# Les Fantômes d'Aniel

Une aventure pour 4 joueurs de niveau 5 à 7

CREDITS

Traduction/Adaptation: Baron.zéro
Relecture: Freya Haukursdottr
Conception Graphique: Wizards of the Coast

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.**
**Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc.**
**Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.**

## Introduction:

L'aventure intitulée **Les fantômes d'Aniel** commence alors que les personnages sont embauchés pour trouver une explication à la subite rupture de contact avec les habitants du village d'aniel.

## Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maitre de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de régles de D&D: le manuel des joueurs, le guide du maitre et le manuel des monstres volume 1.
Les caractéristiques des monstres et PNJ peuvent être retrouver dans l'annexe.

## Synopsis:

**Aniel** est un hameau forestier du peuple elfe qui se trouve dans les profondeurs du **Bois de l'araignée**, sur les terres du royaume d'**Albonie** . Comme beaucoup de communauté elfe celui-ci évite au maximum les contacts avec l'extérieur, et plus particuliérement avec les humains. Cependant, depuis une semaine environ, tout contact avec aniel a complétement cessé. Aucun des elfes qui y réside habituellement et qui accepte d'avoir un contact même sporadique avec les hommes n'a été aperçu ni fait entendre parler de lui. Le groupe des joueurs sera amené à enqueter sur les rumeurs d'abandon du village par sa population, mais aussi sur les étranges et terribles choses qui semblent s'y dérouler, tel que des murmures, des appels au secour étouffés ou encore des objets qui se déplacent seuls. Il semblerait donc que le village elfe soit hanté.

Bien que les humains des villages proche soient trop effrayés à l'idée de s'aventurer dans les bois, ils sont conscients que quelque chose doit être fait de crainte que la situation n'empire et ne les affecte eux aussi.
Si le village est réellement hanté, les fantômes doivent être rendus au repos éternel et la source du mal éliminée.
Il s'agira également de savoir si le drame qui a mené à la chute d'Aniel peut affecter les villages humains.

## Accroches:

Les personnages peuvent être amenés dans cette aventure de nombreuses façons. La plus simple prendra la forme d'un appel à l'aide de la part des maires des villages qui se trouvent proches de la forêt (**Pontcaric** ou **Norham** fera très bien l'affaire).

Ils peuvent aussi être de passage dans la région et entendre des rumeurs à propos d'un village elfe hanté, ils réalisent alors que la zone peut être en danger et proposer spontanément leur aide aux habitants.

Ils peuvent être en voyage à travers la forêt vers une autre destination et tomber par hasard sur le village. Le fait qu'il semble totalement abandonné offre un mystére que beaucoup d'aventuriers s'empresseront de vouloir résoudre.

Finalement, un Pj elfe ou demi-elfe peut avoir de la famille ou des amis qui habitent le village et décider d'enqueter sur les événements.

## Un peu d'histoire pour le MJ:

Le village d'aniel est la demeure d'un elfe nommé **Navae**, un étudiant des arts occultes. Navae était fasciné par une gemme magique nommée **Galadiir**, possession de **Revan**, plus grand mage d'aniel et accessoirement professeur du premier. La fascination de navae pour les secrets contenus dans la gemme devint obsession lorsqu'il découvrit que le galadiir avait été gagné lors d'une bataille contre les terribles **Drows, les elfes noirs**.

Navae nourrissait un interet morbide pour les elfes noirs depuis le temps où il avait entendu des histoires à leur sujet dans leur enfance.

Il brulat alors du désir de posséder la gemme et d'en percer les secrets, mais son professeur l'avertit de ne pas jouer avec des forces qui le dépassaient, puis voyant son obstination le chassa et lui ordonna de méditer un temps sur son comportement.

Alors en secret navae commenca a rechercher un savoir interdit, il devint un fidéle adorateur de la déesse araignée **Lloth**, et obtint d'elle un puissant pouvoir, celui de controler les araignées.
La déesse lui envoya ensuite des réves de grandeur où il était un grand et puissant Théurge Mystique contrôlant le monde entier.

Il décida que le premier pas vers ce futur prestigieux passé par la possession du galadiir. Ainsi une nuit il s'introduisit dans la demeure de son ancien maitre pour le lui dérober. Malheureusement pour navae, un chasseur nommé **Tarien** remarqua son comportement suspect et le pris en filature. Il surprit navae alors qu'il avait la main sur la gemme, réveillant revan au passage. Dans la bataille qui suivit, revan fut piqué par une araignée de phase et mortellement empoisonné, mais navae fut également blessé à mort par une des fléches de tarien. Serrant la gemme magique dans sa main ensanglantée, navae lança une malédiction. *Je m'enfonce dans la mort, mais où je me rends, vous me rejoindrez tous bientôt.* Le galadiir rayonna de pouvoir et navae expira son dernier souffle. Tarien tenta de venir en aide à revan, mais il était déjà trop tard pour lui sauver la vie. Son peuple enterra revan avec les honneurs, tandis que le corps du traitre navae fut brulé et ses cendres dispersées aux quatres vents.

Trois jours plus tard, les habitants sentirent que quelque chose ne tournait pas rond, le monde était devenu gris et sans vie et ils étaient incapables de toucher quoique ce soit. Ils découvrirent alors qu'ils étaient coincés sur le plan éthéré, incapables de toucher ou de communiquer avec le monde physique. Navae réapparut alors sous la forme d'un fantôme, utilisant ses pouvoirs magiques et ses seides araignées pour terroriser les villageois incapables d'appeler à l'aide. Ils essayérent lorsque des visiteurs arrivérent à aniel, mais navae les chassa en les effrayant.

Ils tentérent ensuite une attaque directe contre le fantome, mais de tous les attaquants, seul tarien revint sérieusement blessé. Le chasseur réussit finalement à tuer navae mais ce dernier réapparut simplement quelques jours plus tard, plus puissant que jamais. Maintenant, le seul espoir pour les elfes d'aniel est que quelqu'un vienne à leur secours.

## Aniel:

Type: Hameau  Alignement: CB
Limite financiére: 100 Piéces d'or
Maximum financier: 750 Piéces d'or
Population: 150 (146 elfes, 4 demi-elfes)
Autorités: Tarien, elfe, rôdeur 3 ;Revan, elfe, mage 6 (mort)
Notes: Aniel est une petite communauté elfe des profondeurs de la forêt du bois de l'araignée. Les maisons sont baties sur le sol où dans les branches des arbres d'une façon harmonieuse avec l'environnement. Il y a une trentaine d'habitations étendues sur la zone. Plusieurs des plus puissants personnages d'aniel sont récemment décédés par la faute de navae.

## Rencontres dans la forêt:

Les personnages sont susceptibles de rencontrer de dangereuses créatures lorsqu'ils traversent la forêt vers le village. Les bois sont remplis d'animaux sauvages et les chasseurs elfes maintenaient normalement les créatures dangereuses à distance. Il faut aux aventuriers environ huit heures pour atteindre aniel et il y a 10% de chance qu'ils fassent une rencontre pour chaque heure passée à voyager dans les bois. Si une telle rencontre se produit, faites un jet sur la table ci-dessous pour déterminer ce qui arrive aux héros

| D10 | Rencontre | Nombre | FP |
|---|---|---|---|
| 1 | Ours Sanguinaire | 1 | 7 |
| 2 | Ettercap | 2 | 4 |
| 3 | Harpie | 2 | 4 |
| 4 | Ours-hibou | 2 | 4 |
| 5 | Ankheg | 3 | 3 |
| 6 | Worgs | 8 | 2 |
| 7 | Manticore | 1 | 5 |
| 8 | Troll des bois | 2 | 4 |
| 9 | Gobelins | 15 | |
| 10 | Elfe éthéré * | 1 | / |

*Cette rencontre indique qu'un des habitants d'aniel a repéré les personnages dans la forêt et les suit, essayant d'entrer en contact avec eux et réclamant leur aide. Si les personnages sont capables de détecter l'elfe, référez vous à la rencontre suivantes pour connaître la marche à suivre concernant ce qu'il peut leur apprendre concernant la situation actuelle de son village.

## C'est quoi toutes ces araignées !!!

les rencontres suivantes prennent place dans le village d'aniel, vous êtes bien sur libre d'en supprimer ou d'en  rajouter d'autres de votre cru.

## Les elfes d'aniel:

lorsque les personnages arrivent à aniel, ils trouvent le village apparemment entiérement désert et aucune indication sur ce qui a pu arriver aux gens qui vivaient ici.
Le seul fait troublant dans ce village est la présence en nombre anormal d'araignées de toutes formes et tailles, leurs toiles emcombrant le paysage et s'étirant d'arbre en arbre. À par ça, les maisons et objets personnels n'ont pas été dérangés. Il n'y a pas de corps ni de signe de violence, mais il n'y a pas non plus signe d'une vie civilisée depuis au moins une semaine. Une jet réussi de fouille (DD20) permet de découvrir une tombe relativement récente.
Il s'agit de la sépulture de revan. Son corps porte encore la trace de la morsure de l'araignée de phase qui a eu raison de lui.
En fait les habitants ne sont partis nulle part. Ils sont tout autour des personnages, mais invisibles et incorporels. Si les héros ont un moyen de détecter les créatures éthérées (comme les sorts Voir l'invisible ou Vision véritable) et l'utilisent, ils peuvent voir et entendre les elfes autour d'eux.
Ces derniers réalisent bientôt qu'un ou plusieurs des Pj peuvent les voir et entament le dialogue en langage commun et en elfique, réclamant de l'aide.
Il faut aux elfes environ une quizaine de minutes pour se rassembler et donner les informations décrites au début du scénario. Un Pj peut accélérer ce processus s'il réussit un jet de Diplomatie (DD 15). si le test est un succés, les elfes se calment et se réunissent en deux tour.
Quand les esprits se sont calmés, tarien avance vers eux et leur explique la situation. Il leur raconte l'histoire de son point de vue et leur explique aussi qu'il pense que le galadiir peut ramener les elfes dans le plan matériel et offrir le repos à navae. Cependant les elfes sont incapable de récupérer la gemme eux même à partir du plan éthérée. Cette derniére est en effet enfermée dans un coffret protégé dans la maison de revan. Si les Pj le demandent, tarien peut montrer au groupe l'emplacement de la maison du mage, mais il ne peut désamorcer le piége.

### Attaque arachnide:

Peu de temps aprés l'arrivée des Pj dans le village, navae commencera à les harceler avec des manifestations fantomatiques et quelques frappes inopinées. Le fantôme utilise ses capacités télékinésiques pour faire claquer les portes et les fenetres, faire bouger et voler des objets, voir pousser des héros qui se trouveraient dans les hauteurs (les maisons des elfes sont perchées à neuf métres de haut) Navae peut toujours utiliser son pouvoir de contrôle des araignées et n'hésite pas à lancer de petits groupes d'arachnides géants sur les héros pour les tester.
Si vos joueurs s'en sortent vraiment bien face aux araignées classiques, le fantome invoquera un monstre bien plus dangereux, une terrible araignée d'enfer au corps embrasé.
Le but de navae est d'éliminer les personnages à l'exception de l'un d'entre eux qu'il espére posséder afin de récupérer la gemme. En dernier recours, il apparaitra et se présentera comme un des habitants du village qui souhaite les aider à récupérer la gemme dans l'atelier de revan, se faisant passer pour l'un de ses anciens apprentis.

### La tromperie de Navae:

Si les personnages ne peuvent lier contact avec le peuple fantome et n'ont aucun moyen de voir dans l'éther, navae utilise sa capacité à se manifester pour leur apparaitre. Il leur raconte alors l'histoire de la malédiction du village en ommettant qu'il en est responsable, puis leur déclare qu'une gemme située dans la demeure du mage du village peut sauver tout le village si le héros peuvent la lui ramener.
Navae sait que la pierre est dans un bureau fermé par un sort mais n'est pas au courant du piége de feu placé sur le coffret qui contient l'objet. Il demande donc aux Pj de lui ramener la gemme puis dans un gemissement lugubre commence à disparaitre, leur demandant de faire vite. Il prend ensuite les Pj en filature et essaie de posséder celui qui récupére le galadiir.

### Chez Revan:

Vous l'aurez compris, la solution à toute cette histoire se trouve dans l'utilisation du galadiir, la gemme magique que navae convoite de toute son âme. Aprés la mort de revan, les elfes du village ont placé la pierre dans un coffret en bois puis lancé un sort de piége de feu (1D4+7 points de dommage) grace à l'un des parchemins du mage.
Ils ont ensuite placé le coffret dans l'étude du mage et l'ont scéllé avec un verrou magique. Plusieurs des elfes du village savent où est la pierre mais ne savent pas à quoi elle sert.
La demeure de revan est construite autour d'un tronc d'arbre prés du centre du village, à environ six métres du sol. Un escalier en spirale s'enroule autour de l'arbre et méne à la maison. L'intérieur comporte une chambre, un salon et plusieurs laboratoires et bibliothéques. Le cabinet où est enfermé les galadiir peut être trouvé dans la seconde piéce. En plus de la gemme, les Pj peuvent trouver cinq parchemins de sort de niveau 7 (au choix du Mj). Le DD pour casser la porte du cabinet est de 28 avec le verrou magique en place et crocheter la serrure a une DD de 30 (tarien a la clef sur lui, sur le plan éthérée!!)
Navae garde un oeil sur les personnages et les suit partout dans la maison. Dés que l'un des aventuriers a la boite qui contient le galadiir entre les mains, il tente de prendre possession de son corps et ordonne une nouvelle attaque à toutes les araignées qui rodent dans le village (faites intervenir un **Drider** si vous le souhaitez pour donner un peu de piment à cette fin de scénario).
Si il réussit sa possession, il lance aussitôt sur lui même les sorts de **Sanctuaire et Hate** puis fuit la zone le plus vite possible.
Si il ne parvient pas à posséder un des joueur, il attaque au coté de ses araignées pour éliminer le groupe, puis s'il y arrive attendre patiemment qu'un autre visiteur se présente au village.
Si vos joueurs ont déjà des suivants ou des porteurs avec eux, navae peut essayer de prendre possession du corps de l'un de ses individus au lieu de s'attaquer aux héros (cette solution est préférable si vous ne voulez froisser aucun de vos joueurs en tuant son personnage)
Une fois qu'il est certain d'avoir semé ses poursuivants, navae ouvre la boite, sans se soucier du piége. Il utilise alors le dernier souhait contenu dans la gemme pour transformer le corps possédé en son propre corps. Il abandonne ensuite aniel et les héros à leur sort.

### Conclusion:

Si les aventuriers éliminent navae et utilisent le galadiir pour ramener les elfes d'aniel sur le plan matériel, ils recoivent la gratitude des elfes qui leur offrent le galadiir en cadeau (la gemme n'a plus de pouvoir, mais posséde encore une valeur de 8000 piéces d'or), et donnent une féte en leur honneur.
Si les Pj trouvent un autre moyen de sauver les elfes sans utiliser le dernier souhait, ils peuvent l'utiliser comme bon leur semble.
Si navae réussit sa possession et utilise le galadiir pour la rendre permanente, les héros ont alors un grand challenge à relever. Ils doivent trouver un autre moyen de ramener les habitants d'aniel à la réalité (le mage Ulric pourrait les y aider !!!).
Ils pourront aussi se lancer à la poursuire de navae, qui pourrait devenir l'un de leur adversaire récurrent dans le futur.

### Annexe: caractéristiques des monstres et PNJ

### Le Galadiir

la pierre appelé galadiir est une magnifique opale noire lisse sertie dans un enrobage d'or d'une valeur de 8000 piéces d'or.
Cependant sa valeur actuelle est bien plus grande, en effet c'est une ancienne relique gagnée sur les drows il y a bien longtemps.
Le galadiir est une gemme des trois souhaits (idem qu'un anneau des trois souhaits).
Un souhait a été utilisé pour vaincre les elfes noirs, navae a utilisé le second pour lancer sa malédiction, et les Pj auront peut être la possibilité d'utiliser le dernier pour sauver les elfes.

**Araignée géante:** page 205 du BM vol.1, jusque taille gigantesque FP 7

**Araignée d'enfer:** Elémentaire de taille G (Extraplanaire, Feu), Dés de vie: 14d8 (119Pv), Initiative +7, Vitesse de déplacement: 10m, CA 22 (-1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), Attaques: +14 en mélée (2d6+7 + venin), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +12, Vig +8, Vol +6,
Spécial: Vision dans le noir (18métres), Immunité au feu, vulnérabilité au froid
Caractéristiques: For 20,Dex 16, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11, FP:7
Compétences: Détection +6, Perception auditive +6, Saut +9, Escalade +13, Se cacher +8
Don: Attaques refléxes, Toile de feu, Esquive, Vigilance, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Attaque éclair.

**Toile de feu (Ex)** Les araignées d'enfer peuvent lancer une toile enflammée 8 fois par jour. Cet attaque est similaire à une attaque avec arme de jet avec une portée maximale de 30 métres. La toile maintient sa victime en place, l'empéchant de se déplacer. À la fin de chaque assaut de l'araignée, la toile inflige 2d6 points de dégâts de feu à sa victime.
Une victime entoilée peut se libérer en réssissant un test de

Force (DD25) ou d'évasion (DD21). La toile a 12 Pv et une résistance de 5. si la toile subit au moins 5 points de dégâts de froid, elle devient dure et brillante, abaissant les DD pour se libérer à 20 et 16

**Drider:** page 76 du BM vol.1 FP 7

**Navae,** le mage fantôme: Ensorceleur 4 / prêtre 1