

# DUNGEONS & DRAGONS

## L'AMULETTE DU MAGE

### Une accroche pour 5 joueurs de niveau 1

Développement 3,5:

Texte original:

Relecture:

Conception graphique:

#### CREDITS

BaronZéro

Clark Peterson and Bill Webb

Freya Haukursdóttir

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 Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**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.**

#### Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Bestiaire Monstrueux. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1.

#### Introduction

L'Amulette du Mage est une courte aventure pour 6 personnages nouvellement créés. Cette aventure tourne autour de Corian, un jeune sorcier de Serdilène. Encore apprenti, Corian a découvert une lettre écrite par un confrère nommé Eralion, où ce dernier décrit sa tentative avortée de devenir une liche. Une mystérieuse amulette portant d'étranges marques accompagnait la lettre. Rejoint par de nouveaux compagnons (les Pjs), Corian se lance alors à la recherche du donjon d'Eralion et de son supposé trésor sans protection. Mais Corian n'est pas le seul à désirer découvrir les mystères du destin d'Eralion. Des forces obscures sont à l'oeuvre, et rien ne pourra les arrêter dans leur tentative d'obtenir l'Amulette du Mage. L'aventure elle-même couvre le voyage de Corian et de ses camarades sur la route qui les mènera du village de Reme jusque dans les Collines Blondes, le site supposé du donjon d'Eralion. L'aventure culminera par une embuscade avec la nemesis de Corian, Vortigern qui essaiera de prendre l'amulette par la force. L'aventure reste relativement dirigiste pour faciliter le travail du Mj, vous pouvez néanmoins rajouter des péripéties sur la route. Il conviendra que l'un des joueurs crée un magicien qui représentera Corian et de lui donner les informations supplémentaires fournies en fin de scénario. Vous veillerez à ce qu'il garde ces informations pour lui, tout du moins en début de partie.

#### Background

Il y a longtemps, avant le Chatiment Divin, Eralion était un mage bon et serviable. Il était dévoué envers son patron divin, un dieu de la magie rigide mais juste. Puis vint le Chatiment, alors Eralion fuit vers les presqu'îles de Corveron nouvellement créées. Le temps passa encore et l'ombre de la mort tomba sur le vieux mage, lui faisant prendre conscience de sa propre mortalité. Son coeur jadis si généreux commença à s'assombrir et son désir de vaincre la mort se fit de plus en plus grand à chaque jour qui passait. Il commença alors à chercher un moyen de prolonger sa vie déclinante. Après moults recherches il entendit parler de la Fontaine de Jouvence, un artefact légendaire situé sur un dominion divin dans la Mer Australe, mais il n'osa pas pénétrer dans les plans, ne possédant pas la puissance des mages d'antan. Finalement, il se tourna vers Orcus, le seigneur démon des morts-vivants,

l'implorant de lui offrir le secret de la non-vie, le secret pour devenir une liche. Orcus savait qu'Eralion ne possédait pas un pouvoir suffisant pour compléter les rituels, car Eralion avait été obligé d'utiliser des parchemins pour le contacter dans son palais d'ossements des Abysses. Orcus, souriant cruellement, promit le secret de la lichéfaction à Eralion. Mais ce secret avait un prix.

Orcus demanda à Eralion de lui offrir son ombre. 'Un prix négligeable' murmura Orcus depuis les Abysses. 'Quelque chose dont tu n'auras plus besoin après le rituel, une fois que les ténèbres seront devenues ta demeure et ta vie éternelle'.

Eralion crut le seigneur démon, il étudia le rituel qu'Orcus lui enseigna et finalement se rendit dans la ville de Reme pour acquérir plusieurs objets nécessaires à la création de son phylactère.

Une fois en possession de tout le nécessaire à sa transformation, il envoya une lettre à son ami Feriblan le fou ou il discutait de ses recherches sur la lichéfaction de manière universitaire. Feriblan, connu pour ses pertes de mémoire ne lut jamais la lettre et l'égarait ainsi que l'objet qui l'accompagnait.

Eralion rentra dans son donjon et s'enferma dans son laboratoire. Il commença alors le rituel, protégé par des zombies offerts par le seigneur démon lui-même.

Comme il prononçait les mots de pouvoir erroné et avalait la potion de transformation, il réalisa que le démon l'avait trompé. Il sentit son essence vitale lui échapper, se transformant en une Ombre à la solde du Prince-démon.

Eralion devint le serviteur inconscient d'Orcus, piégé dans son propre donjon, attendant, oublié du monde.

Vingt ans plus tard, un jeune apprenti sorcier nommé Corian entendit parler d'Eralion accidentellement. Durant les derniers jours de son apprentissage chez son oncle, Corian et son maître entreprirent un voyage vers la librairie de Feriblan le fou, dans la ville de Reme.

Corian n'avait jamais apprécié les voyages jusque Reme, principalement car il était forcé de parler avec Vortigern, l'apprenti de Feriblan et avec son animal familier, un corbeau nommé 'Griffe'.

Heureusement pour lui, il réussit à éviter Vortigern cette fois-ci. Alors qu'il lisait des documents sans importance dans un salon isolé, Corian découvrit une note agrafée au dos de l'un d'entre eux.

Quelle ne fut pas sa surprise en suivant les indications d'ouvrir un compartiment secret contenant un parchemin et un étrange objet enrobé dans un bout de tissu soyeux.

Bien sûr le parchemin était celui qu'Eralion avait envoyé à Feriblan à sa dernière visite et l'objet était une amulette à la forme inconnue.

Les actions de Corian n'étaient cependant pas passées inaperçues.

Vortigern était rapidement devenu un mage de grand pouvoir, déchargeant Feriblan de nombreuses tâches en échange d'un accès illimité à sa légendaire bibliothèque. Au travers de ses lectures dans des tomes moisis et des livres oubliés, Vortigern découvrit le moyen d'invoquer un diabolin depuis les neuf enfers.

Sacrifiant le familier qu'il avait invoqué pour lui-même,

Vortigern invoqua la petite créature démoniaque pour qu'elle agisse comme son propre familier. Le diabolin prit la forme du familier sacrifié, un corbeau, afin de ne pas éveiller la suspicion.

C'est sous cette forme donc que le diabolin surprit Corian en train de découvrir l'amulette et le parchemin.

Griffe rapporta sa découverte à son maître, bien qu'il ne put lui dire le contenu du message.

À la fin de son apprentissage, Corian retourna voir Feriblan, prenant le risque de le questionner sur Eralion.

"Eralion! Une liche?!" s'exclama le vieux mage. "La magie requise pour entreprendre une telle métamorphose était loin d'être à sa portée." Feriblan raconta ensuite à Corian que le donjon d'Eralion se trouvait dans les Collines Blondes, il lui fit également part du baton de pouvoir en possession d'Eralion ainsi que des nombreux livres de sorts et objets de valeur.

Corian quitta le vieux mage déterminé à trouver la tour d'Eralion et les objets qu'elle renferme. De plus si Eralion n'était pas une liche, le trésor était sûrement sans protection.

Mais les actions de Corian n'étaient une fois de plus passées inaperçues. Vortigern ordonna à son familier de surveiller le vieux mage et Corian s'ils se rencontraient de nouveau. Une fois renseigné par celui-ci, il fit rapidement le lien entre la visite de Corian, la lettre et l'objet. Afin de conforter ses soupçons, Vortigern demanda à Griffe de consulter son patron démoniaque, Dispat, qui confirma que l'amulette en possession de Corian était liée au donjon d'Eralion.

Après s'être équipé pour son voyage vers les Collines Blondes, Corian se rendit dans une taverne locale, La Strige Affamée, où il avait cloué une demande d'aide pour son expédition. Il promettait une division à part égale de tous les trésors trouvés et bien sûr la gloire.....

De son côté Vortigern fit de même et se lança sur la piste de Corian accompagné de deux compagnons des plus louches.

## Introduction pour les joueurs

Vous avez voyagé pendant quatre jours depuis Reme en compagnie de vos nouveaux compagnons. La pluie et le temps nuageux vous ont accompagné depuis votre départ, vous ralentissant et vous obligeant à voyager sous le couvert d'un petit bois au nord de la route principal. Le soleil est visible à l'horizon et vous avez l'impression qu'une force maléfique est à l'oeuvre pour vous empêcher d'avancer, chacun d'entre vous pense sérieusement à retourner à la Strige Affamée, l'auberge où vous avez formé votre compagnie d'aventuriers.

### Acte I—Un abri sur

Las après cette longue marche, vous avez finalement trouvé un secteur tranquille où établir votre campement. L'un d'entre vous a réussi à attraper du gibier et bientôt l'odeur d'un lapin flotte dans l'air. Chacun d'entre vous peut enfin se détendre, reposer ses pieds endoloris et passer des vêtements secs.

### Une voix dans les ténèbres:

Les ténèbres vous entourent et le feu de camp commence à faiblir. Alors que vous commencez à vous éteindre pour vous endormir, la voix d'un enfant se fait entendre, hurlant dans le noir. Tirant un brandon du feu de camp, [mettez ici le nom du Pj qui se lève] se lève pour rechercher l'origine du bruit, quand il est soudain attaqué par l'arrière par une créature hideuse au corps de cerf, à la tête de blaireau et aux yeux qui brillent d'un rouge démoniaque. La bête sent le cadavre.

Une vingtaine de mètres plus loin, une autre créature plus grosse encore que la première semble être la source des cris d'enfant. Vous vous demandez comment un son aussi innocent peut provenir d'une bête aussi repoussante.



Le personnage attiré hors du campement est attaqué par un jeune leucrotta. C'est sa mère qui a produit le bruit de l'enfant en détresse, tandis que son bébé attendait tapi un peu plus loin. La jeune créature bénéficie d'un round de surprise pour le premier assaut, ensuite le combat se déroule normalement, et les autres personnages ainsi que la mère leucrotta peuvent participer.

### L'Histoire de Corian:

Cette scène est entièrement dédiée aux joueurs et vous devriez encourager le joueur du personnage de Corian à jouer la scène. La durée de cette scène dépendra entièrement des interactions entre les joueurs. Il s'agit bien évidemment pour Corian de raconter la légende d'Eralion, telle qu'elle est décrite en début de scénario

Juste avant que Corian n'ait fini de parler, vous remarquez que vous n'êtes pas les seuls à écouter. Posé sur une branche d'arbre à environ 5 mètres se tient un gros corbeau qui vous observe de ses yeux qui reflètent la lumière du feu de camp. Vous sautez sur vos pieds et le corbeau s'envole dans la nuit en poussant un cri.

Il s'agit bien sûr de Griffé, le familier de Vortigern. Il n'y a aucun moyen pour les Pjs de tuer Griffé et il quitte forcément les lieux. S'ils souhaitent absolument tirer sur le volatile, le DD pour toucher est de 35. Il ne se passera rien de plus durant la nuit et le groupe sera relativement tranquille jusqu'à la prochaine étape de l'aventure. Ils pourront néanmoins remarquer que Griffé les suit et semble les épier.

### Act II- L'Attaque de Vortigern

Vous avez voyagé durant deux jours et deux nuits depuis que l'oiseau démoniaque a visité votre campement. Finalement, vous avez l'impression que vos ennemis ont perdu votre piste. Vous apercevez un corps de ferme dans les champs, près des bois et vous décidez d'aller voir si le fermier peut vous héberger pour la nuit. Alors que vous vous rapprochez, une odeur atroce parvient à vos narines, vous sentez que quelque chose ne va pas. Le fermier, ou ce qu'il en reste, se trouve sur le devant de sa demeure, à moitié dévoré, avec un bras en moins. Sa femme et trois de leurs enfants sont également décédés, le plus petit éventré. Du sang couvre le sol sur plusieurs mètres à la ronde.

L'examen des corps par un prêtre ou un guerrier permet de déterminer que tous les membres de la famille ont été tués avec des épées ou des haches et que les meurtriers ont fait leur besogne avec enthousiasme. Un prêtre qui réussit un test de Premier secours (DD22) permet de déterminer que les enfants ont reçu des coups de poignards enduits d'un étrange poison. Un second jet de la même compétence réussi (DD28) ou un test de Connaissance (Poisons) (DD24) permet de découvrir que le poison est celui d'une créature magique. Un examen de la ferme permet d'apercevoir plusieurs animaux encore en vie: 4 porcs, une trentaine de poulets et un vieux cheval. Il y a peu d'objets de valeur dans la maison, mais le groupe peut dénicher une vieille épée accrochée au dessus de la cheminée (il s'agit en fait d'une épée courte +1). un compartiment caché dans le lit des parents (test de Fouille DD20) révèle la somme de 22 P.arg et 45 P.cuivre. Si le groupe comprend un prêtre ou un druide, ce dernier peut réaliser les derniers sacrements sur les corps de la famille avant de les enterrer, de plus cela évitera au groupe d'avoir à affronter des zombis lorsque Vortigern attaquera.

### Embuscade!!

Il s'agit de la scène finale de ce mini scénario. Mais avant de commencer le combat, un peu d'histoire s'impose. Vortigern a orchestré cette rencontre afin de dérober l'amulette de Corian. Malheureusement il a sous estimé la force du groupe et pense pouvoir la prendre par la force. Vortigern et ses acolytes ont suivi le groupe depuis le début, utilisant les talents de pistage de Griffé pour les suivre. Devançant le groupe, Vortigern et ses hommes ont découvert la ferme et ont massacré les habitants, pensant avoir ainsi créé le piège parfait. Son plan consiste alors à réanimer les cadavres sous forme de zombis puis à achever les survivants du groupe à l'aide de ses sorts. En vue de cette rencontre, il a lancé plusieurs sorts sur sa personne: résistance, bouclier, armure du mage et protection contre les projectiles. Vortigern attaque à la tombée de la nuit ou passe à l'action avant si le groupe décide de quitter les lieux plus tôt.

Alors que vous êtes en train d'explorer la ferme, Corian entend soudainement une voix familière. Il jette un oeil dehors et repère Vortigern ainsi que deux hommes arcs en main à quelques distances dans les bois. Vortigern est en train de lire un parchemin et son familier, le corbeau aux yeux démoniaques, se trouve perché sur son épaule. Alors que le mage termine la lecture de son parchemin, le corbeau se transforme en une petite créature ailée diabolique qui prend aussitôt son envol. Instantanément le sol autour de vous prend vie, tandis que des mains livides jaillissent du sol autour de votre groupe. Les corps des fermiers s'avancent lentement vers vous.

### Conclusion:

Cette accroche n'est que le début de l'aventure pour les Pjs, en effet le groupe n'a pas encore découvert la tombe d'Eralion et les terribles secrets qu'elle renferme.

**Griffe:** Vortigern est un mage niveau 4 et ses deux sbires des voleurs niveau 1. Les caractéristiques du Leucrotta peuvent être trouvées dans les monstres de faerun. Les zombis et le diabolin dans le manuel des monstres.