été convoqué par son père. Il arrive au sommet du castel en même temps que les autres.

Là, tous se retrouvent face au Haut Druides, un demi-elfe à la longue barbe aussi blanche que sa tunique et assez impressionnant par son allure vénérable. Il s'adresse aux personnages et leur explique pourquoi il les a fait venir. Il leur relatara la genèse de Kemmennen et leur exposera la loi du renouvellement du pouvoir de Edheladan, dont le signe de la source affaiblie annonce la fin prochaine. S'il le désire, le DM pourra rédiger un texte qu'il n'aura plus qu'à lire aux joueurs, en se servant de la légende donnée dans l'arrière-plan ainsi que de l'historique. Le Haut Druides doit préciser à son fils son rôle en tant que descendant direct, mature, d'Edheladan, et ce au moment où le signe s'est manifesté. Le Haut Druides ne connaît pas lui-même l'emplacement exact du Point de Grand Equilibre. Il sait simplement que l'édifice se trouve quelque part au nord.

Le DM pourra également tirer parti du fait que les aventuriers se trouvent au sommet du castel : le Haut Druides pourra illustrer son discours en montrant les zones visibles de ce lieu : les coulées de lave au Nord-

ouest, arrêtées par la faille ; les volcans au loin ; les montagnes qui détournent les vents à l'est ; celles retenant les blocs de pierre et les tremblements que l'on entend dans le lointain nord ; la forêt tout autour de la colline du castel ; les terres de Kemmennen dont on distingue l'étendue au sud.

Enfin, si les personnages demandent quelle sera cette fameuse récompense qu'on leur a promise, le Haut Druide leur dira que c'est la vie, car si leur mission n'est pas menée à bien, ils mourront avec le monde de Kemmennen...

2 - La forêt

Le déplacement dans la forêt sera relativement rapide, grâce au Druide, si l'on tient compte des difficultés de progression.

- Un Ravor (voir fiche correspondante) pourra tenter de voler certains objets au groupe dont (et surtout) la cruche contenant l'eau de la source. Le porteur a 50 % tous les km de s'apercevoir qu'il n'a plus la cruche. Un Ranger pourra alors tenter de retrouver le Ravor pour récupérer le ou les objets ; mais cela fera perdre du temps au groupe. Eviter cet événement s'il n'y a pas de Ranger parmi les aventuriers.

- Les aventuriers pourront purement et simplement se perdre et tourner en rond. Faibles chances s'il y a un Ranger dans le groupe.

- Les personnages pourront être confrontés à un Désenchanteur (voir fiche) errant dans la forêt.

- De toutes façons, s'ils pénètrent dans la portion de forêt qui se trouve entre la rivière (facilement passable) et les montagnes de Romenorod, ils violent le territoire du Géant Anhelon et risquent de tomber dans une des profondes fosses creusées un peu partout dans cette partie de la forêt.

Sinon, ils ont 80 % de chances de tomber nez à nez avec lui, si on suppose qu'il les épie depuis leur traversée de la rivière. Le Géant (voir fiche) n'est pas foncièrement mauvais, ni méchant, et sera ravi de voir des hommes et des elfes. En effet, Anhelon est friand d'histoires drôles, et il libérera les personnages (s'ils s'ont tombés dans une fosse) s'ils lui en racontent au moins une. Mais il en redemandera même quand ils seront libres. S'ils attaquent, il se fâchera.

Mais s'ils lui racontent d'autres histoires, il leur montrera le chemin vers une dalle qui se trouve entre la faille et le versant de la montagne, et ce, si les aventuriers le lui demandent.

Les histoires drôles doivent être en rapport avec l'époque et le monde fantastique et médiéval dans lequel les personnages se trouvent : les histoires de Belges (NDLR : que les lecteurs belges excusent les auteurs...) ou de fous (que la rédaction excuse les auteurs) ne sont pas acceptées ! Cependant elles peuvent très bien être transposées dans le contexte : un fou peut très bien devenir un orque ou un gobelin (NDU/Note De Urk que les lecteurs gobelins excusent les auteurs...). On considérera que dix minutes de jeu à chercher la ou les histoire(s) drôle(s) équivalent à une heure dans l'aventure.

Il serait intéressant que le MD engage un véritable dialogue, sans intermédiaire, entre le Géant et les Personnages.

3 - Le "Donjon"

La Dalle au Point de Grand Equilibre

La dalle apparaît sur le sol et est surmontée d'un dôme translucide. Elle est carrée, mesure 7 mètres de côté et a une épaisseur de 1 mètre. En son centre, une masse circulaire peut pivoter. Cette masse est creusée de quatre cavités qui abritent chacune un symbole se rapportant à l'un des éléments : un énorme calice pour l'eau qu'ils devront aller puiser à la rivière proche (l'eau de la source peut aussi être utilisée mais elle sera utile pour la suite des événements) ; une sorte de trompe susceptible de recevoir le vent qui souffle du défilé de l'est ; une torche abritée du vent pour recevoir le feu ; un trou que l'apport de terre devra combler. La "roue" centrale est mal orientée : le calice est dirigé vers le nord, la torche vers l'est etc.

Les personnages, après avoir fait le rapprochement avec la position des éléments naturels qui les entourent (la masse de terre au nord, le défilé par lequel s'engouffre le vent à l'est, la rivière qui se jette dans la faille au sud et les coulées de lave qui s'étendent à l'ouest) et la position des éléments représentatifs de la dalle, devront faire pivoter la partie centrale d'un demi-tour afin que chaque symbole soit orienté en direction de l'élément qu'il représente, ceci après avoir ôté le dôme. Après cela, la dalle s'élèvera de trois mètres pour laisser apparaître quatre escaliers s'enfonçant dans le sol et séparés par des parois de pierre.

L'Escalier-Ascenseur

Autour d'un axe central, les quatre parties qui composent l'escalier-ascenseur sont séparées par quatre parois. Par chaque partie, on peut accéder à un escalier qui descend. Il y a donc en fait quatre escaliers qui semblent tous mener à un endroit différent. En empruntant l'escalier qu'ils auront choisi, les aventuriers descendront d'environ trois mètres pour se retrouver face à un petit couloir menant à une porte sur la gauche. Dès qu'ils auront pénétré dans une des pièces, des plafonds coulissants viendront obstruer les issues au sommet des escaliers, interdisant ainsi toute remontée vers l'extérieur.

Pour descendre au niveau inférieur, les personnages devront avoir compris que les marches qu'ils ont déjà empruntées sont celles qui vont leur permettre d'accéder au second niveau. En effet, l'axe central, la dalle et les escaliers ont un mouvement ascendant-descendant qui permet de relier la surface, le premier et le second niveau entre eux. Le système de descente est actionné par un levier situé en-dessous de la plus basse des marches (elles sont encastrées dans l'axe de chacune des quatre parties).

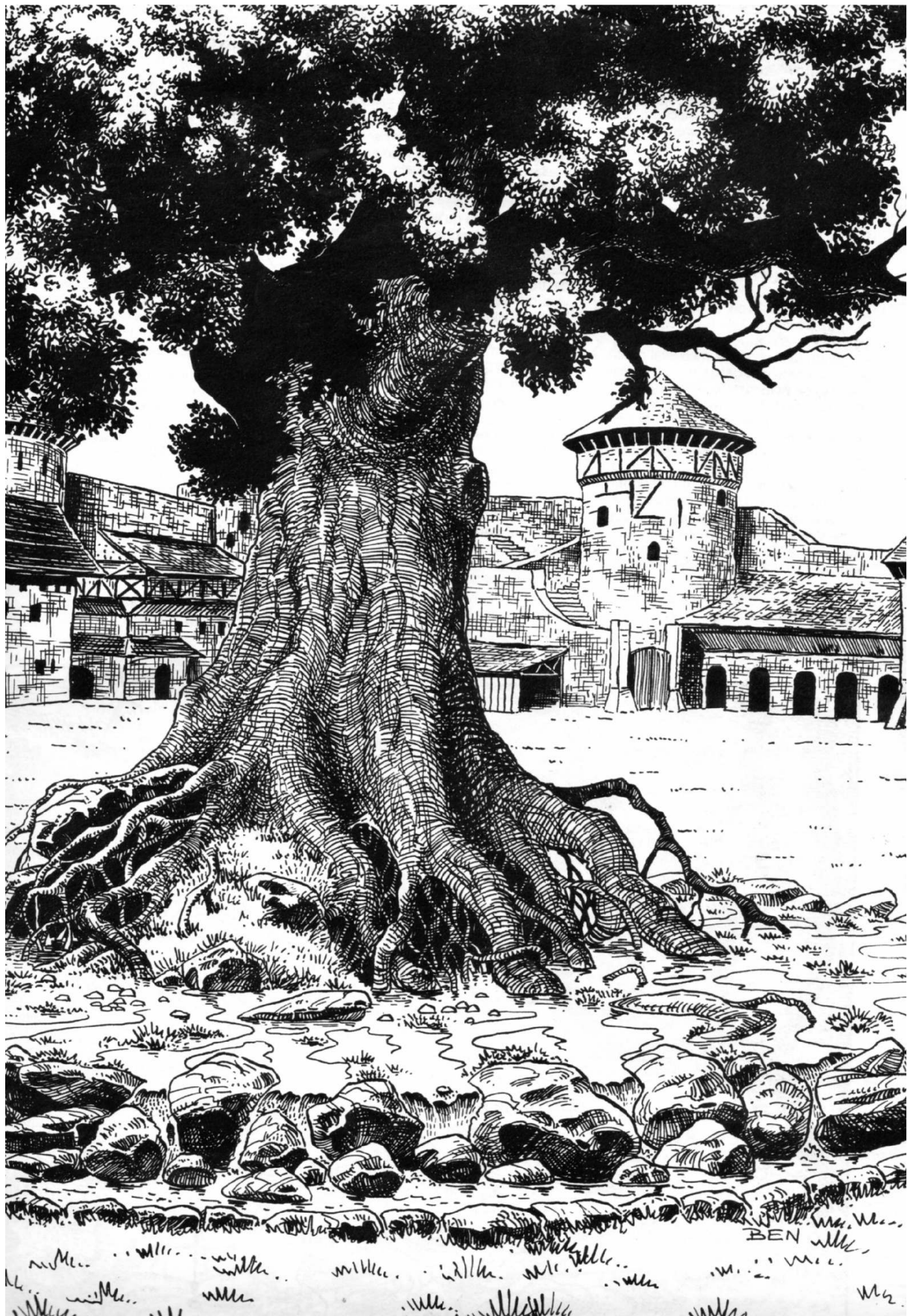
Description des salles du 1er niveau

a - La Salle de la Terre

Les aventuriers pénètrent dans une salle triangulaire, vide, et dont ils peuvent remarquer le plafond en terre craquelée. Une colonne au centre de la pièce semble retenir le tout. Dès que la porte est refermée, le plafond commence à s'écrouler. (Note : cette porte, comme toutes celles du premier niveau, se referme inexorablement et rien ne peut l'en empêcher. Pour plus de précision, voir plus bas le Système des Portes du Premier Niveau). La colonne retient plus ou moins le plafond, mais elle-même se maintiendra plus longtemps si une force de 16 au moins la supporte.

Celui qui tente de la maintenir doit faire un jet sous la force avec 4d6 et doit renouveler cet effort chaque segment. Il faut un segment pour traverser la pièce en courant, deux en marchant. La colonne, une fois qu'elle ne sera plus maintenue, prendra un segment pour s'écrouler, et le plafond avec. Le DM, dès que la porte d'entrée sera ouverte, devra considérer que l'action se déroule en temps réel et donc que le temps de réflexion, s'il est trop long, peut être fatal aux personnages des joueurs (il en sera de même dans les autres salles). Si les aventuriers n'ont pas réalisé que la colonne devait être maintenue, au bout de six secondes (un segment) après que la porte se soit fermée (temps de fermeture : un segment - total : 12 secondes), la colonne et le plafond s'écroulent donc.

Si les aventuriers sont restés près de la porte, ils sont bloqués dans un étroit espace entre la terre qui s'est effondrée et la paroi du mur. Il leur faudra deux heures pour atteindre la porte de sortie en creusant. Cette porte donne sur un couloir qui mène à une autre porte, sur la gauche, de même type que la précédente. Derrière, un autre couloir conduit à un cul de sac. C'est un passage secret détectable uniquement de ce côté de la paroi. Après l'avoir franchi, les personnages se retrouvent face à un escalier et ils voient une porte sur la droite.



b - La Salle du Feu

Cette pièce contient un énorme socle de pierre sur le sommet duquel est posé une imposante vasque contenant une trentaine de litres d'eau (magique). Autour de ce socle est dressé un mur d'électricité. Si quelqu'un essaie de passer, il prend automatiquement 1d4 point(s) de dommage et est projeté au loin. Dès que la porte est refermée, des flammes jaillissent du sol et des parois de la partie opposée et elles s'approchent peu à peu. Elles envahiront totalement la pièce au bout de cinq minutes/cinq rounds. Le Magicien pourra déverser l'eau contenue dans la vasque en utilisant le sort d'agrandissement ("Enlarge") qui fera déborder l'eau magique, la seule capable d'éteindre le feu. L'issue est une grille solide, incassable, dont le levier d'ouverture se trouve de l'autre côté, impossible à atteindre avec la main ou même avec quelque arme. Pourtant le sort « Poussée » peut permettre de pousser le levier et ainsi d'ouvrir la grille. Les aventuriers se trouvent alors dans un couloir similaire au premier et la progression pour parvenir à la salle suivante est la même.



c - La Salle de l'Eau

Cette salle est occupée en majeure partie par un profond bassin rempli d'eau pure, laissant juste un étroit passage menant à la seconde porte. Dès que la porte d'entrée est refermée, de l'eau commence à suinter des murs. On se rend alors compte que la pièce est parfaitement étanche. De chaque côté de la porte de sortie se trouve un socle. Celui de gauche est occupé par une statuette représentant un monstre aquatique ayant l'allure d'un poulpe (le DM pourra ouvrir une parenthèse et indiquer aux joueurs qu'il ne s'agit pas d'une représentation du grand Cthulhu), mais celui de droite ne l'est pas. Par contre, une statuette semblable à la première se trouve au fond du bassin, parfaitement visible. La porte, quant à elle, refuse de s'ouvrir. Il faudra un round à un personnage pour se dévêtir et plonger, et autant pour sortir de l'eau et se rhabiller. La salle sera complètement remplie en dix rounds. On pourra accorder un round de plus pour la retenue de la respiration des personnages sous l'eau. Lorsque la porte de sortie sera ouverte, on s'apercevra que l'eau de la pièce ne s'écoule pas dans le couloir... C'est le fait de remettre sur son socle la statuette qui se trouve au fond de l'eau qui aura permis l'ouverture de la porte. Mais il aura fallu

auparavant combattre la réplique exacte, si ce n'est la taille, de la statuette, qui se trouve dans l'eau, au fond d'une niche invisible de la surface, et qui attaque toute personne nageant dans son domaine.

d - Salle de l'Air

Cette salle contient un dôme transparent abritant une valve avec une énorme manette. Une fois la porte refermée, la pression de l'air dans la pièce se mettra à augmenter et la manette de la valve à tourner. Rien ne peut casser le dôme. Mais celui-ci est protégé par trois serrures qu'un voleur pourra essayer de crocheter (un essai = un round). Ensuite, un personnage avec une force de 16 au moins, pourra tenter de bloquer la manette de la valve (jet sous la force avec 4d6 - un essai = un round). La porte de sortie ne pourra être ouverte que lorsque la valve sera bloquée. La pression rendra toute personne se trouvant dans la pièce sourde au bout de 8 rounds, et sera meurtrière au bout de 10 rounds.

LE SYSTEME DES PORTES DU PREMIER NIVEAU

Dans ce niveau, toutes les portes ont un mouvement spécial que l'on peut rapprocher de celui des pyramides égyptiennes : lorsque l'ouverture est déclenchée par une simple pression sur un panneau encastré dans la porte, celle-ci s'ouvre sans qu'aucun objet ou système ne puisse l'arrêter. Lorsqu'elle arrive à une position orthogonale à celle qu'elle a quand elle est fermée, elle amorce un mouvement de fermeture que, là aussi, rien ne peut gêner. Tout objet que les personnages placeraient entre elle et la porte serait alors broyé ou sectionné. Il faut aussi tenir compte du fait que ces portes ne s'ouvrent que d'un escalier. Aussi, lorsque les aventuriers sont entrés dans la pièce, ils ne peuvent plus sortir par cette porte. D'autre part, si quelqu'un était resté du côté de la porte qui permet son ouverture, il devrait attendre vingt rounds pour pouvoir l'ouvrir à nouveau.

Lorsque les personnages auront « visité » les quatre salles, et seulement après cela, le système de levier qui permet à l'Escalier-Ascenseur de descendre, et, donc, d'accéder au niveau inférieur, devient efficace. Les aventuriers parviennent maintenant au second niveau...

Le Second Niveau

C'est une grande salle carrée, vide, où aboutissent les quatre escaliers. La seule autre issue est un large escalier qui semble s'enfoncer dans les ténèbres...

L'escalier Téléporteur

Il relie le deuxième niveau à un troisième situé environ 50 m plus bas. A une profondeur de 35 m après la première marche, l'escalier, qui s'enfonce régulièrement en tournant sur la gauche, déclenche l'action d'une plaque téléporteuse lorsqu'un poids de 100 kg est atteint (c'est-à-dire environ le poids de deux personnages et de leur équipement). Il ne réagira pourtant que lorsque les marches précédant le piège sont libérées. Ainsi, si les personnages sont groupés, ils seront tous téléportés en même temps. S'ils ne sont pas groupés, ce sont les deux derniers d'entre eux qui seront téléportés alors que le reste du groupe aura passé. La plaque s'étalant sur 5 m de dénivelé, il faut que les personnages aient entre eux une distance supérieure à cette hauteur pour que l'escalier n'actionne pas le piège. Le groupe ou des personnages téléportés se retrouve(nt) à une quinzaine de mètres de la première marche (assez pour ne pas s'apercevoir de la proximité du deuxième niveau). La téléportation se fait sans que les aventuriers s'en rendent compte. En effet, si l'intervalle est respecté, un personnage ne peut pas voir celui qui le précède disparaître du fait du virage régulier de l'escalier. Le groupe se trouve donc dans un escalier sans fin. Au bout d'un certain temps, le personnage qui se trouve à la tête du groupe peut apercevoir un objet devant lui, sur une marche. C'est une dague. Les aventuriers reconnaîtront alors celle de l'un d'entre eux...

Pour franchir la plaque de téléportation,

il faut passer seul, le reste du groupe étant resté à plus de 5 m plus haut. Il est à noter que la téléportation se fait dans les mêmes conditions si les personnages décident de remonter les marches. Ainsi, arrivés à la

plaque qui se situe à quinze mètres de la première marche (celle où l'on est arrivé lors de la téléportation pendant la descente), les personnages sont téléportés quinze mètres avant la dernière marche de l'escalier. De ce fait, quand on monte, il s'agit encore d'un escalier sans fin.

Les Univers du Troisième Niveau

Les aventuriers arrivent par le grand escalier dans une pièce carrée dont la seule issue, hormis l'escalier, est une porte. Lorsque cette porte est passée. Le groupe la voit disparaître et il se retrouve dans un lieu bien curieux...

a - La Terre

Une sorte de caverne sans issue, entièrement en terre. Un élémentaire de la Terre attaquera le groupe et, tous les deux rounds pendant le combat, chaque personnage a une (mal ?!) chance sur six de voir s'ouvrir une faille sous ses pieds. Il devra alors faire un jet sous la dextérité avec 4d6 pour l'éviter et, en cas d'échec, un nouveau jet pour se retenir et remonter. Dans le cas d'un nouvel échec, la victime tombe et le sol, la Terre, se referme sur lui... Lorsque la créature est vaincue, le sol semble se fissurer, puis s'ouvrir. La caverne s'écroule alors. Tout à coup, les aventuriers sentiront le sol se dérober sous leurs pieds et leur corps choir dans un nouvel univers...

b - L'Air

Les aventuriers tombent en une chute qui leur paraît interminable mais qui aboutit pourtant. Ils semblent alors flotter dans un univers d'air. Ils ont l'impression d'être en suspension dans le ciel mais ils ne peuvent voir aucun sol, même lointain, sous leurs pieds. Partout où ils regardent, il n'y a nulle autre chose que de l'air. Ils sont alors attaqués par un élémentaire de l'Air. Durant le combat, tous les deux rounds, chaque aventurier a une malchance sur six d'être projeté par une trombe d'air (dans ce cas, il a droit à un jet de protection) dans le néant aérien. S'ils ne se sont pas attachés entre eux et en cas d'échec du jet de protection, la victime n'a que 10 % de chance de retrouver les autres. Sinon elle est condamnée à l'errance éternelle... Lorsque la créature est vaincue, l'air qui entoure les aventuriers semble s'enflammer...

c - Le Feu

De grandes flammes apparaissent soudain dans un vrombissement grave (sauf si les aventuriers sont devenus sourds suite à leur passage dans la salle de l'air) et entourent le groupe. Il est alors attaqué par un élémentaire du Feu. Tous les deux rounds, les personnages ont une chance sur six d'être enveloppés par une flamme. Ils subissent alors 1-10 points de dégât. Lorsque l'élémentaire du Feu sera vaincu, les flammes sembleront laisser place à d'énormes trombes d'eau dans un dégagement de vapeurs chuintantes...

d - L'Eau

Les personnages se retrouvent alors dans une immense grotte arrosée de tous côtés par de merveilleuses cascades ruisselantes qui aboutissent dans un magnifique lac souterrain tandis qu'un son lénifiant résonne dans la caverne. Tout à coup, la surface du lac semble se troubler, puis l'on voit émerger une tête, puis deux, puis une douzaine. Ce sont des humanoïdes, ressemblant à des Demi-Elfes, mais leurs yeux sont plus développés, leurs pupilles dilatées, et ils ont des ouïes à la place des oreilles, des palmes aux pieds et aux mains, et la peau légèrement bleutée. Ce sont des Demi-Elfes aquatiques, entièrement amicaux et accueillants. Ils ont le pouvoir de soigner par leur simple toucher. Ils restaurent de 1/10 à 10/10 des points de vie perdus (lancer 1d10 le résultat est le nombre de dixièmes des points de vie perdus qui sont récupérés par le blessé. Un seul jet par personnage...). Ils prendront ensuite les mains des personnages et les emmèneront sous le lac (leur toucher permet aussi au soigné de respirer sous l'eau). Ils traverseront alors le lac pour arriver à une caverne d'où part un escalier creusé dans la pierre. Après quelque vingt mètres de progression, la pierre laisse place à la terre et bientôt, les aventuriers devront baisser la tête pour passer sous une véritable voûte de racines entrelacées (que le Druide pourra éventuellement

reconnaître comme étant celles d'un chêne). Quelques mètres plus loin et plus haut, l'escalier débouche sur une salle.

La Salle de la Porte en Chêne

Cette salle est tout à fait normale, avec au bout une magnifique porte en chêne. Le DM ne devra pas en préciser la matière avant que le Chat à neuf vies ait été combattu. Il pourra néanmoins insister sur l'apparence robuste du bois de la porte qui est solide et pratiquement incassable. Elle comporte une petite serrure mais pas de clé. A ce moment, les personnages entendent miauler et ils voient entrer un petit chat noir, avec une clé en or pendue à son cou. Ce chat est le chat à neuf vies... Après avoir vaincu la créature, les aventuriers peuvent tenter d'ouvrir la porte avec la clé qui fut suspendue au cou du monstre. Mais ils s'apercevront, sans doute avec stupeur, que la clé n'ouvre pas la porte... C'est ici qu'entre véritablement en jeu l'eau de la source où poussait le chêne ancestral, ce dont les personnages devront se souvenir. La porte est faite du même bois de chêne et est vivante: ce sont en effet ses racines que les aventuriers ont pu voir lorsqu'ils ont monté l'escalier menant à cette salle... Il faudra arroser le pied de la porte, ou ses racines, pour qu'une ouverture s'y dessine jusqu'à offrir un passage que les personnages pourront emprunter afin d'aboutir à l'ultime salle, la salle du Point du Grand Equilibre...

La Salle du Point de Grand Equilibre

Cette salle est carrée et régulière. Quand les personnages entrent, ils peuvent voir sur leur droite une statue qui représente un Druide dont le regard semble vide. Si les aventuriers regardent son visage de près, il reconnaîtront la réplique exacte du Druide qui fait partie de leur groupe. Face à la statue, de l'autre côté de la pièce, se trouve une fosse et derrière elle un autel contre la paroi. En-dessus de l'autel, sur la paroi, il est écrit :

- « *La Force Protectrice a besoin pour être renouvelée du sacrifice de mon sang. Puisse ma Volonté avoir été respectée à travers le temps par les Gardiens de la Source... »*

La fosse, d'environ trois mètres de diamètre, est remplie d'un liquide sombre, opaque, visqueux au toucher. Au centre de ce bassin se trouve une chandelle allumée, proche de sa fin. Elle brûlera en fait cinq minutes en temps réel une fois les aventuriers entrés dans la salle, avant d'enflammer le liquide qui n'est autre que du pétrole. C'est à ce moment que le Druide devra faire le sacrifice de sa vie afin de renouveler la Force Protectrice. Il devra se jeter, de lui-même et dans les trente secondes qui suivent l'apparition des flammes, dans le bassin.

Au-delà de cette limite, le feu s'éteindra, le sol commencera à trembler et les aventuriers comprendront comment leur échec entraîne dans le chaos éternel et le lieu où ils se trouvent, et avec lui tout le monde de Kemmennen... Si par contre le Druide s'est jeté dans les flammes comme le désirait Edheladan, le groupe pourra entendre dans la salle une voix profonde prononcer ces paroles .

- « *Ainsi, à travers les Ages, les Druides Gardiens de la Source ont su conserver la Tradition et permettre que la Grande Force Protectrice soit renouvelée. Le sacrifice de votre compagnon est la preuve que le Monde de Kemmennen est toujours Celui que j'ai créé. Votre échec, vous le savez, aurait causé l'anéantissement de mon Monde, mais votre succès m'a montré que la Force, le Courage et l'Intelligence y sont encore présents comme autrefois. Vous méritez donc de vivre, vous et tous les Humains, Elfes et Demi-Elfes de Kemmennen. Puisse les habitants de ce monde jouir encore longtemps de la Vie et de la Prospérité que je leur ai accordées... »*

Après ces paroles, un passage, face à la porte et demeuré invisible jusque-là, s'ouvre sur un étroit couloir. A ce moment, les aventuriers verront la statue s'animer et prendre vie peu à peu. Il lui faudra trois rounds pour pouvoir se mouvoir et réagir normalement, et trois de plus pour pouvoir parler. Il s'agit en fait du Druide qui, après son sacrifice, s'est réincarné dans la statue et a retrouvé la totale maîtrise de

ses pouvoirs et de sa condition physique. Si ses compagnons tentent de le frapper, le combat se déroulera jusqu'à ce qu'il retrouve l'usage de la parole et qu'il puisse s'expliquer...

Si les personnages empruntent le passage, ils suivront un long couloir et aboutiront devant un large rideau d'eau. Après l'avoir traversé, ils se trouveront face à un énorme gouffre qui n'est autre que la Grande Faille. Un escalier taillé dans les marches permet néanmoins de regagner les hauteurs. Chaque personnage aura pourtant une malchance sur dix de faire un faux pas et de tomber dans la faille béante... Sinon, tout se passe bien et le groupe peut retourner tranquillement vers la civilisation...

RENCONTRES

Désenchanteur

Lieu d'apparition : la forêt

CA : 5

Dés de coup : 5

Nombre d'attaques : 1

Dommages : spéciaux

Attaques spéciales : Désenchantement

Défenses spéciales : ne peut être touché que par des objets magiques.

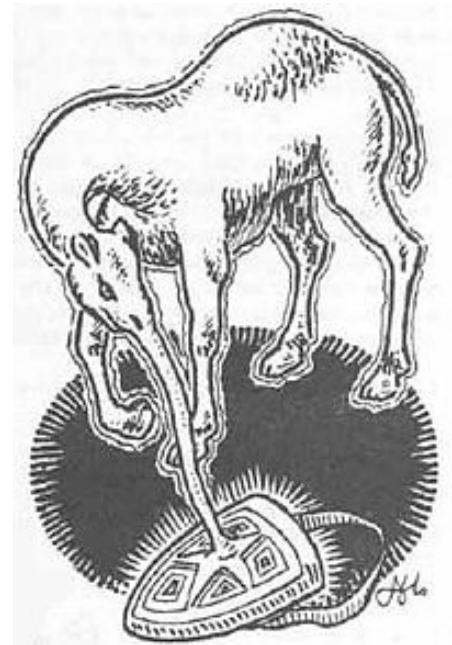
Résistance à la Magie : moyenne

Alignement : neutre

Vitesse : 12"

Points de vie : 24

Description : un petit dromadaire, de la taille d'un poney, au long nez flexible pouvant s'étendre jusqu'à deux mètres de sa tête. Le pelage est bleu électrique. Cet animal s'intéresse aux objets magiques et il a le pouvoir de drainer la force magique que contiennent ces objets. S'il réussit à lancer sur le d20, c'est qu'il a réussi à poser l'extrémité de son long nez sur l'objet qui est alors considéré comme désenchanté. On considérera toute armure magique comme CA 10 (éventuellement bonus de dextérité), ainsi que boucliers et casques. Les armes seront considérées comme CA 7 (moins le bonus de dextérité) si elles sont rangées et CA 8 si elles sont sorties pour le combat. Les autres objets (anneaux, colliers etc) apparents sont considérés comme CA 4 (- bonus de dextérité).



Ravor

Lieu d'apparition : la forêt

CA. : 7

Dés de coup : 3 + 2

Nombre d'attaques : 3

Dommages : 1-3 / 1-3 (griffes) (morsure)

Attaques spéciales : voir plus bas

Défenses spéciales : aucune

Résistance à la Magie : standard

Intelligence : 5

Vitesse : 15" - 12" dans l'eau

Taille : petit

Points de vie : 12

Description : c'est un animal voisin du Raton laveur, avec une apparence identique à celle de son cousin si ce n'est la taille légèrement supérieure. Son



intelligence lui permet d'acquérir des dons de voleur du 6e niveau au moins. Sa dextérité (17) lui permet alors d'accomplir les actes suivants : Pickpocket 60 % Trouver les pièges 45 % - mouvements silencieux 52 % - se cacher dans l'ombre 42 % - grimper aux murs 92 %.

C'est un animal craintif. Il essaiera souvent de grimper à une hauteur d'au moins 3 m pour se jeter sur son attaquant. Il double alors les dommages de ses griffes, mais ne pourra pas se servir de ses crocs lors du 1er round. Il bénéficie d'un jet de protection contre le poison de 10. Il est surpris avec 1 sur 1d10 et surprend avec 1-2-3 sur 1d6. Le Ravor est capable de sentir l'amitié d'un maître du même alignement que lui (NL) et cherche à le suivre et à le servir dans 80 % des cas. Il reste loyal et fidèle mais s'enfuit s'il est battu, attaché ou enfermé.

Géant de la Forêt

Lieu d'apparition : la forêt (entre les montagnes et la rivière)

CA : 4

Dés de coup : 7 + 7

Nombre d'attaques : 1

Dommages : 3-18

Intelligence : exceptionnelle

Alignement : BN

Points de vie : 63

Description : un énorme personnage barbu de 3 m de haut, trapu comme un nain, à l'allure vénérable. Il n'est pas méchant, mais coléreux s'il est vexé. Il aime la compagnie, surtout si on lui raconte des histoires drôles, dont il est friand. Il ne peut être surpris qu'avec 1 sur 1d6.

Il est capable d'utiliser par jour 4 des pouvoirs suivants :

Localiser 1-6 plantes précises dans un rayon de 100 m.

Tordre le bois dans une forme désirée. Faire pousser une plante jusqu'à dix fois sa taille normale.

Prendre la forme d'un arbre pendant 1-3 heures.

Passer dans la végétation à vitesse normale sans laisser de trace.

Localiser 1-6 animaux dans un rayon de 100 m.

Purifier toute eau.

S'attirer l'amitié d'un animal.

Détecter les trappes et les collets.

Commander les plantes et les végétaux pour qu'ils s'enroulent autour de ses opposants.

Il est régulièrement capable de lancer des rocs pour 2d8 points de dégât, des branches et des troncs morts pour 2d12 points de dégât.



Calmar géant

Lieu d'apparition : 1er niveau (salle de l'eau)

CA : 8

Dommages : morsure : 1-8

Alignement : N

Dés de coup : 5 + 3 .

Nombre d'attaques : 8 (pour agripper), + 1 (dégât de morsure 1-8).

Intelligence : animale.

Vitesse : 18" dans l'eau - 1 round pour amener la proie agrippée aux mandibules.

Points de vie : corps : 28 - Tentacules : 8 chacun

Elémentaires (M.M. p 37)

Lieu d'apparition : 3° niveau

Dés de coup : 8

Nombre d'attaques : 1

CA : 2

Intelligence : basse

Alignement : N

Taille : L

Défenses spéciales : ne peuvent être touchés que par des armes + 1 au moins - certaines facultés ont été supprimées car elles sont excessives dans le contexte.

TERRE : Vitesse : 6"

Dommages par attaque : 4d8

Points de vie : 35

AIR : Vitesse : 36"

Dommages par attaque : 2d10 - + 1

aux coups - + 2 aux dommages (combat dans l'air)

Points de vie 42

FEU : Vitesse: 12"

Dommages par attaque : 3-24

Points de vie : 45



Demi-elfes aquatiques

Lieu d'apparition : Lac souterrain

CA : 4

Dés de coup : 2

Vitesse : 12" - 24" dans l'eau.

Nombre d'attaques : 1

Dommages par attaque : 1-3

Alignement : BC

Intelligence : 12-18

Points de vie : 15 chacun

Description : Les Demi-Elfes aquatiques n'apparaissent pas à leurs ennemis et ne sont donc visibles que pour leurs alliés. Ils sont pacifiques et non violents. Ils ont le pouvoir de soigner de 1/10 à 10/10 des points de vie perdus par un blessé.



Le chat à neuf vies

Lieu d'apparition : l'avant-dernière salle

CA : 8

Vitesse : 12"

Dés de coup : 1 (9)

Nombre d'attaques : 3 (1-6/1-4/1-4)

Résistance à la magie : 50 %

Intelligence : animale

Alignement : Neutre

Points de vie 7 (63)

Description : Un petit chat noir avec une clef autour du cou. Il ne voudra pas qu'on la lui prenne. Si on l'attaque, il se défendra avec griffes et crocs jusqu'à la mort. Il a neuf vies, c'est-à-dire qu'il revit dès qu'on le tue, plus puissant à chaque fois, jusqu'à la neuvième mort.

Après chacune des morts, il a les caractéristiques suivantes :

1ère mort	AC :	7	Vitesse :	16"	Points de vie :	14	+1	Aux dommages
2ème "	"	6	"	20"	"	21	+2	"
3ème "	"	5	"	24"	"	28	+3	"
4ème "	"	4	"	28"	"	35	+4	"
5ème "	"	3	"	32"	"	42	+5	"
6ème "	"	2	"	36"	"	49	+6	"
7ème "	"	1	"	40"	"	56	+7	"
8ème "	"	0	"	44"	"	63	+8	"

- Inutile de préciser qu'à chacune de ses nouvelles vies, le chat grossit...

Par : Sylvain Jaskowiak (Blog 2017 : <http://maistreestegone.hautetfort.com>) & Olivier Fèvre

Pour : Dragon radieux - Hors Série N° 01

Illustration de couverture : Druid par Kate Maxpaint

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



ANNEXES : Sort & cartes

POUSSÉE (Conjuration/Appel)

Niveau : 1 Composantes : V, S, M

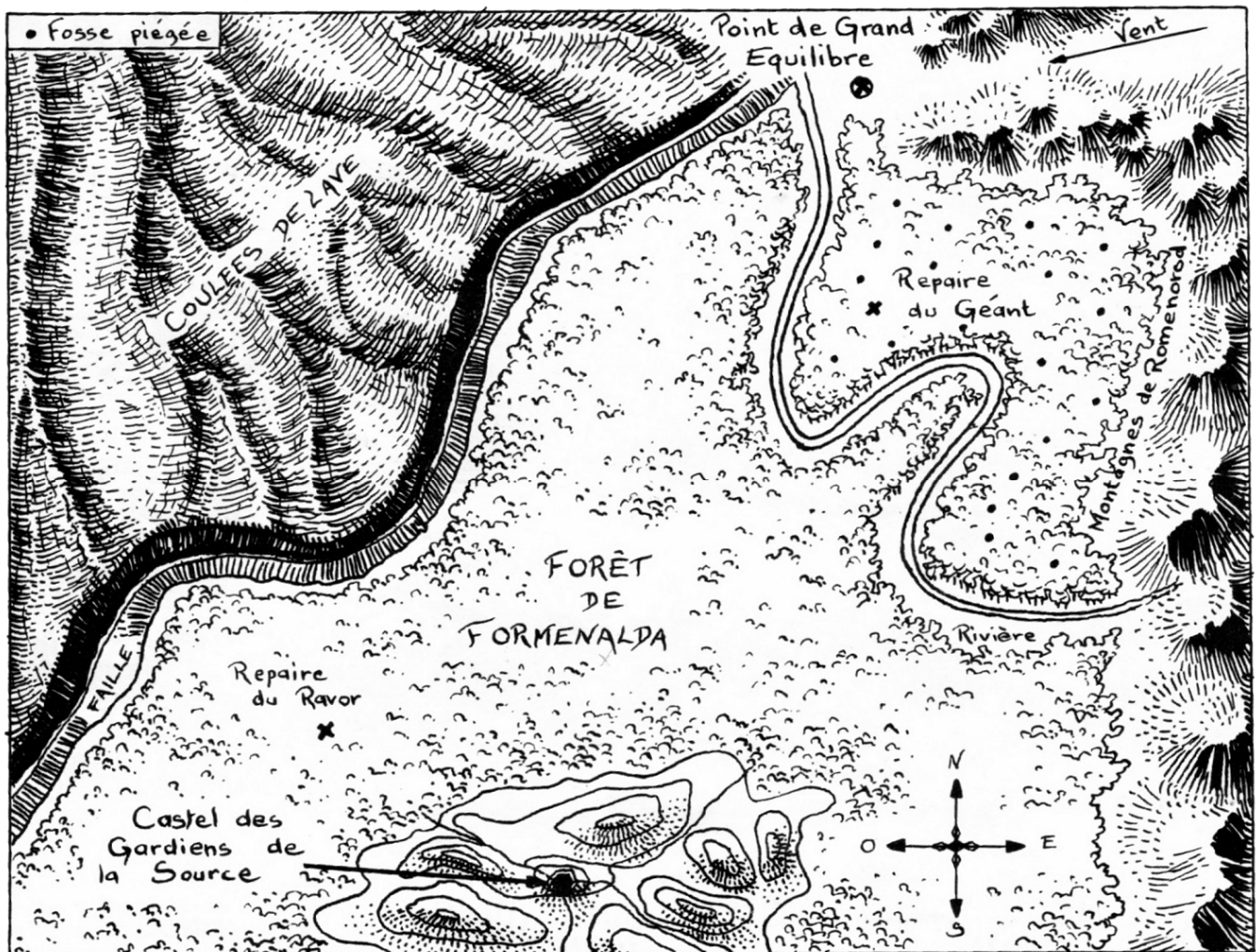
Portée : 1'' + ¼''/niveau Temps d'incantation : 1 segment

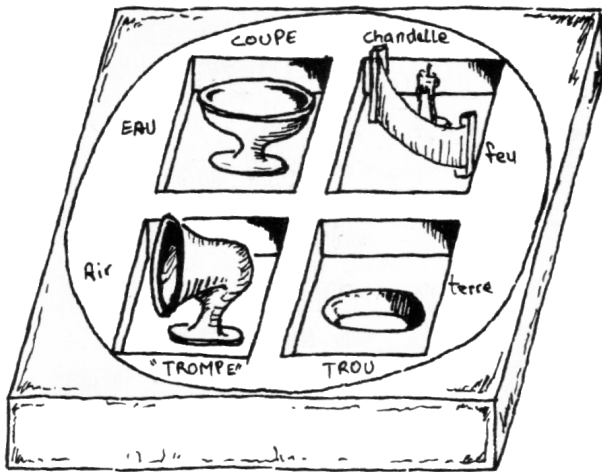
Durée : Instantanée Jet de protection : Annule

Zone d'effet : Spéciale

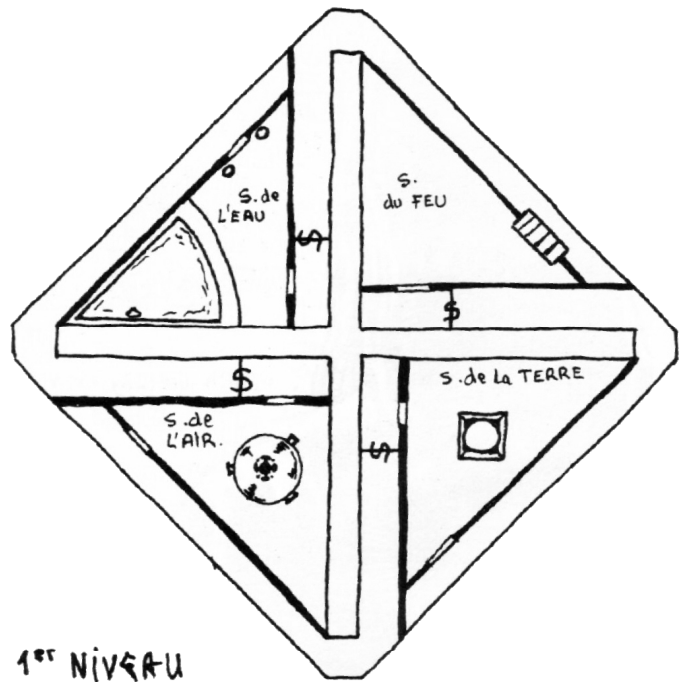
Explication/Description : en prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la poussée n'est pas grande, 1 pied-livre par niveau du magicien (1 pied-livre étant la force nécessaire qu'il faut exercer pour déplacer un objet de 0,5 kg de 0,30 m), mais elle peut faire bouger de petits objets sur 0,30 m maximum dans la direction opposée au magicien, faire tomber un objet ou faire perdre l'équilibre à une créature. Exemple pour ce dernier cas : la force peut faire perdre l'équilibre à une créature qui attaque : si la créature rate son jet de protection, elle ne pourra pas frapper ce round ci. Bien sûr la masse de la créature qui attaque ne doit pas dépasser 50 fois la force de poussée, c'est-à-dire qu'un magicien de niveau 1 ne pourra pas affecter une créature pesant plus de 25 kg (50x0,5 kg). Une poussée employée sur un objet tenu par une créature fait que la force en pied-livre (1/niveau) sera soustraite de la probabilité de toucher de l'adversaire si ce dernier a raté son jet de protection.

La composante matérielle de ce sort est une pincée de poudre de cuivre qui doit être soufflée de la paume de la main, avant de pointer le doigt vers l'objectif visé.

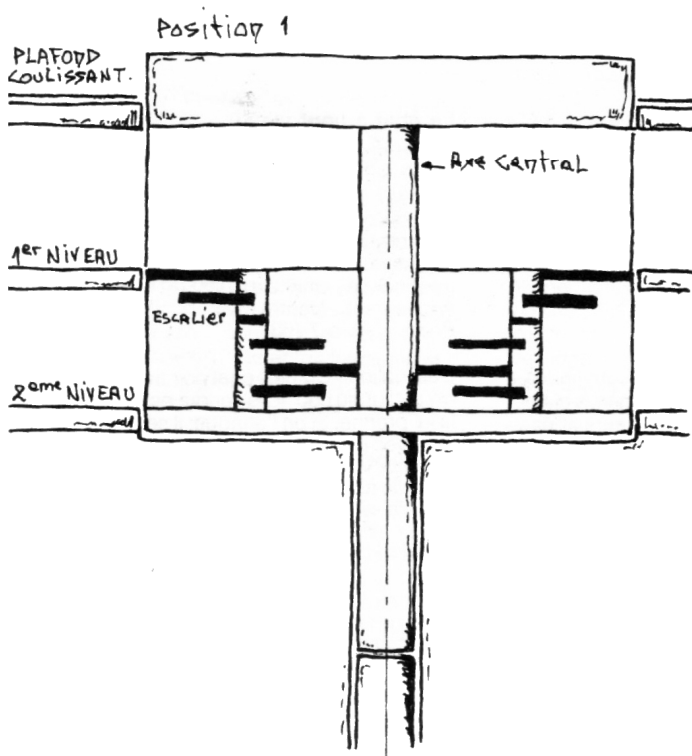




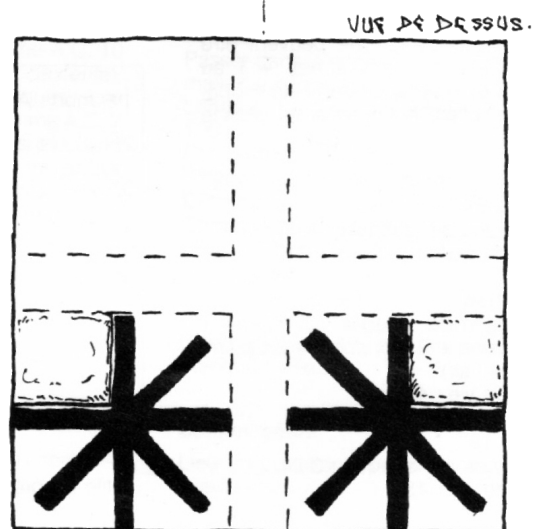
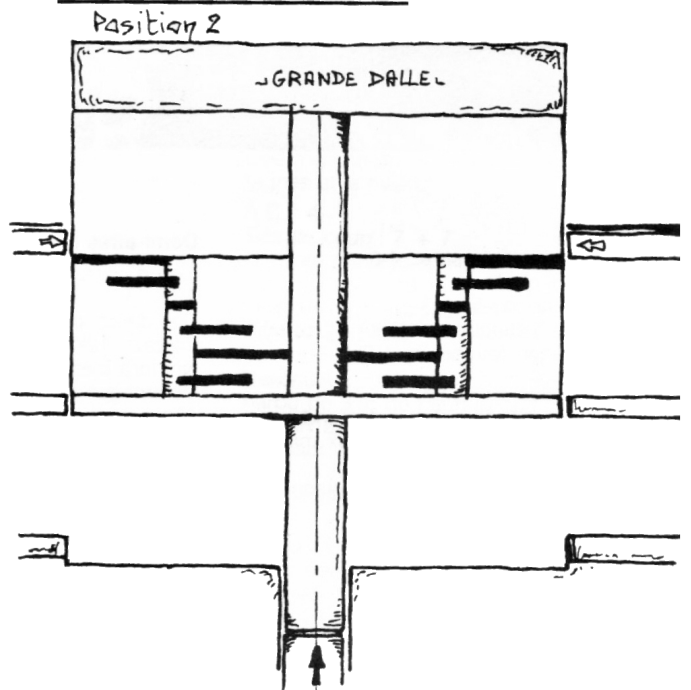
LA GRANDE DALLE



1^{er} NIVEAU



L'ESCALIER-ASCENSEUR



PH. VIALON 87.