

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

AU SECOURS DE MALÉA



AU SECOURS DE MALEA

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 9-11

PREAMBULE:

Cette aventure se présente sur le plan divin comme un jeu, les Dieux ne donneront donc pas d'information au sujet des "pièces" en jeu (Maléa, Kirohann...), mais pourront proposer des énigmes qui guideront les personnages. Ce scénario fait apparaître quatre entités d'essence divine qui ne servent ni le bien, ni le mal, mais leurs intérêts personnels. Les aventuriers vont se retrouver au centre d'une lutte dont ils seront les instruments et qui opposera 4 Dieux.

Les aventuriers voyagent depuis quelque temps déjà, à la recherche d'une aventure susceptible de les intéresser, lorsqu'ils s'aperçoivent que toutes les pancartes qu'ils croisent indiquent la direction de Rhom. A chaque croisement ou intersection, la ville de Rhom est indiquée. Si les PJ quittent les chemins qui y mènent, un oiseau de lumière bleuâtre les y guidera.

MALEA, FILLE DE LA NUIT:

La ville de Rhom, semble dépourvue de rempart et de milice. Chaque habitant n'est que faiblement armé (s'il l'est !). Ville des arts et d'esthétisme, on ne peut se déplacer sans être sollicité par un portraitiste, un poète, un peintre qui cherche à vivre de son talent. Dame Chrisea, la Comtesse de Rhom dépense des sommes colossales pour promouvoir le développement des arts et de la beauté. Elle entretient de nombreuses troupes de saltimbanques, des artistes, des écrivains publics, tout cela a fait de sa ville un espace de liberté et d'expression. Peut être, parfois au détriment de la sécurité du voyageur...

L'auberge ne possède plus de chambre à louer depuis bien des années, mais l'aubergiste louera la sienne pour environ 5 PO, à moins que les PJ ne semblent plus riches... Tous les prix seront, pour les aventuriers, au moins triplés; et évidemment, aucun prix n'est affiché.

Dans l'auberge, se prépare un spectacle pour le soir même: celui de Maléa, la fille du marchand qui alimente la ville tous les trois mois. En effet, à chaque vente, Maléa présente son troublant spectacle, ici tout le monde l'appelle "Maléa, Fille du Démon".

Au crépuscule, l'auberge est pleine à craquer. Tout le monde est là: citadins, aventuriers et même les brigands des environs. Un musicien entonne une lancinante chanson qui appelle au silence dans la salle. Alors elle apparaît, uniquement éclairée par une trentaine de bougies posées à même le sol, et elle se met à danser, à tourner. Sur son anatomie presque nue, en un ballet envoûtant, un magnifique jeu d'ombre et de lumière danse sur son corps, en formant une silhouette inquiétante qui évoque fortement la carrure difforme et cornue d'un Démon.

Dans l'auberge, chacun est hypnotisé par la grâce de la danse et surtout de la fille. A la fin du spectacle, un homme bedonnant se lève et applaudit, immédiatement suivi par la foule. Plus tard dans la soirée, Maléa réapparaîtra et ira voir les aventuriers. Elle leur parlera d'une façon très amicale, presque amoureuse... et leur donnera rendez-vous dès le lendemain au camp de son père.

Note au DM: Si les PJ questionnent les citadins, ils apprendront que l'homme bedonnant était le père de Maléa et s'appelle Kirohann, et qu'il a beaucoup voyagé et présente tous les trois mois un nouveau spectacle fait par sa fille (qu'il trouve plus merveilleux à chaque fois).

LA VERITE SUR MALEA ET SON PERE:

Bien qu'elle paraisse n'avoir qu'à peine vingt ans, Maléa vit... enfin existe depuis des siècles, ainsi que son père. Il y a longtemps de cela, elle s'est faite vampirisée, puis le vampire est mort libérant de la

même manière Maléa de son emprise. Cette dernière utilisa le temps mis à sa disposition pour approfondir ses connaissances magiques, puis un jour elle décida de faire appel aux Dieux afin de pouvoir supporter la lumière du jour...

Elle invoqua Hame et Bait, le premier étant lié aux morts sans âme et le second contrôlant les pouvoirs de lycanthropie. Elle leur demanda de faire d'elle un Vampire-Garou, humaine le jour, vampire la nuit et quasiment immortelle. Hame accepta en échange d'un millier de Fantômes créés par le sort qu'il lui donna et Bait, en échange d'un millier de lycanthropes créés par le même moyen, et ainsi fut signé le pacte.

Mais More apparut, n'étant pas d'accord de voir deux mille et une créature devenir virtuellement immortelles et Astr refusa le fait de mettre au monde une créature de la nuit pouvant survivre le jour. Après une longue discussion, les dieux se mirent d'accord: Astr créerait une cité prison, More l'isolerait, Bait offrirait à Maléa un oiseau de lumière bleutée par lequel elle pourrait agir à l'extérieur de sa cité-prison et Hame fit de son père un loyal et immortel serviteur qui ne peut mener aucune action offensive.

Chaque Dieu envoya ses serviteurs afin d'aider ou d'empêcher les voyageurs d'arriver à la cité où ils seraient transformés en fantôme ou en lycanthrope par le sortilège offert à Maléa... Ces serviteurs ne peuvent communiquer en aucune façon et ne peuvent agir de quelques façons que ce soit contre les servants des autres Dieux, l'oiseau bleu ou Kirohann.

	<i>Hostile à Malea</i>	<i>But</i>	<i>Serviteurs</i>	<i>Moyens</i>
Haroe , le Maître des Esprits, des Sentiments et des Intuitions	Non	Créer 1000 Fantômes grâce à Malea	Kirohann	
Bait , le Maître des Animaux, de la Chasse et des Lycanthropes	Non	Créer 1000 Lycanthropes grâce à Malea	Oiseau de lumière bleutée	
Astr , le Maître des Etoiles, de la Lune et des Pouvoirs qui en découlent	Oui	Empêcher Malea de sortir de Bornass		Pluie d'étoiles filantes pour guider au temple
More , le Maître de la Vie (dont il se nourrit par la Mort)	Oui	Empêcher toute visite à Bornass		

Note au DM: C'est ainsi que les aventuriers, lorsqu'ils arrivent à Rhom sont destinés à devenir les dernières victimes du plan machiavélique de Maléa. En effet, s'ils succombent au piège de Maléa, le pacte sera accompli.

L'AUTRE ELEMENT:

S'il n'y avait que cela, tout serait bien simple... Le soir où Maléa est apparue sur scène, un homme, Sirlon le Brigand est tombé fol amoureux d'elle. Au moment où il s'apprêtait à aller la voir, elle est allée à la table des personnages, lui jetant un regard indifférent (arrangez vous pour que sa déconfiture amuse vos PJ). Imaginez vous un peu, Sirlon le brigand le plus redoutable de la région, réputé pour son efficacité à ne laisser aucun témoin, se voit lésé par un groupe d'inconnus; sa vengeance sera terrible. Il suivra le groupe, dans l'idée de les tuer tous, un par un, quand l'occasion se présentera (voir § Ferme dans les collines) et ensuite se sera au tour de la fille pour s'être fichue de lui !

UNE MISSION POUR NOS AVENTURIERS:

Dès le lendemain, les personnages ont à peine eut le temps de s'éveiller que Kirohann les attend. Il semble affligé et hésitant, il a commandé à l'aubergiste une boisson très forte.

Note au DM: Puisque Malea est prisonnière de sa cité de Bornass, le seul moyen pour elle de s'évader est de créer un Clone d'elle même. Afin que sa machination réussisse, il faut qu'elle disparaisse et c'est la mission de Kirohann: il a tué (comme à chaque fois) le clone de Maléa qui avait dansé la veille (il ne s'y fera jamais, il a l'impression de perdre réellement sa fille).

Installés autour d'une table, nos héros vont entendre ce discours de la bouche de Kirohann:

"Maléa ma fille a été enlevée, je ne sais plus quoi faire. Alors je me suis dit que vous pourriez aller la libérer du Comte de Bornass. Celui-ci l'avait vu à une représentation et avait voulu me l'acheter, évidemment, j'ai refusé et nous nous sommes enfui dans la nuit; elle connaît quelques sortilèges pour se dissimuler dans l'ombre et nous lui avons échappé. Il a hurlé qu'il reviendrait la chercher avant qu'elle n'ait vu vingt et une fois le soleil se lever sur un nouvel hiver. Ce matin, j'ai trouvé sur le pas de la porte ce mot qui dit qu'il la tient et que dans huit jours il l'épousera ou la fera tuer par sa créature si elle le refuse comme mari..."

Ecoutez, vous êtes mon seul espoir, je possède beaucoup d'argent et je suis prêt à vous en donner la moitié si vous la sauvez."

Note au DM: Si les PJ acceptent, Kirohann leur expliquera que la cité du Comte Bornass est à environ sept jours et demi de voyage. Il avouera également savoir quelques petites choses à propos de la créature: elle a la force de dix hommes, sa peau est noire comme les ténèbres et la magie est quasiment inefficace contre elle. Personne ne l'a jamais vu car il paraît que sa seule vue rend fou.

LE VOYAGE:

Durant le premier jour de voyage, les PJ pénétreront dans un marécage où leur vue sera limitée à 5 ou 6 mètres à cause de la brume. La végétation est composée de mousses empoisonnées, de champignons qui sécrètent des spores toxiques et de quelques plantes suceuses de sang... En effet, lorsque More a isolé la cité, il n'a laissé aux alentours que des êtres et des plantes qui pouvaient s'opposer à l'arrivée d'éventuels visiteurs en les décourageant ou en les détruisant.

Kirohann semblera très brave puisqu'au moindre problème il n'hésitera pas à se jeter dans les nuages toxiques de spores pour sauver les PJ, à arracher à pleine main les mousses empoisonnées afin de les jeter à distance, ou à prendre des branches d'arbre vampire afin de sortir un PJ des sables mouvants. Au crépuscule, le groupe arrive à proximité d'un temple abandonné. Ce temple est celui duquel fut créé la cité-prison. Tous les prêtres y travaillèrent durant toute leur vie à la fin, le plus puissant d'entre eux, le seul mortel qui savait tout de ce qui se tramait entre les Dieux, enchantait la cité pour que nul cadavre ou créature de la nuit ne puisse franchir sa muraille. Au moment de mourir, il plaça son esprit dans un miroir, par l'intermédiaire duquel il peut exprimer ce qu'il sait sur les objets ou personnes qu'il reflète. Mais aujourd'hui le temple est en ruine, et trouver le miroir dans la crypte n'est plus chose aisée.

LE TEMPLE D'ASTR:

1) Grand Hall du Gardien: Les portes qui accèdent à cette vaste pièce sont en métal ajouré de symboles astronomiques (étoiles, lunes, soleil, comètes etc). Entrer ne présente aucune difficulté. A l'intérieur, le sol est couvert de mosaïques colorées dans les tons de bleus nuit.

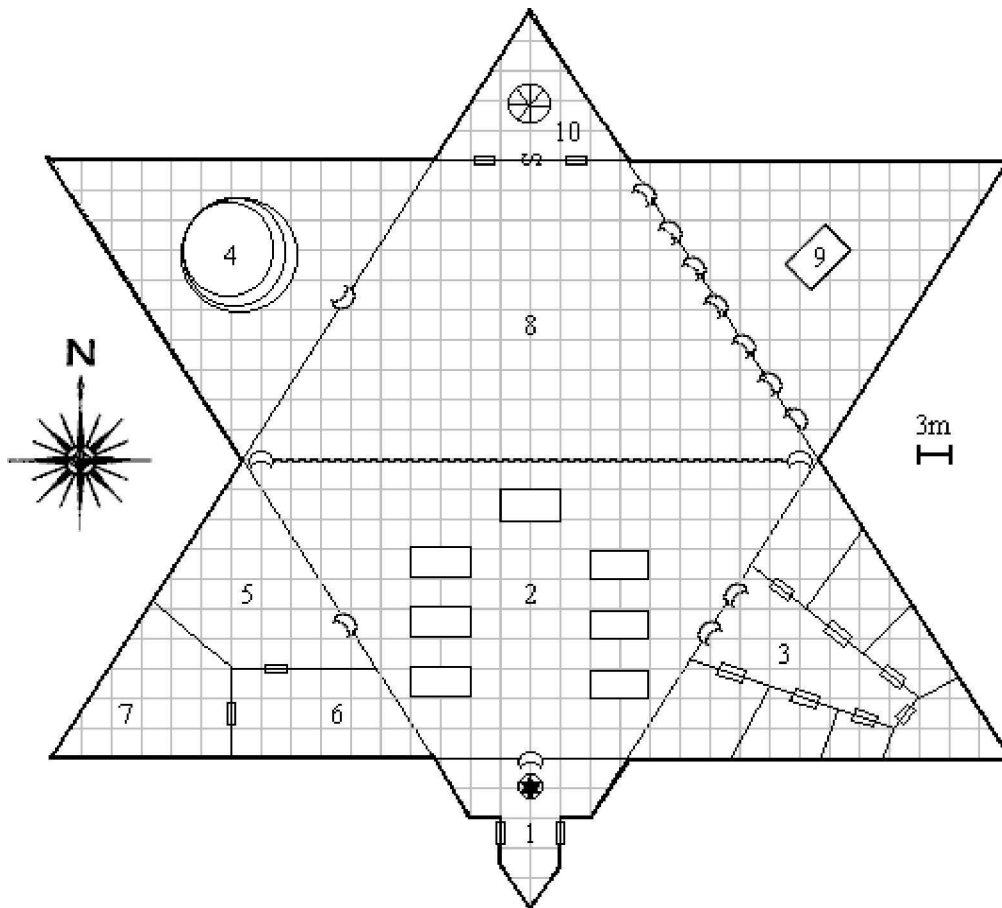
Au centre du hall, une imposante statue de bronze aussi haute que trois hommes se tient immobile. Il s'agit du gardien des étoiles, Golem de défense créé par les prêtres. Il leur a permis de survivre dans leur temple pendant de longues années, en s'attaquant à ceux qui se battent, qui en ont l'intention, ou qui portent une arme sur eux.

GOLEM DE BRONZE: CA: 2 DV: 20 (120 pv) 2 Atts: 2x 3 D10 ThAC0: 7

Att Spéciale: Projectiles magiques (4 D4+4) x8, Paralysie des Monstres (en souffle, idem Mage 5°).

Défenses spéciales : Touché par armes +2, Le feu magique le régénère, Immunisé à la magie:

Electricité: 1/2 dégâts Ralenti de 50% pour 2 D4 rounds



2) Cette salle gigantesque est le lieu de culte pour ceux qui viennent de l'extérieur. L'épaisseur de poussière, présente dans cette pièce, est vraiment étonnante. Un Ranger pourra y déceler des traces de pas humains (six ou sept personnes), datant de trois ou quatre mois. Le mur du fond est couvert d'une toile bleu nuit sur laquelle brille un ciel étoilé où la lune et le soleil se font face.

Note au DM: Cette toile est magique: elle ne se détériore pas avec le temps et illumine la salle de ses astres. Toute personne qui la regarde avec attention aura beaucoup de difficulté à détourner son regard et subira une sorte de fascination, (JP Magie ou sensation de chute libre et transformation éthérée pour 1 D4 heures).

On trouve également trois rangées de bancs de pierre et un autel sur lequel est représentée une étoile, avec en dessous une inscription: ASTR.

Un personnage clerc ou un barde pourra parler des domaines contrôlés par Astr. Si quelqu'un d'alignement à composante Neutre prie dans ce temple, il le sentira très présent et recevra le message suivant:

"Dans sa cité elle vous attend, prisonnière du temps, mortels, jamais n'entrer dans sa ville, sa contrée, où pour la libérer, deviendrez prisonnier. Allez là où nul ne vous attend, fuyez tant qu'il en est encore temps. Ou vos âmes resteront prisonnières pour l'éternité."

3) Sur le côté Est sont percées deux portes qui ont une étrange forme de croissant de lune (ces dernières ayant pourri depuis bien longtemps, il n'en reste que l'encadrement). Toutes les salles de ce couloir sont des chambres dans lesquelles on pouvait placer huit lits, quatre lits superposés de chaque côté. Le support des lits était de pierre, fait pour durer... Au fond du couloir se trouvait la chambre du Grand Prêtre. Pillée et saccagée, il n'y reste plus rien d'intéressant.

4) Cette salle gigantesque servait aux prêtres à faire des prémonitions, communiquer avec leurs Dieux et prier pour recevoir leur magie divine. D'un diamètre de quatorze mètres, un disque de marbre noir

présente sur toute sa surface le ciel étoilé et les astres qui le parcourent et se projettent au plafond. Si un PJ prend le temps de l'observer, il verra que les astres progressent avec le temps. Il va sans dire que le disque de marbre rayonne de la même magie que la toile (1).

Note au DM: Toute personne qui posera une question à haute voix a un pourcentage de chances égal à son niveau de voir à l'intérieur du disque se former une image qui répondra à sa requête. Dans le cas contraire, elle subira pour le reste de la journée un fort mal de tête.

5) C'est dans cette salle que les prêtres prenaient leur repas; maintenant, il ne subsiste ici que les massives tables de pierres.

6) La cuisine n'est pas poussiéreuse, comme si elle était entretenue par un serviteur (qui se déclenchera au moindre mot lié à la saleté). C'est en fait un Elémental de l'Air qui prendra la forme vaporeuse d'un moine et se mettra à nettoyer tout ce qui n'est pas impeccable (les PJ qui ne se sont pas essuyés les pieds se verront suspendus en l'air, le temps du nettoyage, les vêtements boueux se verront nettoyés à grande eau directement sur les PJ, puis séchés par un vent glacial (qui pourra enrhummer les personnes concernées. Jet sous Constitution avec un malus -4).

Note au DM: Si l'Elémental est attaqué, ou si une action agressive est effectuée, il abandonnera ses tâches ménagères pour détruire les intrus.

ELEMENTAL D'AIR: CA:2, DV:16 (128 Pv), 1 Attaque: 2 D10, ThAC0: 7.

Att Spéciale: Tourbillon (inflige 2 D8 pts de dégâts et tue créature de 3 DV ou moins) Défenses spéciales : Touché par armes +2

7) Réserve de nourriture : elle est préservée magiquement (les aliments sont consommables). Il faut dire en entrant "*la gourmandise est un vilain défaut*" sous peine de se voir paralysé jusqu'au lever du jour.

8) Salle de l'énigme. En entrant dans cette salle on trouve sept portes en croissant de lune sur le mur Est, les unes à côtés des autres. Elles sont toutes identiques, forgées dans le même métal argenté. Au sol, formé par des centaines de petits carreaux de céramiques colorées, se trouve l'énigme qui permet de trouver la porte qui doit être ouverte:

- Les portes d'Or et d'Argent sont accolées l'une à l'autre.
- La porte de Fer est à la gauche de la porte d'Or mais n'ose y toucher.
- Les portes d'Or, d'Argent et de Fer ne peuvent encadrer ni la porte de Plomb ni la porte de Cuivre.
- La porte d'Etain ne peut être encadrée par aucun couple de porte.
- A la droite de la porte d'Argent, une porte de moindre valeur.
- Les portes de Bronze et d'Or sont accolées l'une à l'autre.
- La porte d'Etain est à la droite de la porte de Cuivre.
- La porte de Plomb est à la gauche de la porte de Fer.
- La porte de Plomb n'est pas à côté de la porte de Cuivre.

Au dessus des sept portes se trouvent gravés de nombreux symboles, ainsi que la phrase suivante: "*A la porte d'Argent, vous trouverez le miroir du savoir de RENBOW*"

Note au DM: Si les aventuriers se trompent de porte, et touchent la mauvaise, elle ouvrira un seuil sur le Plan Matériel Primaire par lequel surgiront deux Démons Type IV et V.

DEMON TYPE IV: CA:-1 DV:11 (88 pv) Résistance Magie : 65% 3 Attaques: 2x 1 D4 / 2 D4 ThAC0:15 Feu, Froid, Électricité, Gaz : 1/2 dégâts, Touché uniquement par Armes Magiques. Ténèbres, Illusion, Effroi, Lévitiation, Détection Magie, Lecture des Langues
Dissipation de la Magie, Autométamorphose, Holographie Télékinésie (5000 Po), Symbole Seuil 60% : Types I (25%), II(25%), III(25%), IV(25%)

DEMON TYPE V: CA:-5, DV:7+7, (63 pv), 7 Att: Tentacules : 7 x 2 D4, ThAC0: 13.
Att Spéciale : Charme, Lévitiation, Détection Invisibilité, Autométamorphose, Holographie Pyrotechnie, Téléportation, Ténèbres, Infravision, PSI (130/130 – AEF GH) Def Spéciale : RM: 80%, Seuil 50% : Types I (30%), II(25%), III(15%), IV(15%) et VI(10%) Touché uniquement par Armes Magiques.

9) La porte d'Argent (la troisième en partant de la droite) donne sur une salle éclairée par des bougies magiques, qui ne se consomment pas et émettent une lumière bleue. Au centre se dresse un cercueil ouvert, dans lequel gît le corps parfaitement conservé de Renbow. Entre ses mains, un miroir sculpté en métal dont la partie réfléchissante, caché par un bout de tissu, semble émettre quelque lumière.

Note au DM: Dès qu'une personne y aura touché, elle sera la seule à pouvoir communiquer avec l'esprit de Renbow (si elle meurt, elle passera le relais à la première personne qui la touchera). Le miroir est circulaire et mesure environ 14 centimètres de diamètre. Le reste de la salle regorge de symboles religieux de moindre valeur.

10) La Crypte: Vaste salle voûtée à l'atmosphère confinée, cette salle est un véritable caveau. On y accède par un escalier en colimaçon qui, contrairement au reste des infrastructures de l'édifice, n'a rien d'aérien. Étroit, glissant, taillé avec des erreurs de proportion, on croirait qu'il a été construit postérieurement au reste du bâtiment.

L'endroit abrite 48 cercueils en pierre, chacun contient le cadavre desséché d'un des fidèles du culte d'Astr. Les corps portent tous un bijou en or (environ 500 PO l'un) et semblent tenir à leur trésor...

12 AMES EN PEINE: CA:4, DV:5+3 (43 pv), 1 Attaque: 1 D6 (draine 1 niveau), ThAC0:15, Touchée uniquement par les armes magiques ou en argent (1/2 dégâts).

Note au DM: Si les aventuriers les touchent, ils risquent de subir le poison tactile dont ils sont imprégnés et qui leur fera prendre 1D12 ans (laissez les mûrir en leur décrivant la situation jour après jour). Tant que personne ne doutera que les bijoux sont en or, ils le resteront. Mais, dès qu'une personne essaiera d'en estimer la valeur, pour le vendre ou le voler, l'objet retrouvera son apparence de plomb...

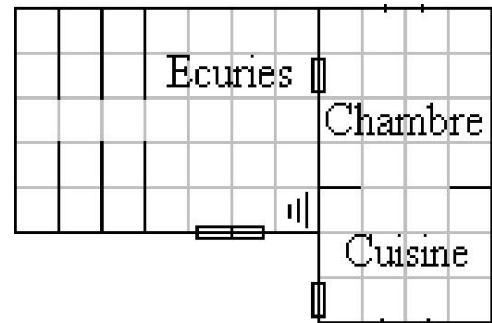
LA FERME DANS LES COLLINES

La deuxième journée se passe plus tranquillement. Pour les aider, Kirohann les guérira par des herbes qu'il a sur lui et par quelques sortilèges de guérison. Le troisième jour, les aventuriers sortent enfin des marais et voient à nouveau le soleil dans le ciel. Kirohann leur explique qu'il serait bon de s'arrêter dans une petite ferme à quelques kilomètres de là.

Ce sera le dernier arrêt avant la cité où se trouve sa fille et ils pourront trouver du gibier ou des légumes sauvages et surtout du repos.

Cette ferme est aussi l'endroit que Sirlon et ses hommes ont choisi pour tendre leur embuscade. Après s'être débarrassé de ses habitants et les avoir jetés dans l'écurie, ils attendent les visiteurs de pied ferme, en essayant de la faire passer pour abandonnée...

Il agira dès que les PJ se seront couchés, envoyant un homme maîtriser celui qui monte la garde avec une sarbacane empoisonnée ou une dague sous la gorge. Evidemment, si le groupe est vraiment en voie de se faire exterminer, l'oiseau de lumière bleutée peut toujours donner l'alarme.



SIRLON: Illusionniste 5^{ème} Guerrier 10^{ème} CA -1, Pv : 65, Att: 2
Epées (1 D6+3 / 1 D8+2), ThACO: 9/11 Objets Magiques: Epée Courte Sanglante +2, Epée Longue d'Acuité +1, Cotte Maille +2, Potions: Rapidité, Vol

Sortilèges en mémoire: (grimoire complet: niveaux de sort x2)
Niveau 1: Changement d'apparence, Force fantasmagorique, Hypnotisme, Ténèbres
Niveau 2: Image miroir, Trouble Niveau 3: Paralysie musculaire

LINIE: Mage 9^{ème} CA 4, Pv: 33 Att: Dague +2 (1 D4+2) ThACO: 17 JP: 10/8/6/10/7

Objets Magiques: Anneau de protection +3, Cape et Bottes d'elfe, Potions: Résistance au Feu, Invisibilité, ESP

Sortilèges en mémoire: (grimoire complet: niveaux de sort x2)
Niveau 1: Amitié, Projectile magique, Serviteur Invisible, Ventriloquie
Niveau 2: Image miroir, Lévitiation, Toile d'araignée
Niveau 3: Foudre, 2x Lenteur
Niveau 4: Tempête de glace, Autométamorphose
Niveau 5: Téléportation

MISSIL: Voleur 13^{ème}, CA 6, Pv: 50, * Attaque de dos Dégâts x5, Attaques : +4

Objets Magiques: Bracelet Porte dimensionnelle (3/ jour), Epée+3 lame de Glace, Potions: Invisibilité, Soins

LAMMNOIR: Assassin 11^{ème}, CA 2, Pv: 60, Att: Epée, Dague, Sarbacane (poison type D)

ThACO: 12/15/12.

Objets Magiques: Anneau d'invisibilité, Dague de venin, Epée +3 tueuse d'Elfe, Sarbacane + 1, Cuir +2

LA CITE DU COMTE BORNASS

La cité est circulaire, et ses murs hauts d'une vingtaine de mètres. De l'extérieur, on n'aperçoit qu'une seule construction ; un dôme de pierre noire et lisse qui ne réfléchit aucun reflet. La ville en elle-même est assez pauvre d'aspect. Les gens sont habillés de vêtements ternes, sans goût. Les prix sont au moins de cent fois le prix dans les autres villes, sans que cela ne soit justifié par la qualité des produits: tout y est de mauvaise facture et peu varié.

Note au DM: Le jour, chacun d'entre eux essaiera de faire fuir les PJ, ne souhaitant pas voir le plan de Maléa réussir. Le problème est qu'ils ne peuvent rien faire pour la contrer. En effet, ils ne peuvent dire quoi que ce soit à propos de Maléa, du Comte et de la créature. Ils essaieront par des manières détournées: "*Cette ville est vraiment abandonnée, les maladies y sont très fréquentes et les rues sont très dangereuses...*"

La nuit, ils se transforment presque tous en lycanthropes affamés. La milice de la cité est constituée des lycanthropes les plus puissants, qui une fois transformés ne croient qu'en Maléa. Ils détruisent tout ce qui est en argent dans la cité et fouillent les PJ à leur entrée. La raison donnée de cette fouille est que "*dans cette ville, l'argent provoque un passage entre les plans et des créatures de cauchemars en sortent, d'ailleurs il paraît que la créature du Comte est apparue ainsi.*"

Note au DM: La populace se compose de ceux qui sont indifférents à tout ce qui se passe et de ceux qui luttent contre la milice et le Comte (puisqu'ils ne peuvent rien faire contre Maléa). Ces derniers trouveront tous les subterfuges et les raisons possibles et imaginables pour les faire partir avant la nuit, car alors chacun des citoyens deviendra une bête féroce et les PJ se verront forcés de se réfugier dans le dôme (où vit la créature) où Maléa veut les attirer- afin de compléter sa part du contrat. En fin d'après-midi le Comte leur fera parvenir un message par l'intermédiaire d'un soldat :

"Kirohann, j'ai appris que tu étais venu avec des hommes afin de me reprendre ta fille. J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à t'annoncer. D'abord, je ne veux plus de ta fille, tu as de la chance, non ? Et la mauvaise nouvelle est que je t'attendais pour l'offrir en sacrifice à ma créature. Je l'ai mise dans le dôme dès ton arrivée et ma créature ira la prendre dans la nuit. Evidemment, je te laisse une chance de la sauver.

Peut-être sais-tu que pour ouvrir le dôme, il faut qu'un étranger offre son âme ? Bien, à la tombée de la nuit, le gardien apparaîtra et l'un de vous pourra s'offrir afin de permettre aux autres d'entrer et de sauver ta fille. J'espère que mon dôme vous plaira... A moins que vous ayez trop peur et préfériez passer la nuit dans la ville. Dans tous les cas, vous êtes le bienvenu dans ma cité.

Bien amicalement, Comte Bornass."

A la réception de ce message, Kirohann prendra un air dur et décidé: "*Je me sacrifierai et vous irez sauver ma fille, de toute façon, je ne vous aurai servi à rien et je suis vieux.*"

Ainsi, dès le soir, il est probable que les PJ attendent l'arrivée du gardien du dôme. Celui-ci apparaîtra alors que les premiers citoyens se transformeront en loups gigantesques et que des fantômes commenceront à sortir du sol... Imaginez-vous une poignée de PJ entourés d'environ deux mille Fantômes ou Loup-garous ... Ceux-ci essaieront de les effrayer ou de les blesser, mais sûrement pas de les tuer (à moins que les PJ soient trop sûrs d'eux...)

1000 LOUPS GAROUS: CA:5, DV:4+3 (35 pv), 1 Attaque: 2 D4, ThAC0: 15.

Attaque Spéciale : Surprend sur 1-3, Inflige la Lycanthropie (si 50% des dégâts)

Défense Spéciale : Touché uniquement par Armes Magiques ou en Argent

1000 FANTOMES: CA:0, DV:10 (80 pv), 1 Attaque: perte de 1 D4 x10 ans, ThAC0:10

Attaque spéciale: Métempsychose à 18m depuis le Plan Ethéré,

Dés qu'il est vu, JP Magie si échec: vieillissement de 10 ans et fuite 2 D6 tours (les clercs de niveau 7 ou + sont immunisés et les PJ de niveau 9 et + ont un bonus de +2 au JP)

Défense spéciale: Touché par armes magiques ou en argent, Immunisé à la magie sur le Plan Matériel

Laissez s'installer une ébauche de combat, juste assez pour que l'idée de se réfugier dans le dôme s'impose comme une priorité absolue !

LE DOME:

HALL DU GARDIEN [A]: Les aventuriers verront alors la porte se refermer derrière eux. Le gardien apparaît comme une créature à la peau noire ébène, avec une corne à gauche qui rayonne d'une inquiétante lueur rouge. Il fait environ le double de la taille du plus grand PJ, ses deux bras musculeux tiennent chacun une gigantesque épée sur laquelle est gravée: "Tueuse d'âmes". Chacune de ses mains porte de monstrueuses griffes de diamant.

DIABLE DES PROFONDEURS: CA:-3, DV:13 (104 pv), Al:LM, 2 Att:1D4+4/ 1D6+6, ThAC0:9, RM: 65%.

A volonté: Détection Magie et Invisibilité, Pyrothecnie, Autométamorphose, Paralysie, Mur de Feu, 1x Jour: Symbole de Souffrance, Peur (6m de rayon)

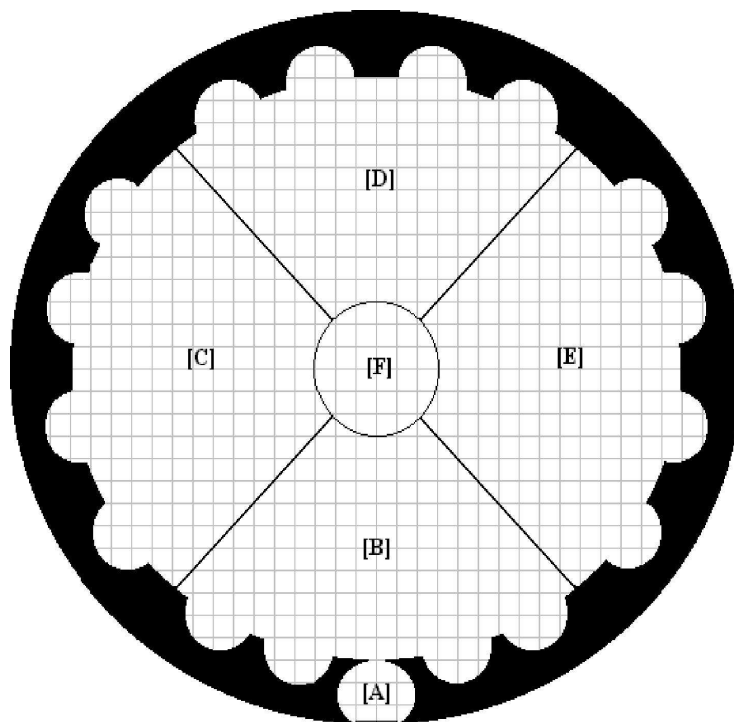
Constriction avec la queue: dégâts:2D4 par tour, Seuil: Diable Barbelés (60%), Diable des Profondeurs (70%) Défenses Spéciales: Régénération (2pv/round), Force de 18/100, Touché par Armes +2 ou mieux
Insensible au feu et au poison, gaz et froid: 1/2 dégâts

Note au DM: Si le combat se passe bien, les joueurs tuent le gardien et continueront à progresser. Si le gardien a le dessus, Kirohann, fidèle à sa promesse, lui offrira son âme en se jetant sur ses griffes. Le Diable et sa victime s'immoleront en quelques secondes.

Sous tout le dôme, le sol n'est jamais tout à fait stable, comme le moelleux d'un tapis. La raison est que la matière qui le forme est constituée de milliards de particules vivantes

télépathes qui arrivent à percevoir, par le poids, les illusions et les êtres réels. L'invisibilité, les illusions, les images miroirs et même les ténèbres ne marcheront pas pour protéger le groupe.

Cette prison existe simultanément sur le Plan Matériel Primaire et sur les Plans d'Existence des Dieux qui l'ont construite. A chaque changement de section de [B] jusqu'à [E], les aventuriers changeront de Plan, ressentant à chaque fois une légère contraction au niveau de leur estomac. Lorsque les 4 épreuves auront été réussies, ils pourront accéder à la salle [F].



L'ÉPREUVE DE HAME [B]:

La première section du dôme se présente dans le noir (Ténèbres Éternelles non dissipables). Les aventuriers se trouvent dans une forêt de statues en marbre. Le plafond est trop bas pour permettre de les survoler.

Les statues semblent être des cadavres recouverts de manière incomplète d'une croûte de pierre. En fait, à l'intérieur elles sont en pierre massive. Si un personnage d'alignement ne comportant pas de composante neutre touche l'une d'elle, elle s'animera et attaquera...

GOLEM DE PIERRE: CA:5, DV:14 (60 pv), 1 Attaque: 3 D8, ThAC0: 8

Att Spéciale: Ralentissement 1fois tous les 2 rounds, Touché par armes +2, Immunisé aux sorts
Il faudra alors esquiver les attaques sans toucher aux autres statues (Épreuve sous Dex -6). Dans cette salle, il est bien évident que les petits personnages seront bien plus avantagés que les autres (+ 1 pour les moins de 1,5m et +2 pour les moins de 1m. Ceux de plus de 2m ont un malus de 1).

Les quatre alcôves contiennent chacune une représentation du Dieu Hame. Si les aventuriers ne bénéficient pas de l'ultravision, ils ne découvriront pas que trois des statues ont une expression martiale et cruelle, alors que la quatrième (la première sur la gauche) présente un petit sourire énigmatique. Au dessus des alcôves apparaît, avec des lettres en relief, la phrase suivante:

"Embrasse une de mes images et rencontre ton destin"

Note au DM: Embrasser la mauvaise statue drainera un niveau d'expérience et repoussera la victime à 1 D8 mètre en arrière, dans une position d'horreur absolue, qu'elle gardera à jamais (Pétrification avec un JP malus de 6). En cas de succès, une voix de stentor retentira en scandant: "*Moi, Hame, Maître des Esprits, des Sentiments et des Intuitions, j'atteste qu'ils ont passés mon épreuve !*"

L'EPREUVE DE BAIT [C]:

Cette salle est d'une dimension bien supérieure à celle par laquelle les aventuriers sont entrés. Elle est éclairée par une lumière chaude. Sur le sol et contre les murs sont disposées des lattes et des lambris de bois précieux. Au fond de la pièce, se trouvent quatre alcôves, identiques à celles de la pièce précédente. Dans chaque alcôve est gravé le morceau d'une énigme:

*"Je guide les plus grands guerriers et leurs troupes,
Mais celui qui me présente ne vit pas du combat.
J'aide à lier les cœurs ou délier les mœurs,
Tout est dans le ton et l'alcool, souvent mon compagnon.
Ce que je suis n'est que Mythe et Légende,
Mais peut-être dans le passé cela avait-il à être conté."
Réponse: chant, conte ou chanson.*

La personne qui prononce la mauvaise réponse, se verra infliger la Lycanthropie (sans JP). Lorsque la bonne réponse sera dite à haute et intelligible voix, le souffle d'une voix emplie de colère murmurera: *"Bait, Seigneur des Bêtes, de la Chasse, de la meute et des Lycanthropes accorde que l'épreuve est passée !"*

L'EPREUVE DE MORE [D]:

Cette salle ressemble à un cimetière de cendres. L'endroit est constellé de tombes recouvertes de suies et de scories charbonneuses. Une petite colline monte en pente douce jusqu'à quatre alcôves taillées dans le mur. Elles laissent apparaître une phrase de sang qui coule sans jamais se tarir, salissant le mur: *"La mort ne doit jamais être méprisée"*. Ces alcôves contiennent chacune deux zombies qui s'animent et se dirigent lentement vers leurs victimes (pas plus de deux zombies par personnages).

8 ZOMBIES DE MORE: CA:7, DV:2 (16 pv), 1 Attaque: 1 D8, ThAC0:16 (Lents: jamais l'initiative).

Au toucher, ces créatures provoquent la Mort (sans JP)

Si les Zombies sont vaincus, une voix sifflante ricanera: *"More, Maître de la Vie et de la Mort déclare que l'épreuve est réussie. Que cela soit loué jusqu'aux confins des mondes !"*

L'EPREUVE D'ASTR [E]:

Cette salle ressemble à un coquet salon. Une cheminée diffuse sa lumière et sa chaleur bienfaisante. Sur le sol, un tapis de prix et des coussins de soie apportent l'apaisement et le repos. Une table basse en bois sculpté offre aux visiteurs plusieurs plateaux d'argent remplis de fruits et de confiseries. Une carafe en fer incrustée de métal présente un vin épicé à l'arôme tentateur. Sur un mur, quatre alcôves abritent chacune un tableau. Dans les cadres ouvragés, une phrase est gravée: *"Choisi le chemin qui mène à moi ou soit détruit à jamais"*

Les tableaux sont les suivants:

- Un fleuve de lave qui charrie des corps enflammés (seuil vers le Plan Élémentaire du Feu). - Un lac aux eaux calmes bordé de conifères (seuil vers le Plan Élémentaire de l'Eau). - Un homme agenouillé, au regard doux, dont la main semble sortir du tableau.
- Un cimetière en effervescence (les morts semblent revenir à la vie en repoussant la terre).

Note au DM: Chacun de ces tableaux est un seuil vers une destination mortelle, à part un: le fleuve de lave et le lac conduisent respectivement vers les Plan Élémentaires du Feu et de l'Eau. Le cimetière transporte sur le plan négatif, sans espoir de retour. Il serait utile que les aventuriers se rappellent que le miroir peut leur donner le bon chemin...

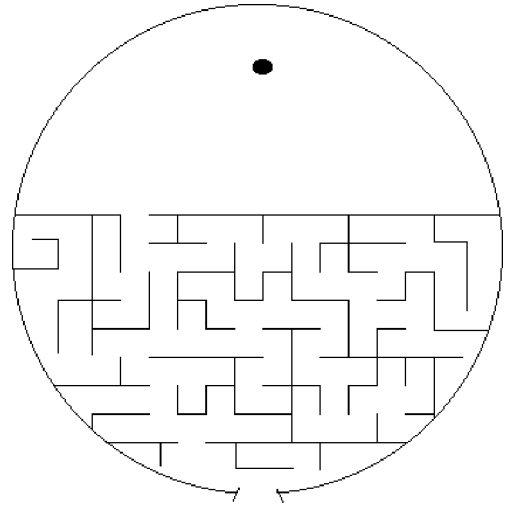
Le tableau de l'homme agenouillé est un seuil inversé (seuil menant sur le plan qu'il quitte). Passer au travers donne l'impression de tomber avant de se retrouver, sortant du même tableau, avec l'étrange sensation d'avoir été retourné de l'intérieur, comme une paire de gants.

Un concert de rires sonores retentira et une colonne de lumière apparaîtra à l'opposé des alcôves. Le mur de lumière pure empêchant l'accès à la Salle [E] est caché par un voile terne et semble désormais franchissable.

L'ANTRE DE MALEA [F]:

Cette salle, la dernière, est immense et semble vide. En réalité les joueurs se trouvent dans un labyrinthe de mur de force, créé par Maléa, afin de déconcerter ses adversaires.

A l'intérieur du labyrinthe, une créature immonde (celle que leur a décrite Kirohann, comme appartenant au Comte de Bornass) patrouille en permanence. Elle est très à l'aise (voir la consistance du sol) et attaquera en priorité l'aventurier qui lui semble le plus puissant.



LA CREATURE (DEMON TYPE V Spécial):

CA: -5, Dv:18 (130 pv), 3 Att: 2x 4D4 / 2 D8, ThAC0:7 Feu, Froid, Electricité, Gaz : 1/2 dégâts, RM: 60% Touché par Armes Magiques.

Ténèbres, Illusion, Effroi, Lévitiation, Détection Magie, Lecture des Langues, Dissipation de la Magie, Autométamorphose, Holographie Télékinésie (5000 Po), Symbole.

Seuil 60%: Types I (25%), II(25%), III(25%), IV(25%).

Si les aventuriers parviennent à traverser le labyrinthe, ils apercevront au centre de la salle, (point noir sur le plan) Maléa, nue et enchaînée (du moins, le laisse-t-elle croire...)

Il est assez facile de se rendre jusqu'à Maléa, sous ses encouragements et ses appels à l'aide. Si les aventuriers soupçonnent ou ont compris quelque chose, ils auront peut-être la présence d'esprit de la regarder dans le miroir, afin de vérifier la supercherie. Si le miroir est effectivement dirigé vers Maléa, elle apparaît comme elle est vraiment: une vampire dans toute sa laideur.

MALEA Fille de la Nuit: Vampire Magicienne 14°N, Al:CM, Pv: 99, CA:-2, 1 Att: 1D6+4, ThAC0:12, For: 10, Int: 16, Sag: 12, Con: 16, Dex: 18, Cha: 17. Drain d'énergie, JP: 7/8/9/9/10.

Défenses Spéciales: Arme +1 ou mieux pour toucher, Force 18(66), Toucher : Perte de 2 niveaux Immunisé à Sommeil, Charme, Paralysie et Poison. Froid ou Electricité: 1/2 dégâts, Régénération (3 pv /rnd) Pouvoirs: Forme Gaz, Hétéromorphisme (chauve-souris), Charme (à -2), Invocation (rats, chauves-souris, loups).

Objets Magiques: Talisman de Zagy, Bracelets CA=6, Anneau de retour de Sort, Anneau +3, Cape Déplacement, Bâtonnet de Mur de Force (8 charges- non rechargeable), Tapis Volant, 7 Potions: Autométamorphose, Rapidité, Invisibilité, Vol, 2 Soins et 1 Guérison. Une bourse contenant 333 gemmes pour une valeur de 33 300 PO.

Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisés, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

Niveau 1 (5): Projectiles Magiques, Chute Plume, Protection contre le Bien, Réduction, Bouclier

Niveau 2 (5): ESP, Image Miroir, Rayon d'Affaiblissement, Ténèbres sur 5m, Nuage Puant

Niveau 3 (5): Dissipation de la Magie (x2), Lenteur, Rapidité, Foudre

Niveau 4 (5): Bouclier de feu, Globe mineur d'invulnérabilité, Porte dimensionnelle, Mur de Glace

Niveau 5 (5): Débilité mentale, Mur de fer, Pierre en boue, Boue en pierre,

Niveau 6 (2): Désintégration, Chair en pierre

Niveau 7 (1): Boule de feu à retardement

EPILOGUE:

Si Maléa est vaincue, la cité, n'ayant plus de raisons d'exister commencera lentement à s'enfoncer dans la tourbe des marais.

ANNEXE 1: PLAN DE LA REGION:



Par Waliid HANNA (Role Mag'n°9)
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013