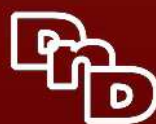


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LA SECTE DU DÉMON PENTAGAR ZEX



# LA SECTE DU DEMON PENTAGAR ZEX

## SCENARIO POUR 4 A 8 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

### **DANGEREUSE RENCONTRE:**

Sur la route, à quelques kilomètres de Thalia, une grande ville marchande, les aventuriers sont attaqués par un guerrier gigantesque (2,5 m), entièrement recouvert d'une armure rouge et or. Celui-ci est comme fou. Il a un regard fixe d'automate, au fond duquel brille une lueur verdâtre. Il est armé d'une fourche de guerre.

**GUERRIER 13:** Humain Pv: 102 CA:-6 (Dex: 18) Att:2 THACO:3  
Deg: 1D8+8, JP: 5/7/6/5/8, For:18(92)

Equipement: Plate+3 (trop grande pour les joueurs), Fourche de guerre +3 (se brise pendant le combat) Bouclier +1  
Talisman de Pentagar Zex

Il porte autour du cou, suspendu par une chaîne en or (valeur 1000 PO), un médaillon qui représente un pentagramme extérieur inversé. Il irradiera le mal et la magie si des détections sont faites.

**Note au DM:** Quand le guerrier est vaincu, ses yeux révulsés reprennent leur aspect normal, alors qu'il reprend une taille humaine (1,80m). Il est très important que les joueurs découvrent le médaillon car il constituera plus tard le premier indice de leur enquête.

### **UN ETRANGE MEDAILLON:**

Une recherche poussée chez un sage ou dans une bibliothèque occulte de la guilde des magiciens fournira une série de renseignements aux joueurs (voir la table des renseignements). Une recherche dans une bibliothèque normale ne donnera rien.

- Bibliothèque guilde (accès: un objet magique): 2 Tirages/Heure
- Consultation sage (1000 PO): 2 Tirages/Heure
- Enquête auprès d'un clerc: 3 Tirages/Heure
- Enquête auprès d'un magicien: 4 Tirages/Heure

### **Table des Renseignements (1D100) :**

- 01-08: Il a été forgé il y a plus de 1000 ans.
- 09-16: C'est le sceau infernal d'un ancien démon.
- 17-24: C'est le symbole du démon PENTAGAR ZEX.
- 25-32: C'est un signe de reconnaissance.
- 33-40: Certain pouvoirs ne sont pas identifiables.
- 41-48: C'est le symbole d'une secte maléfique.
- 49-56: Il en existe 665 identiques à celui-ci.
- 57-64: Il est en métal inconnu de l'homme.
- 65-72: Il est indestructible.
- 73-80: Il appartient aux adorateurs du Mal.
- 81-88: Correctement utilisé il communique avec les Plans Interdits
- 89-00: Cela fait 20 ans qu'il est porté par Tarantia, la vieille prêtresse.



## L'ENQUETE:

Suivant la liste des renseignements obtenus sur le médaillon, les joueurs pourront orienter leurs recherches sur les différents grands axes suivants: le médaillon en lui même, les sectes, le démon Pentagar Zex.

**Les Sectes de Thalia:** Une enquête sérieuse sur les sectes de la ville (auprès des temples officiels, des autorités, des sages, des mendiants etc.) devrait permettre de rassembler des informations (attention, certaines organisations secrètes pourraient penser qu'il est plus prudent d'éliminer ceux qui cherchent des informations sur leurs activités).

### Table des Renseignements (1D100)

- 01-08 - Il en existe plus d'une dizaine dans la ville.
- 09-16 - La principale est une secte adorant le dieu KOS.
- 17-24 - Il y a six mois que se produisent d'étranges disparitions.
- 25-32 - Plus de 80 enfants ont été enlevés et sacrifiés par les sectes.
- 33-40 - La secte Rouge compte une centaine d'adorateurs.
- 41-48 - Les sectes sont très influentes (rapports avec les guildes).
- 49-56 - La secte Rouge pratique les sacrifices humains.
- 57-64 - La secte des Adorateurs du Feu compte 600 adeptes.
- 65-72 - La vieille Tarantia dirige une secte peu connue: La secte Rouge.
- 73-80 - Les adorateurs de la secte du silence ont tous la langue coupée.
- 81-88 - La secte du Dragon Bleu adore paraît-il un œuf de ce Dragon.
- 89-00 - La secte Rouge adore le Démon Pentagar Zex.



**Note au DM:** Si l'enquête des aventuriers se poursuit plus de trois jours, ceux-ci seront les victimes de plusieurs tentatives d'assassinat et d'embuscades de rues. Dans la plupart des cas, cela n'aura rien à voir avec les informations qu'ils recherchent, mais il y a 20% de chance que Tarantia ait vent de leur recherche et envoie un de ses guerriers pour se débarrasser d'eux.

### Tentatives d'Assassinat (35%: tirage 1D20)

- 01-05: 1 D8 Assassins de niveau 1D4/2
- 06-10: 1 D6 Assassins de niveau 1D6/2 +1
- 11-15: 1 D4 Assassins de niveau 2 D4
- 16-18: 1D6/2 Assassins de niveau 1 D6+4
- 19-20: 1D4/2 Assassins de niveau 1D4+8

**SHPHIAS:** Elfe Assassin, Niv 6, CA: 6, PV: 32, THACO: 18, Dégâts: 1D4  
For:13, Int:14, Con:15, Sag:14, Dex:16, Cha:15 ; Al: LM

Armure de Cuir, Dague, Poison (dégâts 20 ou Mort en 1D3 rounds).

**Capacités de voleur:** Pick Pocket 45%, Crochetage 42%, Ecouter 25%,

Déplacement silencieux 33%, Escalade 88%, Backstab: +4, x3

**Assassinat:** 6-7:50% 8-9:35% 10-11:20% 12-13:10% 14-15:1%



**Le Démon Pentagar Zex:** Dans la ville de Thalia, les personnages apprendront que les sacrifices faits à ce Démon sont nombreux et réguliers. Quatre fois par mois, à chaque changement de lune, dix enfants sont immolés sur un autel de pierre, dans le repaire de la prêtresse Tarantia. Ce Démon est prisonnier dans les Plans Extérieurs, mais il cherche par tous les moyens à s'introduire sur le Plan Matériel



Primaire, hantant les Abysses, son propre Plan ou encore les Plans du Tartare, d'Hadès et du Pandémonium. Depuis cent ans, il est prisonnier d'une terrible bénédiction qui le maintient aux Abysses, l'empêchant de prendre une forme matérielle.

#### Table des Renseignements (1D100)

01-08: Le Démon Pentagar Zex est aussi appelé le faiseur de Mort.

09-16: Il est l'incarnation de tous les démons de l'Enfer.

17-24: Il est le Seigneur de la tuerie et de la bataille devant lequel tous les grand guerriers de l'histoire se sont inclinés.

25-32: C'est un amalgame de toutes les âmes de guerriers et des assassins destinés à souffrir pour l'éternité.

33-40: Il exige des sacrifices pour se nourrir de chair tiède et crue, lavée dans le sang chaud.

41-48: Il puise son extase dans la souffrance des hommes.

49-56: Il est d'une beauté infernale, celle du péché absolu.

57-64: Pentagar Zex est la représentation terrestre d'un prince démon, parfois nommé Demogorgon.

65-72: Pentagar Zex est l'ennemi juré d'Orcus, le Prince des Morts-Vivants.

73-80: Le Démon puise sa force dans les dix talismans issus de son Plan.

81-88: Pour le vaincre, il faut briser les dix talismans qui lui donnent sa force.

89-00: Le démon Pentagar Zex peut être vaincu en faisant appel à Orcus, le Prince des Morts-Vivants, mais le remède est pire que le mal.



Selon toute vraisemblance, à ce stade, Tarantia aura eu vent de leur enquête et accélérera les préparatifs destinés à faire venir le Démon sur le Plan Matériel Primaire. Afin de s'assurer qu'elle ne sera pas dérangée, elle envoie un de ses guerriers pour se débarrasser des curieux.

Ce guerrier est de la même carrure que le précédent. Il porte une armure noire et or, mais il est armé d'une épée longue de toute beauté. Il semble dans le même état de folie que le premier guerrier, le regard aussi fixe que celui d'un automate au fond duquel brille une lueur verdâtre.

GUERRIER 14: Humain Pv:106 CA:-7 (Dex:18)

Adifficiles0:2 Deg:1D8+8 JP: 5/7/6/5/8 For:18(98)

Équipement: Plate+3 (trop grande pour les joueurs), Bouclier +2, Talisman de Pentagar Zex

Bracelet orné de pierres précieuses (valeur 5000 PO). Épée Longue +3 Intelligente (14) Al: Loyal Bon Ego:8 -Détection des Salle et des Murs pivotants (3m de rayon). -Détection du Bien et du Mal (3m de rayon).

Une fois vaincu, ses yeux révulsés reprennent leur aspect normal, alors qu'il reprend une taille humaine (1,88m). Il porte autour du cou, suspendu par une chaîne en or (valeur 1000 PO), le même médaillon qui représente un pentagramme extérieur inversé.



**La Prêtresse Tarantia:** L'enquête sur Tarantia et son repaire se révèle très difficile. Les informateurs désireux de perdre la vie n'étant pas légion autour des aventuriers. Seule la menace et la force de persuasion des héros parviendront à décider quelques truands des bas-fonds à révéler ce qu'ils savent.

### Table des Renseignements (1D100)

01-08: Le Démon est adoré sous terre

09-16: Son repaire est dans la ville.

17-24: La prêtresse Tarantia est assistée par des citoyens dégénérés.

25-32: L'entrée secrète de son repaire est une auberge désaffectée.

33-40: On dit que la secte fait quatre sacrifices par mois.

41-48: Il faut prononcer le nom du démon pour ouvrir la porte du repaire.

49-56: Le repaire de Tarantia se trouve dans le Quartier Sud.

57-64: La secte adore le démon dans des ruines.

65-72: Le repaire de Tarantia est gardé par des Guerriers terrifiants.

73-80: Le repaire, dit-on, recèle des richesses fabuleuses.

81-88: L'entrée du repaire se trouve sous une construction de la ville.

89-00: Il s'agit peut être de l'Auberge du Chat Mort ou de celle du Marin.

Note au DM: Quand Tarantia apprend que ses diverses tentatives pour neutraliser les aventuriers ont échoué et qu'ils se renseignent maintenant directement sur elle et la secte Rouge, elle en concevra une rage folle. Elle paiera une multitude de truands pour les assassiner (voir table), n'hésitant pas à mettre leur tête à prix (5 000 PO puis 10 000 PO en cas d'échec).

Elle n'hésitera pas à contacter les maîtres de guildes, payant en plus une forte somme pour qu'ils s'assurent que le contrat sera exécuté. Ces tentatives se feront en plein jour ou la nuit, dans les lieux fréquentés ou déserts, une à deux fois par jour et par joueur...

### **UNE PISTE SERIEUSE:**

Entre deux tentatives pour mettre fin à leurs jours, les aventuriers continuent leur enquête, distribuant de larges pots de vins pour obtenir des renseignements, jusqu'au jour où ils sont discrètement contactés par un vieillard qui a lui aussi entendu parler de leur enquête.

Ce vieil homme refusera de donner son nom et il semble encore plus paranoïaque que les personnages. Il les amènera discrètement chez lui et sera prêt à leur fournir quelques renseignements s'ils acceptent de se soumettre à un petit test, pour savoir s'ils sont vraiment ce qu'ils prétendent être.

Le test en question est une boîte cubique de 60cm de côté, dans laquelle se trouve une ouverture circulaire. Ce trou est étudié pour y mettre une main et le vieil homme leur explique qu'il s'agit d'un détecteur de mauvaises intentions dans lequel le sujet doit passer la main. S'il ment, elle lui procurera de la douleur, s'il retire la main avant la fin de l'épreuve, c'est qu'il a menti et il est sanctionné par la mort.

Note au DM: Cet étrange objet magique fonctionne de la manière suivante: si les personnages mentent alors qu'ils ont la main dans la boîte, une vive douleur se fera sentir: Epreuve sous Constitution avec un malus de 10 pour ne pas retirer la main. En cas d'échec, la boîte détecte le mensonge, et un dard empoisonné (JP Poison malus de 5) vient frapper la main du menteur.

Après s'être assuré de leurs bonnes intentions, le vieil homme leur racontera l'histoire de la Prêtresse Tarantia:

*"Tarantia est une vieille prêtresse qui fut longtemps l'adoratrice du Dieu Hadès. Elle vit depuis bientôt 400 ans. Il y a un siècle, elle a renoncé au culte de son dieu sans que nul ne sache pourquoi. Depuis une vingtaine d'années, elle est entrée en possession d'un des dix médaillons de Pentagar Zex et depuis ce temps là, la peste l'emporte, elle est devenue la grande prêtresse du Démon. Grâce à sa magie maléfique, elle a pu rassembler les neuf autres talismans perdus et qui lui ont permis de ramener du néant une cohorte de guerriers surpuissants.*

*C'est avec leur aide qu'elle a réussi à instaurer l'adoration du Démon dans la ville, préparant ainsi son retour. Chacun de ses guerriers porte autour du cou un des médaillons et c'est de ceux-ci que ces terribles combattants tirent toutes leurs forces.*

*Le but de Tarantia est de parvenir à faire venir Pentagar Zex sur notre terre, en lui faisant passer les portes interdites qui mènent au Plan Matériel Primaire. Cela fait 20 ans qu'elle est à la recherche des ingrédients qui lui permettront de lancer un sort de seuil avec assez de puissance, pour invoquer ce Prince Démon. Récemment elle a complété ces ingrédients et elle va sans doute lancer son incantation lors du sacrifice des enfants qu'elle doit effectuer ce soir même, dans le temple secret qui se trouve sous les ruines de l'Auberge du Chat Mort.*

*Si le Prince Démon réussit à prendre forme dans notre plan, la ville sera complètement ravagée par la peste et le mal chaotique, et notre seule possibilité de survie sera la fuite."*

**Note au DM:** Visiblement, le vieil homme est terrifié par Pentagar Zex et il a déjà fait des préparatifs pour quitter la ville. Pourtant, il ne peut s'empêcher de penser que des combattants courageux pourraient sauver la ville et du même coup la débarrasser de Tarantia. Lui même n'est pas assez déterminés pour affronter la Secte Rouge et sa prêtresse.

### **L'AUBERGE DU CHAT MORT:**

De l'auberge, il ne reste qu'une vieille charpente calcinée, ultime vestige de cet édifice qui avait autrefois deux étages. Ce qui était en bois a brûlé en totalité, mais il reste quelques moellons intacts, bien qu'eux aussi attaqués par le feu. Le mobilier est brûlé, abîmé, détruit par les intempéries. L'auberge a sans doute été victime d'un incendie produit par une bagarre, il y a longtemps. Tous les biens de valeur ont été pillés. Près du mur sud qui ne mesure plus que 1,5 m de haut et menace de s'écrouler, se trouve un monticule de pierres et de bois mêlés.

**Note au DM:** Ceci n'est en fait qu'un camouflage, assez difficile à déceler (-20% pour un voleur). Sous ce camouflage se trouve un petit escalier de pierre de 1m de large qui s'enfonce 3m plus bas dans la cave de l'auberge qui a apparemment été épargnée par l'incendie. Elle contient quelques tonneaux de vin depuis longtemps éventrés et quelques bouteilles d'hydromel encore intactes. A part ces quelques vestiges, les aventuriers pourront remarquer une petites porte en fer couverte de runes qui dénote dans le cadre de ces ruines. Sans nul doute, elle a été rajoutée. Cette porte est couverte de Glyphes de Gardes (20 points de dégâts au toucher) et en son centre, se trouve une bouche magique. Si l'on chuchote le nom du Démon, la bouche ordonne d'aller se placer sur une grosse dalle, de 2mx2m, près du mur Est. Il s'agit d'un monte charge, qui conduit directement dans le repaire de la secte avant de reprendre sa position initiale.

**Point 1:** Il s'agit d'une salle éclairé par un sort de "Lumière Eternelle". Le sol, le Plafond et les murs sont en basalte noir poli.

**Point 2:** En explorant ce long couloir, les personnages pourront constater par le raclement qu'ils connaissent déjà que la dalle remonte vers la surface. Sur leur droite, ils découvriront un escalier en colimaçon large de 4m. Il n'est pas éclairé.

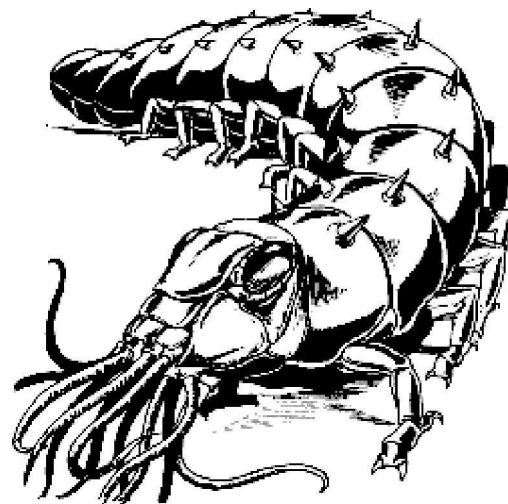
**Note au DM:** Cet escalier présentera un moyen de sortir du Temple lorsque nos héros auront terminé leur aventure. Il rejoint directement l'extérieur, débouchant sous une statue, dans le petit jardinet qui fait face aux ruines de l'Auberge du Chat Mort. Le couloir est parfois emprunté par des fanatiques du Culte de la Secte Rouge (voir caractéristiques au point 7).

**Point 3:** Cette salle s'ouvre sur une fosse de 5m de profondeur, d'où il se dégage une odeur pestilentielle. A l'intérieur, des membres humains ondulent de façon écœurante dans une mer d'asticots blancs. Ce charnier est sans aucun doute constitué des restes de tous les sacrifiés au Démon Pentagar Zex. Dans ce magma malodorant ne se trouvent pas que des asticots...

30 VERS PUTRIDES: CA:9 DV:1-1 (1pv) S'enfonce dans la chair (provoque la mort en 1 D3 tours)

Le seul moyen de s'en débarrasser est de s'appliquer une flamme sur la blessure (Dégâts 1 D6) ou de lancer le sort « Guérison des Maladies »

2 VERS CHAROGRANDS: CA:3/7 tête/corps DV:3+1 (25pv) 8 attaques: 1D2 THACO:17 Taille: 3m Attaques Spéciale: Tentacules de 60cm sont couverts d'une substance: JP ou Paralysie pour 2D6 tours



Point 4: Cette chambre est plongée dans l'obscurité. Une fois éclairée, les aventuriers découvrent un lit immense 4mx4m) à baldaquin, voilé par des rideaux de soie légère. L'atmosphère est alourdie par l'encens.

Sur un bureau, contre le mur Ouest, est posée une série de parchemins où Tarantia, car c'est de sa chambre qu'il s'agit, a noté au fil du temps le déroulement de sa quête de puissance. La dernière note parle du jour, où elle indique qu'elle est enfin prête à tenter l'invocation tant attendue... Après vingt années, elle va enfin réveiller le démon.

Posée sous une pile de linge, sur le bureau, se trouve une petite boîte de bois qui contient deux figurines d'or pur mesurant 2cm. Elles représentent deux lions d'or et elles sont reliées entre elles par un fil de soie accroché à une petite plaque d'or sur laquelle est gravée magiquement l'inscription suivante: "AL'IZABART". Il s'agit bien sûr de deux figurines enchantées avec leur mot de commande.

Sur l'un des murs se trouve un grand tapis tissé de motifs païens. On peut y voir des visages grimaçants dans des flammes, des démons cornus et d'autres horreurs. Toutes ces faces torturées semblent regarder vers le centre du tapis où se trouve un trône sur lequel est assis une forme démoniaque, possédant de longues pattes griffues et reptiliennes. A l'emplacement de sa tête se trouve un trou dans le tapis. Derrière cette œuvre d'art, une porte secrète permet d'accéder à la Réserve Secrète de Tarantia.

Note au DM: Pour protéger sa chambre, Tarantia a placé là deux terribles gardiens: des Daemons Gardiens attaqueront toute personne qui passe plus de 4 rounds dans cette pièce sans être accompagné de la Prêtresse.

2 DEMONS GARDIENS: CA:1 DV:8 (64 pv) 3 Att: 2 x D12 / 1 D6 THACO: 12

Att Spéciale : Souffle de Feu (Cône de 9mx3m, inflige 5 D6 de dégâts)

Def Spéciale : Immunité à Charme, Sommeil, Polymorphisme et Effroi + Immunité au choix (feu, épées etc.). Parle et comprend toutes les langues, touché uniquement par Armes Magiques +2.

Point 5: Cette petite salle est plongée dans l'obscurité. Par terre, dans un coin, se trouve un petit monticule. Il s'agit d'un Enlaceur qui se manifeste en attaquant les personnages dès qu'ils fouillent la pièce.

ENLACEUR: CA:0 DV:12 (96 pv) 1 Attaques: 5 D4 THACO:9

Att Spéciale : 6 tentacules empoisonnés (faiblesse: -50% Force en 1 D3 rounds)

Défense Spéciale : Immunisés contre la foudre, froid: 1/2 dégâts, sensible au feu, RM:80%.

L'endroit contient plusieurs étagères sur lesquelles sont posées des fioles, des bocaux, des bouteilles, des pots de toute sorte, ainsi que des os, des boîtes de poudre et des crèmes. Une détection de la magie indiquera les objets suivants: 2 Cônes d'Encens de Méditation, 41 doses de Poussière d'Apparition, 1 Pot d'Onguent de Keoghtom (5doses), une Cruche Alchimique, une Jatte d'eau Mortelle et 9 potions (Vol,

Rapidité, Force de Géant de Feu, Clairvoyance, Clairaudience, Diminution, Soins, Invisibilité, Super Héroïsme).

Note au DM: Certaines de ces potions sont étiquetées, d'autres non. Ceci est laissé à l'appréciation du DM. Les restes des ingrédients qui se trouvent sur les étagères permettront à un clerc de trouver presque tous les ingrédients dont il a besoin pour lancer ses sorts.

Point 6: Cette salle est un gigantesque hall de plus de 80m de long. Ce colossal couloir est bordé sur ses côtés de larges alcôves en séries qui se font face. Les deux premières sont vides, alors que les autres abritent chacune les huit autres guerriers ramenés du néant par Tarantia. Ceux-ci sont immobiles, mais s'animent quand les joueurs s'approchent trop de leurs alcôves respectives. Ce sont des guerriers gigantesques (2,5 m). Ceux-ci sont comme fous. Ils ont un regard fixe d'automate, au fond duquel brille une lueur verdâtre.

Première Alcôve:

GUERRIER 13: Humain Pv:102 CA:-3 (Dex:18) Att:2 THAC0:3 Deg:1D4+9 JP: 5/7/6/5/8 For:18(97)

Equipement: Plate verte et or (trop grande pour les joueurs) , Bouclier +1, Talisman de Pentagar Zex Marteau de Guerre +3, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

GUERRIER 14: Humain Pv:106 CA:-4 (Dex:18) Att:2 THAC0:2 Deg:1D6+8 JP: 4/6/5/4/7 For:18(99)

Equipement: Plate bleue et or (trop grande pour les joueurs) , Bouclier +1, Talisman de Pentagar Zex Hachette +3, Anneau +1, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

Deuxième Alcôve:

GUERRIER 14: Humain Pv:106 CA:-5 (Dex:18) Att:2 THAC0:2 Deg:1D6+8 JP: 5/7/6/5/8 For:18(92)

Equipement: Plate orange et or (trop grande pour les joueurs) , Bouclier +1, Talisman de Pentagar Zex Lance +3, Bracelets +2, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

GUERRIER 15: Humain Pv:110 CA:-6 (Dex:18) Att:2 THAC0:1 Deg:1D8+8 JP: 4/6/5/4/7 For:18(97)

Equipement: Plate gris et or (trop grande pour les joueurs) , Bouclier +3 (cassé pendant le combat), Epée Longue +3 (se brise magiquement à sa mort), Talisman de Pentagar Zex, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

Troisième Alcôve:

GUERRIER 14: Humain Pv:106 CA:-5 (Dex:18) Att:2 THAC0:2 Deg:1D6+8 JP: 5/7/6/5/8 For:18(97)

Equipement: Plate beige et or +3 (trop grande pour les joueurs) , Talisman de Pentagar Zex Lance +3, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

GUERRIER 14: Humain Pv:100 CA:-2 (Dex:18) Att:2 THAC0:4 Deg:1D8+6 JP: 5/7/6/5/8 For:18(94)

Equipement: Plate bordeaux et or (trop grande pour les joueurs) , Talisman de Pentagar Zex Epée Longue+1, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

Quatrième Alcôve:

GUERRIER 16: Humain Pv:114 CA:-6 (Dex:18) Att:2 THAC0:0 Deg:1D6+8 JP: 4/6/5/4/7 For:18(98)

Equipement: Plate mauve et or +3 (trop grande pour les joueurs), Bouclier +2, Talisman de Pentagar Zex Hachette +3, Chaîne en or (valeur 1000 PO).

GUERRIER 17: Humain Pv:118 CA:-7 (Dex:18) Att:2 THAC0:-2 Deg:1D4+10 JP: 2/4/3/3/5 For:18(00)

Equipement: Plate +3 noire (trop grande pour les joueurs) , Bouclier +1, Talisman de Pentagar Zex Marteau des Nains +3, Cape de Protection +1, Chaîne en or (valeur 1000 PO).



Au fond de ce hall crépite d'un rayonnement noir (Changement de Plan au Contact) une grande (10mx4m) et double porte en argent massif. Elle paraît très solide, verrouillée de l'intérieur, d'énormes gonds la soutiennent.

Point 7: Cette salle contient un autel face auquel se trouve une statue immonde à laquelle il manque la tête. Elle ressemble trait pour trait à l'image qui se trouve sur le tapis de la chambre de Tarantia. Cette statue mesure 5,5m de haut, ses membres sont recouverts d'écailles ophidiennes, son corps et ses extrémités postérieures sont ceux d'un lézard géant alors que sa queue bifide est serpentiforme. A la place de bras, elle possède deux tentacules.

Dans cette salle se trouve une vingtaine de guerriers. Terrorisés, ils ne chercheront pas à se battre, mais se masseront dans un coin de la pièce.

13 GUERRIERS Niv 0: Pv:6 CA:9 Att:1 THAC0:20 Deg:1D4 (Dague)

7 GUERRIERS Niv 1: Pv:9 CA:7 Att:1 THAC0:20 Deg:1D8 (Epée Longue)

Les joueurs peuvent apercevoir une petite porte qui est celle du passage secret qui mène jusque dans cette salle. Sur le mur Est, un gigantesque rideau de velours rouge cache le mur et l'entrée de la salle d'invocation.

Au pied de la statue sans tête, deux braseros illuminent la salle. Près delà, se trouvent des coussins de toile sur lesquels les fidèles priaient à l'arrivée des personnages. La salle ne contient rien d'intéressant, si ce n'est une petite chaîne d'un métal vert qui est accrochée au cou de la statue mutilée.

Note au DM: Il s'agit d'une amulette maudite qui provoque à l'imprudent qui la passe, 1D8 maladies à déterminer aléatoirement sur la table ci-dessous:

	Maladie (D20)	Circonstances (D8)		Gravité (D8)		
		Aiguë	Chronique	Bénigne	Sérieuse	Terminale
1	articulations	1-4	5-8	1-6	7-8	
2-3	cardiovasculaire-rénal	1-3	4-8	1-2	3-4	5-8
4	cerveau/système nerveux	1-6	7-8	1-2	3-5	6-8
5	muqueuses	1-7	8	1-6	7-8	
6	muscles	1-5	6-8	1-5	6-7	8
7	nez - gorge	1-6	7-8	1-6	7-8	
8	oreilles	1-7	8	1-6	7	8
9	organes génitaux	1-2	3-8	1-3	4-7	8
10-11	os	1	2-8	1	2-3	4-8
12	peau	1-5	6-8	1-5	6-7	8
13	sanguin	1-3	4-8	1-2	3-5	6-8
14	système gastro-intestinal	1-6	7-8	1-5	6-7	8
15	système respiratoire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
16	système urinaire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
17-19	tissus connectif	1	2-8	1	2-3	4-8
20	yeux	1-7	8	1-5	6-7	8

Point 8: Cette salle est octogonale, elle est éclairée par une lumière qui rend l'atmosphère irréaliste. Cette lumière bleutée est parcourue par de petits arcs électriques qui dégagent une forte odeur d'ozone. Avant même de pénétrer dans la pièce, la créature de Tarantia, attaquera les intrus avec une détermination sans faille, utilisant en priorité ses terribles yeux.

RETRIEVER: CA: -2 DV:10 (80 pv) 4 Attaque: 4x 3 D6 THACO : 13 AI: CE

Attaque Spéciale : Alterne attaque physique et attaque par les rayons de ses Yeux (2 rayons tous les 6 rounds)

1, 2, 3: Rayons de Feu, Froid, Electricité (Dégâts: PV de la créature au moment où elle le lance)

4: Transmutation (au hasard en Boue, Pierre, Or et Plomb)

Défenses Spéciale: La vue de cette créature provoque la Terreur aux créatures inférieures au 5° niveau

Au centre de la pièce dépouillée de tout mobilier se trouve un octogone dessiné sur le sol. Tout autour, comme repoussées par le dessin magique, des brumes noires qui évoquent vaguement la forme de tentacules semblent roder à la recherche de leur proie. Celle-ci se tient au centre de la figure, devant un autel de basalte. Il s'agit de Tarantia, vieille femme, ridée et voûtée qui psalmodie des phrases incompréhensibles en brandissant un organe humain dans ses mains ensanglantées.

Sur l'autel se trouve le corps éventré d'un homme qui baigne dans son sang. Ce sang qui gargouille en coulant le long de l'autel, ruisselle sur le sol, en direction du fond de la salle.

Dans ce fond de salle, le mur n'a plus sa consistance solide. Toutes ses molécules sont dissociées et la matière bouillonnante, surchauffée, s'ouvre pour laisser place au néant et au chaos. Une illumination irréaliste laisse distinguer une ombre dans ce magma de matière.

Cette silhouette noirâtre ressemble à la statue aperçue dans la salle des prières. La forme prend petit à petit consistance. Quand la vieille clergesse se rend compte de la présence que les personnages ont vaincu sa créature, elle fait l'erreur, dans un mouvement de recul de sortir de l'octogone qui l'entoure. Instantanément, elle est aspirée dans un hurlement strident vers le chaos reliant les autres plans, alors que la silhouette du Démon se matérialise encore davantage. Soudain, une voie caverneuse et inhumaine résonne dans la salle. Le Prince Démon s'adresse aux aventuriers, leur intimant l'ordre de battre en retraite et de reconnaître sa victoire (JP Magie avec Malus de 5 ou Peur).

Au bout de 5 rounds, le Démon aura acquis sa forme humaine et, une fois dans le Plan Matériel Primaire, Demogorgon attaquera les aventuriers, ne leur laissant aucune chance.

Note au DM: Plus le temps passe plus la puissance du Seigneur Démon se manifeste. Libre de toute contrainte (n'oublions pas que Tarantia est morte), il essaiera d'envoyer des Démons pour neutraliser les personnages avant son arrivée.

2ème Round:

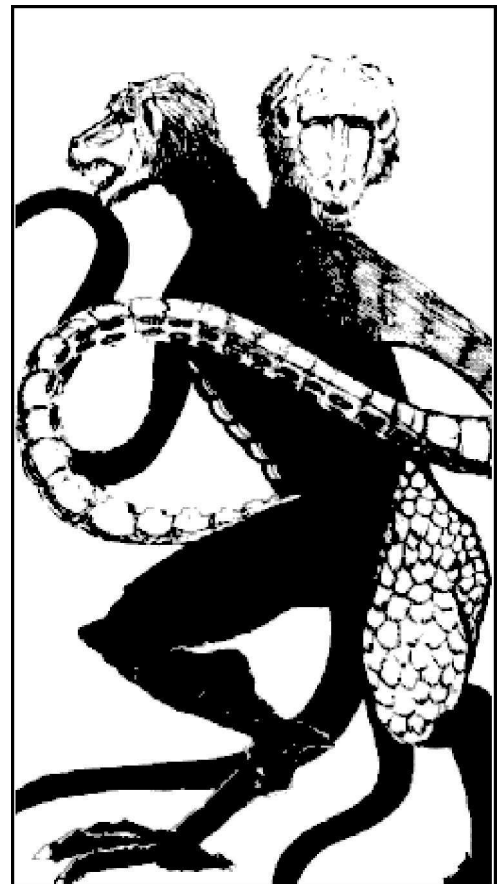
1 D4 DEMONS TYPE IV: CA:-1 DV: 11 (88 pv) Résist Magie : 65% 3 Att: 2x 1 D4 / 2 D4 THACO:15

Feu, Froid, Electricité, 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%)



#### 4ème Round:

1 D2 DEMONS TYPE VI: CA:-2 DV:8+8 (74 pv) 2 Att: 2 x 3 D6 THAC0: 12

Att Spéciale: Immolation ((4D6), Ténèbres, Symbole, Télékinésie (300 kg), Effroi, Suggestion, Pyrotechnie, Téléportation, Infravision, PSI (180/180 – ABCE/FGH), Seuil 70%: Types III(80%), IV(20%)

Def Spéciale: RM: 75%, Touché par Armes Magiques, Détection Invisibilité, Foudre, Feu, Gaz: 1/2 dégâts

Note au DM: La seule façon de le mettre en échec est bien sur d'agir avant qu'il n'entre dans le Plan Matériel. L'arrivée désespérée des Démons devrait faire comprendre aux joueurs qu'ils ont un réel moyen de lui nuire, qu'il le sait et cherche par tous les moyens à les en empêcher.

Ce moyen, les joueurs auront 5 rounds pour le trouver et comprendre que le Seigneur Démon puise sa force dans les médaillons qui sort en contact avec le Plan Matériel. Il faut donc détruire les médaillons, mais puisqu'ils son indestructibles dans ce Plan, il faut qu'ils aient l'idée de les jeter dans le nexus qui relie le Plan Matériel Primaire aux Abysses.

Si cet acte est accompli, la porte se refermera, laissant Pentagar Zex dans le plan des Abysses, sauvant ainsi la ville et sa région d'une destruction certaine.

#### **DENOUEMENT:**

Si le Démon n'est pas repoussé dans son plan, les aventuriers n'auront plus guère de temps pour se préoccuper du terrible fléau qui s'abattra sur la ville (leur mort étant presque instantanée).

Si Pentagar Zex est renvoyé dans son plan et que sa grande prêtresse est morte, la secte sera désemparée et sans ressource. Le culte du démon retombera dans l'oubli, alors que les citoyens dégénérés se rangeront progressivement dans le droit chemin.

Quand aux aventuriers, ils devront alors sortir du repaire ce qui ne pourra s'effectuer que par l'escalier en colimaçon car la trappe du monte charge est remontée

#### **ANNEXE 1: POINTS D'EXPERIENCES:**

Les guerriers du néant: 3010 +19 xp/pv

Bonus de fin d'aventure: 5000 xp par personne

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 2: PLAN DU TEMPLE DE PENTAGAR ZEX:

