

# Les Eaux Volées de Valmoria



Scénario OGL 5E/ ORC / CRACK

Par Fletch Chevalier

# Sommaire

<u>Introduction</u>	2
<u>Les lieux importants</u>	3
<u>Acte 1</u>	7
<u>Acte 2</u>	9
<u>Acte 3</u>	14
<u>Les Protagonistes</u>	16
<u>Epilogue</u>	20
<u>Pré-tirés et règles spéciales</u>	21

# Les Eaux Volées de Valmoria

Scénario  
D&D / ORC / CRACK / OGL 5E  
écrit et illustré par Fletch  
maquette par Viv Samo

Dans cette aventure palpitante, les joueurs sont plongés au cœur d'une quête mystérieuse et périlleuse. Missionnés par le bourgmestre de la ville de Valmoria, ils devront braver les montagnes et affronter des créatures redoutables pour découvrir pourquoi le torrent de l'Eau Vive, source de vie pour la région, s'est soudainement asséché. Au fil de leur périple, ils rencontreront des alliés inattendus et devront choisir la meilleure approche pour résoudre la situation. Leurs décisions auront des conséquences majeures, affectant non seulement leur propre monde, mais également un autre plan d'existence lointain. Prêts pour l'aventure ? Alors, en route !

C'est un scénario pour Donjons & Dragons 5ème OGL, ou ORC, Black Hack, OSR...

Une aventure conçue pour 4-5 personnages de niveau 4 à 6, les joueurs sont engagés par le bourgmestre de la pittoresque ville de Valmoria, nichée au pied de la majestueuse chaîne de montagnes de l'Aiguille Céleste. Depuis une semaine, le torrent de l'Eau Vive, essentiel à l'économie locale et à la vie quotidienne des habitants en alimentant les moulins à eau, s'est inexplicablement asséché. Pour aggraver la situation, l'accès à la source du torrent a été rendu difficile par la destruction de plusieurs ponts qui enjambaient les cours d'eau.



La cité de Valmoria

## LE FOND DE L'HISTOIRE

Les PJ ont pour mission de retracer le parcours du torrent de l'Eau Vive jusqu'à sa source et d'élucider les raisons de son assèchement. Leur périple les mènera à travers des paysages montagneux époustouflants et des lieux mystérieux, où ils devront surmonter divers obstacles, tels que les ponts détruits et des attaques d'oiseaux géants effrayés par la présence d'étrangers. Au cours de leur enquête, les héros découvriront un groupe de mages originaires du plan d'existence de Terravnir, un monde parallèle du multivers. Ces mages, aidés d'esclaves monstrueux tels que des kobolds, des ogres, des hommes-lézards et des ouvriers nains, ont construit une gigantesque machine capable de téléporter l'eau de l'Eau Vive vers une région asséchée de Terravnir.

Les PJ seront confrontés à la tâche complexe de libérer les ouvriers et les monstres exploités, certains sous-payés, d'autres soumis à un contrôle mental exercé par les mages.

Le dénouement de l'aventure repose sur la capacité des personnages à résoudre la situation, soit en optant pour une approche pacifique et diplomatique, soit en recourant à la force et à la confrontation directe. Quelle que soit la voie choisie, les héros devront faire preuve de courage, d'ingéniosité et de coopération pour restaurer l'équilibre et sauver l'Eau Vive, source vitale pour Valmoria et ses habitants.

## LES LIEUX IMPORTANTS DE LA RÉGION

### Chaîne de montagne de l'Aiguille Céleste

Ensemble de sommets majestueux et imposants qui s'étendent à perte de vue. Les montagnes se dressent fièrement, leurs cimes enneigées touchant presque les cieux, et abritent une faune et une flore uniques et diversifiées. Les rivières et les torrents prennent leur source dans les glaciers de ces montagnes, alimentant les vallées et les terres en contrebas. Le torrent de l'Eau Vive, en particulier, est réputé pour sa pureté et sa vitalité, et constitue une source d'eau essentielle pour les habitants de la région.

### Ville de Valmoria

Elle se trouve au pied de l'Aiguille Céleste, nichée dans une vallée verdoyante où les terres fertiles sont arrosées par l'Eau Vive. Les bâtiments de la ville sont construits en pierre et en bois, reflétant l'architecture locale et l'harmonie avec la nature environnante. Valmoria est un centre commercial et culturel, accueillant des artisans, des marchands et des voyageurs venus de contrées lointaines. C'est ici que le bourgmestre, soucieux du sort de sa ville, fait appel aux aventuriers pour résoudre le mystère de l'assèchement du torrent.

**Le plateau de montagne où est construit le chantier des mages de Terravnir** se situe à une altitude élevée, accessible seulement après une longue et périlleuse ascension. Le terrain est accidenté et escarpé, parsemé de rochers acérés et de crevasses profondes. Le vent souffle fort sur le plateau, et les nuages s'accrochent aux sommets environnants, plongeant parfois le site dans un brouillard épais et humide. Malgré ces conditions difficiles, les mages de Terravnir et leurs esclaves ont réussi à établir un vaste chantier, où une machine colossale trône au milieu des installations temporaires et des travaux en cours.

### **Le village de Montbrume**

Situé à mi-chemin entre Valmoria et le plateau de montagne, ce petit village de montagnards est un point de repos pour les voyageurs et les aventuriers. Les habitants, habitués à la vie en haute altitude, pourraient offrir des conseils précieux et des provisions aux héros pour les aider dans leur quête. Montbrume est aussi le lieu de rencontre d'un réseau de guides et de chasseurs de montagne qui pourraient fournir des informations sur les chemins les plus sûrs ou les plus rapides pour atteindre le plateau.



### **Les ponts détruits**

Pour cheminer dans la chaîne de montagne, les nombreux ponts sont perçus comme une bénédiction habituellement pour les voyageurs. Ils sont pour la plupart dans un piètre état :

- **Les ponts suspendus**, autrefois des structures solides et fiables, sont désormais en piteux état. Les planches de bois qui formaient le plancher sont brisées ou manquantes, ne laissant que des espaces béants à travers lesquels les PJ peuvent voir le vide vertigineux en dessous. Les câbles et les cordes qui soutenaient ces ponts sont effilochés et endommagés, menaçant de céder sous le moindre poids supplémentaire. Il est clair que traverser ces ponts suspendus représente désormais un défi périlleux [difficulté 12].
- **Les ponts de pierre**, quant à eux, portent les marques indéniables de la foudre déchaînée par les mages. Des morceaux de pierre sont éparpillés tout autour, témoignant de la violence des impacts. Les arches qui enjambaient autrefois les ravins et les cours d'eau ont été ébranlées, voire pulvérisées, par la force électrique dévastatrice. Les restes de ces ponts de pierre, à présent instables et fragmentés, constituent un obstacle dangereux que les PJ devront affronter avec détermination et prudence.

Permettez aux joueurs de faire preuve de créativité pour surmonter les obstacles des ponts. Une fois qu'ils ont réussi un défi pour chaque type de pont, considérez qu'ils ont acquis l'expérience pour traverser ces structures et que cela ne leur coûtera désormais que du temps... À moins qu'ils n'aient provoqué la colère des aigles géants.

### **La Grotte des Chuchotements**

Cette grotte mystérieuse, cachée dans les flancs de la chaîne de l'Aiguille Céleste, est connue pour ses échos et ses résonances étranges. Les légendes locales racontent que les esprits de la montagne y résident et peuvent offrir des conseils ou des avertissements à ceux qui savent les écouter. Les héros pourraient y trouver des informations cruciales ou des alliés inattendus pour les aider dans leur mission.

### **La Forteresse des Brumes**

Perchée sur un sommet isolé, cette forteresse abandonnée est entourée d'une brume permanente qui dissimule ses secrets. Jadis, elle abritait une puissante sorcière qui, selon les rumeurs, possédait un artefact magique capable de contrôler les éléments (c'est faux). Les gens de la région ou les érudits [difficulté 12] connaissent de nombreux récits terrifiants sur ce lieu hanté. Là encore tout est faux, il ne reste là bas que des ruines et de la solitude.

### **Le Temple de l'Aigle**

Un ancien temple en ruines, dédié à une divinité ailée, se dresse sur un promontoire rocheux surplombant la vallée. Bien que la plupart de ses trésors aient été pillés au fil des siècles, il reste un lieu de pouvoir et un refuge pour les voyageurs.

### **Le Col du Dragon**

Ce passage étroit et dangereux dans les montagnes est le seul chemin direct vers le plateau de montagne. Cependant, il est protégé par un dragon territorial qui ne tolère pas l'intrusion dans son domaine. Les héros pourraient choisir d'affronter ou de négocier avec cette créature redoutable pour gagner un accès rapide et sûr au chantier de Terravnir, mais ils devront peser les risques et les récompenses d'une telle entreprise.

### *Le Temple de l'Aigle*





La porte de l'Aiguille Céleste

## INTRODUCTION

### **Dans la Brume**

L'aventure débute lorsque nos héros quittent Valmoria, ayant accepté la mission de résoudre le mystère de l'assèchement du torrent de l'Eau Vive. Chacun d'eux porte un sac à dos contenant suffisamment de provisions pour une semaine d'exploration dans les montagnes escarpées de l'Aiguille Céleste. En outre, le groupe se voit remettre une bourse contenant 250 pièces d'or en guise d'avance pour leur récompense, témoignant de la confiance et de l'espoir que la ville place en eux.

Avant leur départ, les aventuriers ont eu l'occasion de visiter le marché et les boutiques de Valmoria pour se préparer à leur quête. En gage de bonne foi et pour soutenir leur entreprise, la ville leur a généreusement offert deux objets chacun, à choisir parmi ceux qui pourraient s'avérer utiles dans leur mission. Ces objets pourraient inclure des potions de soin, des outils d'escalade, des couvertures chaudes pour les nuits froides en altitude, ou même des objets magiques tels que des parchemins de sorts ou des amulettes protectrices.

## ACTE 1

### **Remonter à la source du torrent**

Alors que les personnages entament leur périple vers la source du torrent de l'Eau Vive, ils sont rapidement confrontés aux défis que représente le terrain montagneux et accidenté de la chaîne de l'Aiguille Céleste. La première journée de voyage les mène à travers des sentiers escarpés, parsemés de rochers instables et de passages étroits. Les héros doivent rester vigilants pour éviter les chutes de pierres ou les glissements de terrain, tout en progressant prudemment pour ne pas se blesser.

En chemin, les personnages rencontrent les restes des ponts détruits qui traversaient autrefois les cours d'eau. La reconstruction de ces ponts nécessiterait des compétences en ingénierie et en construction, ainsi que des matériaux adaptés. Une autre option pour les héros serait d'escalader les rives escarpées et de traverser le lit du torrent à l'aide de cordes et de pitons. Cela présente ses propres dangers, car les PJ doivent réussir des jets de compétence en Athlétisme [12] ou en Acrobatie [14] pour éviter de chuter ou de se blesser.

Au fur et à mesure de leur progression, les personnages sont témoins des dégâts causés par l'assèchement du torrent. Des poissons morts jonchent les berges asséchées, tandis que des animaux assoiffés errent en quête d'eau potable. Les plantes autrefois luxuriantes se flétrissent et se dessèchent, privées de la source de vie qui les nourrissait. Ces scènes renforcent la détermination des héros à résoudre le mystère et à sauver l'écosystème en péril.

La nuit venue, les personnages doivent établir un campement pour se reposer et se réchauffer. Le froid mordant de la montagne rend le sommeil difficile et les PJ doivent se protéger du vent glacial en cherchant des abris naturels ou en utilisant des tentes et des couvertures chaudes. Des jets de Survie [difficulté 14] pourraient être nécessaires pour trouver un lieu sûr et confortable pour passer la nuit. Dans le cas contraire, les joueurs gagnent un niveau de fatigue.

**Au lever du jour**, les personnages sont confrontés à une nouvelle menace : les aigles géants, dont les nids ont été détruits par les mages de Terravnir. Éprouvant un profond ressentiment envers les intrus, ces créatures majestueuses attaquent le campement des héros dans la lumière naissante du matin. Un couple d'aigles veut éloigner tous les humanoïdes des montagnes, ils entreprennent de fondre sur l'équipement (vivres, tente, armes,...) et de les balancer dans le vide en vol. Ils peuvent emporter dans leur serres des objets ou des personnes pesant plus ou moins 50 kg... Leur vue perçante leur permet d'attaquer de loin, ils n'envisageront probablement pas une attaque frontale. Un druide, un ranger ou un ami des animaux dans le groupe comprendra rapidement qu'ils ne sont pas mauvais et défendent juste leur territoire.

Les PJ doivent se battre pour repousser les assauts des aigles et protéger leur campement. Les joueurs peuvent également tenter de communiquer avec les aigles en utilisant des sorts de communication avec les animaux ou en réussissant des jets de compétence en Persuasion pour calmer les créatures et établir un dialogue.

Après cette confrontation matinale, les personnages reprennent leur ascension vers la source du torrent de l'Eau Vive, conscients que leur voyage ne fait que commencer et que de nombreux défis les attendent encore avant de pouvoir résoudre le mystère de l'assèchement de la rivière.

Après avoir bravé les défis de la montagne et les attaques des aigles géants, les personnages poursuivent leur périple et découvrent deux lieux intrigants de la région.

### **Le Temple de l'Aigle :**

Ce temple ancien est dédié à un dieu mineur des aigles et de la montagne. Les PJ arrivent devant une porte en pierre sculptée à l'image d'un aigle majestueux. Pour pénétrer à l'intérieur, ils doivent résoudre une énigme proposée par un mystique vivant en ermite dans les montagnes. L'énigme est la suivante :

***"Je monte et je descends, mais je ne bouge jamais. Qui suis-je ?"***

Les personnages doivent deviner que la réponse est "l'escalier". La première réponse d'un membre du groupe est également la dernière, les préviendra-t-on.



Une fois l'énigme résolue, les portes du temple s'ouvrent et les héros sont accueillis par le mystique. En échange de leur perspicacité, il leur offre la bénédiction du dieu mineur. Les PJ reçoivent alors une immunité temporaire contre le froid, leur permettant de résister aux conditions extrêmes de la montagne. Qu'ils réussissent à résoudre l'énigme ou non, si les PJ parviennent à établir un lien amical avec le mystique communiquant avec les aigles, il les informera que plus haut dans les montagnes, sur un vaste plateau, un immense campement peuplé de nombreuses créatures bipèdes s'est établi. Il leur expliquera que ces individus ont pris pour cible les aigles et oiseaux de la région, les tuant lorsqu'ils survolent ce territoire.

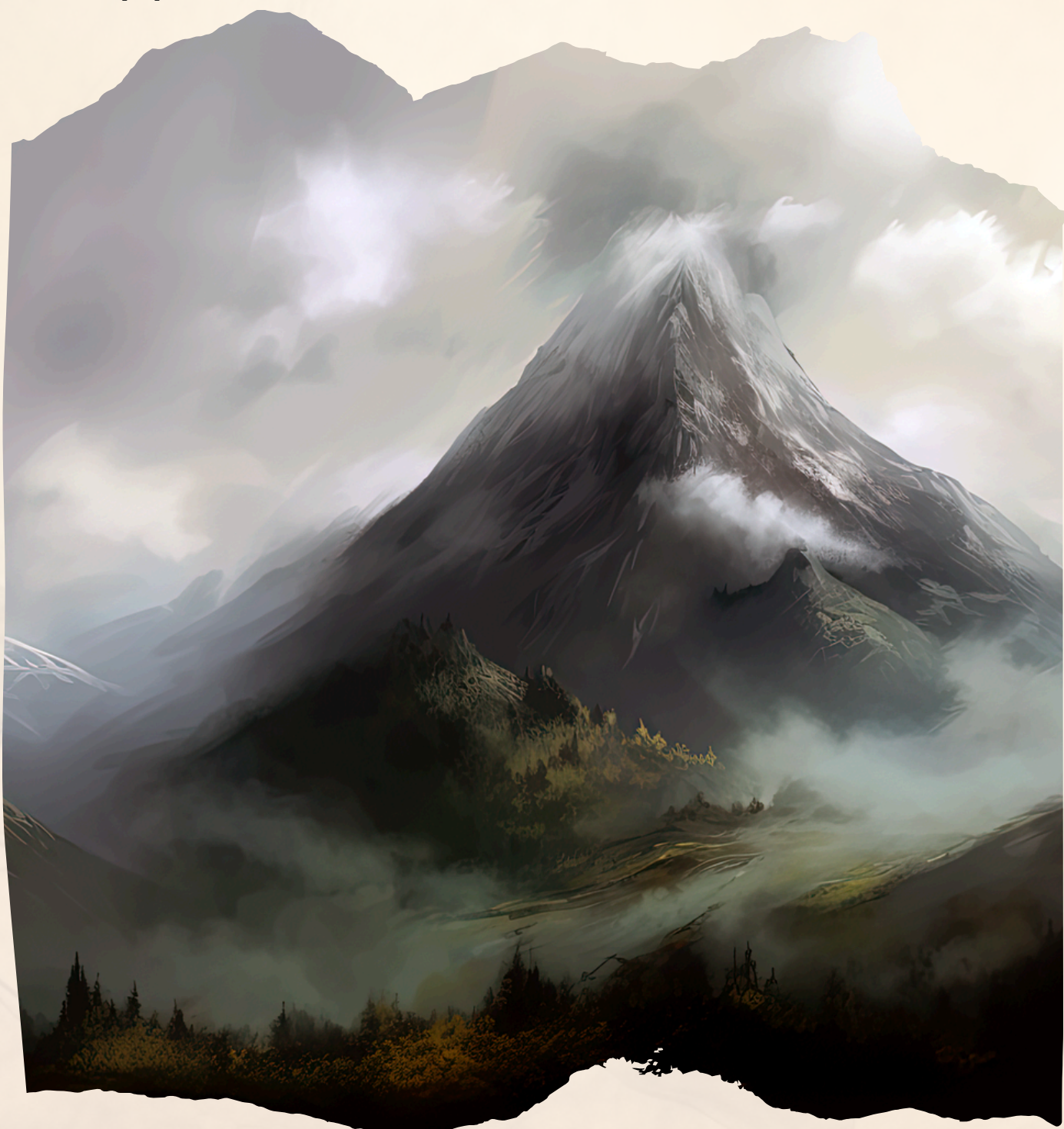


## ACTE 2

### **Le mont Grézerh**

Après avoir surmonté les défis des ponts, les joueurs parviennent enfin à la montagne où prend sa source le torrent de L'Eau Vive. Ils se trouvent à présent à une altitude de 3000 mètres et continuent de grimper. Les joueurs prennent tous un niveau de fatigue s'ils manquent un jet de constitution difficulté [12].

Désormais, jusqu'à midi, une fine brume enveloppe les lieux. Le dernier pont de pierre, qu'ils ont franchi ou contourné, les a conduits près du village de Montbrume où vivent des montagnards.





**Le col de Montbrume**

Les habitants sont bourrus, mais sympathiques. Parmi eux, trois personnages notables attirent l'attention des PJ :



#### **Le jeune berger Tarn**

C'est un garçon déterminé, aux cheveux bruns et aux yeux noisette. Il a été le témoin de la présence du campement des mages et a vu un grand oiseau être tué par un projectile magique. Effrayé, il est revenu au village pour prévenir les habitants.



#### **Le forgeron Gromm**

Cet homme musclé et barbu est le forgeron du village. Il est passionné par son métier et possède une grande connaissance des armes et des armures. Gromm pourrait éventuellement aider les PJ à réparer ou améliorer leur équipement avant de poursuivre leur périple.



#### **La guérisseuse Maela**

Cette femme d'âge moyen, aux cheveux gris et aux yeux verts, est réputée pour ses compétences en matière de soins et de potions curatives. Elle a un comportement maternel envers les autres villageois et se soucie profondément de leur bien-être. Elle pourrait fournir des soins ou des conseils aux PJ s'ils en ont besoin. Si les PJs sont amicaux, elle pourrait leur parler du Dragon gardien du Col qui précède le plateau des Mages et les inviter à discuter avec le jeune berger s'ils souhaitent l'éviter.

Au cours de l'ascension, les PJ aperçoivent la silhouette indistincte de l'ancienne forteresse des Brumes, faussement réputée hantée par l'âme vengeresse d'une sorcière. Cette structure en ruines, jadis un bastion de défense, est maintenant envahie par la végétation et les animaux sauvages. Les PJ pourraient être tentés d'explorer la forteresse pour en apprendre davantage sur son histoire ou y chercher d'éventuels trésors cachés. La montée devient de plus en plus ardue à mesure qu'ils progressent, les PJ doivent faire face à des dangers naturels tels que des chutes de pierres, des glissements de terrain et des changements de temps soudains.

Lors de leur deuxième ou troisième nuit dans la montagne, alors que les PJ sont en train de monter le camp, ils peuvent détecter l'un des Kobold se rapprochant de leur position [perception difficulté 18]. Ils découvrent alors trois éclaireurs kobolds, portant le symbole d'un compas ornant leur équipement. Le blason n'évoque rien à personne dans le groupe. Les trois éclaireurs se nomment Skriz, Zank et Grik. Ils sont sur leurs gardes, mais pas immédiatement hostiles, préférant observer les PJ et évaluer leurs intentions. Skriz, Zank et Grik sont des rôdeurs kobolds niveau 4.

Voici leurs statistiques simplifiées :

**PV** : 35    **CA** : 16

**Attaque** : Arc court +6 (1d6+3 perforants),  
dague +6 (1d4+3 tranchants).

**Compétences** :

Discrétion +8, Perception +6, Survie +6

**Langues** : draconique, commun

Ces éclaireurs kobolds peuvent être abordés de différentes manières par les PJ. Ils pourraient tenter de les capturer pour les interroger, de les convaincre de les aider, de les tuer ou encore de les éviter complètement en se cachant.

Si les PJ parviennent à obtenir des informations sur les mages et leurs intentions, cela les aidera à mieux préparer leur approche dans l'acte 3 de l'aventure.

Finalement, les PJ atteignent le col du Dragon, où ils rencontrent un très jeune dragon blanc d'une douzaine de mètres de long prénommé Ademarh. Celui-ci n'est pas agressif et souhaite simplement assouvir sa curiosité. Pour laisser les PJ passer le col, il exige d'apprendre d'eux un secret ou une coutume qui lui est inconnue. Les PJ devront faire preuve de diplomatie et d'imagination pour satisfaire la curiosité du dragon sans compromettre leur mission. Ils pourraient lui raconter des histoires de leur passé, des légendes de leur région d'origine, ou bien lui enseigner un rituel ou une danse traditionnelle.

Si les PJ y parviennent, le jeune dragon leur permet de traverser le col en toute sécurité et pourrait même partager avec eux quelques informations sur les environs. Il leur révèle que le campement des mages se trouve non loin de là, sur un large plateau au-delà du col. Il les met également en garde contre les nombreux dangers qui les attendent dans les montagnes, notamment les aigles géants qui attaquent en représailles à la mort de leurs petits.

Grâce aux informations recueillies auprès des villageois et du dragon, ainsi qu'à leur persévérance face aux dangers de la montagne, les PJ sont désormais en mesure d'aborder la dernière étape de leur périple : la confrontation avec les mages responsables de l'assèchement du torrent de L'Eau Vive. Armés de leur courage, de leur ingéniosité et des connaissances acquises en chemin, ils se préparent à affronter les épreuves qui les attendent dans l'acte 3 de leur aventure.





**Les brumes de Mt Grézerh**

## ACTE 3

# Confrontation avec les mages

Alors que les PJ atteignent enfin le plateau, un spectacle saisissant s'étend devant leurs yeux. Dominant l'horizon, une gigantesque machine se dresse, ses engrenages et ses tuyaux s'entremêlant dans un enchevêtrement complexe de métal, de pierre et de magie. Les personnages découvrent enfin la présence du Torrent de l'Eau Vive, mais, celui-ci disparaît à l'intérieur de la structure, aspirée par d'énormes conduits avant de s'évanouir dans un tourbillon scintillant de lumière et d'énergie. Autour de la machine, un chantier colossal s'étend, jonché d'échafaudages, de grues et de matériaux de construction.

Des ouvriers et des monstres s'affairent à fortifier la structure, la sueur perlant sur leur front alors qu'ils sont poussés à bout de forces par leurs maîtres impitoyables. Des mages en robes sombres et leur golems d'argiles supervisent le travail. Parmi la main d'œuvre, se trouvent des kobolds, des ogres, des hommes-lézards et des nains, tous travaillent sans relâche, creusant des tranchées, déplaçant des matériaux et manœuvrant les mécanismes complexes de la machine. Ils semblent exténués, les traits tirés par la fatigue et la souffrance, leurs corps marqués par les cicatrices et les blessures de leur labeur forcé.



De solides golems d'argile, animés par une magie puissante, surveillent attentivement les travailleurs. Leurs formes massives et imposantes, dépourvues de toute expression, inspirent la crainte et la soumission chez les ouvriers. Les golems se tiennent prêts à intervenir à la moindre incartade, leurs membres d'argile capables de frapper avec une force dévastatrice.

Les mages, vêtus de robes aux couleurs sombres, se déplacent à travers le chantier, concentrés sur leurs tâches respectives. Certains règlent les composants de la machine, manipulant avec précaution les cristaux d'arcanium pur qui en alimentent le cœur. D'autres mages discutent entre eux, échangeant des informations et des idées, ou supervisent les golems d'argile et les travailleurs. Leurs expressions et leurs attitudes révèlent des personnalités diverses, certains apparaissant plus compatissants ou préoccupés, tandis que d'autres affichent une froide indifférence face à la souffrance des ouvriers.

Au loin, des tentes et des installations temporaires abritent les esclaves et les mages lorsqu'ils se retirent pour se reposer. Des feux de camp crépitent, projetant des ombres mouvantes sur les visages fatigués de ceux qui se rassemblent autour pour se réchauffer et trouver un peu de réconfort.

Face à cette scène, les PJ prennent conscience de la complexité et de la gravité de la situation. Ils comprennent que parmi les mages se trouvent peut-être des individus qui ne sont pas intrinsèquement mauvais, mais qui pourraient être pris dans un engrenage plus vaste, obéissant à des ordres ou répondant à des besoins impérieux.

## LIEUX D'INTÉRÊT SUR LE PLATEAU

**Au campement des esclaves**, où ils trouvent des kobolds, des ogres, des hommes-lézards et des ouvriers nains forcés à travailler sous la surveillance de golems d'argile. Les esclaves sont épuisés et maltraités, vivant dans des conditions sordides. Les PJ doivent décider s'ils veulent libérer les esclaves, ce qui pourrait créer une distraction pour infiltrer le campement des mages.

**Le campement des mages** est situé à une certaine distance du campement des esclaves. Il est bien protégé et organisé, avec des tentes et des installations pour la préparation des sorts et l'étude des arcanes. Les PJ devront utiliser la furtivité, la ruse ou la force pour s'infiltrer dans le campement et obtenir des informations sur le chantier et la machine géante.

**Le site de construction** est un vaste espace dégagé où la machine géante est continuellement en cours d'assemblage. Des ouvriers et des monstres travaillent sans relâche pour fortifier la structure, sous la supervision des mages. Les PJ devront trouver un moyen d'accéder au site sans être repérés ou neutraliser les mages et leurs serviteurs. En matinée, la montagne est plongée dans la brume.

**Il y a en permanence [nombre de PJ] mages sur le site et [deux fois le nombre de PJ] en golems d'argile ouvriers et gardiens.** Là où le torrent disparaît dans la machine, on peut distinguer dans la fumée le paysage irréel et désertique d'un autre monde.

**La machine géante** est une construction titanesque qui engloutit le torrent de l'Eau Vive et le téléporte vers le plan d'existence de Terravnir. Les PJ doivent trouver un moyen de désactiver ou détruire la machine sans causer de dommages irréversibles à l'écosystème local.

**Le bâtiment d'alimentation** est gardé et piégé, contenant des cristaux d'Arcanium pur qui alimentent la machine géante. Les PJ devront contourner les pièges et les gardiens pour accéder aux cristaux et les neutraliser. Ils pourront alors négocier avec les mages pour trouver une solution plus équilibrée pour résoudre la crise de l'eau.

## LES MAGES DE TERRAVNIR

Les mages de Terravnir sont des individus puissants et déterminés, dirigés par **le mage en chef, Maître Elzorim**.

Ce dernier est secondé par trois Mages "officiers" : **Renvor la Sèche** (responsable des défenses), **Taelia l'Audacieuse** (étude et exploration) et **Dorlian l'Architecte**. Ils viennent tous du plan d'existence de Terravnir et sont les représentants d'une Magitocratie qui gouverne leur monde.

Maître Elzorim est un homme intelligent et capable de s'adapter rapidement aux situations. Bien que ses méthodes soient parfois brutales et impitoyables, il est ouvert aux négociations si cela peut servir les intérêts de son peuple et de son monde. Son but ultime est de procurer l'eau et la diversité du vivant à son monde, afin d'assurer sa survie et sa prospérité.

**Le monde de Terravnir** manque cruellement d'eau, élément essentiel à la pratique de leur magie et à la vie. Cette pénurie affecte également la disponibilité des vivres, du bois, des remèdes provenant de plantes, de l'artisanat de qualité et des matériaux robustes pour les constructions. Face à cette situation désespérée, la Magitocratie de Terravnir a pris la décision de piller d'autres univers depuis des centaines d'années, espérant ainsi améliorer la qualité de vie de ses habitants et enrichir la biodiversité de leur monde.

La Magitocratie de Terravnir est une société gouvernée par les mages les plus puissants et influents. Ils ont établi un système hiérarchique basé sur le talent magique et le mérite, avec le Grand Conseil des Archimages à sa tête. La Magitocratie tient son pouvoir grâce à la maîtrise des arts arcaniques et à la capacité d'exploiter les ressources d'autres plans d'existence.

Leur plan d'existence étant en péril, les mages de Terravnir sont prêts à tout pour assurer la survie de leur monde. Cependant, certains d'entre eux pourraient être enclins à la négociation et à la coopération, s'ils sont convaincus que les PJ peuvent leur offrir une alternative viable à leurs actions actuelles, en leur procurant l'eau et la diversité du vivant dont leur monde a tant besoin.



**Maître Elzorim**

## STATISTIQUES

# Les protagonistes

### LES AIGLES GÉANTS

Ils font dans les 6m d'envergure, au plumage brun et doré. En combat, ils utilisent leur vitesse de vol et leur vision perçante pour attaquer avec précision, fondant sur les ennemis avec leurs puissantes serres. Agiles et rapides, ils privilégient les attaques éclairs et ciblent les adversaires isolés.

DV 4d10+12 (34 pv), Init +5, VD 10 ft. (2 cases), vol 80 ft. (bon), CA 15, 2 attaque par round, Attaque serres +6 (1d6+2) et bec +1 (1d8+1), Attaques spéciales : jeter dans le vide des créature ou objets de petite taille (moins de 50kg).

JdS Vig +7, Réf +6, Vol +5,

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Perception +10, Survie +6



### LES NAINS DES RAVINES

Les nains des ravines sont des créatures trapues et robustes, avec une taille d'environ 1,20m. Leur apparence est négligée et leur barbe en désordre, signe de leur vie difficile dans les montagnes. En combat, ils utilisent des armes improvisées et leur force brute. Maladroits et peu coordonnés, ils comptent sur le nombre pour compenser leur manque de compétence.



Taille 1,20m, DV 2d8+4 (13 pv), Init +0, VD 20 ft. (4 cases), CA 13, 1 attaque par round, Attaque arme improvisée +3 (1d6+1) JdS Vig +4, Réf +0, Vol -1, Caractéristiques For 12, Dex 10, Con 14, Int 6, Sag 8, Cha 4, Compétences Perception +1, Survie +2

### LE MYSTIQUE DU TEMPLE

Un homme âgé et vénérable vêtu de robes usées aux motifs d'aigles. Ses cheveux et sa barbe sont longs et blancs, ses yeux brillent d'une sagesse profonde. Il vit en solitaire dans le temple de l'aigle où il médite et communique avec les esprits des aigles. En combat, il utilise sa magie pour protéger le temple et invoquer l'aide des aigles qu'il sert.

Taille 1,70m, DV 6d8+6 (33 pv), Init +2, VD 30 ft. (6 cases), CA 12, 1 attaque par round, Attaque bâton +3 (1d6), Attaques spéciales sorts. JdS Vig +2, Réf +4, Vol +7, Caractéristiques For 10, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 14, Compétences Perception +8, Survie +5, Arcanes +7, Religion +7

Sorts :

Niv1 : Bouclier de foi, Injonction, Soins légers

Niv2 : Aide, Augure, Immobilisation de personne

Niv3 : Dissipation de la magie, Protection contre l'énergie, Invocation d'aigles

## GOLEMS D'ARGILE GARDIENS

Ils sont au nombre de 12, ces golems sont faits d'argile et mesurent environ 2,5 mètres de haut. Ils ont des formes géométriques simples et sont très résistants. Ils suivent les ordres de leurs maîtres mages sans poser de questions et sont programmés pour protéger le chantier et les travailleurs.

PV 55, CA 14

Attaque +8, Dégâts 2d6+8 (poing)



## LES OGRES

Ils sont au nombre de 7, ils ont une peau presque rouge et mesurent environ 3 mètres de haut. Les femelles recouvertes d'une poussière calcaire et sont plus nombreuses. Elles maltraitent les mâles en les invectivant ou en les molestant. Les ogres sont brutaux et peu réfléchis, souvent utilisés comme brutes pour accomplir des tâches demandant de la force pure.

PV 25 CA 11

Attaque +6, Dégâts 2d8+4 (gourdin)



## HOMMES-LÉZARDS

Les hommes-lézards possèdent une peau écailleuse verte et mesurent environ 1,8m de haut. Ils sont reconnus pour leur endurance et leur résistance au froid. On en compte environ une trentaine, et ils ne semblent jamais dormir. Toutefois, ils se rassemblent parfois autour d'un rocher orné d'une gravure représentant un gros lézard ailé.

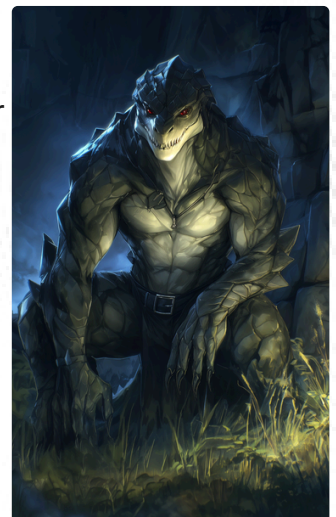
Ils sont employés en tant que main-d'œuvre peu qualifiée et vouent un culte au Grand Dragon. Dans leur monde d'origine, cette créature est considérée comme une légende. La découverte du dragon blanc dans le Col pourrait les inciter à se révolter et à contester l'autorité en place.

PV 22, CA 15

Attaque +4

Dégâts 1d6+2

(outils improvisés)



## KOBOLDS TRÈS NOMBREUX

Ce sont de petites créatures reptiliennes, mesurant environ 1 mètre de haut, avec des écailles rougeâtres ou brunes. Les kobolds sont responsables des basses œuvres et de l'exploration. De nombreux kobolds ont pour mission de ramener des plantes "exotiques".

PV 5, CA 12

Attaque +4

Dégâts 1d4+2

(dague)



## NAINS DE TERRAVNIR

Ils mesurent environ 1,2 mètre de haut et sont beaucoup moins bien en chair que les nains qui peuplent le monde des PJs . Ils mesurent approximativement 1,2 mètre de haut. Leurs visages sont résignés et tristes. Les nains sont des travailleurs qualifiés, concentrés sur leur tâche et soucieux de la qualité de leur travail.

PV 20, CA 16  
Attaque +3  
Dégâts 1d6+3  
(marteau de  
chantier)



## MAGES DE TERRAVNIR

Hommes et femmes élancés et de grande taille, ces mages présentent un visage marqué par le soleil, arborant une teinte jaunâtre. Leurs yeux en amande sont d'un bleu intense qui envahit tout l'iris, leur conférant un air énigmatique. Ils sont vêtus de robes aux couleurs changeantes, oscillant entre différentes teintes sombres, et portent fièrement le symbole du compas.



Les mages sont des individus rusés et intelligents, maîtrisant diverses magies pour accomplir leurs objectifs. Ils travaillent en collaboration avec les autres créatures de Terravnir et sont fidèles à leur Magitocratie.

### Mages subalternes :

PV 25, CA 12

Attaque +4 (sort missile magique)

Dégâts 1d4+1 (par missile, jusqu'à 3 missiles par attaque)

### Mages officiers :

PV 35, CA 14

Attaque +6 (sort missile magique)

Dégâts 1d4+1 (par missile, jusqu'à 5 missiles par attaque).

Autres sorts : Boule de feu, Mur de force, Charme-personne, vol d'humidité (cible une personne et lui draine 3d6 Pv)

### Maître Elzorim :

PV 50, CA 16

Attaque +8 (sort missile magique)

Dégâts 1d4+1 (par missile, jusqu'à 7 missiles par attaque).

Autres sorts : Boule de feu, Mur de force, Charme-personne, Téléportation, Contrôle du climat, Domination, vol d'humidité (cible une personne et lui draine 4d6 Pv)

C'EST DÉJÀ FINI ?

## Epilogue de l'aventure

Voici quelques conclusions plausibles à notre récit, mettant en lumière l'impact considérable des choix des PJ sur pas moins de deux plans d'existence :

- **Soulèvement** : Les PJ ont réussi à provoquer un soulèvement contre les mages de Terravnir. Les mages, dépassés par la rébellion, fuient vers leur monde, laissant derrière eux la machine et le campement. Les habitants de la région peuvent enfin respirer et l'eau revient dans le torrent de l'Eau Vive.
- **Explosion de la machine** : Les PJ ont fait exploser la machine, mettant un terme aux agissements des mages de Terravnir. Le torrent de l'Eau Vive retrouve son débit normal, et les habitants célèbrent la victoire des PJ.
- **Tous les mages tués** : Les PJ ont éliminé tous les mages de Terravnir et sont libres d'explorer le campement, de refermer la machine vers Terravnir ou d'en apprendre davantage sur ce monde mystérieux.

- **Négociation** : Les PJ ont négocié avec les mages de Terravnir, établissant les bases d'une diplomatie complexe entre les deux plans d'existence. Les tensions s'apaisent et les habitants des deux mondes commencent à envisager un avenir plus coopératif.
- **Morts ou en fuite** : Les PJ ont échoué dans leur mission, et la Magicrature de Terravnir étend désormais son influence. Des explorateurs sont envoyés dans ce nouveau monde, et l'accaparement de l'eau devient un objectif majeur pour la Magicrature. Les habitants de la région voient leur vie changer radicalement, et l'avenir est incertain.

Quelle que soit la fin choisie, le monde des PJ et celui de Terravnir seront à jamais liés par cette aventure, et les conséquences de leurs actions influenceront les relations entre les deux plans d'existence pour les années à venir.



*J'm'appelle Elgora, et j'peux dire que j'ai eu chaud aux miches ce jour-là. Seule survivante de la bataille pour l'eau ! Terravnir, ça a beau être mon monde, les mages sont tous pourris et ça valait pas l'coup de faire mourir tous mes copains...*

Eh oui, les ogres aussi ont un cœur et peuvent être manipulés par des mages sans scrupules, alors avant de tirer sur tout ce qui bouge, avez-vous essayé de les comprendre voire de les aider ? C'est ma fin préférée, bien sûr, la révolte des opprimés sur les mages et l'établissement de relations amicales avec Terravnir. Après, si vous voulez taper, ils l'ont pas volé quand même ! Bonne Aventure !!! - **Fletcher**

ATTENDS, MANQUENT LES PERS' !

## Pré-tirés et règles spéciales

Dans ce chapitre vous trouverez cinq personnages pré-tirés, conçus pour faciliter l'intégration des joueurs dans l'aventure. Chaque personnage est créé en tenant compte des règles OGL 5e, librement inspirées et adaptées à la sauce Fletch. Leurs historiques spécifiques les lient à la région de Valmoria. Les compétences, capacités et équipements sont adaptés pour assurer une expérience de jeu équilibrée et intéressante. Les personnages proposés incluent un barde, un guerrier, un rôdeur, un ensorceleur et un druide, permettant ainsi aux joueurs de choisir parmi une variété de classes et de rôles pour incarner un protagoniste unique et captivant au sein de l'histoire.

### RÈGLES SPÉCIALES

Dans cette aventure, nous avons personnalisé les règles de repos pour mieux correspondre à l'ambiance et au rythme souhaités.

**Repos court :** Un repos court dure environ 1 heure et permet aux personnages de récupérer de la fatigue et des blessures légères. Durant ce repos, les personnages peuvent dépenser leurs points de repos pour récupérer des points de vie. Un personnage peut récupérer jusqu'à 10 points de vie lors d'un repos court.

**Repos long :** Un repos long dure environ 8 heures et permet aux personnages de récupérer complètement de leurs blessures et de restaurer leurs capacités et sorts utilisés. Durant ce repos, les personnages récupèrent 20 points de vie et tous leurs points de repos. De plus, les sorts et capacités épuisés sont restaurés.

### RÈGLES OPTIONNELLES

**Initiative :** Dans cette aventure, les PJ agissent toujours en premier, dans l'ordre de leur choix. Cela leur permet de coordonner leurs actions et d'adopter une stratégie avant que les antagonistes n'interviennent. Après chaque action de joueur, le MJ peut faire agir l'un des antagonistes (s'il estime que c'est opportun). Cette règle optionnelle permet de simplifier le système d'initiative tout en maintenant un rythme dynamique et réactif au cours des combats.

**Les groupes de monstres sont regroupés en horde :** Lorsque les PJ font face à un groupe de monstres, ceux-ci peuvent être regroupés en une ou plusieurs hordes. Pour créer une horde, prenez les statistiques d'un monstre et ajoutez +1 au jet d'attaque par assistant présent. En cas de succès, ajoutez également +2 aux dégâts infligés par assistant. Cette règle optionnelle permet de gérer plus facilement les combats impliquant plusieurs adversaires et de donner l'impression que les monstres travaillent ensemble pour vaincre les PJ.



# Trislune la Guerrière

## DEMI-ELFE GUERRIÈRE

### Caractéristiques :

Force : 16 (+3)

Dextérité : 14 (+2)

Constitution : 16 (+3)

Intelligence : 12 (+1)

Sagesse : 10 (+0)

Charisme : 10 (+0)

Points de vie : 57

Classe d'Armure : 17 (armure de plaques, bouclier, anneau de protection)

**Compétences :** Athlétisme : +6 , Intimidation : +2 , Perception : +4, Survie : +4, autorité +4  
Langues : Commun, Elfique, Nain

**Équipement :** Épée longue +1 (1D8+1D4 de dégâts), Bouclier, Armure de plaques, Trousse d'explorateur

### Objets spéciaux :

Épée longue +1 : Cete lame nommé Vaillante est finement ouvragée et incrustée de gemmes, a été offerte à Trislune par un maître forgeron elfe en signe de reconnaissance pour son courage et sa loyauté.

Anneau de protection +1 : Trouvé lors d'une de ses aventures, cet anneau renforce la défense de Trislune, lui conférant un bonus de +1 à sa classe d'armure et à ses jets de sauvegarde.

### Capacité de classe :

Entraînement militaire : 2 attaques / round

Protectrice : permet de prendre la blessure à la place d'une personne 1 fois / tour de jeu.

Dur au mal : une fois par jour vous pouvez décider qu'une attaque n'est qu'une égratignure sans conséquence.

Tacticienne : peut se déplacer sur un champ de bataille sans prendre d'attaque d'opportunité.



**Dons :** Arme de prédilection (épée longue) : Trislune maîtrise parfaitement l'épée longue, lui permettant d'infliger des dégâts supplémentaires avec cette arme (+1D4).

**Ancien métier :** Trislune était autrefois une garde du corps pour les nobles de la région, avant de raccrocher son épée pour mener une vie paisible.

**Historique :** Trislune a raccroché son épée il y a deux saisons et épousé un fermier dont les cultures dépendent des moulins de la rivière d'Eaux Vive. Elle a vécu une vie paisible jusqu'à ce que des rumeurs de troubles dans la région de Valmoria parviennent à ses oreilles. Inquiète pour sa famille et les habitants, elle a repris les armes pour découvrir ce qui se passe et protéger ceux qu'elle aime. La défense des opprimés et la préservation de la paix sont au cœur des préoccupations de Trislune, et elle est prête à tout pour empêcher quiconque de perturber l'équilibre de la région.

# Lorial le barde

## HUMAIN BARDE

### Caractéristiques :

Force : 10 (+0)

Dextérité : 14 (+2)

Constitution : 12 (+1)

Intelligence : 14 (+2)

Sagesse : 12 (+1)

Charisme : 18 (+4)

Points de vie : 33

Classe d'Armure : 14 (cote de mailles, anneau de protection)

**Compétences** : Acrobaties : +4, Arcanes : +4, Diplomatie : +8, Discrétion : +4, Perception : +3, Représentation : +8

**Langues** : Commun, Elfique, Nain, Gnome, draconique

**Équipement** : Rapière (1D6+2 de dégâts), cote de mailles, luth, trousse d'artiste

### Objets spéciaux :

**Luth magique** : Cet instrument de musique ancien et mystérieux amplifie les capacités magiques de Lorial, lui donnant un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de sauvegarde liés à la magie du barde.

**Boussole** : Trouvée lors d'une de ses aventures, cette boussole permet à Lorial de toujours connaître la direction du nord et de ne jamais se perdre, même dans les terrains les plus inhospitaliers.

**Dons** : Artiste polyvalent - Lorial est doué dans plusieurs domaines artistiques, lui permettant de s'adapter facilement à diverses situations et de charmer son auditoire. Il bénéficie de l'avantage lorsqu'il effectue un jet de compétence lié à une activité artistique.

**Ancien métier** : Joueur et musicien professionnel, Lorial a passé une partie de sa vie à jouer pour gagner sa vie, parfois même au détriment de sa propre sécurité.



**Historique** : Lorial a accumulé des dettes de jeu considérables au fil des ans. Un jour, la garde de la ville l'a arrêté et lui a proposé un marché : travailler sur cette quête pour éviter un an de prison. Ne voyant pas d'autre choix, Lorial s'est lancé dans cette aventure pour éviter l'emprisonnement. En dépit de sa situation, Lorial garde le sourire et utilise son charme et sa diplomatie pour se sortir des situations délicates.

### Chants et sorts :

**Chants de repos** : Lorial peut utiliser son talent musical pour aider les autres à se rétablir lors d'un repos court (ils regagnent la moitié des PDV perdus dans la journée).

**Inspiration bardique** : Lorial peut inspirer ses alliés 3 fois par jour (action courte), leur offrant un bonus de +5 aux jets de compétence, d'attaque et de sauvegarde.

**Sorts connus** : Mot moqueur 1D6 dégâts (le PJ doit formuler l'insulte à haute voix), Charme-personne, Soins légers (2D4 Pv), Invisibilité une minute, Détection de la magie (30m), Dissipation de la magie (20m), Mot de guérison (4D6 pv), Image miroir (crée 2D4 double du barde). Mémoire des arcanes : Chaque fois qu'il utilise un de ses sorts, il fait un test d'arcane difficulté 12 en cas d'échec celui-ci est épuisé jusqu'au prochain repos long.

# Aurore la Rôdeuse

## ELFE RÔDEUSE

### Caractéristiques :

Force : 12 (+1)

Dextérité : 18 (+4)

Constitution : 14 (+2)

Intelligence : 14 (+2)

Sagesse : 16 (+3)

Charisme : 10 (+0)

**Points de vie** : 43

Classe d'Armure : 15 (armure de cuir clouté)

**Compétences** : Athlétisme : +3, Discrétion : +8, Nature : +6, Perception : +7, Survie : +7

**Langues** : Commun, Elfique, Nain, Gnome

Équipement : Arc long +1 (1D8+1 de dégâts), épée courte (1D6 de dégâts), armure de cuir clouté, trousse de soins

### Objets spéciaux :

Arc long +1 : Cet arc en bois d'if, nommé Œil de Faucon, a été offert à Aurore par un maître artisan elfe en signe de reconnaissance pour sa précision et son talent en tant que chasseuse.

Cape de camouflage : Aurore a trouvé cette cape lors d'une de ses aventures. Lorsqu'elle est portée, elle se confond avec l'environnement, offrant à Aurore un bonus de +5 à ses jets de Discrétion.



### Capacités de classe :

**Sensibilité aux ennemis** : Aurore est capable de ressentir instinctivement la présence d'ennemis dans un rayon de 10m, ce qui lui permet de prendre des décisions éclairées lors des combats.

**Compagnon animal** : Aurore a développé un lien étroit avec un compagnon animal, un magnifique loup gris nommé Luna, qui l'accompagne dans ses aventures et l'aide au combat.

**Archère experte** : Aurore maîtrise l'art de l'archerie, elle peut infliger des dégâts supplémentaires avec son arc long (bonus de +3 aux dégâts).

**Historique** : Aurore est née et a grandi dans la région de Valmorla. Elle a passé une grande partie de sa vie à explorer les forêts environnantes, à traquer les bêtes sauvages et à protéger les villageois des dangers qui les menacent. En tant que rôdeuse, elle a développé des compétences uniques et des connaissances précieuses sur la faune, la flore et les terrains de la région. Sa réputation en tant que protectrice de la nature et des habitants de Valmorla n'est plus à faire, et elle est prête à tout pour défendre sa terre natale.



# Belgrim l'Ensorceleur

## HALFLING ENSORCELEUR

### Caractéristiques :

Force : 10 (+0)

Dextérité : 16 (+3)

Constitution : 14 (+2)

Intelligence : 14 (+2)

Sagesse : 12 (+1)

Charisme : 18 (+4)

**Points de vie** : 25

Classe d'Armure : 14 (dextérité + médaillon)

**Compétences** : Arcanes : +6, Histoire : +6, Intimidation : +8, Perspicacité : +3, Religion : +6, Ingénierie : +6

**Langues** : Commun Halfling Draconique Elfe

**Équipement** : Bâton (1D6 de dégâts), dague (1D4 de dégâts), sac de composantes, parchemin et encre

### Objets spéciaux :

**Médaillon de protection** : Ce médaillon orné d'un dragon enroulé autour d'une gemme bleue confère à Belgrim un bonus de +1 à sa classe d'armure et à ses jets de sauvegarde. Trois fois par semaine le médaillon peut absorber l'intégralité d'une attaque sur son porteur ou l'un de ses alliés.

**Grimoire de sortilèges** : Belgrim a hérité d'un ancien grimoire renfermant de nombreux sorts. Il s'en sert pour noter et garder une trace des sorts qu'il a utilisés et de ceux qu'il a brouillés.

### Capacités de classe :

**Concentration** : Belgrim est capable de se concentrer sur ses sorts sans être interrompu, ce qui lui permet de maintenir ses effets plus longtemps et de résister aux tentatives de distraction. **Mémoire de sorts** : Belgrim a en mémoire chaque sort. Après utilisation, il doit effectuer un test d'Arcanes avec une difficulté de 12. En cas d'échec, le sort est brouillé dans sa mémoire jusqu'au prochain repos long



### Sorts :

**Niveau 1** : Éclair (1d6 de dégâts), bouclier, armure de mage, détection de la magie, sommeil, missile magique (1d4+1 de dégâts par missile), rayon de givre (1d8 de dégâts)

**Niveau 2** : Invisibilité, suggestion, rayon ardent (2d6 de dégâts), lévitation

**Niveau 3** : Boule de feu (8d6 de dégâts), vol, contresort

**Historique** : Belgrim, passionné par la magie, a étudié les arcanes et développé ses pouvoirs. Rêvant de construire une tour de mage à Valmoria, il a entamé la construction mais les coûts ont explosé et les factures s'accumulent. Le deuxième étage de la tour est en attente de financement, et Belgrim est de plus en plus préoccupé par la situation. Dans l'espoir de récolter des fonds pour terminer sa tour, il s'est engagé dans diverses quêtes et aventures. En entendant parler des problèmes liés à la rivière d'Eaux Vive, il a décidé de se joindre à l'équipe d'aventuriers pour enquêter et, si possible, trouver une solution qui lui permettrait de gagner la récompense promise. Il est convaincu que cette aventure lui offrira non seulement la possibilité de terminer sa tour de mage, mais également de prouver sa valeur en tant qu'ensorceleur et protecteur de Valmoria.

# Graldion le Druide

## HUMAIN DRUIDE

### Caractéristiques :

Force : 12 (+1)

Dextérité : 14 (+2)

Constitution : 14 (+2)

Intelligence : 14 (+2)

Sagesse : 18 (+4)

Charisme : 12 (+1)

**Points de vie** : 40

Classe d'Armure : 14 (armure de cuir)

**Compétences** : Arcanes : +6, Histoire : +6, Médecine : +8, Nature : +6, Perspicacité : +8, Survie : +8

**Langues** : Commun, Elfe, Nain, Sylvain

**Équipement** : Bâton (1D6 de dégâts), armure de cuir, Trousse d'herboriste

### Capacités de classe :

Parler aux animaux terrestres : Graldion peut communiquer avec les animaux sur des concepts simple (niveau enfant de 4 ans).

Influencer la météo : Graldion est capable d'influencer légèrement la météo, provoquant de petites pluies, des brises légères ou des éclaircies temporaires.

Imposition de la nature : Graldion peut soigner 2D6 points de vie (\*). Mémoire de la terre : Graldion a en mémoire chaque sort(\*).

(\* ) Après utilisation d'une capacité ou d'un sort, il doit effectuer un test d'Arcanes avec une difficulté de 12. En cas d'échec, la capacité ou le sort est brouillé dans sa mémoire jusqu'au prochain repos long.

### Sorts :

Niveau 1 : Soins légers (1D8+4 PV), Charme-personne, Création d'eau, Détection de la magie, Protection contre le mal et le bien, Rayon de givre (1D8 de dégâts de froid).

Niveau 2 : Soins modérés (2D8+4 PV), Invisibilité, Passer sans trace, Réduction des flammes, Silence



Niveau 3 : Dissipation de la magie, Protection contre l'énergie, Rappel à la vie (Ramène un allié mort à la vie avec 1 PV).

### Objets spéciaux :

Bâton de la Terre : Ce bâton orné de racines et de feuilles permet à Graldion de canaliser sa magie druidique avec plus de puissance, augmentant la portée et l'efficacité de ses sorts.

Amulette du poisson : Cette amulette en forme de poisson confère à Graldion la capacité de respirer sous l'eau, lui permettant d'explorer les profondeurs des rivières et des lacs.

**Historique** : Graldion est un druide expérimenté qui habite plus au sud de Valmoria. Il s'inquiète de l'assèchement de la rivière et des poissons morts qui y agonisent. Depuis sa retraite dans la nature, Graldion a développé une connexion profonde avec les forces de la nature et les animaux qui l'entourent. Il est prêt à tout pour protéger la rivière et découvrir la cause de son assèchement. Graldion est un sage et un guide pour les habitants de la région, et ses connaissances et ses compétences en matière de druidisme sont très respectées.

**(CC-BY-4.0)**

## **Attributions & Droits**

Amis rôlistes, veuillez noter qu'une partie du contenu de cette aventure est couverte par le SRD 5.1 sous licence Creative Commons 4.0 (CC-BY-4.0).

[https://www.dndbeyond.com/attachments/39j2li89/SRD5.1-CCBY4.0\\_License\\_live%20links.pdf](https://www.dndbeyond.com/attachments/39j2li89/SRD5.1-CCBY4.0_License_live%20links.pdf)

Cela concerne les caractéristiques, les compétences des personnages, certains sorts et autres éléments essentiels. Le reste du contenu, à l'exception des images, est également publié sous licence CC-BY-4.0. Les images sont ma propriété et ne sont pas incluses dans la licence Creative Commons.

Si vous souhaitez utiliser les images ou le contenu pour des projets non commerciaux ou caritatifs, n'hésitez pas à me contacter. En général, j'autorise l'utilisation de mes créations pour ce type de projets.

Pour en savoir plus sur la licence Creative Commons et le SRD 5.1, vous pouvez consulter les ressources et FAQ disponibles sur leurs sites respectifs.



## **Ressources**

Pour trouver les règles 5E permettant de jouer gratuitement :

[www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

Le système CRACK des Merry mushmens

<https://www.geek-powa.fr/jeu-de-roles-jdr/crack-vf-systeme-de-jdr-cc4-compatible-5e-orc/>

**CC4 - SRD 5.1**



**CC4 - CRACK**







