

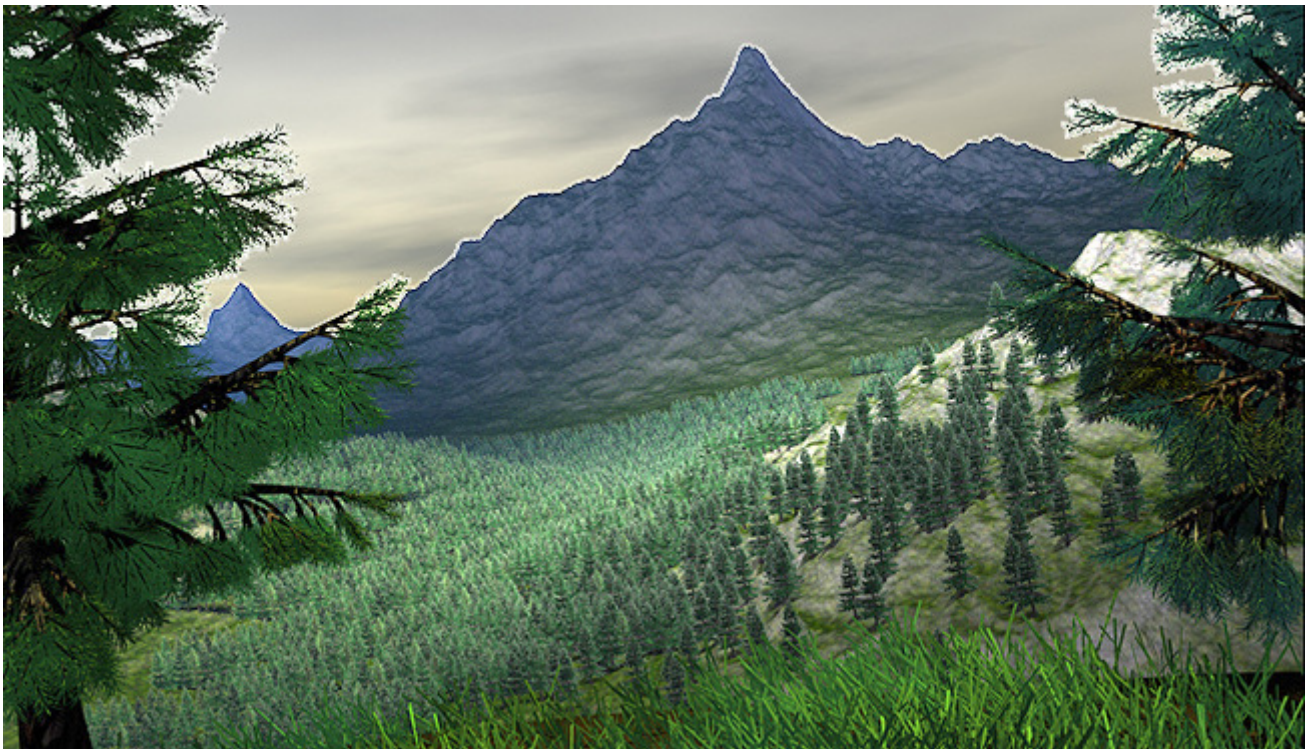


# LA FORÊT TE SURVEILLE

Scénario D&D 3.5

Une aventure de DnD pour 4-6 joueurs de niveau 5-6

Bien que l'on puisse l'augmenter de niveau en mettant davantage de monstres et en rendant plus puissant celui de fin. L'aventure est pensée pour être jouée dans Les Royaumes oubliés, mais elle s'adapte comme d'habitude à tout lieu, vous avez seulement besoin d'un peuple peu nombreux et d'une forêt.



**Début :** Voici quelques idées pour commencer l'aventure, si vous n'en avez pas. Le principe est développé avec une région possédant peu d'habitants (le peuple Corana pour les RO), qui se situe près d'une forêt non habitée par les humains :

- Trois enfants ont disparu ce matin. Selon des rumeurs d'un bûcheron, les "bêtes obscures" les ont emportés. Si on leurs demande de préciser ces bêtes, ils diront qu'elles sont apparues il y a à peine un mois et vivent dans la forêt, mais ils ne savent pas comment elles sont.
- La même chose, mais ils donneront aux PJs de l'argent ou ils leur compteront qu'il y a beaucoup d'objets magiques dans la forêt.
- Un des amis des PJs est allé dans la forêt faire des recherches et a disparu. Beaucoup disent qu'il a été dévoré par les " bêtes obscures".

En tout cas, l'information qu'ils peuvent récupérer est que dans le centre de la forêt il y a un temple d'Ehlonna assisté par un druide. Le temple donne de bonnes récoltes au peuple mais depuis longtemps ils n'ont pas reçu de nouvelles de ce druide.





**Pour le DM :** Ce qui arrive réellement : Il y a un mois un groupe d'hommes loups guidés par Fenris, un authentique lycanthrope, est arrivé sur les lieux et a trouvé des grottes parfaites pour y vivre. C'est un groupe de nomades qui aiment les lieux sauvages. Ils détruisent toute trace d'humanité mais ils ont été ralentis par le druide d'Ehlonna. Tout allait bien jusqu'à l'arrivée de la semence d'un Chetkloh. Les Chetkloh sont des créatures puissantes des plans extérieurs qui plantent leurs semences sur les plans primaires pour qu'ils y soient nourris et y grandissent. C'est un mal pur qui contamine tout ce qui est autour. Cette semence a perverti le temple en le corrompant et en prenant le contrôle du druide. Le centre de la forêt est maintenant un marais et le groupe d'hommes loup est devenu très agressif, en attaquant tout ce qu'il pille.

## CHAPITRE 1 : FENRIS et LEUR TROUPEAU

La forêt est touffu et assez terrible. Il y a de petits sentiers utilisés par les bûcherons qui pénètrent dans la forêt. Après une heure la nuit tombe et dans le ciel apparaît la pleine lune. Le chemin se divise en deux, un qui continue dans la forêt et un autre qui monte vers les montagnes. A ce moment apparaît un homme très grand, avec les cheveux noirs emmêlés et habillé seulement d'un pantalon de cuir. Il s'agit de Fenris et il interrogera le PJ avec manque d'éducation et une prétention sans égal. Il essaiera de le faire partir; s'ils ne font pas cas de ses dires ou s'il est insulté, quatre hommes loup déjà transformés attaqueront les PJs, tandis que Fenris surveille le combat. S'ils battent les hommes loup, Fenris s'enfuira vers sa grotte à grande vitesse mais en permettant aux PJs de le suivre.



**Hombre loup** N° 3, Taille : humanoïde moyen ; DV 2d8+4 ; PdV14 ; Initiative + 6 (2 DEX, + 4 Science de l'initiative) ; Vitesse 15 ; CA 16 ; Attaques : morsures + 3 (1d6 + 1), griffe + 3 (1d3 + 1) ;  
Attaques spéciales : Etreinte (si réussi avec la griffe, peut mordre avec une action libre ou peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact n'est nécessaire.)  
Capacités spéciales : Réduction des dégâts 15/contendant ou + 1.  
JS : VIGueur + 7, REFlexe + 5, VOLonté + 2 ;  
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Int 10, Sag 10, Con : 10, Cha 10.  
Compétences : Détection + 14, Fouille + 8, Discrétion + 3, Perception auditive + 4, Déplacement silencieux + 4, Survie + 4  
Dons : Science de l'initiative, combat en aveugle, Arme de prédilection (morsure)

S'ils suivent Fenris, celui-ci prend le chemin droit vers les collines. Il se dissimulera dans son refuge dans les grottes et attendra. Les PJs pourront trouver la grotte avec facilité.

**LA GROTTTE :** L'entrée donne dans la caverne principale. Elle fait 15 mètres de diamètre et une hauteur de 3 mètres. Des restes d'animaux sont disséminés sur le sol, mais il n'y a personne. Elle possède deux sorties, une au sud qui amène sur le lieu de repos. Il n'y a personne mais on y voit quelques paillasses rudimentaires.

Cette grotte possède une autre sortie qui amène sur une réserve où il y a 4 lances, 2 arcs courts, 22 flèches, plusieurs couvertures, un tonneau de vin à moitié plein, et un grand coffre qui contient : 1340 PC 530 PO et un bracelet en or serti de gemmes (3000 Pô).





L'autre sortie de la grotte principale amène au refuge de Fenris. Il y a un tas vêtements et des objets personnels sur le sol parmi lesquels ils peuvent trouver deux potions de soin et une perle de pouvoir de niveau 1 (sert pour les magiciens, peuvent répéter un sort de niveau 1 lancé ce jour). La paroi nord possède un trou donnant sur la forêt bien qu'il y ait une chute de plus de 10 mètres. Fenris les attend dissimulé au dessus du trou dans une anfractuosit , attendant une occasion de sauter pour les tuer.

**Fenris** N  5, Taille : humano de de taille moyenne ; DV 5d8+20 ; PdV 40 ; Init + 8.(+4 DEX, + 4 Science de l'initiative) ; Vit 15 ; CA 20 ; Att : morsure + 6 (1d6 + 4), griffe + 6 (1d3 + 4) ; Attaques sp ciales : Etreinte (si r ussis avec la griffe, peut mordre avec une action libre ou et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunit . Aucune attaque de contact n'est n cessaire.)

Capacit s sp ciales : R duction des d g ts 15/contendant ou + 1.

JS : Vig + 7, Ref + 5, Vol + 2 ;

FOR 19, DEX 18, CON 17, INT 11, SAG 15, CHA 8.

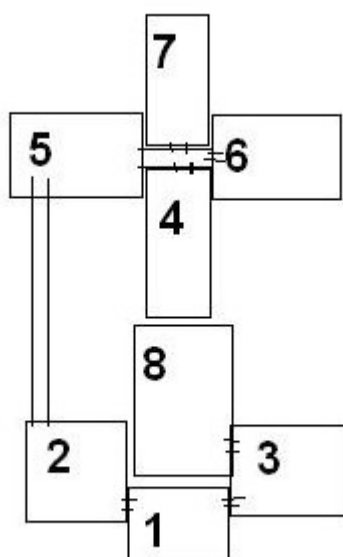
Habilit s : D tection + 14, Fouille + 8, Discr tion + 5, Perception auditive + 7, D placement silencieux + 8, Survie + 9

Dons : Science de l'initiative, combat en aveugle, Arme de pr dilection (morsure).

N'oubliez pas qu'il est un lycanthrope. Il peut se transformer   volont  et chaque fois qu'il mord un PJ celui-ci il devra jeter un JS de VIG (DD15) ou  tre contamin  par la lycanthropie (celui-ci est jet es sans le dire aux PJs). Quand Fenris sera sur le point d' tre mis en  chec, il essayera de s' chapper par l'ouverture en fuyant vers la for t. Vous pourrez ainsi le sortir dans de prochaines aventures (ou si vous n'en voulez plus, tuez le).

## CHAPITRE 2 LE SANCTUAIRE MAUDIT

Ils devront prendre l'autre sentier pour arriver au centre de la for t, sinon ils perdront une journ e. Plus le groupe avancera, plus le paysage s'assombriera et deviendra sinistre jusqu'  ce que sans pr avis ils d couvrent un marais d'eaux f tides dans la for t. Le marais est d sol , tout y est gris et mort. Cela les rendra un peu nerveux avec des bruits  tranges et de l gers mouvements et des bulles qui se d gagent de l'eau. En peu de temps ils arrivent au sanctuaire de Chauntea, une petite structure d'un  tage en pierres marron. Il a seulement une entr e et il para t abandonn .



**Le Sanctuaire** : Les portes sont en bois et sont ouvertes. Il y a   l'int rieur un air  trange et une sensation d'inqui tude.

**1 : Entr e** : Un petit hall, des deux c t s de petites alc ves o   tait pri  Chauntea, maintenant oubli es. Devant, un couloir avec une arche de chaque c t , l'arche de gauche am ne   la pi ce 2 et celle de droite   la pi ce 3. Cette derni re est obstru e par une ronce compacte qui r sistera   toute tentative de destruction ou de p n tration.

**2 : Salle de soins** : A l'int rieur subsiste seulement trois statues qui repr sentent une femme (Chauntea), mais son visage a  t  transform e en une face d moniaque. La statue qui est au fond para t suivre avec le regard les PJs   travers toute la salle. Elle n'est pas vivante, mais derri re elle se trouve un passage secret qui am ne vers la salle 5.





**3 : Salle de soins:** A l'intérieur, il y a un petit autel et trois piliers pour les offrandes. Sur l'autel se trouve Ifchêne le Druide, mais maintenant il est fou et corrompu. Il feindra qu'il ne se rappelle pas ce qu'il s'est passé et il essaiera d'aider les PJs. Dans les piliers il y a trois petites vasques, la première avec des semences, la deuxième avec des fleurs et la troisième est vide. Dans cette dernière ils devront placer les fruits putréfiés de la pièce 5. Une fois placé, s'ouvrira la porte qui conduit à l'autel principal, dans la pièce 8.

**Ifchêne** Druide N7 : DV Aucun, car ils ne doivent pas le tuer (44) ; Taille : Homme moyen ; PdV 7d8 + 7 ; pv 40 ; init + 0 ; Vit 9m ;

CA 15 (Discrétion + 3, grand bouclier de bois + 2) ;

Att : Faux + 7 (2d4 + 1, critique x4).

Capacités spéciales : aucune, tant qu'il est possédé, il a perdu ses capacités de druide.

JS : Vig + 6, Ref + 2, Vol + 8,

Caractéristique : FOR 13, DEX 11, CON 13 INT 10, SAG 16, CHA 14.

Compétences : Détection + 2, Concentration + 9, connaissance des sorts + 5, empathie avec les animaux + 9, Perception auditive + 6, Connaissance (nature) + 7, Premiers secours + 8, Survie + 11, Dressage + 7

Dons : Ecriture de parchemin, combat en aveugle, Pistage, Maniement d'une arme de guerre (faux)

**4 : Salle de méditation :** On trouve ici une statue de Chauntea de 2 mètres et dans toute la salle plusieurs lustres garnis de bougies. Certaines de ces bougies sont encore allumées de sorte que si elles sont bien fixées ils voient qu'ensemble, elles forment un chemin vers la tête de la statue. Dans les pieds de la statue, il est gravé grossièrement, sur la pierre et écrit en commun : « Dans l'illumination de Chauntea se trouve le salut ». S'ils regardent dans la tête de la statue ils trouveront une puissante potion pour repousser les plantes et ainsi pouvoir entrer dans la pièce 3.

**5 : Chambre :** Simple, un lit, une table avec des chaises et un coffre vide. Sur la table il y a une coupe avec des fruits putréfiés pour la salle 3. il y a une porte qui conduit au couloir. Le couloir possède trois portes de plus : à droite la salle 4, en face la salle 6 et à gauche la salle 7.

**6 : Chambre :** Lieu où dormait Ifchêne, elle possède le même mobilier mais les chaises sont en rotin. Le coffre est protégé par un sort clérical de niveau 3 « glyphe de garde », qui fait 3d8 de dégâts. Il y a à l'intérieur des vêtements druidiques, de l'encens de méditation (x4) et un tube avec un parchemin de *détection des pièges* (x2).

**7 : Salle aux trésors :** Où était stocké les objets de valeur du temple, mais maintenant il y a seulement des coffres vides. Il reste encore 20 petites figurines (2 Po chacune), quelques toiles de soie avec l'image de Chauntea et une peau tannée de porc avec des pouvoirs magiques (une fois par jour celui qui la porte sur lui pendant 10 mn se voit guéri de 3d8+3 PdV).

8: Santuario: La sala más grande que se encuentra en el centro del templo. Aún quedan algunos bancos y los restos de la estatua de Chauntea. Todo está contaminado con las enredaderas de antes. Además, en el centro hay una vaina que contiene la semilla del mal. Si se siente amenazada saldrá y atacará En ese momento Ifchêne se revelará contra los PJs.

**8 : Sanctuaire :** La plus grande salle du temple se trouve au centre. Il reste encore quelques bancs et les restes de la statue de Chauntea. Tout y est contaminé par des ronces grimpantes. En outre, dans le centre il y a de grosses graines qui contiennent la semence du mal. S'il elles sont menacée le protecteur (Chetkloh) surgira et attaquera, à ce moment Ifchêne se révélera comme un ennemi des PJs.





## Chetkloh

Semi-Démon N 6

Taille : Humanoïde de taille moyenne ;

DV 8d8 + 16; PdV 55;

Init + 9 (+ 5 DEX, + 4 Science de l'initiative);

Vitesse : 9m;

CA 22 (Armure naturelle +7, DEX + 5);

Attaques : 2 Griffes + 9/+9 (1d6 + 3), Morsure + 7 (1d4 + 3)

Capacités spéciales : Les griffes étourdissent pendant 1d3 rounds (DD 17), Poison dû à la morsure (DD15 ou perd 1d4 de force).

JS VIG + 6, REF + 8, VOL + 4,

Caractéristiques : FOR 16, DEX 20, CON 15, INT 13 SAG 11  
CHA 4.

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Arme de prédilection (griffes)

Le Chetkloh est une créature malveillante chaotique mauvaise des plans extérieurs. Sa forme est celle d'un hybride entre un homme et une plante. Il ne possède pas de peau et ses muscles sont de couleur verte. De lourdes plantes grimpantes lui couvrent le corps et il possède de grandes griffes noires et une bouche avec des canines aiguës. Il ne peut pas parler mais il communique par télépathie.



S'ils le tuent, Ifchêne se réveillera de son état (s'ils ne l'ont pas encore tué) et il les remerciera. Peu à peu le lieu récupérera sa normalité. S'ils cherchent les enfants ils trouveront des restes humains dans en petits tas qui ont servis à nourrir la semence.

**S'ils sauvent le druide, distribuer 500 Points d'Expériences supplémentaires.**

## Complément d'info sur la Déesse Ehlona

Description: *Ehlonna des Forêts, la Déesse des Bois*

Déesse intermédiaire

**Symbole** : licorne cabrée

**Plan d'origine** : Terres des Bêtes

**Alignement** : neutre bon

**Attributions** : forêts, bois, flore et faune, abondance

**Adorateurs** : elfes, gnomes, demi-elfes, halfelins, rôdeurs, druides, chasseurs, fermiers, bûcherons

**Alignements des prêtres** : CB, LB, NB

**Domaines** : Bien, Faune, Flore, Soleil

Ehlonna adopte parfois l'apparence d'une humaine aux cheveux noirs et parfois celle d'une elfe aux tresses dorées. Sa tenue est fonction de son humeur, mais toujours de couleur vert clair. Il peut ainsi s'agir des vêtements forts commodes d'une rôdeuse ou de l'élégante robe d'une princesse elfe.

## Dogme

Ehlonna veille sur toutes les bonnes gens qui vivent dans la forêt, aiment les bois où y exercent leur profession. Elle protège néanmoins ces lieux de la destruction et de l'exploitation intensive.

Ehlonna exhorte ses disciples à vivre en parfaite harmonie avec la forêt et à n'y prélever que ce dont ils ont besoin. Selon Ehlonna, la générosité de la forêt est un don que l'on doit apprécier à sa juste valeur, pas un simple butin.





### **Clergé et temples**

Les prêtres d'Ehlonna revêtent généralement des habits verts et pratiques. Ils vivent dans la forêt et entretiennent des relations amicales avec les rôdeurs, druides, elfes et fées locaux. Ils surveillent toute intrusion du Mal, de bûcherons et autres créatures souhaitant piller les ressources forestières. Quand ils se trouvent face à des individus susceptibles de piller la forêt, ils commencent par se montrer courtois mais fermes. Si les intrus persistent, les prêtres d'Ehlonna peuvent faire preuve de violence pour les repousser. De nombreux prêtres d'Ehlonna enseignent le travail du bois et la culture des arbres.

Les temples forestiers consacrés à la déesse sont souvent des clairières ayant les arbres pour seul toit. De petites chapelles apparaissent ici et là dans des villages de la forêt.

### **Finish pour DnD (09/2007)**

