

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE ROSIER NOIR



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LE ROSIER NOIR

SCENARIO POUR 2 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

INTRODUCTION:

Quelque part entre les pics rocheux de la maléfique région d'Evilore, le légendaire Rosier Noir attend dans les ténèbres qu'un aventurier assez téméraire veuille bien le découvrir. Ingrédient de sorts parmi les plus rares, ses vertus sont exceptionnelles.

En effet, les pétales du rosier noir, une fois réduits en poudre et absorbés dans un breuvage dotent d'une beauté hors du commun, fascinante aux yeux des mortels. La rosée recueillie sur ses feuilles et ses fleurs permet la fabrication d'une encre aux pouvoirs magiques exceptionnels. Cependant ses tiges et ses épines secrètent un poison foudroyant qui lui aussi est très recherché.

C'est certainement pour toutes ces raisons ou pour une seule, que des personnages en quête d'aventure se prépareront à partir à la recherche de l'unique Rosier Noir.

Note au DM: Les personnages peuvent avoir entendu parler des propriétés magiques du Rosier Noir de plusieurs façons, en Annexe 1 sont fournis quelques documents qu'ils pourraient avoir découvert au fil de leur recherches.

LOCALISATION DE L'ANTRE DES TENEBREUSES:

Après de minutieux recoupements, les aventuriers découvriront que le lieu recherché se trouve aux frontières du Duché de Meöl, sous le grand lac de Sionne.

S'ils ont la bonne idée de se renseigner auprès d'un barde, ils pourront apprendre que les légendes racontent qu'un vénérable Dragon Tortue femelle vit dans les eaux chaudes et volcaniques du lac. On dit même que c'est le dragon qui lui aurait donné son nom. En effet, la vénérable "dragonne" vit depuis des centaines d'années dans ce site magnifique.

LE VOYAGE:

Le voyage à cheval durera de longues semaines jusqu'au cœur des hauteurs froides des Montagnes de la Serpe et sera pimenté par quelques embuscades menées par des petites troupes de Géants de Froid accompagnés de leurs Loups des Glaces.

4 GEANTS DE FROID: CA:4 DV:10+1-4 (84 pv) 1 Attaque: 4 D8 THAC0: 10

Att Spéciale: Jet de Rochers (2 D10) à 60m, Immunisé au Froid

3 LOUPS DES GLACES: CA:5 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15

Souffle de Froid à 3m (6 D4)

Les voyageurs finiront par quitter les chemins civilisés pour attaquer la rude piste de la montagne. De temps en temps, ils pourront ménager des haltes dans de petits villages montagnards perchés à 1500 ou 2000 mètres d'altitude. Ils y trouveront une nourriture simple, un accueil chaleureux et un troc habile et honnête leur seront proposés comme des fourrures très chaudes, des manteaux de laine écrue, des petits chevaux au pied sûr.

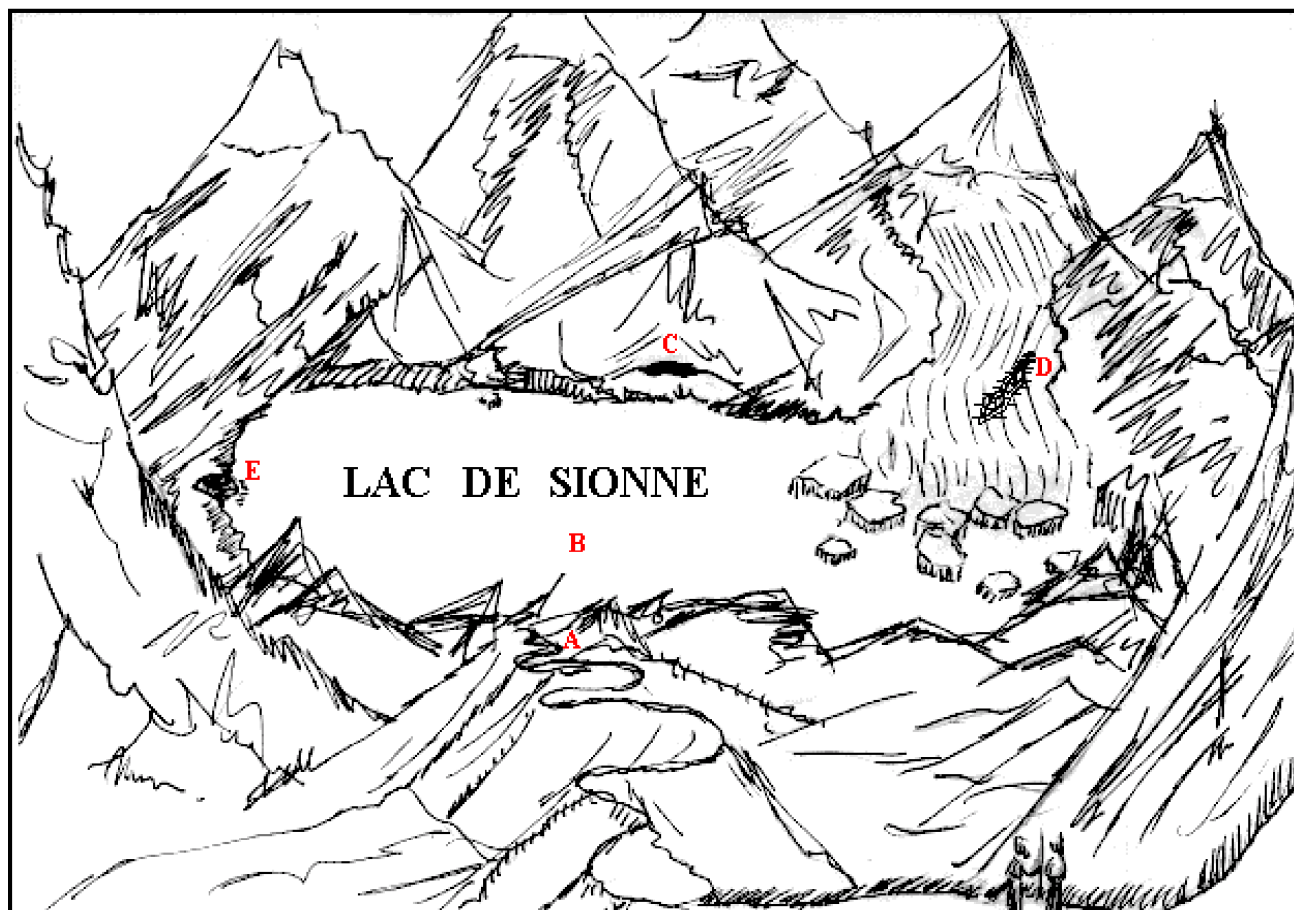
Cependant aucun des villageois ne pourra leur apporter des indications sur le lac de Sionne, car sa mauvaise réputation refroidit les plus téméraires. Certains parleront alors d'un monstre émergeant des eaux, d'autres évoqueront les nombreux Géants de Froid qui en ont fait leur territoire de chasse.

VUE SUR LE LAC:

Après des semaines de voyage harassantes, en lutte continue avec les intempéries, les blizzards, les chutes de neige, le froid intense et le vent sifflant qui transperce même les fourrures les plus épaisses, les aventuriers parviendront enfin en vue d'un immense lac aux eaux presque noires (3000m de long sur

600m de large). Les plages qui le cernent sont composées de roches volcaniques noires. Mais chose la plus surprenante, des icebergs bleutés flottent mollement à sa surface et semblent fondre doucement dans de grands craquements. Ils proviennent d'un glacier millénaire qui charrie ses plaques de glace le long des pentes d'une des montagnes qui entourent le lac.

Note au DM: Les aventuriers vont devoir trouver l'Antre des Ténébreuses. Il est probable qu'ils se dirigent d'abord vers les cavernes visibles à l'œil nu. On peut distinguer deux endroits susceptibles d'abriter le repaire des Sorcières. Il y a tout d'abord une grosse caverne à flanc de montagne, sur la rive opposée (point C) et une grande crevasse au milieu du glacier (point D).



Point A: Embuscade: La topographie de ce col enneigé se prête à merveille à une embuscade. Les Géants de Froid l'ont bien compris et ils attendent leurs victimes avec impatience, sur leurs tas de blocs de glace...

4 GEANTS DE FROID: CA:4 DV:10+1-4 (84 pv) 1 Attaque: 4 D8 THAC0: 10 Att Spéciale: Jet de Rochers (2 D10) à 60m, Immunisé au Froid.

2 LOUPS DES GLACES: CA:5 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15 Souffle de Froid à 3m (6 D4).

Point B: Les eaux du lac sont presque chaudes. Si les personnages se contentent de longer ses berges, la créature centenaire qui y réside ne leur fera aucun mal. Peut-être même auront ils la chance de l'apercevoir. Ils pourront contempler ses écailles vert sombre, sa tête majestueuse aux yeux couleur d'ambre. En revanche, s'ils embarquent sur le lac, le vénérable Dragon Tortue femelle surgira de l'eau noire et cherchera à les détruire.

DRAGON TORTUE: CA:0 DV:14 (112 pv) 3 Attaques: 2x 2D6/4D8 THAC0: 7 Mvt: 9 (nage) Taille:12m Souffle de vapeur brûlante (3x/j, dans 10% des cas) de 20m de long pour 12m de large et de haut: dégâts: 20D6 Retournement des bateaux inférieur à 6m (95%), des bateaux entre 6m et 20m (50%) ou plus gros (20%).

Point C: Il s'agit du repaire des Géants de Froid. Si les aventuriers s'y aventurent, ils seront confrontés à un grand danger.

16 GEANT DE FROID: CA:4 DV:10+1-4 (84 pv) 1 Attaque: 4 D8 THAC0: 10 Att Spéciale: Jet de Rochers (2 D10) à 60m, Immunisé au Froid.

8 LOUPS DES GLACES: CA:5 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15 Souffle de Froid à 3m (6 D4).

Point D: Le spectacle qui attend les aventuriers qui pénètrent dans la crevasse est splendide. Le silence surnaturel qui y règne n'est perturbé que par les craquements sporadiques de la glace en mouvement. De magnifiques draperies d'eau solidifiée, translucides et cristallines jouent sur toutes les gammes du spectre lumineux.

C'est alors que surgira une créature abominable. Reptilienne, mesurant presque 15m de long et pourvue de petites ailes, sa peau épaisse possède une coloration bleutée. Son dos est composé d'hideuses excroissances rougeâtres. Fermant ses yeux blancs à multiples facettes, elle dressera la partie supérieure de son corps, à la façon d'un cobra, avant d'attaquer.

REMORHAZ: CA: 0 (dos), 2 (Tête), 4 (Ventre) DV:14 (112 pv) 1 Attaque: 6D6 THAC0:17 14m de long Attaque Spéciale: sur un 20: Avalement (mort instantanée), Dos brûlant, au contact: 10D10 Toute arme non magique qui frappe le dos d'un Remorhaz fond sous la chaleur, RM: 75%

Point E: Au loin, une large tâche brune est visible sur la grève. En s'approchant les aventuriers reconnaîtront une énorme carapace vide qui ressemble à celle d'une tortue gigantesque d'environ 20 mètres de diamètre. La carapace, bien plantée dans la roche volcanique de la plage, affleure l'eau noire du lac.

Note au DM: Après avoir examiné la carapace d'un peu plus près, les personnages pourront trouver une fissure s'enfonçant dans la roche sous la carapace, vers l'Antre des Ténébreuses.

L'ANTRE DES TENEBREUSES:

Point 1: Une étroite ouverture: Au beau milieu de la carapace, une fissure dans la roche semble s'enfoncer dans les noirceurs souterraines, comme un puits naturel. La descente ne sera pas aisée pour les personnes en armure et lourdement encombrées, mais elle pourra être effectuée sans difficulté par une personne sachant escalader (pour les autres, une corde améliorera grandement les choses). Au bout de 5 mètres, la pente deviendra beaucoup plus douce. L'air aussi se réchauffera un petit peu, le vent glacial ne parvenant plus jusqu'à la caverne. Le boyau en pente douce d'une longueur d'environ 60 mètres résonne aux doux clapotements des gouttes d'eau qui s'écoulent des parois. Cependant il est loin d'être inoccupé. En effet, une colonie de Mites des Roches séjourne en ces lieux camouflée complètement sur la roche dont elles imitent parfaitement la couleur.

MITES DES ROCHES: CA:5 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:19 Détecte les gemmes à 15m Ce sont des insectes extrêmement forts et robustes qui sont capables de creuser des tunnels dans la roche. Elles ne mesurent pas plus de 10 cm. de long. Pour se nourrir, elles digèrent de petits cristaux, elles préfèrent par dessus tout le granit et le quartz et ont un faible pour les pierres précieuses ou semi-

précieuses. Les nombreux tunnels qu'elles creusent peuvent, sans que cela soit apparent, fragiliser profondément une roche.

Si les mites des roches sentent la présence de gemmes dans un rayon de 15 mètres sur un des personnages, elles attaqueront immédiatement. Ceux qui n'ont pas de gemme sur eux ne sont en aucun cas inquiétés. Leur mode d'attaque est simple: elles tentent de transpercer le corps de leur victime dans le but la tuer et ensuite se délecter des gemmes pour n'en laisser que des débris.

Pour chaque attaque réussie de mite des roches, un 5 ou un 6 sur un D6 indique que la mite a réussi à s'accrocher sur un personnage. Il lui faudra un round pour transpercer un vêtement ou une armure de cuir, deux rounds pour transpercer une armure de métal. La mite des roches est capable de transpercer n'importe quelle armure sauf si celle-ci est magique. Chaque minute où la mite creuse dans la chair, elle inflige 1D8 points de dégâts. Il faut l'attaque combinée de trois mites des roches pour réduire la protection d'une armure de un point et ainsi de suite pour 3 attaques supplémentaires. Plus de 12 attaques détruisent complètement l'armure.

Il est facile d'attaquer les mites des roches lorsqu'elles fondent sur leurs victimes, ou lorsqu'elles sont en train de percer les vêtements ou l'armure. Cependant, lorsqu'elles sont en train de transpercer la chair elles doivent être arrachées avec un couteau qui inflige autant de points de dégâts à la mite qu'à sa victime.

Point 2: Décor osseux pour une caverne: Enfin les aventuriers déboucheront sur une large et haute caverne. La roche y est grise et terne. Plus aucune trace d'humidité ne semble visible. A la lueur des torches ou des lanternes, les personnages pourront apercevoir des piles d'ossements et de crânes qui jonchent le sol. S'ils explorent la salle, ils entreront dans un véritable labyrinthe créé par ces murs d'os. Des rats et des petits serpents s'enfuiront dès l'approche de la lumière dans les recoins ténébreux de la caverne.

Une observation attentive révélera que tous les ossements sont classés par type. Les crânes se trouvent à l'entrée, suivis par les côtes, les os des bras puis des mains, puis les disques des vertèbres, les os de la hanche, et enfin les os des jambes et des pieds se trouvant plus au sud.

Tous les os n'appartiennent pas qu'à des créatures humanoïdes (humains, nains, géants, ogres), certains appartiennent à des chevaux, des gros reptiles, et d'autres monstres non identifiables. Certains os paraissent plus récents que d'autres. Cependant se frayer un chemin à travers les monticules d'os va se montrer difficile, car certains tas se sont affaissés sur le sol.

De plus, un enchantement latent règne dans la caverne, lorsque les aventuriers s'approchent à moins d'un mètre des ossements, ce qui est inévitable dans cette salle, des réactions étranges se feront sentir, si un jet de sauvegarde contre la magie est raté:

Table des effets des ossements (1D6 selon les actions des joueurs)

- 1 - Crânes: Maux de tête - Malus de 1 en Int, -15% aux incantations de sorts
- 2 - Côtes: Difficultés respiratoires – Impossibilité de se déplacer rapidement CA malus de 2
- 3 - Bras: Douleurs arthritiques – Malus au THAC0 de 2
- 4 - Mains: Douleurs arthritiques – Malus de 2 en Dex, -20% incantations de sorts somatiques
- 5 - Jambes: Douleurs arthritiques – Impossibilité de se déplacer: CA malus de 2
- 6 - Ossements mélangés: Aucun malus

Et au moindre bruit, quatre Thri Kreen qui ont élu domicile à l'Est de cet ossuaire apparaîtront les antennes aux aguets, prêts à bondir sur les visiteurs dans le but de les mettre en pièces et ainsi de compléter leur collection.

4 THRI-KREEN: CA:5 DV:6+3 (51 pv) 1 ou 5 Attaques THAC0:13
Javelot: 1D6+2 ou membres: 4x1D4 / 1D4+1
Attaque Spéciale : Saut (15m en avant, 6m en hauteur), morsure (JP
Paralyse ou 2 D8 rounds).
Défense Spéciale : Eviter les projectiles (JP de 9)



Note au DM: Si les aventuriers parviennent à tuer les quatre créatures, ils découvriront avec peu de difficulté une porte cachée par des ossements entremêlés grossièrement le long de la paroi Est. Derrière cette porte, un corridor aux dimensions gigantesques (20m x 6m) se prolonge dans les ténèbres.

Point 3: Le Temple de la Flamme Noire: Avant de s'approcher de la porte du Temple, les aventuriers ressentiront une impression vague et diffuse de malaise, une brume mystérieuse flotte dans le couloir. Elle a l'aspect de la vapeur d'eau mais son contact est presque gluant.

Il faut le reconnaître, les battants doubles de cette porte d'acier noir et mat sont peu engageants. Pour ouvrir cette porte magique, il suffit de la toucher. Les battants s'ouvriront sans un bruit, glissant prestement sur leurs gonds huilés. Hélas, la magie que la porte recèle oblige l'imprudent à réussir un Jet de Protection contre la Magie. En cas d'échec, le personnage perdra un point de vie par round et ressentira une légère faiblesse dans ses membres supérieurs jusqu'à ce qu'il ait reçu un sort de soin quelconque).

La pièce est un temple aux petites dimensions. Le plafond de pierre est voûté et incrusté d'obsidiennes. Des bancs ont été installés dans la chapelle dans un désordre très surprenant. Une lumière rougeâtre éclaire trois figures venues de lieux innommables, trois Sorcières des Ténèbres penchées sur un chaudron dans lequel brûle une longue et capricieuse flamme noire.

Nullement surprises de la venue des aventuriers, elles leur feront signe de s'approcher... Elles proposeront aux aventuriers de leur laisser la vie sauve si ceux-ci leur offrent chacun un objet magique. Si les aventuriers acceptent la proposition, elles tenteront tout de même de transformer leurs pauvres âmes en larves. Les sorcières n'ont pas de parole et profiteront toujours du meilleur moment pour attaquer.

3 SORCIERES DES TENEBRES: CA:9 DV:8 (64 pv) 1
Attaque: 2D6 THAC0:12 RM: 65% AI: NM Attaque spéciale: Projectiles Magiques (3x/j): 2D8, Rayon Affaiblissement (3x/j), Sommeil amélioré (Perte Con) Défense Spéciale: A volonté: Transformation Ethérée, Détection des Alignements, Changement d'Apparence, Immunisées aux sorts de Charme, Sommeil, Effroi et aux Sorts basés sur le Feu et le Froid
Touchées uniquement par des Armes +3 ou mieux,
Seuil 50% : Types I (50%), Diable Barbu (50%)



Les sorcières des ténèbres possèdent une atroce pigmentation bleue – noir presque violette, des cheveux noirs et des yeux rouges luisants. Les griffes qui arment leurs mains et leurs pieds sont d'un noir de jais.

Note au DM: Si les joueurs viennent à bout des Sorcières des Ténèbres, ils pourront examiner le chaudron en cuivre et la flamme qui y danse. Celle-ci rayonne d'une faible aura magique, brûle sans aucun combustible et éclaire les alentours d'une forte lumière rougeâtre. Il est possible d'emprisonner une parcelle de la flamme noire dans une fiole de verre ou de cristal, ou un pot de cuivre (risque de 20% d'entrer en contact avec elle).

Quiconque plonge la main dans ce feu maléfique se trouve projeté dans une vision du Plan de l'Hadès. Et sa main prendra l'aspect de chair morte en putréfaction. Seul un Sort de "Guérison des Maladies" pourra guérir le membre ainsi atteint.

Point 4: La chambre aux boules de cristal: Six grands lits sont disposés de sorte que les têtes se touchent formant une sorte d'étoile. C'est le seul mobilier de cette vaste salle uniquement décorée par des tentures sombres représentant des flammes ou des plaines désolées. Au pied de chacun de ces lits, un piédestal de marbre vert supporte une boule de cristal. Trois sont énormes, d'un mètre de diamètre environ. Les trois autres sont plus petites, d'une dizaine de centimètres de diamètre. Chaque boule de cristal est reliée à une des sorcières. Si une des sorcières est morte, sa boule de cristal est ternie, presque opaque. Les aventuriers peuvent examiner tranquillement dans la chambre les boules de cristal.

Lorsque les sorcières sont loin de leur lit, les boules de cristal offrent des illusions à toute personne qui tente de les observer afin de confondre et d'effrayer les visiteurs. A chaque fois qu'un personnage regardera à travers la boule de cristal, il lui semblera voir le futur. Chaque vision présentera une fin énigmatique. Voici deux exemples:

"Le guerrier ou la guerrière se voit marcher avec une personne ayant les allures d'un rôdeur, le long d'un couloir d'un château, lorsque soudain un ogre surgit devant eux. L'ogre alors verse au sol un nombre impressionnant de pièces de cuivre. Le guerrier brandit son épée, mais celle-ci se retrouve coupée net par une pièce de cuivre que lui lance l'ogre. Le rôdeur plonge alors sa dague dans la gorge de l'ogre terrassé sur le champ. La dernière vision du guerrier sera le sang qui gicle de la gorge de l'ogre".

"Le magicien ou la magicienne se verra dans une grande chambre blanche et lumineuse. Un grand bâton flotte dans les airs au dessus de sa tête, étincelant d'une aura magique qui ne laisse aucun doute sur sa puissance. Le magicien se dresse alors pour le toucher, attiré par sa lumière et son aura. Cependant, dès que le personnage referme ses mains sur le bâton, deux grandes mains rouges se saisissent de lui et le soulèvent avec force et violence. Les mains géantes serrent si fortement le magicien qu'elles réduisent ses os en miettes. Alors une tête de démon grimaçant apparaît entourée de flammes. Et le magicien se voit étendu mort sur le sol d'une caverne."

Les images paraîtront très réelles et pleines de détails. Les boules de cristal perdent toute magie si elles sont sorties de l'Antre des Ténébreuses. Elles ne vaudront alors que 25 pièces d'or. Toucher les boules de cristal préviendra les sorcières de leur présence dans leur chambre. Elles pourront alors venir y trouver les intrus par l'Ether où y envoyer leurs fidèles servantes, les Annis.

Point 5: La Salle des carcasses: Si l'on colle une oreille aguerrie à la porte de cette pièce, on peut entendre le bruit sourd et ponctuel du hachoir tombant dans de la viande. Toutefois, ce bruit peut être confondu avec les échos d'un combat silencieux.

Si les aventuriers ouvrent la porte, ils découvriront une salle assez basse de plafond (3 mètres) dans laquelle des carcasses pourrissantes de toutes origines (humanoïdes et animales) sont suspendues à de gros crochets scellés dans la voûte. La puanteur est immonde et toute personne désirant franchir le seuil devra réussir un jet sous Constitution pour lutter contre l'écœurement. On pourrait inventorier des créatures de toute sorte, monstres, humains, gros insectes, animaux de tout genre, à différents stade de

pourrissement et de décomposition. Plusieurs d'entre eux semblent avoir été cuits et sont alors méconnaissables. Au centre de la pièce, des crochets supplémentaires ont été installés, un pour chaque aventurier... Et bien sûr devant des établis en face de la porte, se trouvent trois Ogres vêtus de lourds tabliers de cuir, tenant à la main de magnifiques haches.



3 OGRES BOUCHERS: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:17

Une fois le combat achevé, les aventuriers entendront une douce voix féminine qui semble trahir de l'émotion et de la peur dans ses tremblements émouvants. Les personnages auront tôt fait de découvrir une grande jeune fille agenouillée sous un établi.

Très belle, elle a un corps si magnifique qu'on le croirait sorti d'un rêve. Ses yeux d'une limpidité verte comme l'eau d'une source embellissent son visage aux pommettes saillantes. Elle a des seins à peine esquissés sous une tunique de peau sale et déchirée. Une fois libérée par les aventuriers, elle dira se nommer Falbaha et prétendra avoir été capturée par les Ogres il y a plusieurs lunes de cela dans les montagnes de la Serpe qu'elle habite. Elle se répandra en remerciements et proposera d'accompagner les aventuriers qui l'ont sauvée.

Note au DM: Cette jeune femme qui fera tout pour conquérir la confiance des aventuriers n'est autre qu'une terrible Annis servant les Sorcières des Ténèbres. En effet, chaque Sorcière des Ténèbres a pour servante une Annis. Par des sorts de charmes puissants qu'elles ont concoctés, elles ont réussi à maintenir ces sorcières sous leur coupe. Cette association leur permet aussi de cacher leur présence aux yeux du monde. Un repaire d'Annis semble moins dangereux et beaucoup plus commun qu'un sanctuaire de Sorcières des Ténèbres.

Note au DM: Falbaha tentera ainsi d'entrer dans le groupe des aventuriers pour ainsi les attaquer dans le moment qui lui semblera le plus propice. Elle cherchera aussi à connaître le but de leur intrusion dans l'Antre des Ténébreuses. Si elle est démasquée, elle se transformera pour révéler sa vraie nature. Ses yeux sont jaune ternes. Sa peau est bleu foncé tandis que ses cheveux, ses dents et ses ongles sont d'un noir brillant.

FALBAHA, ANNIS: CA:0 DV:7+7 (63 pv) 3 Attaque: 2x 1D8+8 / 3 D3 THAC0:13 RM: 20% AI: CM Attaque spéciale: Si toutes ses attaques touchent, dégâts automatiques aux rounds suivants
Défense Spéciale: Surprise 1/10, Nuage de Brouillard (Confusion), Changement d'Apparence, Infravision
Armes tranchantes: 1 point de dégâts seulement, Armes contondantes rajoutent +1 aux dégâts
Falbaha possède un anneau magique bien particulier, c'est un Anneau Béni des Voleurs.

Anneau Béni des Voleur (3000 XP / 15000 PO): Cet anneau semble avoir les mêmes pouvoirs qu'un anneau d'invisibilité, et pourtant sa puissance est bien supérieure. Lorsqu'il est porté, son possesseur est sous le sort "Invisibilité Améliorée". De plus, il rend son utilisateur complètement silencieux.

Histoire: La créature qui a créé cet anneau reste inconnue ainsi que son objectif. Mais on entend beaucoup parler de l'Anneau Béni des Voleurs dans les guildes de voleurs et d'assassins. Il est considéré comme l'allié ultime pour toute tentative d'attaque sournoise ou d'assassinat puisqu'il permet à l'attaquant de rester invisible et silencieux.

Point 6: Les chaudrons bouillonnants: Un voleur peut entendre les bouillonnements et les crépitements de petits feux derrière les rideaux épais et crasseux de la salle des carcasses, ou derrière la porte en bois qui se trouve au Sud de la salle. Entrouvrant les tentures, les personnages découvriront une petite salle

voûtée avec un plafond fissuré en maints endroits. Une porte est dissimulée au nord, et il existe une porte en bois bien visible au sud.

A l'intérieur de la salle, se trouvent trois énormes chaudrons. Le premier a légèrement la forme d'un œuf, il est aussi couvert de runes elfiques et de gravures représentant des têtes de dragon. A l'intérieur, bouillonne un liquide rouge. Le deuxième chaudron est de forme cylindrique, forgé dans l'acier le plus noir, et ressemble à la gueule béante d'un énorme lion. Il contient une mixture verte qui clapote doucement. Le troisième chaudron semble fait de céramique blanche, au fond calciné, mais sur lequel subsistent des sculptures de fleurs et de feuilles de vigne. Ce dernier est rempli d'une mixture tantôt bleue, tantôt rouge que mélange inlassablement un bâton tenu par des mains invisibles.

Entre ces trois chaudrons posés sur de petits foyers, un grand feu crépite, il y réside un Elémental de Feu chargé d'attaquer toute personne s'approchant des chaudrons.

ELEMENTAL DE FEU: CA:2 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 3 D8 THACO: 9

Défenses spéciales : Touché par armes +2

Le bâton est magique et tentera d'attaquer quiconque s'approchera du troisième chaudron. Il attaque comme un guerrier deuxième niveau. Au bout de 5 rounds de combat, il retourne dans le troisième chaudron afin de mélanger la mixture.

BATON ENSORCELE: CA:5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 1D6 THACO: 19

Note au DM: Les trois potions sont magiques et... à consommer avec modération. Chaque chaudron contient l'équivalent de 30 potions.

La première (rouge) augmente la Beauté et le Charisme de 1D4 points. Ses effets sont malheureusement temporaires, ils s'estompent au bout de 24 heures. La deuxième potion (verte) augmente l'Intelligence de 1D4 points de façon temporaire (environ 24 heures). Prendre trois fois de cette potion dans sa vie fait perdre définitivement 1 point en Intelligence. La troisième potion protégée par le bâton augmente la Force de 1D4 points de façon temporaire (environ 24 heures). Cependant, boire trois fois de cette potion fait perdre définitivement 1 point en Force.

Point 7: La salle des Pierres Dressées: Le passage secret du point 6 ouvre sur un tunnel mince et peu engageant. De fins silex, et morceaux de verre sont éparpillés un peu partout sur le sol et rendent la progression difficile. Au bout d'une centaine de mètres parcourus, les aventuriers apercevront une ouverture à une vingtaine de mètres.

Cependant la première chose qui parviendra à leur sens sera un chant étrange et triste. En effet, s'ils s'approchent un peu plus, ils découvriront une vaste caverne très haute de plafond (30m). Des torches fixées aux parois jettent des couleurs rougeoyantes sur une scène bien surprenante: Parmi de grandes pierres noires dressées, se tiennent trois Sorcières des Ténèbres qui regardent le centre de la salle d'un air amusé. Une se tient au Nord de la salle à proximité d'une ouverture, les deux autres à l'Est et à l'Ouest.

A l'intérieur du triangle que forment trois pierres dressées, trois Annis sont prosternées et chantent avec une voix forte une mélodie sinistre. Les trois Sorcières des Ténèbres, à l'arrivée des aventuriers, deviendront éthérées, pour laisser leurs servantes combattre. Si toutes les Annis sont tuées rapidement, aucune d'elles ne reviendra. Si cependant les aventuriers semblent en difficulté, celles-ci réapparaîtront pour achever ces intrus.

3 ANNIS: CA:0 DV:7+7 (63 pv) 3 Attaque: 2x 1D8+8 / 3 D3 THACO:13 RM: 20% AI: CM Attaque spéciale: Si toutes ses attaques touchent, dégâts automatiques aux rounds suivants.

Défense Spéciale: Surprise 1/10, Nuage de Brouillard (Confusion), Changement d'Apparence, Infravision Armes tranchantes: 1 point de dégâts seulement, Armes contondantes rajoutent +1 aux dégâts.

3 SORCIERES DES TENEBRES: CA:9 DV:8 (64 pv) 1 Attaque: 2D6

THACO:12 RM: 65% AI: NM

Attaque spéciale: Projectiles Magiques (3x/j): 2D8, Rayon

Affaiblissement (3x/j), Sommeil amélioré (Perte Con)

Défense Spéciale: A volonté: Transformation Ethérée, Détection des Alignements, Changement d'Apparence, Immunisées aux sorts de Charme, Sommeil, Effroi et aux Sorts basés sur le Feu et le Froid.

Touchées uniquement par des Armes +3 ou mieux, Seuil 50% : Types I (50%), Diable Barbu (50%)

Note au DM: Si le groupe triomphe des sorcières, ils trouveront sur elles des bijoux d'une valeur de 1000 PO, et une bourse contenant une poudre noire (poudre d'une rose noire)

Point 8: La salle de torture: Cette salle dépourvue de porte est plongée dans les ténèbres et complètement silencieuse. Au milieu de la caverne, sur une table en bois est enchaînée une sorcière (une Annis) encore plus horrible que ses sœurs. Les traits de son visage sont tordus dans d'effrayantes et immobiles convulsions. Les chaînes ont dénudé sa chair à ses chevilles et à ses poignets exposant des os jaunis. Ses yeux ont été arrachés donnant à son visage toute l'expression de l'horreur. Malgré tous les sévices subis par la sorcière, on ne saurait dire si la vie souffle encore en elle. Bien que les sorcières soient très résistantes, celle-ci est bel et bien morte et ne causera aucun souci aux aventuriers. Le réel danger qui réside dans la salle se trouve sous la table. En effet, un Enlaceur s'y tient accroché et tentera de dévorer les arrivants.



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 : Immunisé contre la foudre, froid: 1/2 dégâts, sensible au feu, RM:80%

Point 9: Une porte vers le Plan

Elémentaire du Feu: En s'approchant de cette caverne, les personnages pourront très vite apercevoir une grosse sphère lumineuse (1m de diamètre) flotter dans les airs. La boule semble faite de lave en fusion et change constamment de couleur, se modifiant des nuances les plus rouges aux plus sombres presque noires. La sphère est un portail vers le Plan Elémentaire du Feu. La créature qui le protège est une Salamandre de Feu. Les Sorcières des Ténèbres y envoient parfois des Diablotins pour y chercher des composantes de sorts ou converser avec des créatures puissantes.

SALAMANDRE: CA: 5 (partie sup) et 3 (partie inf) DV:7+7 (63 pv) 2 Att: 2D6 et Selon Arme THACO: 10 Immunisée au Feu et aux Sorts Sommeil, Charme, Paralysie. Vulnérable au Froid (+1 par Dé) Touchée par armes +1 ou mieux, AI: CM

Les personnages désirant sauter dans la sphère recevront une rude surprise. Un passage s'ouvre instantanément vers le Plan Elémentaire du Feu. Tout ce qui entre en contact avec lui est automatiquement incinéré. Seuls résisteront les objets magiques protégés contre le feu. Les personnages ainsi protégés pourront contempler une tempête de feu infinie, tourbillonnant avec une vitesse inconcevable. La lumière et la chaleur sont absolument intolérables rendant la tempête et le rugissement du feu obsédants.

Note au DM: Cependant il est possible de découper une partie de la sphère avec une arme au moins +2 et de l'emporter dans une fiole de Cristairain. On emportera ainsi un minuscule portail vers le Plan Élémentaire du Feu. Cette toute petite sphère s'éteindra au bout de deux semaines.

Point 10: Les Mines des Hommes de Lave: Le groupe d'aventuriers parviendra à des galeries grossièrement taillées dans lesquelles règne une chaleur difficile à supporter. Un peu partout sur le sol, de la lave en fusion est visible dans de petits trous. Dans la deuxième salle, ils découvriront une douzaine d'hommes étranges à la peau crépitante semblable à de vraies flammes. Ils semblent s'activer auprès des bassins de lave. Ils traînent des pierres et fondent du métal avec leurs mains, faisant gicler des milliers d'étincelles éclairant fugitivement la sombre caverne.

Note au DM: Au milieu des canaux de métal en fusion, posée par terre sans beaucoup de soins, les personnages pourront peut-être découvrir une Epée langue de feu.

Les sorcières utilisent les Hommes de Lave, créatures du Plan Élémentaire du Feu, pour étendre un peu plus leur domaine. Ils sont traités comme des esclaves. Ils appartiennent à la classe sociale la plus basse de ce Plan. Ils ont été donnés aux sorcières en échange de services rendus à des créatures puissantes du Plan Élémentaire du Feu.



Note au DM: Les hommes de lave seront tout à fait impassibles quant à la présence des aventuriers, et seront sans réaction si ceux-ci tentent de les libérer, sauf si bien sûr un personnage pense à les renvoyer chez eux grâce à la sphère de feu...

Point 11: La salle des Brumes: Après les bassins des hommes de lave, un passage étroit formé naturellement dans la roche emportent les aventuriers un peu plus profondément sous la terre. De la plus large des fissures, les personnages pourront sentir une fumée grise et épaisse, si forte et si âcre que les aventuriers seront obligés de couvrir leur visage avec un pan de leur cape pour progresser. Cette fumée est présente partout dans la caverne et pourtant elle ne semble provenir d'aucun feu. Cette brume n'est pas naturelle. C'est un Elémental de Fumée, qui s'est réfugié là pour se nourrir avant de reprendre le voyage vers son Plan.

ELEMENTAL DE FUMEE: CA: 2 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 3D8 THAC0:9 Taille: G AI: Neutre
Uniquement touché par des armes +2 ou mieux, Int: faible Mvt: 9

Ces créatures étranges errent généralement en bordure des plans Élémentaires du Feu. L'Elémentaire de Fumée apprécie tout particulièrement les souterrains confinés des donjons, alors qu'en extérieur le vent dissiperait ses forces. Cette créature aime flotter au plafond pour s'abattre au sol lorsque toutes les créatures sont entrées dans la pièce. Il attaque en asphyxiant ses victimes.

Toute créature qui respire une parcelle d'Elémental de Fumée, c'est à dire, lorsque l'attaque de celui-ci est réussie, ne peut expulser ces brumes délétères. Les fumées pénètrent dans ses voies respiratoires, brûlent les chairs et étouffent complètement la victime au bout de 1D6 round. La personne tombe alors inconsciente, et si elle ne reçoit pas un sort de soins dans la journée, elle meurt.

Sa fumée peut être grise ou noire et souvent complètement opaque. Si on examine plus attentivement cette créature, on aperçoit des volutes de fumées qui tournoient étrangement, semblant former des visages grimaçants. L'Elémental de Fumée se nourrit du dernier souffle des mortels, ainsi il doit tuer pour survivre.

Point 12: L'Antre de la Haute Ténébreuse: Issue de la caverne des brumes, une autre fissure conduit à la chambre de la Haute Ténébreuse, Maîtresse de toutes les autres sorcières, garante du clan. Sa chambre est une pièce complètement sphérique dont les parois ont été recouvertes d'obsidienne. Aucun mobilier n'est remarquable si ce n'est une sorte de grand tapis de 2m sur 2m qui flotte mollement à 2m du sol de pierre noire.

La Sorcière des Ténèbres a toutes les chances de s'y trouver. Elle se tient alors devant une psyché magnifique dont le cadre est serti de diamants. La Haute Ténébreuse semble être une "jeune" femme de haute stature. Son appartenance aux plans inférieurs est tout à fait gommée, elle pourrait être une des plus belles femmes d'Alycrom. Ses cheveux noirs aile de corbeau, tirés en arrière en une sorte de natte tressée de fils d'argent, surmontent un visage nacré. Elle porte une longue robe fourreau qui laisse deviner des formes sublimes.

Sentant la présence des aventuriers (même s'ils sont invisibles), elle leur dira d'une voix mielleuse: "*Entrez mes chéris*" A ces mots, un Palefroi de la Nuit apparaît à ses côtés. Ce monstre ressemble à un grand cheval noir de jais. Ses yeux et ses naseaux brillent d'un feu écarlate, tandis que ses sabots semblent faits de charbons ardents. Caressant doucement sa crinière de fumée, elle ajoute:

"Ainsi vous êtes venus jusqu'ici... Nuit je t'en prie, attend un petit peu. Alors vous tentez d'entrer chez moi, bravant mes disciples, foulant le sol de ma demeure, perturbant le travail de mes esclaves." A ces mots, son reflet disparaît dans le miroir. "*Je vous attendais. Vous avez l'air de respirer, c'est si touchant de voir auprès de soi de la vie.*" Après un petit soupir, elle entonne une chanson:

« *Compte les pierres, non les os, et l'épine tu verras. Son eau est le sang frais* »

Note au DM: La Haute Ténébreuse ne s'éloigne jamais du miroir et laisse combattre son Palefroi de la Nuit. Le miroir est pour elle plus précieux que tout. Grâce à un sortilège puissant, elle est complètement invulnérable à toute attaque physique ou magique. Les coups sembleront déviés, la magie sans effet sur elle. Toutefois, elle est bien capable de lancer des sorts et de se battre physiquement contre les aventuriers. Si, cependant un des personnages venait à porter un coup sur le miroir, il verrait une blessure s'ouvrir sur le corps de la Sorcière. Le miroir peut encaisser 100 pv avant de voler en éclats et d'entraîner la mort de la Sorcière. En revanche le miroir fonctionne comme un anneau de retour de sorts, tout sort jeté sur lui est renvoyé à son destinataire.

SORCIERE DES TENEBRES: CA:0 DV:10 (80 pv) 2 Attaques: 2x2D6 THAC0:11 AI: NM
Attaque spéciale: Projectiles Magiques (3x/j): 2D8, Rayon Affaiblissement (3x/j), Sommeil amélioré (Perte Con), Défense Spéciale: A volonté: Transformation Ethérée, Détection des Alignements, Changement d'Apparence, Invulnérable à toute attaque Physique ou Magique. Seuil 50% : Types I (50%), Diable Barbu (50%)

PALEFROI: CA:-4 DV:6+6 (54 pv)

3 Attaque: 2x 2D4+2 / 2 D4

THAC0:13

Attaque spéciale: Sabots enflammés, Haleine de vapeurs toxiques: à 3m,



JP Paralysie ou -2 au toucher et dégâts

Peut voler et se rendre à volonté dans les Plans Astral et Ethéré

Si les aventuriers parviennent à détruire la Haute Ténébreuse et son Palefroi de la Nuit, ils chercheront sans doute à examiner le tapis flottant. Et quelle surprise lorsqu'ils découvriront que le tapis n'en est pas réellement un. Sur une surface flottante ressemblant à de la tapisserie, les aventuriers découvriront une espèce de portail en forme de spirale lumineuse et verdâtre tournoyant vers l'intérieur. Si les joueurs décident de la toucher, ils se sentiront aspirés et le monde autour d'eux deviendra flou jusqu'à annuler toutes leurs perceptions. Ils entrent en fait dans une dimension de poche. Ils trouveront aussi derrière le miroir dans une cache secrète le trésor de la sorcière: un Collier d'Adaptation et une bourse de Poudre de Sécheresse (4 doses) plus un trésor monétaire de 10000 PO en gemmes.

Point 13: Le Rosier Noir: En arrivant, les aventuriers découvrent une salle aux formes étranges avec huit murs bombés, formant des angles aigus. Aucune source lumineuse n'est visible dans la pièce. Si les personnages éclairent un tant soit peu la salle, ils découvriront tournoyant au plafond, la même spirale qu'ils ont empruntée à 2,50m du sol.

Mais surtout, ils découvriront une énorme plante au tronc difforme et noueux de laquelle émane une forte puissance malveillante. La plante pousse et se déploie sur des fragments de pierres tombales et des ossements jaunis. Le Rosier Noir mesure environ deux mètres de haut, et surplombe les arrivants de toute sa hauteur. Des roses noires énormes diffusent un parfum capiteux aux nuances à la fois agréables et désagréables: mélange de cannelle et de viande faisandée.

Sur son écorce lépreuse, semblent dessinés des visages hideux et grimaçants. Cependant à la moindre lumière, des épines jailliront du rosier pour venir frapper les arrivants. Si les aventuriers clament à haute voix le nombre de pierres tombales (7 au total), les jets d'épines empoisonnées cesseront immédiatement.

Note au DM: Pour récolter sa rosée, les aventuriers devront verser quelques gouttes de sang frais dans les huit petits réceptacles aménagés dans chaque angle de la salle.

LE ROSIER NOIR: CA:0 DV:9 (72 pv) 10 Attaques: 10x1D4 (poison) THAC0:13 AI: NM Aiguilles empoisonnées 1D4 points de dégâts et mort dans 1D4 heures si JP poison raté.

Lorsqu'il est en contact avec la terre, le rosier peut communiquer par télépathie avec toute personne s'approchant à moins de 10 mètres de lui.

Il a aussi les pouvoirs suivants: Confusion (3x/j), Suggestion (3x/j), Charme (3x/j)



Il cherchera par tous les moyens à se trouver des personnes complètement vouées à sa cause, asservies complètement à son entretien.

Note au DM: Pour que le Rosier Noir se développe de façon normale, il faut saupoudrer sa terre de poudre d'os de morts ayant été ramenés à l'état de non vie. Il doit aussi être arrosé tous les dix ans de quelques gouttes de sang de vampire. L'eau, la lumière et la musique le font dépérir en 1D4 jours.

Le Rosier Noir ne peut être greffé, ni transplanté, il se verrait immédiatement mourir et se réduire en poussière. Pour prospérer, il doit pousser sur des pierres tombales dans un lieu où ne réside aucun être vivant et se nourrit d'ossements.

Vertus et dangers de ses composantes:

- La sève contenue dans les épines et les tiges est un poison mortel. Si la personne en contact avec cette substance rate un jet de protection contre le poison, elle meurt dans d'atroces douleurs au bout de 3 rounds.

- Les feuilles du Rosier Noir sont des composantes de choix pour la confection de Philtres de Séduction puissants.

- Boire une décoction dans laquelle a décanté la poudre des pétales pendant neuf heures donne une beauté de 21 et un charisme de 18 à toute créature qui la boit. Cependant les effets s'estompent au bout d'une année. Ces effets ne peuvent pas être dissipés, ni par magie ni par vœu. Si l'on utilise les pouvoirs de cette décoction trois fois dans son existence, la troisième fois est mortelle (JP mort avec un malus de 2) et sans effet sur la beauté de la personne.

- La rosée de ses feuilles permet de fabriquer une encre magique avec laquelle les sorts peuvent être écrits deux fois plus vite sans échec possible.

- Le poison qu'il secrète est mortel, il peut être insinuatif ou ingestif, n'a aucune saveur, aucune odeur.

EPILOGUE

Si les aventuriers réussissent à démanteler ce repaire de sorcières, et si ceux-ci se rendent à la cour du Roi d'Argothron, ils seront reçus en audience privée, privilège rare et estimé et se verront recevoir une récompense par le Roi: l'Ordre du Mérite d'Argothron et un coffre contenant 5000 PO. Un banquet s'ensuivra lors duquel, les aventuriers pourront conter leurs aventures et leurs hauts faits, au grand plaisir des convives.

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXES: DE PRECIEUSES INFORMATIONS:

Il est dit qu'un Rosier Noir existe bel et bien sur notre Plan.

On le dit caché sous les profondeurs d'un lac immense encerclé de pics rocheux.

Or cela est presque impossible

Sans Lumière il croît

Sans Vie il se déploie

Sans Bonté il prospère

Mais donnez lui la Lumière, il meurt

Donnez-lui la Vie, il dépérit

Donnez-lui la Bonté il se dessèche

Ses racines plongent loin dans un autre plan, funeste rejeton d'un sépulcre enfoui.

Le Rosier Noir fait la beauté des sorcières qui recueillent les pétales dans leurs bouillons infernaux.

Dans l'Antre des Ténébreuses, il se déploie quelque part dans l'obscurité oubliée d'une roche malsaine.

Extrait de "Botanique Extraordinaire" Du Grand Druide Drünn de l'Arrondi.

Le Rosier Noir

Le Rosier Noir est un rosier gigantesque pourvu de feuilles violacées et d'épines acérées et empoisonnées. Celui-ci aurait été créé par une prêtresse de Freyja en hommage à la divinité. Cependant Freyja refusa ce cadeau maléfique et châtia sévèrement sa prêtresse. Il est étonnant de constater que le Rosier Noir est resté une plante unique car infertile. Elle a souvent été déracinée, replantée, adorée, exploitée pour les nombreux pouvoirs qu'elle possède.

Herbier de Nédylène

La Rose du Rosier Noir

On dit de cette *plante* qu'elle n'en est pas réellement une.

On dit de cette *plante* que la beauté elle octroie à ceux qui chérissent la sienne.

On dit de cette *plante* que la mort elle donne aveuglement.

On dit de cette *plante* que la noirceur indispensable lui est.

On dit de cette *plante* que son eau de l'encre est.

On dit de cette *plante* que l'offrande d'une adepte de Freyja elle fut et aussi fut refusée.

Colloque du Cercle de Kal Rahan

L'Antre des ténébreuses

Nous, inquisiteurs royaux, avons repéré une activité notoire et puissante révélant une pratique de sorcellerie aux confins du Roc des Serpes sous le lac de Sionne. Les clercs d'Odin du douzième cercle ont corroboré nos dires et ont même ajouté qu'il s'agissait d'un clan ancien, l'Antre des Ténébreuse. Attendons Ordre pour intervenir...

Rapport du Paladin Arrold de Fief au Roi Chroniques d'Umhlazi

ANNEXE 2: LE REPAIRE DES TENEBREUSES

