

Ce court scénario, prévu pour un groupe de personnages d'alignement "bon" et de niveau 4/6, peut s'insérer sans difficulté entre deux aventures plus ambitieuses. Néanmoins, ses péripéties pourront avoir des conséquences importantes sur la vie des aventuriers...



L'enfant



70

Une trouvaille bien encombrante

Fiché au coeur de l'azur comme un globe de cuivre incandescent, le soleil écrase le paysage de toute la puissance de son rayonnement. Voici deux jours que les aventuriers ont quitté la fraîcheur des remparts de Quattan. Deux jours passés à marcher péniblement sur cette piste de sable qui s'enfoncé en zigzagant dans le désert. Deux jours implacables où chaque gorgée d'eau avait été comme une richesse à jamais perdue. Maintenant, les gourdes sont vides et l'avenir sem-

ble promettre encore bien des souffrances... Alors que le ciel commence à s'embraser, annonçant la venue de la nuit, quelques branches de palmes émergent des dunes à l'horizon : une oasis ! La voûte céleste a viré au pourpre quand les voyageurs pénétrèrent sous les ramures des dattiers. Le ruissellement cristallin de l'eau fraîche leur semble la plus douce des musiques. Mais, soudain, un hennissement et un léger cliquetis métallique attirent leur attention. Ces bruits semblent provenir de derrière un bosquet de ronciers particulièrement touffu situé à côté de la source. Avancé avec pré-

caution, ils écartent prudemment les branches et découvrent les restes d'une diligence auxquels sont encore attachés quatre chevaux. Les bêtes semblent fourbues et amaigries. Les pattes plongées jusqu'au jarret dans l'onde, elles boivent abondamment. La diligence, à jamais immobile, est inclinée sur le flanc. Elle est constellée de flèches grossières, qui ressemblent beaucoup à celles employées d'ordinaire par les orcs. Face à ce désolant spectacle, les mots d'un garde de Quattan reviennent à la mémoire : "Vous suivez la vieille piste du sud ? Prenez garde aux bandes d'orc en maraude : elles n'abandon-

nent jamais une proie !" Alors qu'ils s'approchent de la diligence, les aventuriers perçoivent un bruit étrange et ténu qui rappelle les pleurs d'un enfant. Ces sanglots émanent de l'intérieur du véhicule, dont les banquettes sont tachées de sang, mais vides de tout occupant. Un livre lacéré traîne sur le plancher, ainsi qu'une pochette de cuir éventrée. Le livre de sorts (car c'en est un !) est à ce point mutilé que seuls restent lisibles les sortilèges *Effacement* et *Détection de l'Invisibilité*. La pochette de cuir contient encore une lettre à moitié déchirée (voir en annexe "L'appel au secours"). Les pleurs, qui

des sables

Les noms des objets particuliers, des sorts et des monstres font référence aux deux livres de AD&D traduits à ce jour, le Livre du Joueur et le Guide du maître de donjon. Les descriptions des monstres font par contre encore référence aux pages du Monster Manual en anglais.

L'appel au secours

" Mon cher Juba, c'est en désespoir de cause que je te confie Thorval, mon fils. Il est atteint d'un mal incurable qui l'emportera sans doute avant qu'il ne puisse fêter son premier anniversaire. Toi seul peut encore quelque chose pour lui. Un sage m'a affirmé que dans le désert, au sud de ta ville, il existe un énorme cratère au fond duquel pousse une plante qui aurait la vertu de guérir Thorval pour peu qu'il la touche. Ne pouvant plus me déplacer, comme tu le sais, je te fais porter mon enfant par l'intermédiaire de deux amis fidèles. Voici ma prière : réunis un groupe d'hommes de confiance et prends avec eux la diligence qui part de Quattan en direction du sud. Après quatre jours de voyage, descendez de la diligence et enfoncez-vous dans le désert en direction du soleil couchant. Deux jours de marche vous mèneront au cratère. Bonne chance et prends bien soin de Thorval ! Caelins, Comte de Vilroumil "

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

Un nouvel aventurier...

En lisant la lettre retrouvée dans la diligence, les joueurs peuvent déduire qu'ils allaient dans la même direction que cette dernière. S'ils ont un peu de coeur et décident de sauver l'enfant, ils devront donc suivre la piste pendant deux jours avant de bifurquer vers l'ouest. Thorval est un nourrisson d'environ 7 kg, à peine plus petit qu'un hobbit. Sa claustrophobie dans la cache l'a affamé et assoiffé. Il aime particulièrement être porté, pleurant de toutes ses forces dès que l'on ne s'occupe plus de lui. Il est également très exigeant sur la qualité de la nourriture qu'on lui offre. Son passe-temps favori est de jouer avec la barbe et le

nez de ses "porteurs" : une occupation qui le fait gazouiller de bonheur. Note : Pour des hommes habitués à régler leurs problèmes par la force, Thorval sera un véritable boulet ! Faites de lui une source permanente d'ennuis et de difficultés. N'hésitez pas à le faire pleurer en plein milieu de la nuit (un bébé doit être langé régulièrement !), ou bien s'échapper à quatre pattes dès que l'attention de son gardien est distraite. Bref, transformez, par la force des choses, vos aventuriers en "nourous" débordés et faites leur connaître un nouvel aspect de la vie palpitante des héros !

Un bébé peut-il cracher du feu ?

Si vous pensez que les joueurs vont déjà avoir fort à faire en s'occupant en permanence d'un bébé, attendez la suite... La diligence découverte à l'oasis n'a jamais été attaquée. Il s'agit d'une mise en scène. En fait, Thorval est un Dragon d'Or transformé en nourrisson pour les besoins de sa mission ! (Dans ce cas précis, il est censé posséder le sort d'*Autométa-*

morphose de manière permanente et il peut l'utiliser à volonté). En effet, Thorval est le guide spirituel d'un ordre de chevalerie dont les effectifs ont hélas tendance à réduire. Son but est de recruter de nouveaux membres. C'est pourquoi il a monté, avec quelques uns de ses hommes, le stratagème de la diligence, afin de soumettre à toute une série d'épreuves les voyageurs de bonne volonté qui seraient susceptibles de l'aider. Cette aventure est donc une sorte de "quête initiatique" destinée à révéler la valeur réelle de chaque personnage !

Perdus dans le désert !

Après avoir rempli leurs gourdes, et passé une nuit à l'oasis, les aventuriers peuvent reprendre la route. Au cours de l'après-midi du deuxième jour, ils croisent deux hommes dans un pitoyable état. Ils prétendent être des voyageurs très affaiblis qui se rendent à Quattan, mais appartiennent en fait à l'ordre de chevalerie du Dragon d'Or. Ils semblent avoir épuisé leurs réserves et demandent de l'eau et un peu de nourriture aux aventuriers. Ceux-ci devront puiser dans leurs propres rations pour satisfaire cette demande imprévue, ce qui les mettra dans l'obligation d'économiser au maximum les subsistances pendant le reste du voyage. S'ils refusent d'aider les deux égarés, ces derniers partiront en titubant vers Quattan. Les personnages auront raté leur première épreuve : celle de la charité... Après avoir quitté la piste en direction de l'ouest, les aventuriers progressent avec plus de difficultés au coeur des dunes de sable "pourri" (on s'y enfonce jusqu'à la taille et le moindre mouvement soulève des nuages de poussière suffocante). Alors qu'ils recherchent le cratère, ils vont s'exposer aux "périls du désert" (voir table en annexe). Thorval n'a aucune responsabilité dans les problèmes qu'ils rencontrent, mais, considérant que ces dangers peuvent faire une sorte de "sélection naturelle", il n'interviendra pas.

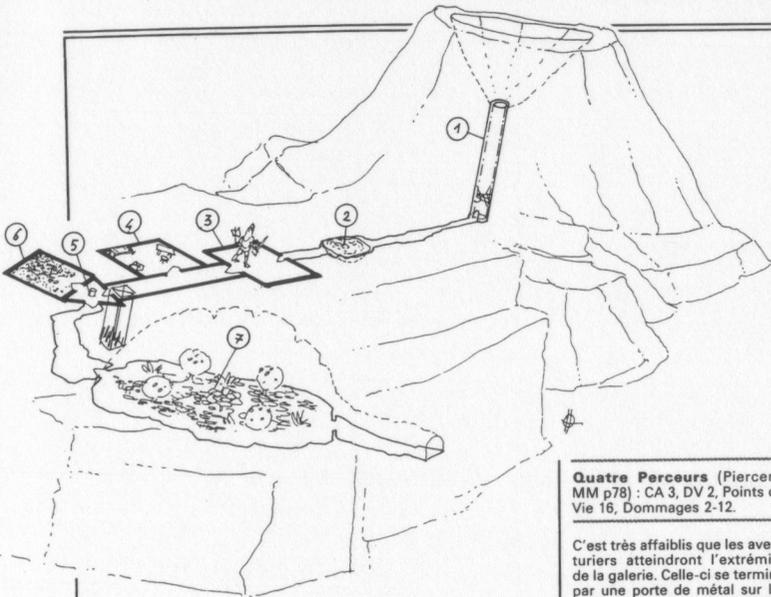
Les périls du désert

Pendant que les aventuriers voyagent dans le désert, après avoir quitté la piste, effectuez deux fois par jour un jet (D10) sur la table ci-dessous, ou mieux choisissez les rencontres qui vous intéressent.

Dé Rencontre

- 1-4 Rien de notable.
- 5 Au coeur d'un petit massif rocheux, un vieillard à demi fou vit en ermite sous une tente en élevant quelques chèvres. Il n'a plus de langue et parle uniquement par signes. Il refusera de donner quoi que ce soit (nourriture ou boisson) à ses visiteurs.
- 6 Les aventuriers croisent une caravane. La vieille marchande qui la dirige tombe immédiatement sous le charme du bébé et propose de l'échanger contre six ravissantes jeunes vierges à la peau cuivrée.
- 7 Une terrible tempête de sable se lève. Elle dure 1+1D3 jours. Une fois qu'elle a cessé, les aventuriers réalisent qu'ils sont perdus...
- 8 Les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par 20 orcs armés d'arcs et d'épées courtes (CA 6, Pts de Vie 6 chacun, Dommages 1-6).
- 9 Les aventuriers découvrent par hasard les ruines d'un antique mausolée. Une demi-douzaine de voleurs de niveau 4 (CA 7, Pts de Vie 18 chacun, Dommages 1-6) sont embusqués aux alentours, attendant que les "intrus" repartent avant de poursuivre leur pillage.
- 10 Un aventurier trouve une étrange bouteille de bronze à demi enfouie dans le sable. Elle contient un vieux djinn (MM p28) qui n'a plus le pouvoir que d'exécuter deux souhaits. Une ancienne malédiction pesant malheureusement sur lui, il accomplit toujours l'inverse de ce qu'on lui demande !

71



Après deux jours de recherches, les aventuriers n'ont toujours pas trouvé le cratère. Pire : au matin du troisième jour, ils découvrirent que leurs outres ont été percées (merci Thorval !) et qu'ils n'ont plus d'eau !
Note : Laissez vos aventuriers décider de la conduite à tenir et faites leur subir une rude journée de marche dans le désert. Insistez sur la chaleur accablante, la difficulté représentée par chaque pas, le lent dessèchement de leurs organismes éprouvés... sans oublier de jouer avec les mirages les plus cruels ! Ayant ainsi passé une journée et une nuit épuisantes, à l'aube ils sauront n'avoir plus qu'une seule alternative : trouver le cratère aujourd'hui ou périr...

Fichu cratère !

Ce dernier (à moins qu'il ne s'agisse encore d'un mirage !) apparaît à l'horizon vers le milieu de l'après-midi. C'est un cône rocheux de 200 m de diamètre environ. Ses pentes sont escarpées et recouvertes d'une roche noirâtre et friable. Sa profondeur est d'approximativement 70 m.

Au fond du cratère coule un mince filet d'eau sulfureuse, mais il n'y a pas trace de végétation. Un puits sombre et étroit semble s'enfoncer au cœur de la terre (voir plan).

1. Ce puits fait environ 120 mètres de profondeur. Les aventuriers doivent se muer en véritables spéléologues pour le descendre. Ses parois offrent bon nombre de prises, mais la plupart sont friables. Ils doivent s'encorder et progresser avec précaution, s'ils ne veulent pas

tomber les uns après les autres. Le puits abrite une colonie de chauve-souris inoffensives qui génèrent toutefois les aventuriers dans leurs efforts. Les dix derniers mètres de la descente sont obstrués par d'épaisses toiles d'araignée. Celles qui les ont tissés vivent dans de profondes niches creusées à flanc de paroi.

Six araignées géantes (MM p90) : CA 4, DV 4+4, Points de Vie 36 chacune, Dommages 2-8 + Spécial. Elles attaqueront jusqu'à ce que deux d'entre-elles aient été tuées, ensuite elles se réfugieront au fond de leurs niches.

2. Une fois le fond du puits atteint, les aventuriers voient s'ouvrir devant eux une galerie naturelle. Elle est étroite (6 pieds de large), son sol rocheux est inégal et la lueur des torches n'atteint pas sa voûte obscure. Après une progression de 50 mètres, elle amène au bord d'une mare d'eau croupissante. Profonde de 1m70 et large de 10, elle abrite une immonde créature qui guette les intrus.

Le Tertre Errant (Shambling Mound, MM p87) : CA 0, DV 9+9, Points de Vie 70, Dommages 2-16/2-16.

La mare franchie, il faut encore avancer une centaine de mètres avant que le couloir s'élargisse. Le plafond est maintenant plus bas et les stalagmites et stalactites sont de plus en plus nombreuses. Attention : certaines de ces dernières ne sont pas ce qu'elles paraissent être !

Quatre Perceurs (Piercers, MM p78) : CA 3, DV 2, Points de Vie 16, Dommages 2-12.

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

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

Evidemment, la réponse à cette énigme est "la mer". Si les aventuriers répondent correctement, la porte de métal s'ouvre avec force grincements, révélant l'entrée d'une salle nue à l'extrémité de laquelle se tient une imposante statue d'airain.

3. Dès qu'un aventurier pose un pied dans cette salle, la statue s'anime. Elle fait plus de 2 mètres de haut, et tient une hache dans la main gauche et une épée bâtarde dans la droite. Les deux armes brillent d'un éclat menaçant (elles sont +2 !). Une porte est visible derrière le guerrier de métal.

La statue : CA 0 (au niveau du cou), DV 1-1, Points de Vie 7, Dommages 4-10/3-9.

"Seul un adversaire courageux peut m'affronter. Qu'il avance, s'il n'a pas peur de contempler la mort en face !" débite mécaniquement la statue. En effet, un seul aventurier peut pénétrer dans la pièce pour y subir l'épreuve du courage. La statue est quasi invulnérable (elle ne fait d'ailleurs pas d'efforts pour parer des coups qui ne lui causeront pas grand mal), à moins que l'on n'essaie de la frapper à son point faible. Celui-ci est très facile à repérer : en effet, le cou de la statue semble mal ajusté et des rougeurs sont apparentes. Un simple coup bien ajusté porté à cet endroit (CA 0)

la décapite, ce qui suffit pour la faire s'effondrer dans un grand bruit de casseroles. La porte du fond est verrouillée et doit être crochétée.

4. Cette salle est censée être la chambre du "soi disant" jardinier. Son mobilier est spartiate : un lit, une table, un tabouret et un coffre. Ce dernier contient une dose de *Potion de Clairvoyance* et un livre. Ce livre est une sorte de journal dans lequel Tireracines raconte par le menu les expériences auxquelles il s'est livré sur des plantes. Sa lecture peut être passionnante pour un herboriste, mais sa dernière partie révèle des éléments intéressants les aventuriers. C'est dans ces pages que Tireracines explique qu'il a quitté son domaine en quête de plantes nouvelles, et il conclut : *"J'ai laissé ici mes deux trésors les plus précieux. Le premier est une plante fabuleuse, qui ne peut être utilisée qu'une seule fois pour guérir un malade, quel qu'il soit. Le second est un énorme coffre où j'ai entassé 20000 pièces d'or en gemmes, deux épées (dont une particulièrement tranchante), un livre de magie ayant appartenu à un puissant sorcier, un anneau merveilleux et une dague que l'on peut mouvoir par la pensée. Mes deux trésors se trouvent dans deux pièces différentes et inviolables. Seule une clé bien particulière, la même pour les deux serrures, peut ouvrir leurs portes. Mais, dès que cette clé aura été employée une fois, elle se brisera..."*



5. Au fond du couloir, une nouvelle énigme est gravée sur le mur. Mais, avant de la lire, il faudra vaincre la "sala bête" sur laquelle on ne peut éviter de poser les pieds.

L'Attrapeur (Trapper, MM p95) : CA 3, DV 12, Points de Vie 80, Dommages spéciaux.

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

Si les aventuriers découvrent la solution de cette énigme (une feuille), le mur se relève dévoilant une petite salle triangulaire où s'ouvrent deux portes de métal verrouillées et strictement incrochetables. Sur l'une d'elles, est écrit "Salle au trésor", sur l'autre "Jardin". Une clé d'or (qui se casse après une utilisation) repose au sommet d'un piédestal, au centre de la pièce.

Voici venu le temps de la dernière épreuve : les joueurs vont-ils choisir la fortune ou sauveur la vie d'un enfant inconnu ?

6. La salle au trésor. Elle contient : des gemmes d'une valeur apparente de 20000 p.o (mais dont un joaillier ne donnerait pas plus de 1000 pièces d'or), un livre de sorts (de niveau 3 maximum, défendu par des *Runes Explosives*), une épée large -1, une *Épée berserker maudite* (Sword cursed berserking), une *Dague de venin* (Dagger of Venom) dont le poison apparaît à la surface du pommeau et un *Anneau de Faiblesse* (Ring of Weakness). Si les aventuriers se ruent sur ces "richesses", Thorval se métamorphose en un homme âgé à la mine sévère. *"Vous avez choisi de satisfaire votre cupidité plutôt que de secourir un être sans défense, je pourrais vous châtier pour cela, mais je préfère vous laisser avec vos remords. Sachez que désormais, toutes les nuits, le spectre d'un enfant mort viendra vous hanter. Ces cauchemars ne cesseront que si vous accomplissez avec succès une quête au service du Bien. Partez à présent avec vos misérables richesses !"* Ce disant, Thorval se téléporte (une capacité naturelle qu'il possède) dans la salle de la plante.

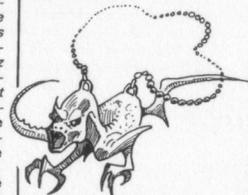
Note : Si les joueurs ont été parfaitement odieux avec le bébé et l'ont molesté (au jugement du MD), Thorval se téléporte sans rien dire jusqu'au jardin. Là, il quitte la grotte et reprend son apparence normale. Ensuite, il attend que les aventuriers sortent du cratère pour les anéantir impitoyablement...

7. Le jardin. Cette salle immense a la forme d'un dôme naturel, d'un diamètre de 800 mètres. Son sol est couvert d'une végétation luxuriante et multicolore. Une fleur fascinante s'en détache cependant. Elle pousse exactement au centre de la caverne et semble faite en diamant. Lorsque les aventuriers approchent Thorval de la plante, celui-ci leur échappe des mains, flottant d'un court instant dans les airs, avant de reprendre son apparence de dragon.

"N'ayez pas peur", dit-il d'une voix profonde et douce. "Mon nom est bien Thorval, et si j'ai pris la forme d'un enfant humain, c'est afin pour tester vos qualités physiques, intellectuelles et morales. Désormais, je sais que vous êtes dignes - si vous le souhaitez - d'appartenir à l'Ordre du Dragon d'Or. Cette confrérie regroupe nombre de chevaliers qui ont fait serment de lutter pour le Bien, de rétablir la justice et de sauver la veuve et l'orphelin. L'Ordre est aujourd'hui moins puissant qu'il ne le fut jadis, mais il se doit de subsister pour que l'étreinte du Mal n'assassine pas la beauté de notre monde. Sachez, avant de prendre votre décision, que tous ses membres doivent se jurer assistance. Maintenant, si vous désirez rejoindre nos

rangs, prêtez serment sur vos armes !"

A ceux qui se joignent à l'Ordre, Thorval offrira un pendentif en or représentant un dragon, d'une valeur de 2000 pièces d'or (il agit comme un sort permanent de *Protection contre le Mal*) et une épée, ou une masse, +1/+3 contre les créatures mauvaises (pour les mages ce sera un *bâtonnet d'illumination* contenant 21 charges). Il convie ensuite les aventuriers à passer deux jours auprès de lui, afin de les instruire sur le passé de son ordre, ses rites et ses buts. Passé ce délai, il les invite à prendre place sur son dos et quitte la salle du jardin en emportant un énorme conduit qui débouche à flanc de falaise, dans un site digne du Grand Canyon. Thorval déposera les aventuriers à une journée de marche de la ville de leur choix, avant de retourner à l'oasis pour attendre de nouveaux candidats...



Un ordre de chevalerie, pour quoi faire ?

L'Ordre du Dragon d'Or n'est pas présenté en détail, afin que vous puissiez vous-même l'adapter à votre conception des choses. Il peut, en effet, être très utile dans le cadre d'une campagne. Ainsi, un membre en détresse a toujours la possibilité d'appeler au secours les aventuriers, et ceux-ci ne pourront pas se défilier. En contre-partie, les personnages pourront également bénéficier du soutien de l'Ordre quand ils seront en difficulté. Mais, ce qui est surtout appréciable, c'est que l'Ordre du Dragon d'Or peut servir à "renforcer" l'alignement des aventuriers. Une simple amulette d'or et la conscience d'appartenir aux forces du Bien suffisent parfois à éviter des écarts de conduite souvent regrettables. De toute façon, n'hésitez pas à faire jouer ce scénario à plusieurs groupes de joueurs et sachez être sévère. Ceux qui auront mérité l'amulette provoqueront certainement une réaction salutaire chez ceux qui auront failli aux épreuves de Thorval et la qualité de vos parties ne pourra que s'en trouver améliorée...

Scénario
 Denis Beck
 Illustrations
 Eric Larnoy
 Plans
 Stéphane Truffert

LIBRAIRIE Saint Germain



L'EXPERIENCE



140 Bd St-Germain 75006

Paris

métro ODEON

☎ 43 25 15 78.