



LES CHRONIQUES DE MARCUS



Le Sceptre aux 7 morceaux La Passerelle

Aventure introductive N°2 à la campagne « Le sceptre aux 7 morceaux »
Modifiée et adaptée pour Les Royaumes Oubliés DD3.5 par Jaffar





Table des matières

Table des matières	2
Avant-propos.....	2
La passerelle.....	3
Résumé de l'aventure	3
Les environs de la passerelle.....	3
Araignée du soir, désespoir	4
Le bestiaire	5
Araignée Démon Kakkuhu	5
Eudora – Devin Niveau 5 / Expert Niveau 10.....	6
Conclusion	6



Avant propos

La bonne rencontre,



Chaque monde a ses légendes concernant le Sceptre aux Sept Morceaux, mais toutes sont différentes. Bien qu'il s'agisse d'un artefact de la Loi, tout le monde s'accorde cependant pour admettre qu'il est tout, sauf prévisible. Il passe sans cesse d'un univers à un autre, perpétuellement poursuivi par les séides de la Reine du Chaos. Et partout où il apparaît, les défenseurs de la Loi resserrent les rangs pour contrer les plans de cette créature issue du plus profond des Abysses. Dans cette aventure, le Sceptre rejoint votre monde de campagne. Attendez-vous à de nombreuses surprises dans les pages qui suivent, même si vous connaissez déjà beaucoup de choses sur cet artefact.

La version que vous allez lire n'est pas celle officielle de Skipp Williams parue en 1996 sous le titre « The Rod of Seven parts » car elle est adaptée pour la version 3.5 de Donjons & Dragons. Ce travail ne vise en aucun cas à nuire aux droits d'auteur attachés à l'œuvre originale mais de permettre à de nombreux joueurs de vivre cette longue quête qui n'est plus éditée. Quelques modifications mineures ont été apportées à certains scénarii sans pour autant en dénaturer l'esprit.

Quoiqu'il en soit, je vous souhaite de vivre une fabuleuse épopée dont vous vous souviendrez longtemps.

Jaffar, la vieille liche.





La passerelle

Eudora, une sage qui a depuis peu contracté le virus de l'aventure, a retrouvé le premier segment du Sceptre. Ses efforts ont toutefois attiré l'attention de la Reine du Chaos et les mercenaires qu'elle avait embauchés pour l'aider se sont tous fait occire. Eudora a dédié sa vie à la recherche de l'artefact, mais elle sait désormais qu'elle n'y survivra pas. Cette terrible révélation, alliée au péril constant qui est le sien depuis plusieurs jours, a eu un effet très négatif sur sa santé fragile et lui a fait perdre la raison.

Résumé de l'aventure

Cette mini aventure n'est en fait qu'une unique rencontre qui se déroule sur une passerelle perdue au milieu de nulle part (encore qu'Eudora erre désormais au hasard et qu'il soit possible de la rencontrer à peu près n'importe où). Voici plusieurs raisons pouvant mener les personnages jusqu'à la passerelle

- Nos héros passent dans la région par hasard, peut-être en revenant de leur dernière aventure, et se retrouvent soudain en un lieu qui ne leur est pas familier. Sans doute ont-ils pris un mauvais embranchement, car le chemin emprunté actuellement ne leur dit rien. Un repère qu'ils connaissent bien (une montagne, une cité, l'océan, etc.) est toutefois visible à l'horizon. Ils ne sont donc pas perdus mais ont dévié de leur trajectoire de plusieurs kilomètres et il leur faudra des heures pour rentrer.
- Les PJ entendent des rumeurs faisant état d'étranges araignées qui infestent la région. Ces créatures attaquent tout ce qui bouge puis semblent s'évanouir dans les airs. On leur offre 2000 po (ou un montant qui vous semble plus en relation avec les primes généralement proposées dans votre campagne) pour chaque monstre tué.
- Les personnages sont engagés par l'un des parents d'Eudora, qui leur demande de la retrouver.

Les environs de la passerelle

Eudora a choisi la passerelle comme refuge contre les araignées-démons qui la traquent sans relâche. Elle croit, à tort, que les tanar'ris ne peuvent pas l'atteindre tant qu'elle reste au beau milieu du cours d'eau.

La passerelle est en bois et une rambarde basse la longe sur toute sa longueur. Elle ne fait qu'une soixantaine de centimètres de large et il n'est pas prévu que l'on y passe à cheval (il est toutefois possible de tirer sa monture derrière soi). Quiconque veut traverser sans descendre de selle doit réussir un test de compétence (équitation) à -4. Si le jet est raté, le cheval refuse de poser le sabot sur la passerelle tant que le personnage n'a pas mis pied à terre. Bien évidemment, on ne peut traverser à deux de front.

La passerelle est solide, mais son étroitesse impose un malus de -3 aux jets d'initiative et annule les bonus de Dextérité à la CA (les créature de petite taille ne subissent pas ce handicap, pas pli d'ailleurs que les araignées-démons, solidement installées sur leurs huit pattes). Au cours d'un combat se déroulant sur la passerelle, un personnage qui est jeté à terre (renversé, affecté par un sort de Glisse, etc.), doit réussir un jet d'Équilibre DD15 ou tomber dans l'eau.

Le cours d'eau est trop profond (environ 6 m en son milieu) pour être traversé à gué ou à dos de cheval, mais il est possible de le franchir à la nage sur un test de compétence réussi (natation - DD17). Le courant est trop violent pour ceux qui ne savent pas nager et ont l'habitude de barboter. Comme les personnages qui tombent à l'eau, ceux qui ratent leur test de natation sont emportés par le courant en direction du sud. Chaque round, ils parcourent plusieurs mètres vers l'aval et risquent la noyade. À la fin de chaque round, ils doivent réussir un jet de compétence (Natation - DD15) ou commencer à se noyer.

Les berges du cours d'eau, boueuses et glissantes, diminuent d'un tiers la vitesse de déplacement des créatures qui y évoluent (elles subissent également un handicap de -2 à l'initiative).

Les gros arbres qui poussent sur les berges sont des chênes dont le tronc fait près d'un mètre de diamètre. Les branches principales sont situées à quelque 4 m du sol et sont assez larges pour qu'il soit possible d'y grimper et de combattre dans les mêmes conditions que sur la passerelle (les branches plus petites peuvent servir de prises). Les petits arbres sont des saules auxquels il est impossible de monter.





Araignée du soir, désespoir

A lire aux joueurs

Le petit sentier que vous suivez ne reste jamais droit plus de quelques dizaines de mètres. Les nombreux promontoirs rocheux et autres bosquets pourraient cacher à peu près n'importe quoi.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, demandez à vos joueurs quelle est la disposition de leur groupe. Laissez-leur tout le temps nécessaire pour prendre les précautions qu'ils pourraient juger utiles.

Soudain, le chemin tourne à angle droit et plonge vers une petite rivière aux berges couvertes de roseaux. Saules et chênes se dressent à quelques mètres des rives. À une centaine de mètres de vous, le sentier aboutit à une étroite passerelle qui traverse le cours d'eau. Un humanoïde aux longs cheveux blancs et sales est assis au beau milieu de cette passerelle et regarde l'eau d'un air pensif. La créature chante une mélodie populaire d'une voix enfantine; peut-être essaye-t-elle de communiquer avec les poissons.



La créature en question n'est autre qu'Eudora, mais de loin, les personnages n'ont aucune chance de remarquer qu'il s'agit d'une humaine d'âge avancé. Eudora ignore leur présence tant qu'ils ne se font pas remarquer. Par contre, plusieurs kakkhus, arrivés tout récemment, ont eu le temps de se cacher dans les chênes qui bordent la rivière de part et d'autre de la passerelle. Eux sont au courant de la présence des PJ mais ne savent pas quoi faire à leur sujet. Pour le moment, ils restent tapis et les observent.

Si les PJ attirent l'attention d'Eudora (par exemple en criant), elle se lève et leur fait de grands signes de la main. "Bien le bonjour, gentes dames et gentils damoiseaux, hurle-t-elle en retour. Les agents de la reine sont partout, et vous feriez bien de me rejoindre sur ce sanctuaire qu'offre la rivière. Êtes-vous blessés? Ne craignez rien, ma baguette aura tôt fait de vous soigner." Quand elle se lève, les PJ voient qu'il s'agit d'une vieille femme. Le sanctuaire dont elle parle n'est autre que la passerelle.

Si nos héros prennent leur temps, Eudora leur fait signe de se hâter. Les deux kakkhus situés dans les arbres de l'ouest déroulent chacun un globe gluant auquel ils impriment un mouvement de balancier pour attraper leur proie, tandis que ceux qui se trouvent dans les chênes de l'est tirent des fils qu'ils accrochent aux arbres de l'autre rive. Eudora ne remarque rien, et les PJ non plus (à moins que l'un d'eux ait jeté un sort de détection de l'invisibilité). Tant que nos héros n'interviennent pas, les kakkhus restent cachés et tentent de saisir Eudora dans leurs toiles. S'ils y parviennent, ils l'attirent dans les arbres de la berge occidentale et essaient de la paralyser avec leur venin. Si cela fonctionne, il leur faut 2 rounds pour l'embobiner dans un cocon de toile. Puis ils se téléportent vers le Marais Putride avec Eudora et le premier segment du Sceptre.

Si les personnages s'avancent sur la passerelle, l'un des kakkhus utilise son pouvoir de ténèbres, tandis que les autres attaquent avec leurs toiles. Si les PJ parviennent à éviter les toiles ou à les trancher, les araignées-démons quittent leurs arbres et se ruent à l'assaut. Elles peuvent traverser la rivière au-dessus de la passerelle (à l'aide des câbles qu'elles ont tendus) et sont également capables de combattre dans cette position, la tête en bas. Si nos héros agissent de manière totalement inattendue (par exemple en attaquant Eudora), deux kakkhus se jettent sur la vieille femme, tandis que les autres attaquent les PJ.





Le bestiaire

Araignée Démon Kakkuhu

Les kakkhus pèsent environ 150 kg et sont les plus faibles et les moins intelligentes des araignées démons. Leur corps d'araignée est boursoufflé, leur tête de loup sale et galeuse. Ce sont des monstres assoiffés de sang, capables de communiquer entre eux par des échanges de grognements et de hurlements. Leurs supérieurs peuvent leur donner des ordres par télépathie.

Extérieur de Taille M (Chaotique Mauvais)

DV: 4d8+4 (Moyenne 22)

Initiative: +2 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m/ 4 cases]

CA: 18 (+2 Dex, +6 naturelle)

Attaque: Morsure +6 mêlée

Dommages: Morsure 1d6+1 & poison

Espace occupé: 1m50 x 1m50 / 1m50

Attaques spéciales: Magie profane, poison, Toile, Appel de démons

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 10/argent, RM 8, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +5, Ref +6, Vol +4

Caractéristiques: For 12, Dex 15, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11

Compétences: Escalade +7, Discrétion +15, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +7, Détection +6

Dons: arme de prédilection (Morsure)

Climat /Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: Groupe (2-5), meute (6-11), horde (10-20)

Facteur de puissance : 7

Trésor: aucun

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible : 5-7 DV (Taille M); 8-12 DV (Taille G)

Combat : lorsqu'on ne leur donne pas d'ordres, ils se comportent comme des araignées géantes et passent leur temps à attendre les proies. Ils sont capables de s'aplatir au sol et de se fondre dans le paysage, aidés en cela par leur coloration naturelle. Comme cela est décrit plus haut, les kakkhus sont capables de produire des fils qui leur permettent à se déplacer, mais il leur est également possible de générer une boule gluante grosse comme le poing. Leur tactique habituelle consiste à se percher au-dessus d'un passage et à laisser descendre cette boule au bout d'un fil invisible. Dès qu'une proie potentielle arrive, ils impriment un mouvement de balancier à leur ligne et l'objet colle aussitôt à la première créature qu'ils touchent. Les kakkhus sont capables de remonter leur proie car le fil peut supporter un poids de 500 kg avant de se rompre, mais il est également possible de le trancher ou de le brûler. Les kakkhus eux-mêmes étant moins forts que leur câble, ils ne peuvent remonter une proie excédant les 250 kg.

Pouvoirs magiques: à volonté—*Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui) Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 4 (sauvegarde DD 10 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 13); effet initial et secondaire perte temporaire 1d6 pts de force.

Toile (Ex): 8 fois par jour, le kakkuhu peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort Toile d'Araignée, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des fils empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 13 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Globe collant: un kakkuhu peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Il peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

Télépathie (Su): le kakkuhu peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m

Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un spithrikuhu peut tenter d'appeler 1d8 kakkuhu avec 35% chance de succès.

Compétences: La couleur des kakkhus leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.





Eudora – Devin Niveau 5 / Expert Niveau 10

Humaine

Dés de vie : 5d4 + 10d6 (56 pv)

Initiative : -1 (-1dex)

Vitesse : 10

CA : 12 (-1 Dex, +3 bracelets)

Attaque : Bâton magique +8/+3

Domage : Bâton 1d6

Attaque spéciale : Sortilèges

Jet de sauvegarde: Ref +3, Vig +4, Vol +14

Caractéristiques : For 8, Dex 9, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 14

Compétences : Alchimie +11, Concentration +5 , Connaissance des sorts +9, Profession Bibliothécaire +9, Fouille +7, Déplacement silencieux : +1, Equitation +1

Décryptage +11, Utilisation d'objets magiques : +14, Connaissance historique +18, Scrutation +11, Connaissance Religieuse +15, Diplomatie +12 (+2), Connaissance Mystère +12, Langage secret +12, Artisanat Enluminure +13, Artisanat Reliure +14

Langues : Chondathan, Illuskan, Nain, Elfe, Géant, Abyssal, Infernal, Céleste

Dons : Ecole renforcée divination, Extension de durée, Absence de composantes, Maîtrise des sorts, Discourt séduisant

Alignement : Loyal bon

Équipement magique : premier morceau du sceptre

Livre de sorts de voyage : Niveau 0 : détection du poison, hébètement, nettoyage, rayon de givre, Lecture de la magie, signature magique, ouverture /fermeture , Niveau 1 : Compréhension des Langues, Coup au but, Détection des Morts vivants, détection des passages secrets, Identification, charme personne, projectile magique. Niveau 2 : Invisibilité, Localisation d'objets, détection de l'invisible, Flou, sphère de feu, rapetissement, Niveau 3 Clairaudience, Don des Langues, boule de feu, Texte illusoire, Dissipation de la magie.

Sorts par jour : N0=4 / N1=4 / N2=4 / N3=1

FP : 8

Conclusion

Si Eudora survit au combat ou si les personnages la ramènent à la vie, elle peut s'avérer utile bien qu'ayant totalement perdu la raison. A moins qu'on ne la soigne, elle passe son temps à chanter à mi-voix ou à serrer les bras autour de son corps en restant silencieuse. Si quelqu'un l'encourage à parler, elle le fait comme une fillette joueuse, mais parsème son discours enfantin de références involontaires à la Reine du Chaos. Elle est incapable de répondre directement à une question posée et change souvent de sujet

- "Je déteste les chiens. Ils ont des crocs acérés et venimeux."
- "Vous aimez les araignées? Moi, pas!"
- "Méfiez-vous de la reine. Elle cherche ce qui a été perdu et morcelé."
- "De quoi sont faits les nuages?"
- "J'avais un bâton qui a été cassé puis réparé."

Il n'est pas plus aisé de questionner Eudora à l'aide d'un sort de communication avec les morts. Elle peut être soignée par un sort de guérison. Si les personnages lui en font bénéficier, elle a perdu tout désir de réunir les morceaux du Sceptre mais peut leur raconter l'histoire de l'artefact et leur décrire quels sont ses pouvoirs mineurs (ceux des divers segments). Elle ne connaît pas les autres pouvoirs du Sceptre, ni ses effets secondaires, et ne peut qu'émettre quelques spéculations. Elle ignore que Miska est immunisé contre l'influence loyale du sceptre et que le simple fait d'utiliser l'artefact suffit à alerter la Reine du Chaos. Elle sait que les vaatis ont créé le Sceptre mais ignore quasiment tout d'eux. Elle ne sait pas non plus où peuvent se trouver les autres segments du Sceptre aux Sept Morceaux.

