

LE SCEPTRE DE BAINNE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 6



Scénario original : K.Simmons

Adaptation : blueace

Relecture : Stellaire

Plan : blueace

Version du 25/05/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



LE SCEPTRE DE BAINE

CONTEXTE

Il y a de cela plusieurs siècles, Baine, dieu de la tyrannie, tenta de prendre le pouvoir dans la toute récente province de la Marche d'Azilian. Il incita ses fidèles à prendre les armes et confia à son grand prêtre en Azilian, Marnan, le *sceptre du Seigneur Noir*, un artefact qui devait lui conférer les pouvoirs nécessaires à sa mission.

En seulement quelques jours Marnan et ses acolytes réussirent à se débarrasser des représentants de Laelith dans la province et à contrôler les principales populations d'Azilian, encore peu nombreuses à cette époque. Puis ils se lancèrent dans la conquête des forêts au nord d'Azil. Les animaux furent massacrés en grand nombre et de grandes étendues furent déforestées. Voyant cela, les druides d'Azilian se levèrent contre les fidèles de Baine. Le conflit qui s'en suivit dura plusieurs mois car aucun des partis en présence ne commandait une réelle armée ; ce ne fût en fait qu'une succession d'échauffourées et d'attaques de guérilla.

Jusqu'au jour où les druides réussirent à tendre une embuscade à Marnan. Durant le combat, se sentant perdu, le grand prêtre de Baine provoqua une gigantesque explosion qui désintégra le corps de Marnan, brisa en deux le *sceptre du Seigneur Noir* et tua tous les druides autour de lui. Le lendemain, sur les lieux du combat, des druides récupérèrent une des deux moitiés du sceptre. Ils tentèrent de la détruire mais, n'y parvenant pas, les druides décidèrent de la cacher dans une crypte secrète éloignée de la civilisation et protégée par de nombreux gardiens afin d'empêcher quiconque de s'en emparer. L'autre moitié du sceptre ne fut jamais retrouvée à l'époque.

Privés de leur leader, les fidèles de Baine se dispersèrent et les troupes envoyées depuis Laelith reprirent le contrôle de la province. La paix revint dans la région.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « L'héritage ».

ACCROCHES D'AVENTURE

Un des personnages (de préférence un clerc, un druide, un rôdeur ou un paladin) a été envoyé au village de Jarnac, à l'ouest d'Azil dans la Marche d'Azilian, pour participer à la cérémonie de consécration d'un nouveau temple.

Ou bien le groupe continue son tour du lac par le nord après être passé à Azil.

LES PROVINCES DE LAELITH

La province de la Marche d'Azilian, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Alors qu'ils entrent en milieu de matinée dans le village de Jarnac, 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 clerc/druide/rôdeur/paladin du groupe :

« Une éternité de mauvaise fortune vient de s'abattre sur ma famille. Simon, mon seul et bien-aimé fils, a été tué par quelque esprit maudit dans cette rue. 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 personnages devraient désirer en savoir un peu plus sur la mort de Simon et n'auront aucune difficulté à trouver des témoins de la scène qui s'est passée il y a deux jours maintenant.

Un rôdeur nommé Panril, connu du village, est arrivé à cheval. Simon, qui le connaissait bien, s'est approché de lui avec Arno et ils ont commencé à lui parler.

Mais le rôdeur a brusquement et violemment frappé Simon plusieurs fois à la tête avec une pierre avant de s'enfuir au galop.

Les plus cyniques pensent que Panril est devenu fou et qu'il devrait être pourchassé et abattu. D'autres pensent que ce n'était pas le rôdeur, principalement parce que Panril ne monte jamais à cheval par respect pour ces animaux. Mais la majorité ne sait pas quoi penser...

Si les personnages demandent à voir Arno, le père de Simon les conduit chez lui où Arno veille le corps de son ami. Le jeune homme racontera alors les faits avec un plus de détails.

La conversation entre Simon et Panril était normale, jusqu'à ce que Simon demande au rôdeur ce qu'il portait. De ce qu'on pouvait en voir, cela ressemblait à un sceptre avec une grosse gemme noire au bout. Panril est alors devenu fou furieux, a saisi une pierre et a frappé Simon !

Arno n'en sait pas plus, mais si le groupe utilise un sort de *communication avec les morts* sur Simon, ce dernier leur apprendra que le sceptre qu'il a vu sur Panril portait le symbole de Baine, le dieu de la tyrannie (voir Histoire ci-dessous). Un jet d'Intelligence (Histoire) DD 15 pourrait alors rappeler à un personnage l'épisode passé de la guerre entre les fidèles de Baine et de Sylvanus en Azilian il y a plus de quatre siècles maintenant (voir Contexte ci-dessus), mais seul un personnage qui réussirait un jet d'Intelligence (Histoire) DD 25 aurait entendu parler de l'histoire du sceptre.

Quelles que soient les informations qu'ils récupèrent à ce stade, les habitants du village se cotisent et offrent une centaine de pièces d'or aux personnages pour qu'ils partent à la poursuite du rôdeur afin de le livrer à la justice. Si la relation avec Baine est établie, tout personnage d'alignement bon devrait se sentir concerné et vouloir poursuivre le criminel.

L'HISTOIRE

Il y a de cela quelques semaines un rôdeur, Panril, trouva par hasard la seconde moitié du sceptre. Mais lorsqu'il s'en saisit, son esprit fut attaqué. En effet, Marnan n'avait pas été complètement anéanti durant la bataille ; son esprit s'était réfugié juste avant l'explosion au sein de la gemme à la base du sceptre, dans la moitié restée introuvable jusque-là. Le prêtre maléfique réussit ainsi à se libérer en prenant le contrôle de l'esprit et du corps du rôdeur. Enfin libre, Marnan se mit en quête de retrouver la seconde partie du sceptre afin de redonner à l'artefact son plein pouvoir et ainsi continuer sa mission sur terre.

Le retour de Marnan aurait pu ne pas être remarqué si Panril, dont il possédait le corps, n'était pas bien connu des habitants de la contrée. Ainsi, quand Marnan entra à Jarnac à cheval, son changement d'attitude fût remarqué car le rôdeur n'avait jamais monté de chevaux, trait connu de tous.

Deuxième malchance quand, traversant Jarnac, il fût accosté par un jeune clerc nommé Simon, qui connaissait très bien Panril. C'est en effet suite à plusieurs discussions avec le rôdeur que Simon décida, il y a plusieurs années, de consacrer sa vie au service de Sylvanus. Après plusieurs années en tant qu'acolyte, Simon était récemment revenu dans son village natal. Marnan essaya de se débarrasser du jeune clerc, mais Simon finit par apercevoir la moitié du sceptre orné du symbole de Baine. Le choc de découvrir que son héros d'enfance vénérât le dieu de la

tyrannie fût immense, mais Marnan ne lui laissa pas le temps de la déception et le tua instantanément.

Troisième malchance parce que la scène eut des témoins. Réalisant trop tard son erreur, Marnan s'enfuit, poussant son cheval au galop, afin de s'éloigner aussi vite que possible de Jarnac. 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 pied sa recherche de la deuxième partie du sceptre.

Guidé par son dieu, 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 du Seigneur Noir* depuis des siècles. Mais son approche ne fut pas discrète et la forêt prévint les druides de la présence d'un intrus. Marnan dû alors affronter plusieurs créatures sylvestres et le prêtre se rendit vite compte qu'il ne pourrait ainsi vaincre tous les adversaires qui l'attendaient probablement encore dans la crypte. Il tenta donc une autre stratégie, laissa le corps du rôdeur qu'il habitait se faire tuer et, se réfugiant dans la gemme, attendit qu'un druide vienne examiner le cadavre. Le premier à arriver sur les lieux fut le druide Darak, l'actuel gardien de la crypte. Bien qu'incertain de sa capacité à le vaincre mentalement, Marnan lâcha toutes ses forces contre lui et, après un bref mais intense affrontement de volontés, il réussit à prendre le contrôle du druide.

Dans le corps de Darak, ni les animaux et les fées de la forêt, ni les élémentaires qui gardent la crypte, ne s'opposèrent plus à lui. Marnan put donc atteindre sans difficulté l'objet tant convoité et réunir les deux parties. Le *sceptre du Seigneur Noir* était à nouveau un !

LA TRAQUE

Un personnage avec la capacité Explorateur-né, comme un rôdeur, n'aura aucune difficulté à suivre les traces. Si en plus il a choisi comme terrain favori la forêt, le groupe récupère automatiquement 12 km (2 heures de marche) par jour sur Marnan. Les autres doivent réussir un jet de Sagesse (Survie) DD 15 chaque jour. Un échec fait perdre 12 km (2 heures de marche) par rapport à la progression du clerc.

Les personnages partent donc avec deux jours de retard sur Marnan qui progresse à un rythme rapide et la distance entre Jarnac et la crypte est d'environ 200 km, mais les personnages ne le savent pas bien entendu.

S'ils progressent également à un rythme rapide et effectuent en moyenne 2 heures de marche forcée par jour, les personnages peuvent rattraper un jour de retard sur Marnan. Ils arrivent le même jour que lui s'ils ont effectué 4 heures de marche forcée par jour... et ont réussi tous les éventuels jets de Survie.

Marche forcée par jour des PJ				
Jour	Marnan	4 h	2 h	0 h
1	135 km	69 km	57 km	45 km
2	180 km	138 km	114 km	90 km
3	200 km	200 km	171 km	135 km
4	-	-	200 km	180 km
5	-	-	-	200 km

NOTES AU MD

Les étapes qui suivent se basent sur le fait que les joueurs traquent Panril à pied à un rythme rapide sans marche forcée. Bien qu'il soit aussi possible de voyager à cheval, ce n'est pas bien plus rapide qu'à pied dans les forêts d'Azilian et les risques d'accident pour les montures sont accrus avec un cavalier.

KM 40

La piste part vers l'est, passe le col du Grand Pin et contourne Azil par le nord. En fin de journée (suivant le rythme), près de la frontière avec Agramor, les personnages trouvent le cheval de Marnan. La pauvre bête a une jambe cassée et semble souffrir. Elle porte encore sa selle et sa bride, et il paraît évident que l'animal est là depuis à peu près deux jours.

Si les joueurs n'y pensent pas tout seul, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 devrait indiquer aux personnages que le fait que Panril ait maltraité à ce point un animal prouve qu'il se passe quelque chose avec ce rôdeur.

KM 75

Le groupe continue de suivre la piste de Panril et s'engouffre dans les forêts d'Azilian quand une elfe des bois (**éclairé**) habillée d'une armure de cuir et armée d'un arc long se matérialise subitement au milieu du chemin. Elle 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, un jet de Sagesse (Perspicacité DD 15) réussi persuade les personnages que ses compagnons (8 elfes des bois au total) se dissimulent dans les arbres environnants. La manière dont ils vont réagir va dépendre des explications du groupe. Les elfes connaissent en effet bien Panril et agiront dans un premier temps pour protéger leur ami s'ils pensent que les personnages veulent le blesser ou le tuer.

Si l'entrevue se déroule bien (jet de Charisme (Persuasion) DD 12), ils lâchent alors ce qui suit.

« Oui, nous avons croisé Panril il y a moins de deux jours. Il était pressé et n'a pas voulu rester un peu avec nous comme il le fait normalement. Il nous a juste demandé à combien de jours d'ici était une crypte ».

Les elfes n'ont pas vu le sceptre sur le rôdeur et seront très prudents avant d'en dire plus sur la crypte. Toutefois, intrigués par le comportement du rôdeur et par ce que vont surement leur apprendre les personnages, s'ils réussissent un nouveau jet de Charisme (Persuasion) DD 14 cette fois, les personnages obtiendront alors de précieuses indications.

En effet, deux des elfes présents ont participé à la guerre entre les fidèles de Baine et ceux de Sylvanus il y a un peu plus de 400 ans. Ils peuvent leur raconter l'histoire, le fait que seule la moitié du sceptre a été retrouvée et qu'elle est gardée dans une crypte

par des druides, cette même crypte vers laquelle Panril semble se diriger, à 3 jours d'ici vers le nord. Ayant tout de même une confiance limitée, ils ne dévoileront pas l'emplacement exacte de la crypte ; le groupe doit continuer de pister Panril.

À ce stade les joueurs doivent commencer à comprendre ce qui se trame. Une moitié du sceptre dans la crypte, un autre morceau sur le rôdeur : ils ont affaire à quelque chose de plus ambitieux qu'une simple histoire de meurtre.

KM 130

Le groupe est maintenant tout au nord de la province, à la limite de la carte. Déjà trois jours de poursuite et les personnages n'ont trouvé aucune trace de campement, ni de feu, ni de repas, alors que la zone comporte suffisamment de gibiers pour qu'un habitant de la forêt puisse agrémenter son repas de nourriture fraîche sans difficulté. Si les joueurs n'y pensent pas tout seul, un jet de d'Intelligence (Investigation) DD 14 le leur indiquera. En effet, plutôt que de se nourrir en chassant, Marnan a préféré créer magiquement ce qui lui était nécessaire.

KM 170

Le groupe longe une piste forestière lorsque l'un des personnages risque d'activer un piège. Ils viennent de tomber dans une embuscade tendue par un couple d'**ettins** qui vit dans les environs. Le mâle porte une bourse qui contient 14 pa et 10 po.

PIÈGE À OURS

Une mâchoire d'acier se referme brusquement lorsque l'on marche dessus, piégeant la jambe de la créature. Le piège est planté dans le sol et immobilise sa victime.

Déclencheur. Une créature qui marche sur le piège à ours l'active.

Effet. Le piège fait une attaque contre la créature qui l'active avec un bonus à l'attaque de +8 et fait 5 (1d10) dégâts perforants en cas de réussite. Cette attaque ne peut bénéficier de l'avantage ou d'un désavantage. Une créature touchée par le piège voit sa vitesse réduite à 0 et elle ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un jet de Force DD 15 réussi d'elle-même ou d'une créature adjacente au piège.

Désactivation. Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de le détecter. Un jet de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur permet de le désactiver.

KM 195

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. Le rôdeur n'a semble-t-il montré aucun signe de ralentissement jusque-là.

Mais une vision étrange s'offre alors aux personnages : il semble qu'un combat se soit déroulé là où ils se trouvent, à en juger entre autres 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 dizaines 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, 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.

S'ils explorent les alentours, les personnages provoquent l'envol d'un groupe de corbeaux. Un jet de Sagesse (Perception) DD 12 permet de découvrir dans un buisson les restes d'un homme en armure de cuir. Une épée longue et un arc court gisent par terre non loin du corps qui ne doit pas être là depuis plus d'un jour. Les personnages 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... à plusieurs jours de marche d'ici, au Faux-col, au nord de Carh-pendh. Il n'a aucun souvenir depuis.

Continuant l'exploration des environs, un autre jet de Sagesse (Perception) DD 15 cette fois permet de trouver à environ 150 mètres du corps de Panril une épaisse corde attachée autour d'un arbre et qui pend jusqu'au fond de la vallée. En regardant en contrebas, on ne voit que la corde plongeant dans les ténèbres de la forêt. Si les personnages ont des montures, ils devront probablement les laisser ici... seules...

Un jet de Sagesse (Survie) DD 15 confirme qu'au moins une personne est récemment descendue au moyen de cette corde.

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 personnages 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 croient protéger le druide en empêchant le groupe de passer.

Après avoir vaincu les arachnoïdes, les personnages atteignent un petit bâtiment de pierre couvert de vignes. Contrairement au reste de la vallée, il n'y a pas de toile sur la bâtisse, bien que la lumière ne soit pas plus intense ici. Lorsqu'ils s'approchent, une voix étrange s'adresse au groupe. C'est celle d'un **sylvanien** qui se trouve à côté du bâtiment.

« Vous arrêter maintenant, vous devez, visiteurs inattendus ! Nul ne peut ici venir ! D'où vous venez, retournez ».

Si le groupe ignore l'avertissement et continue d'approcher, le sylvanien animera deux arbres proches pour attaquer les personnages.

S'ils essaient de négocier afin de résoudre la situation de manière pacifique, le groupe a tout intérêt à avoir compris ce qui se passe à ce stade de l'aventure pouvoir convaincre le sylvanien en réussissant un jet de Charisme (Persuasion) DD 15.

Le sylvanien pourra alors révéler que la seule personne à être passée dernièrement est Darak, le druide gardien de la crypte. Il était bizarre et n'a pas parlé au sylvanien, ce qui est contraire à ses habitudes. Il ne se souvient pas l'avoir vu ressortir. Le sylvanien ne révélera jamais ce que contient la crypte. C'est pour lui un secret à garder.

LA CRYPTÉ

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. L'unique porte est faite de planches de bois de 10 cm d'épaisseur, maintenues par des bandes de cuir. Elle semble ne pas être fermée.

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 que deux *potions de soins*.

De l'autre côté 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 petit bassin en pierre rempli 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, un cimeterre, une serpe en argent, une bourse contenant 18 gemmes de 50 po chacune et 27 pp. Le second, plus petit, est une boîte en bois précieux qui contient des feuilles de parchemins vierges, de l'encre, des plumes, ainsi que quatre parchemins de sorts (*amitié avec les animaux, appel de la foudre, façonnage de la pierre et tempête de neige*). Enfin, à côté du lit se trouve une paire de *bottes des contrées hivernales* que le druide n'emploie que l'hiver, préférant ses sandales l'été.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet aussi de découvrir une trappe sous le lit.

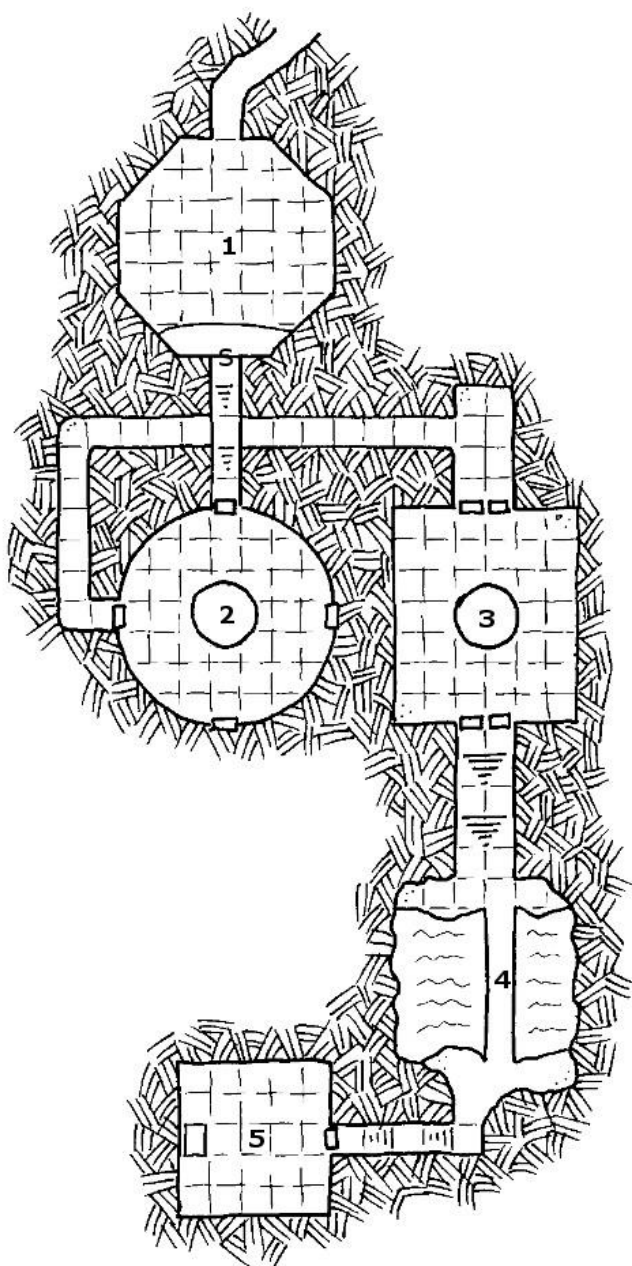
LE SOUTERRAIN

La trappe révèle un puits étroit dont les murs sont incrustés d'anneaux de fer rouillés. Un air chaud et moite en remonte. Le puits 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 un message en langage druidique. Pour ceux qui savent le déchiffrer, cela dit :

ON NE PEUT NI ME VOIR, NI M'ENTENDRE,
NI ME TOUCHER, NI ME SENTIR,
NI ME GOUTER,
MAIS SI L'ON M'APPELLE JE NE SUIS PLUS.
APPELLE-MOI

Il faut bien sûr répondre le « *silence* » pour que la porte s'ouvre automatiquement. La porte ne peut pas s'ouvrir par la force et mystérieusement ne peut pas être détruite par le feu. Si personne ne connaît le langage secret des druides, il faudra utiliser la magie ou se servir du sylvanien qui peut leur « traduire » la consigne, sans toutefois leur donner la réponse.



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 la terre qui vit ici a reçu pour instruction

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

Une fois l'élémentaire défait, les personnages peuvent remarquer un autel en pierre à l'autre bout de la pièce. Un jet de Sagesse (Perception) DD 16 permet de découvrir un mécanisme qui ouvre un passage secret derrière l'autel.

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 fond. Un petit muret de 50 cm de large et de haut le délimite. Si un personnage tombe dans le puits, il meurt immédiatement. Un **élémentaire du feu** garde la salle avec pour instruction d'attaquer toute personne y entrant, excepté le druide gardien de la crypte.

Une seule porte, non verrouillée, permet de continuer. Les deux autres sont de fausses portes qui ne donnent sur rien.

3. LA SALLE DE L'AIR

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

4. LA SALLE DE L'EAU

Un petit pont de 7,50 mètres de long permet de traverser la pièce. Au-dessous, ce qui ressemble à une mare d'eau trouble et des bulles qui viennent en crever la surface de temps à autre. Cette salle était il y a quelques heures encore le repaire d'un élémentaire de l'eau.

À ce stade il y a deux options, mais dans les deux cas l'élémentaire de l'eau a été éliminé par Marnan ou par le démon et, au moment de franchir le pont, l'adversaire du groupe apparaît de l'autre côté de celui-ci, sortant de la salle du coffre (5).

LE GROUPE ARRIVE MOINS DE 24H APRÈS MARNAN

Dans ce cas, le groupe fait face à Marnan (**prêtre de guerre**), dans le corps du druide Darak. Il porte sur lui le sceptre mais, heureusement pour le groupe, il n'a pas encore eu le temps de se lier avec lui (depuis son arrivée dans la crypte il n'a pas encore pris un repos court pour cela, concentré qu'il était à invoquer un démon) et ne peut donc pas l'utiliser durant le combat.

« Tiens, de la compagnie ! Malheureusement vous arrivez un peu trop tard, car comme vous pouvez le voir les deux parties du sceptre sont de nouveau unifiées ». Le druide brandit effectivement un sceptre qui semble entier dans sa main.

« Vous m'excuserez donc, mais après plus de 400 ans passé dans la gemme de ce sceptre à rêver de ce moment, ce ne sont pas quelques aventuriers en quête de gloire qui vont m'arrêter et m'empêcher de restaurer le règne de Baine dans la région... »

Suite à quoi le clerc maléfique attaque le groupe.

Notez que Marnan, après 400 ans enfermé dans la gemme, n'utilisera pas la possibilité qu'il a de s'y réfugier à nouveau. Là il n'est plus face à une seule personne comme c'était le cas avec le

rôdeur et le druide. Il tentera donc sa chance en combat direct jusqu'au bout pour vaincre le groupe, persuadé que s'il retourne dans la gemme les personnages le détruiront.

LE GROUPE ARRIVE PLUS DE 24H APRÈS MARNAN

Marnan s'est déjà enfui du souterrain sous forme éthérée, sans que le sylvanien à l'entrée ne s'en rende compte. Mais il a laissé derrière lui un démon (**hezrou**) pour se venger des druides qui ont ralenti sa quête.

« Vous vous attendiez peut-être à rencontrer une créature de l'eau, mais celle-ci ne m'a pas résistée plus longtemps qu'un clignement d'œil ». Le démon jette un regard rapide vers la piscine.

« Et si c'est Marnan que vous vouliez voir, il vous fait dire qu'il n'a pas pu vous attendre, car après plus de 400 ans passé dans la gemme du sceptre il en avait terminé avec la réunification des deux moitiés du sceptre de Baine. Il est donc déjà reparti, mais ne vous en faites pas, il m'a indiqué de bien m'occuper de vous ! »

Suite à quoi le démon attaque le groupe.

5. LA SALLE DU COFFRE

Après avoir vaincu Marnan ou le démon, les personnages 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. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 permet de penser qu'il devait s'agir d'une sorte de coffre en pierre.

Sur le mur se trouvent des écritures en runes druidiques... toujours pour ceux qui savent les déchiffrer. Mais bien évidemment le sceptre n'est plus là...

ICI GIT LE POUVOIR DE CORRUPTION

ENVOYÉ PAR LE SEIGNEUR NOIR.

SON SOMMEIL DOIT ÊTRE MAINTENU,

POUR LA PAIX DE TOUS.

CONCLUSION

Si le groupe a défait Marnan, la menace est éliminée. Il ne restera aux personnages plus qu'à prendre une décision concernant l'avenir du sceptre. L'arrivée de quelques vieux druides d'Azilian pourraient alors les convaincre de le laisser dans la crypte. Après tout, ils l'ont tout de même bien protégé depuis plus de 400 ans.

Si Marnan s'est échappé, il n'y a dans ce cas plus grand-chose à faire malheureusement, car il n'a laissé aucune trace sous sa forme éthérée. Espérons qu'au moins les personnages avertiront les autorités de la menace qui plane de nouveau sur la région. Heureusement pour la Marche d'Azilian, même s'il a récupéré le sceptre, le prêtre de Baine ne va pas récupérer son influence de sitôt, son Église ayant perdu beaucoup de pouvoir au fil des siècles dans le royaume des Deux lacs depuis la guerre. Le groupe pourrait toutefois croiser son chemin dans le futur et le clerc se convertir en un ennemi récurrent.

LE SCEPTRE DE BAINE

Le *sceptre du Seigneur Noir* est un artefact très puissant créé par le dieu de la tyrannie, Baine, dans l'intention première d'asservir les humains. 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 ne peuvent être libérés que par des fidèles de Baine.

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



PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 3200 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont récupéré le sceptre, c'est-à-dire qu'ils se sont affrontés au prêtre et non au démon car ils ont réussi à rattraper au moins une partie de leur retard, ajoutez 1000 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)