

DERNIERE VOLONTE

Cela fait une dizaine de jour qu' Adramil vieux prêtre de Vounlar fait des cauchemars qui le plonge dans une anxiété importante. Il a besoin de s'assurer que ce n'est que des rêves, alors ils décide d'entreprendre un voyage qui le mènera jusqu'au pics blancs. Son paquetage est prêt, dans trois jours il part. Mais voilà que le destin en a décidé autrement, il rend son dernier souffle en laissant à son élève la promesse d'envoyer quelqu'un accomplir sa tâche. Des aventuriers courageux devront voyager pendant une dizaine de jours vers le nord, traverser la forêt de l'orée pour enfin gravir les pics blancs et découvrir ce qui préoccupait Adramil.

CONTEXTE :

Il y a environ 300 ans un grand mage noir nommé Dyomder Seigneur de Montéloy désirait devenir une liche mais Illientil ancêtre d'Adramil l'enferma dans un tombeau qu'il scella d'une pierre magique. Bien que le rituel pour la transformation de Dyomder en liche ne pu s'accomplir complètement il est possible que son esprit soit rester coincer dans ce niveau d'existence.

ACCROCHE D'AVENTURE :

Le clerc Adramil, adorateur Tempus, est mort. Le village de Vounlar et ses environs se réunissent pour ses funérailles. Quelques soit l'origine des personnages, ils se retrouvent tous aux funérailles d'Adramil. Soit ils sont des habitants du village soit des environs, mais quoi qu'il en soit Adramil à eu une influence sur leurs vie ce qui les amènera a vouloir accomplir ses dernières volontés.

INTRODUCTION :

Après le rituel, le jeune clerc Aldum Farpeak acolyte d' Adramil s'adresse aux personnage pour leurs expliquer que depuis un dizaine de jours, Adramil faisait des cauchemars qui le réveillait en sueur et parfois tétanisé de terreur. Quelque chose l'inquiétait pour le devenir de la région.

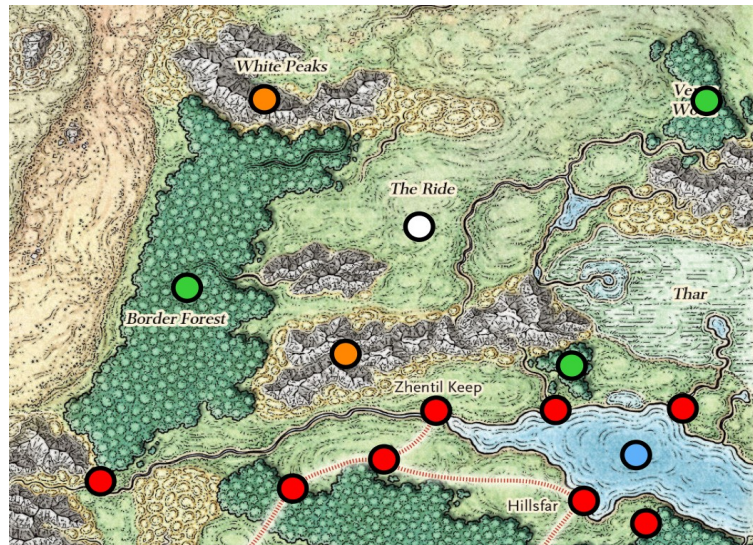
Il leur apprend qu' Adramil a préparé son paquetage il y a trois jours de ça pour partir vers les Pics blancs à une dizaine de jours de marche vers le nord. Mais Azouth a préféré qu'il entreprenne son voyage vers l'au-delà.

Lors de sa dernière nuit, alors que je le veillais, il s'est réveillé après un horrible cauchemar et il m'a dit qu'il sentait sa fin approcher et que je devais envoyer quelqu'un aux Pics blancs afin de vérifier si, si... Puis il a rendu son dernier souffle, révèle le PNJ aux joueurs.

Mes compagnons je souhaiterai que vous accomplissiez ce voyage pour honorer la mémoire d'Adramil et pour qu'il puisse reposer en paix, ajoute-t-il. Lorsque j'ai défait son paquetage j'ai trouvé ce plan des Pics blancs. Je pense que c'est en ces lieux qu'il voulait se rendre. (Si l'un des personnages est un clerc, il peut remplacer Artus).

Une fois que les joueurs ont posé leurs questions, Artus leurs propose de préparer leurs bagages et de partir le lendemain matin. Proposer aux joueurs de prendre, gratuitement et dans la limite du raisonnable tout l'équipement qu'ils pensent avoir besoin pour cette aventure.

LE VOYAGE :



Nous sommes à la fin de l'hiver, mois de perce neige en Faerun

1er jour : Météo : forte pluie 8°C.

Cette première journée de voyage amènera les joueurs jusqu'à la rivière.

- S'ils décident de la passer aujourd'hui, un test d'athlétisme DD10 (avec avantage s'ils s'aident avec une corde ou tout autre chose pertinente).
- S'ils passent la rivière le lendemain matin, elle a gonflé avec les fortes pluies. Un test d'athlétisme DD15 (avec avantage, s'ils s'aident avec une corde ou tout autre chose pertinente). Si le test est raté ils sont emporté par le courant, ils arriveront a regagner le rivage mais un test de constitution DD 13 sera nécessaire. S'ils échouent, ils prennent un épuisement.

2ème jour Météo : forte pluie 8°C.

Cette journée de marche les amènera aux pieds des Montagnes de l'Échine du dragon et à la lisière de la Forêt de l'Orée.

- S'ils choisissent de dormir près de la montagne et qu'ils cherchent un refuge, un test de perception DD12 leur permettra de trouver une grotte où s'abriter.
- S'ils n'ont pas trouvé de refuge pour la nuit un test de constitution DD13 sera nécessaire. En cas d'échec, ils prennent 1 épuisement.

3ème jour : Météo : pluie 14°C.

La journée se déroule bien malgré la pluie.

Ils seront dérangés toute la nuit par un meute de 1d4+2 loups.

Les loups attaqueront si un seul personnage reste éveillé sinon ils roderont autour du camp.

4ème jour : Météo : Pluie 14°C.

Rien de particulier aujourd'hui.

5ème jour : Météo : Ciel ensoleillé mais voilé 14°C.

Cette journée se déroule sans encombre. En fin de journée, ils aperçoivent un monastère adossé à la montagne.

Le monastère de SOLAN

Le monastère est paisible et vie en autarcie, seules des moniales y résident.

Les voyageurs y sont bien accueillis seulement s'ils respectent la règle de silence du monastère.

Il leur est interdit de s'adresser aux moniales, seul la mère supérieure leur parlera et répondra aux questions pratiques (où dormir, où manger etc...).

- S'ils font confiance aux nonnes, au matin ils reçoivent une inspiration. Mais s'ils sont restés méfiants durant la nuit ils bénéficieront juste d'un long repos.

Au petit matin, ils verront un Halfelin discuter avec la mère supérieure et partir.

Un Test de perception DD 12 permettra d'apercevoir sur son gilet le symbole d'une pie tenant un diamant dans son bec.

Un test d'histoire DD15 permettra de savoir que c'est le symbole d'une guilde de voleur de Zenthil Keep.

S'ils interrogent la mère supérieure au sujet de l'Halfelin, elle pourra leur dire qu'il est arrivé il y a environ une semaine dans un état de déshydratation et de dénutrition important. Il était blessé et extrêmement fatigué. Il s'appelle Grévin Longuemain.

6ème jour : Météo: Ciel ensoleillé mais voilé 14°C.

Rien de particulier aujourd'hui.

7ème jour : Météo : Brouillard 9°C.

En fin de journée, ils arrivent à la lisière de la forêt.

8ème jour : Météo : Brouillard 9°C.

Dans la forêt ils feront une rencontre aléatoire.

Jet d'un D100. Entre 1 et 34 Dryade
Entre 35 et 70 Druide
Entre 71 et 85 Guenaude Aquatique
Entre 86 et 100 Rien

La Dryade essaiera de charmer un personnage Test de sauvegarde de sagesse DD14 si elle réussit elle convaincra la victime de combattre la Guenaude aquatique. A la fin du combat elle leur offrira un Baume de Keoghtom.

Le Druide perché dans un arbre à couper du gui interpellera les personnages. S'il sympathise avec le Druide il les guidera jusqu'à la rivière et leur confiera une chauve-souris qui les aidera plus tard dans l'aventure.

La Guenaude aquatique prend l'apparence d'une vieille femme laide prise au piège dans les algues boueuses de la rivière. Une fois qu'au moins un personnage se trouve à 9m de la Guenaude, elle révèle sa véritable apparence (effet : apparence terrifiante).

Si le combat devient trop difficile pour les personnages faites intervenir la Dryade et/ou le Druide. Dans le repère de la Guenaude vous trouvez une baguette de projectile magique.

9ème jour : Météo Ensoleillé 10°C

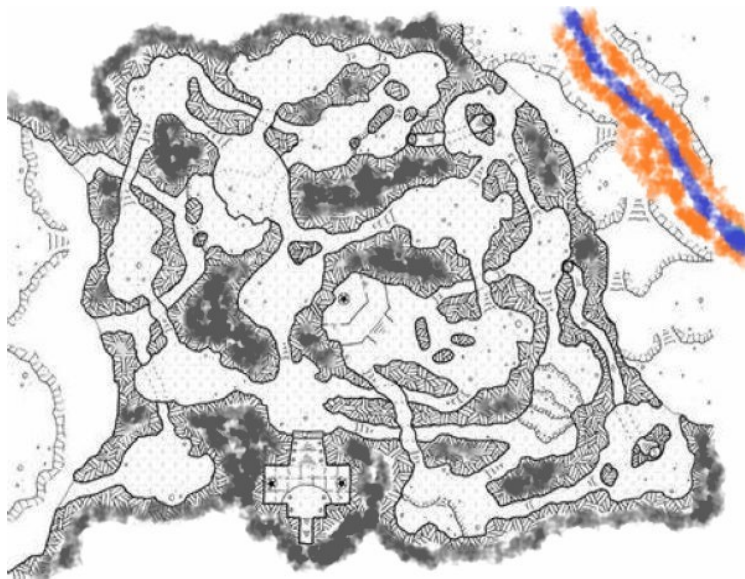
Dernier jour de voyage pour arriver aux pieds des Pics blancs.

10ème jour : Météo Ensoleillé.

Après quelques heures de marche sur le chemin escarpé qui longe la rivière, il faut faire un test de survie DD10 pour reconnaître le lieu indiqué sur la carte fournie par Artus.

S'ils échouent, ils se perdent pendant 1d4 heure(s). Ils doivent en ce cas effectuer un jet de sauvegarde de constitution DD12 ou prendre un épuisement.

LES PICS BLANCS :



Pour ce qui est de l'évolution dans le labyrinthe des Pics blancs, libre court à votre imagination sur les éventuelles difficultés rencontrées. (Passage impraticable, escalade...).

Au sud de la carte, les ruines du château de Dyomder.

Si les personnages fouillent les ruines le test de perception est de DD 5.

- En cas de réussite, ils découvrent que c'était la demeure de Dyomder.
- En cas de réussite de 10, ils découvrent les traces d'un campement d'un groupe de 5 aventurier (dont un de petite taille, genre Halfelin).
- En cas de réussite de 15, il repère 1d6+1 Stirges accrochées aux parois des murs. Sinon ils sont attaqués par surprise.

S'ils ne fouillent pas les ruines, ils sont attaqués par surprise par les Stirges.

Au centre de la carte, le tombeau de Dyomder.

Une pierre cylindrique fermait le tombeau mais elle a été roulée pour libérer l'entrée.

La lumière du jour éclair les premiers mètres de l'entrée du tombeau, mais il fait extrêmement sombre dans le reste de la pièce. Vision dans le noir ou avec une torche à 9 mètres.

La sépulture est au fond de la pièce principale. Quatre zombis sont dans les couloirs de part et d'autre de la pièce centrale.

Le spectre de Dyomder est invisible tant qu'il n'a pas effectué sa première attaque, il est situé près de sa tombe.

Si les personnages avancent jusqu'au tombeau et l'inspectent, ils verront un emplacement vide, en forme de losange, où devrait se trouver un objet. Le tombeau est incrusté de runes magiques. Un test d'arcane DD 15 leur apprend qu'un rubis magique est sensé sceller le cercueil.

Un des zombis a un anneau au doigt, y est sculpté une pie qui tient un diamant dans son bec. Si les personnages fouillent les couloirs d'où viennent les zombis, ils trouveront leurs paquetages (2 d'explorateurs et 2 d'exploration souterraine) qui contiennent 93PO, 27PO, 38PO, 45PO. Ils trouvent également quatre armes.



CONCLUSION :

Une fois le spectre détruit les zombis tombent à terre inanimés.

L'esprit d'Illientil apparaît dans un lumière blanche très intense et dit aux aventuriers qu'il est l'ancêtre d'Adramil. Il explique qu'il avait enfermé l'esprit et le corps de Dyomder dans le cercueil avant qu'il puisse finir le rituel pour devenir une liche. Toutefois, une part de l'esprit de Dyomder est dans le rubis qui scellait la sépulture et il va chercher à le retrouver. Il ne mourra définitivement que si le rubis est détruit.

POINT D'EXPERIENCE : 800 par joueurs. S'ils ont tué la Guenaude aquatique 200 PX en plus par joueurs

ANNEXE :

Les PNJ's :

Artus (Humain M) jeune clerc petit et frêle, un peu timide et gauche mais des yeux vif révélant une grande intelligence et une grande vivacité d'esprit. Il fera tout pour convaincre des aventuriers d'accomplir la dernière volonté d'Adramil. Ne pouvant s'y rendre de lui même car empêché par la gestion des affaires religieuse du village.

La mère supérieur du monastère de SOLAN (Humaine F) femme austère et d'un age avancé, sa carrure imposante reflète à la foi la fermeté d'une vie de sacrifice et la paix d'une âme pur. Bien qu'elle offre l'hospitalité à tous voyageur elle ne laissera en aucun cas quelqu'un déranger la tranquillité de ses brebis (moniale).

La Dryade Hibiscea (Fée) Vêtue des feuilles dorées de l'automne, svelte et agile, elle illumine la forêt de ses mouvements. Son rire égayerait l'âme la plus triste et son charme envoûterait les être les plus renfrogné de ce monde.

Le Druide Brataïr (Halfelin H) Vêtue de vêtements ayant largement vécu leurs temps, des coquillages emmêlés dans sa barbe ébouriffée, Un petit être à l'apparence fluette mais d'une agilité apparente s'adresse à tous voyageur en les saluant et les touchants et finissant chaque phrases par : « fou, fou... Non pas fou ».