

DN7

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 9-11

1963

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LE SANG DE LA DÉESSE



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LE SANG DE LA DEESSE

SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 9-11

INTRODUCTION:

L'histoire ci dessous est racontée par un homme de 60 ans, richement habillé, et qui semble être un aventurier bien trempé. Par un soir d'orage, à l'occasion d'une veillée dans une auberge, il pris sur ses genoux une petite fille et voici le poème puis le récit qu'il lui conta...

Divine liqueur, ambre lumineuse

Dans son écrin de cristal

A jamais prisonnière et malheureuse

La Déesse oubliée a mal

Dans les confins de l'Ether

La Déesse se morfond et attend

Sa délivrance, un pardon moins amer

Des Dieux de son ancien rang

"Il y a de cela fort longtemps, vivait sur les collines pelées un clerc très méchant. Un jour, ce vilain gremlin réussit, après maintes invocations, à se faire remarquer d'une déesse, qui le pris sous sa protection, comme l'on chérit l'enfant qui vous poignarde dans le dos.

Avec force courbettes et ruse, ce clerc du vilain nom de Zorg persuada la déesse qu'une statue d'elle même sur le Plan Matériel serait du plus bel effet. Cette déesse, endormie par les bonnes paroles du clerc ne se méfia pas et, un jour, elle apparut sur le monde pour que les sculpteurs aient un modèle pour leur œuvre. Le clerc prétextait que la statue ne serait parfaite que si elle était enchantée avec l'essence même de la déesse et il demanda à celle-ci une fiole de son sang pour en oindre la sculpture.

La divinité consentit. Ce fut là sa perte. Les dieux n'ont pas le droit de parler ouvertement à des mortels et moins encore de leur faire cadeau de leur sang, où coule l'immortalité. Le clerc le savait bien et il cacha précieusement la fiole tant convoitée. La déesse fut grandement punie par ses pairs. Son nom fut effacé de la mémoire des hommes et elle fut condamnée à errer 8000 ans dans le Plan Ethéré. La seule expiation de sa faute serait son exil, mais récupérer la fiole de son sang serait la condition de sa réhabilitation..."

Note au DM: Quittant son ton posé de conteur, le vieil homme balayera l'assemblée du regard, attendant sans doute quelques réactions... Si les aventuriers présents dans l'auberge s'intéressent, même un tout petit peu, à l'histoire du vieil homme, celui-ci leur racontera sans se faire prier la suite...

Il y a 30 ans, lors de l'un de ses voyages à travers les Plans, il rencontra cette déesse déchuë et elle lui raconta son histoire. Elle arrive au terme des 8 000 ans d'exil et il a promis de l'aider et de tout faire pour retrouver la fiole et lui redonner son rang, au panthéon des dieux. Depuis lors, sa vie n'a été que recherches et enquêtes et il a fini par retrouver l'emplacement du repaire de Zorg,

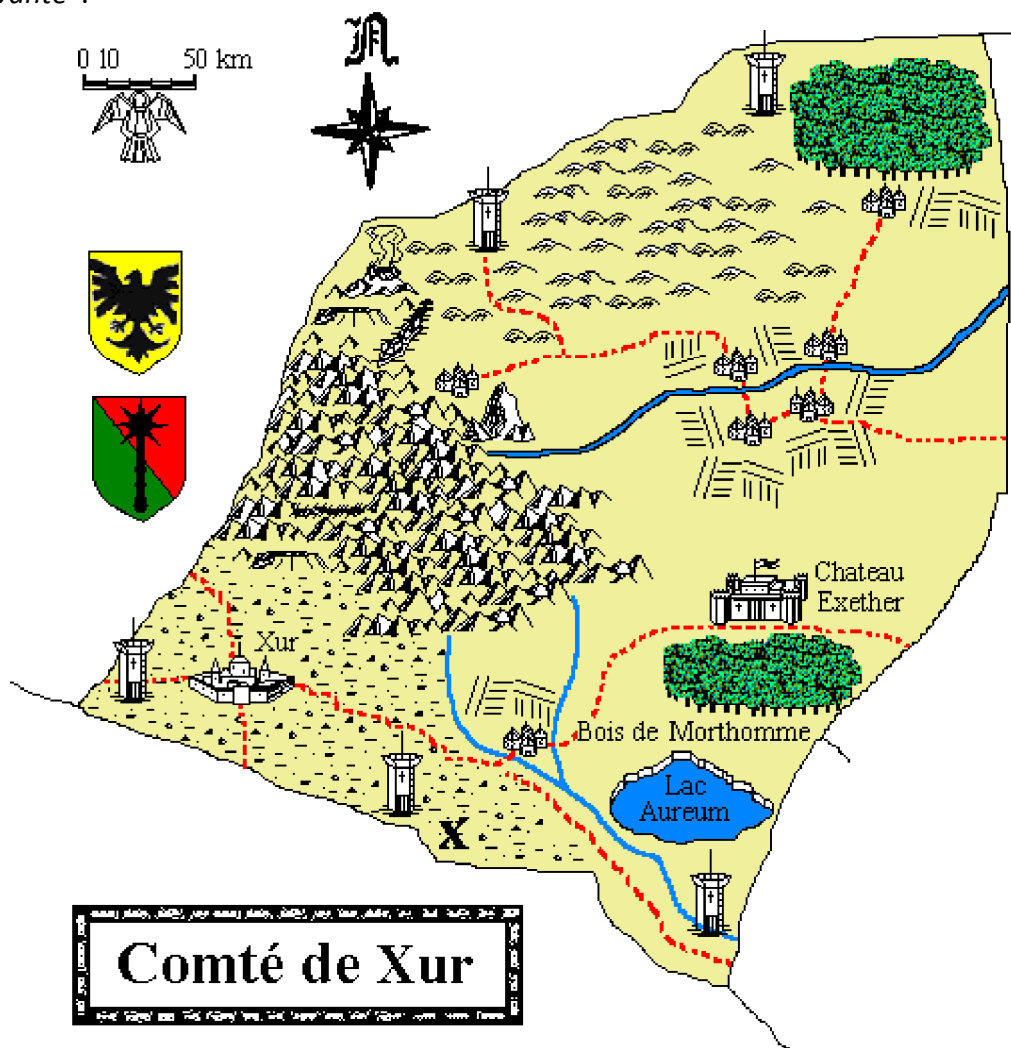
Hélas trop tard, la vieillesse l'a traîtreusement désarmé et il s'apprête à livrer un combat perdu d'avance contre la Mort. C'est pour cela qu'il désire passer le flambeau de sa quête.

Le repaire de Zorg est situé dans les ruines d'une petite chapelle située à l'Ouest, dans le Comté de Xur, à l'Ouest du Lac Aureum. Il s'agissait jadis d'une région prospère et verdoyante, mais aujourd'hui, l'endroit n'est plus qu'un désert de roc (marqué d'un X sur la Carte qu'il leur présente).

La prospérité date d'il y a plus de 200 générations de cela. Aujourd'hui, la région est infestée d'Orcs. Ces humanoïdes dégénérés ont proliféré à une vitesse incroyable et se sont rendu maîtres de tout le désert.

"Le voyage est dangereux, mais l'enjeu est grandiose. Songez, leur dit-il que vous allez rencontrer une divinité. Si vous réussissez dans votre quête, elle vous récompensera royalement, que dis-je, divinement ! Je ne vous cacherais pas que cette aventure risque de s'avérer très dangereuse. Vous n'êtes pas les premiers mercenaires que je sollicite" (avec un peu de persuasion, les joueurs pourront apprendre qu'ils sont en fait la 40° équipe qu'il envoie dans le désert de roc).

"Le Clerc avait la réputation d'être diabolique, froid et calculateur. C'était un fantastique ingénieur. Il a sans doute truffé son repaire de pièges et d'autres inventions mortelles. Cependant, sa méchanceté n'avait d'égale que son étourderie. Ceci vous laisse un espoir: il a dû mettre des repères et des signes pour circuler chez lui sans actionner tous les pièges et je pense qu'en faisant preuve de prudence et d'ingéniosité, vous pourrez sans doute trouver la solution des embûches qu'il a tendu il y a près de 8 000 ans. Pour ce qui est de la fiole, son étourderie l'a sans doute empêché de s'en servir et elle doit être bien à l'abri, au plus profond de son antre. Il est impossible d'apprendre plus exactement ce que contient l'endroit dans le désert, toute magie divinatoire reste sans effet et pour toute réponse, j'obtiens la mise en garde suivante":



*Horreur et Terreur, Mort et Triste Sort à ceux qui défient le Désert
Alarmes et Larmes, Fêtes ou Défaites, le Courage fera le reste...*

"J'ai besoin de personnes comme vous, conclura le vieil homme. Si vous acceptez de partir à la recherche de cette fiole, je vous donnerais cette bourse (joignant le geste à la parole, il jette sur une table une bourse remplie de pièces d'or et de gemmes pour une valeur de 8 000 PO). Vous pouvez la prendre tout de suite si vous me donnez votre parole de faire votre possible pour accomplir votre mission. Une fois en possession de la fiole de sang divin, vous devrez partir dans le Plan Ethéré et rechercher la Déesse, ou plutôt, c'est la déesse qui vous trouvera. Donnez-lui la fiole et recevez votre récompense. Pour faciliter votre mission, voici 5 Potions d'Huile Ethérée. Elles vous permettront de quitter le Plan Matériel Primaire si vous vous en enduisez le corps, n'oubliez pas d'en asperger vos vêtements et votre équipement..."

Note au DM: Le vieil homme ne peut rien apprendre de plus aux aventuriers, sa quête bien que très précise semble reposer sur un tissu de présomptions. Il n'est pas certain de ce qu'ils trouveront dans le

désert. Le nom du Clerc qui a dérobé le sang a été découvert par hasard, mais il pourrait s'avérer inexact... 8000 ans se sont écoulés depuis cette terrible histoire et pour parvenir à rassembler ce qu'il a exposé, il a dépensé une puissance énorme (qui est en grande partie responsable de son vieillissement incapacitant) et quasiment toute sa fortune.

Le clerc sera bien incapable de donner le nom de la déesse déchu, car celle-ci ne lui a jamais donné et tant qu'elle n'aura pas retrouvé son rang de divinité, aucun mortel ne pourra se rappeler de son nom.

LE DESERT DE ROC:

La région entourant la Cité Franche de Xur est un vaste désert de Roc sillonné par de nombreuses tribus d'Orcs. Ces créatures sont des êtres peu sociables. Les différents clans se haïssent farouchement et se livrent parfois de sanglantes batailles.

Les tribus de cette région sont peu militarisées et pourtant puissantes. Il y a plus de 5 000 guerriers, dispersés en une trentaine de tribus qui manquent totalement de stratégie et de cohésion. Le Clan le plus puissant est sans doute celui dont l'emblème est un "Os Brisé". Il est commandé par Zelemonth, un Demi-Orc, plus intelligent que ses congénères qui s'est rendu compte qu'en unissant les tribus, son peuple pourrait prétendre régner sur la région. Depuis ce temps, il ne cesse de multiplier les tentatives de rapprochement et d'alliances entre les tribus. Jusqu'à présent, tout ses efforts ont été infructueux.

De son côté, le Roi de la région, laisse la situation en l'état, surveillant de près les mouvements des orcs, sans pour autant les réduire à néant. Le Monarque utilise la présence de ces créatures à des fins politiques: Xur est une cité opulente, entièrement consacrée aux jeux de hasard. Elle brasse énormément d'argent et refuse toujours l'autorité du Roi, tenant à garder son précieux statut de ville franche. La guerre contre les orcs serait sans doute bénéfique à Xur, mais elle devrait alors renoncer à son indépendance...

Du fait, la zone est particulièrement inhospitalière. En plus d'être infestée de tribus d'orc en guerre permanente, il s'agit d'une contrée frontalière avec le royaume voisin. Toutes les conditions sont réunies pour que la loi du plus fort soit de mise...

Rencontres dans le Désert (2 Tirages par jour 1 D100)

01-05 :1 Caravane de Commerce en provenance du Royaume voisin

06-10 :1 Troupe de Soldats du Roi (100 hommes d'armes et un Capitaine)

11-15 :1 Patrouille de Soldats Gardes Frontière (provenant des Tours de Gardes)

16-20 :1 Bande d'Orcs en Maraude (1 D4 x 1 D20)

21-25 :1 Patrouille d'Orcs du Clan de L'Os Brisé (1 D20)

26-30 :1 Démon Type IV dans les ruines d'une vieille bâtisse au milieu du désert

31-35 :1 D4 Aigles Géants

36-40 :1 D10 Géants de Pierre (embuscade, depuis un contrefort naturel, avec des rochers)

41-45 :1 D8 Griffons attirés par les chevaux des aventuriers

46-50 :1 D8 Bulettes, elles aussi attirés par les chevaux des aventuriers

51-60 :1 D3 Ombres des Roches

61-65 :1 D10 Chameaux Sauvages

66-70 : 1 Basilic, annoncé par les quelques créatures transformées en pierre

71-75 : 2 Tirages sur cette Table

76-00 : Rien

LA CHAPELLE DE ZORG:

En plein milieu d'une mer de cailloux se dresse une chapelle en ruine. Visiblement très ancien, le bâtiment a été érodé par le temps. Le climat rigoureux du désert a eu raison de l'édifice dont les grosses pierres rongées menacent de s'écrouler.

Note au DM: Les ruines en elles-mêmes ne contiennent rien d'intéressant (ni danger, ni trésor). Sous l'autel de la chapelle se trouve un passage (qui n'a plus rien de secret) menant jusqu'à un escalier de pierre très abîmé par le temps qui s'enfonce sous le désert.

Point 1: Escalier: Au pied de cet escalier se trouve un grand couloir de pierre. Sur le mur, face à l'entrée, est gravée l'inscription ci-dessous:

Sers-toi de ce poème pour trouver le bon chemin: Comptes 3 puis prends 2 maximums
Propre Trième, Truie Coure ! Vénal Hibou, Tubes Prêt, Propre
Trième, Truie Coure ! Assaut Prononcé, Huer Perd.
Ciret Pièce, Trici Crait, Brun Aussi Prude Dessus, Bruit Vase.

Note au DM: La réponse est "*Première à l'Ouest, Première au Nord et ainsi de suite*". Pour obtenir cette phrase, il suffit d'extraire la quatrième et la cinquième lettre de chacun des mots de l'énigme ("Comptes 3 et Retranche 2").

LE LABYRINTHE:

La plupart des couloirs du labyrinthe sont plongés dans les ténèbres. Ils mesurent 5 mètres de large pour 5 mètres de haut. Les murs sont en pierre rugueuse et rêche. Le Chemin le plus court pour sortir du dédale est unique. Il est indiqué par l'énigme.

Dans les cinq sections du Labyrinthe, des créatures de toutes sortes rôdent à la recherche de nourriture. Les rencontres seront déterminées par la table ci dessous:

Rencontres dans le Labyrinthe (Tirage 1 D12 toutes les 2 heures)

1 : 3 Bêtes Eclipsantes	5 : 1 Gelée Ocre
2 : 2 Démons Type I	6 : 1 Limon Vert
3 : 3 Enlaceurs	7 : 1 D6 Minotaures
4 : 4 Gargouilles	8-12 :: Rien

Point 2: Salle du Passage Secret: Cette salle est entièrement vide. Seule une recherche minutieuse (-30% pour les voleurs) permettra de trouver un passage secret qui mène au point 8, évitant ainsi un bien grand danger.

Point 3: Salle du Golem d'Argile: La créature attaque dès que la porte de la salle est ouverte...

GOLEM D'ARGILE: CA:7 DV:11 (50 pv) 1 Attaque: 3 D10 THAC0: 10

Rapidité 3 rounds après 1 round de combat (1x par jour), les dégâts infligés ne peuvent être guéris que par « guérison » lancé par un Clerc 17°, Touché par armes magiques contondantes, Immunisé aux sorts
Possessions: 2 Bracelets et un collier en or massif orné de rubis (valeur totale: 10 000 PO)

Point 4: Salle du Golem de Chair: La créature attaque elle aussi dès que la porte est ouverte...

GOLEM DE CHAIR: CA: 9 DV: 9 (40 pv) 2 Attaques: 2 D8 THAC0: 12

Attaque spéciale: Dégâts sur bâtiments: 1 Point de Structure de dégâts tous les 3 rounds

Défenses spéciales : Touché par armes magiques uniquement, Immunisé aux sorts

La magie basée sur le feu et froid: ralentis 50% pour 2 D6 rounds, l'électricité lui redonne des points de vie.

Dans cette salle se trouve le squelette d'un humanoïde. Il est recouvert d'une vieille robe d'étoffe grise. Dans son sac à dos se trouve encore un Grimoire, 3 Potions de Soins et une Baguette de Détection de la Magie (73 charges).

Grimoire:

Niveau 1: Agrandissement, Compréhension des Langues, Ventriloquie, Projectiles Magiques, Amitié, Saut, Lecture magie, Effacement, Réparation. Niveau 2: Bruitage, Peur, Localisation d'Objets, Toile d'Araignée, Invisibilité, Lévitacion, Détection Invisibilité Niveau 3: Invisibilité 3m, Clairaudiance, Langues, Ralentissement, Boule de feu Niveau 4: Arme Enchantée, Allométamorphose, Maladresse, Désenvoutement Niveau 5: Nécro-Animation, Métempsychose, Paralysie des Monstres Niveau 6: Sphère Glaciale d'Otiluke
--

Point 5: Salle du Golem de Fer: La créature se comporte comme les deux précédentes...

GOLEM DE FER: CA:3 DV:18 (80 pv) 1 Attaque: 4 D10 THAC0:7
Attaque spéciale: Souffle nuage de gaz 3m³ tous les 7 rounds (JP 0 ou Mort)
Défenses spéciales: Touché par Armes +3, Le feu magique le régénère Immunisé à la magie: Electricité:
Ralenti de 50%, 3 rounds

Dans la pièce se trouve accroché au mur un magnifique bouclier en fer. Il est presque aussi poli qu'un miroir et brille de milles feux. Il s'agit d'un Bouclier +3.

Point 6: Salle du Golem de Pierre: La créature se comporte comme les trois précédentes...

GOLEM DE PIERRE: CA:5 DV:14 (60 pv) 1 Attaque: 3 D8 THAC0: 8 Attaque spéciale: Ralentissement 1fois tous les 2 rounds
Défenses spéciales : Touché par armes +2, Immunisé aux sorts
Les yeux du Golem sont deux gigantesques diamants d'une valeur de 6 000 PO chacun.

Point 7: Salle de l'Andro-Sphinx: Cette salle est le repaire d'un Andro-Sphinx qui posera une énigme aux aventuriers et les laissera passer en échange de la bonne réponse. Dans le cas contraire, il les attaquera avec une violence étonnante.

ANDRO-SPHINX: CA:-2 DV:12 (96 pv) 2 Attaques: 2x 2 D6 THAC0:9
Attaque Spéciale : Rugissement 3x / round : Effroi, Paralysie, Assourdissement, perte Forces Possessions:
Une magnifique Emeraude d'une valeur de 5 000 PO

<u>Enigme:</u> Multipliez tous les membres que totalise votre groupe par le nombre des membres de celui-ci. Otez alors à ce résultat le nombre des doigts de trois d'entre vous et annoncez alors le chiffre que j'attends...

Note au DM: Pour un groupe de 4 personnes, la réponse est: $(4 \times 4 \times 4) - (3 \times 20) = 4$. Pour un groupe comportant un nombre différent de personnes, il vous faudra changer l'énigme afin que la réponse à donner au Sphinx soit 4, cette réponse a son importance pour la suite du Scénario.

Point 8: Le Couloir des Labyrinthes: Au pied d'un escalier en pierre identique au point 1 se trouve un long couloir de plus de 100 mètres de long. Sur le mur faisant face à la volée de marches est gravée la

Phrase suivante: "*Zorg ! Pauvre étourdi ! Seul le Sphinx peut éclairer la voie qui mène à ton trésor. Réponds à son énigme et sois renseigné !*"

Dans le couloir, qui n'est pas éclairé, les aventuriers pourront trouver 4 portes, numérotées de 1 à 4. Les chiffres sont gravés dans la pierre, au dessus du chambranle de chaque porte.

Note au DM: Le chemin le plus rapide pour se rendre jusqu'au Trésor de Zorg (la fiole) est celui de la porte 4, comme l'indique la réponse du Sphinx. Zorg qui était très amnésique a mis au point ce moyen infallible pour retrouver son chemin dans le labyrinthe.

Point 9: Labyrinthe vers les Appartements de Zorg: Voir Zone A

Point 10: Entrée du Deuxième Labyrinthe: Ce dédale mène à un escalier de pierre qui n'est pas éclairé. Sur les parois se trouvent de chaque côté, tous les 20 mètres, des torchères.

L'escalier descend de 20 mètres, débouche sur un palier de 5 mètres, redescend de 20 mètres etc. La descente de cet escalier n'a pas de fin, peut-être conduit-il aux abysses, mais il est peu probable que les aventuriers auront la patience de le suivre jusqu'au bout. Il leur faudra sans doute rebrousser chemin avant.

Point 11: Labyrinthe vers le Temples Noir de Zorg: Voir Zone B Point 12: Labyrinthe vers les Salles aux Trésor du Culte: Voir Zone C

LES APPARTEMENTS DE ZORG - ZONE A:

Salle A1: Cette salle de 15mx6m est entièrement sombre. Ses murs et son plafond sont recouverts de Gelée Ocre.

GELEES OCRES: CA:9 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 3 D4 THACO: 13 Att Spéciale : Dissout la chair et la cellulose
Def Spéciale : La foudre la divise en 2 créatures de demi-puissance

Salle A2: L'endroit est hérissé de pieux en bois sur ses quatre murs et au plafond. Sur la porte d'en face se trouve un anneau en fer dans lequel est passé une chaîne qui retient prisonnière une Hydre énorme.

HYDRE à 12 Têtes: CA:5 DV:12 (96 pv) 12 Att: 1 D10 (4 maximum sur la même cible) THACO: 9

Notes au DM: A chaque attaque, il y a 50% de chances qu'un aventurier mordu par une des têtes soit projeté contre un des murs (dégâts supplémentaires: 1D6). Au bout de deux rounds de combat, sous les tractions de la créature, l'anneau cédera en libérant le monstre.

Dans la salle se trouve un passage secret qui débouche dans un couloir. Cet endroit est une impasse, au sol, une dalle magique téléporte (au contact) dans l'escalier, à l'entrée du premier labyrinthe.

Salle A3: Cette salle de 15m x 15m est une chambre. Elle contient un lit, une armoire, un bureau. Malgré la relative bonne qualité du mobilier, l'endroit ne contient rien de valeur. Un passage secret constitué par un mur pivotant permet d'accéder à la salle A4.

Salle A4: Il s'agit de la cachette où Zorg entasse ses biens les plus précieux: On y trouve: Un Bâtonnet Merveilleux, 4 Potions de Soins, 3 Potions de Rapidité, 1 Potion de Forme Gazeuse, 3 Potions d'Invisibilité, 1 Potions de Vol, un Trident de Commandement aux Poissons et une Trompe d'Effondrement.

Salle A5: Cette pièce est sombre et son atmosphère sèche et confinée empesté le renfermé. Les murs noirs de l'endroit sont couverts de runes luisantes qui donnent à l'endroit une lumière blafarde. Les runes retracent l'histoire de Zorg le distrait, son aventure avec la déesse, les lourds méfaits de sa vie et ses tristes exploits...

Zorg est mort depuis 7952 ans. Il a été enterré par ses fidèles les plus fanatiques qui ensuite se sont donné la mort au pied de la dépouille de leur maître. Au pied du gisant de basalte, il reste encore quelques fragments friables de leurs squelettes. Au milieu de chacun de ces macabres tas de poussière se trouvent des dagues, fins poignards en or, ouvragés avec talent, qui servirent au suicide collectif des adeptes.

Le caveau où repose le Grand Prêtre Zorg est fermé magiquement et piégé de même (Glyphe de Feu: 10 D8). Si la moindre profanation de la sépulture est commise par les aventuriers (vol des poignards -1 800 PO l'un- ouverture du sarcophage ou parole insultant la mémoire du Clerc Zorg), des hurlements sinistres se feront entendre.

Douze Esprits Hurlleurs, les âmes des serviteurs du clerc surgiront pour défendre, avec toute la haine de leur sinistre condition, les restes de leur maître.

12 BANSHEE: CA: 0 DV:7 (56 pv) 1 Attaque: 1 D8 THACO : 13

Attaque Spéciale : Hurlement 1 x par jour (9m): JP Magie ou Mort, Effroi à vue

Défenses Spéciales : Touchée uniquement par les armes magiques, immunisée à Charme, Sommeil, Paralyse, Froid, Electricité

Si le sarcophage de Zorg est ouvert, les aventuriers découvriront son corps racorni, mais étrangement bien conservé. Il est allongé sur des étoffes ternies qui furent sans doute très précieuses au temps de leur splendeur. Le cadavre est orné de bijoux de cérémonie (8000 PO) et tient encore à la main son symbole maudit, un petit dragon d'ébène sculpté grossièrement.

Deux rounds après l'ouverture du sarcophage, le cadavre de Zorg deviendra flou, et ondulera légèrement, laissant sortir une forme immatérielle de sa bouche édentée. Il s'agit du Fantôme du Clerc qui viendra affronter les pillards.

FANTOME: CA:0 DV:10 (80 pv) 1 Attaque: perte de 1 D4 x10 ans THACO:10

Attaque spéciale: Métempychose 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

Note au DM: Le symbole maudit de Zorg a une valeur marchande de 1000 PO. A son toucher, toute créature d'alignement bon doit réussir un JP Magie ou se voit infliger 10 points de dégât.

Sous le sarcophage, une trappe coulissante difficile à détecter (malus de 10% pour les voleurs) conduit à la crypte où les possessions de Zorg ont été entassées. Il y a la dessous: deux Pots d'Onguent de Keoghtom, une Masse +3, un Bouclier +2, une Cape de Protection +1, un Carillon de Faim, une Phylactère de l'Attention Monstrueuse et une Amulette de Détection Infaillible.

Sur le mur de la crypte est gravé "*Etranger, car seul un étranger se sera permis de pénétrer ici, choisi un objet, essaye-le et sort, mais méfie-toi de ta cupidité...*"

LE TEMPLE NOIR DE ZORG - ZONE B:

Un long couloir obscur bifurque à droite et conduit à deux lourdes portes en chêne armées de barres de fer. Au centre des ces massives portes fermées à clef, un porte plus petite, en bois, ne fera aucune difficulté pour s'ouvrir.

Note au DM: Les trois poignées des portes sont piégées par quelques cristaux de poison de contact (perte de 40 PV dans un délai de 1D6 +4 heures - aucun signe annonciateur, si ce n'est un mal de tête qui ira crescendo)

Salle B1: Il s'agit de la salle de travail du Clerc. Elle contient un rayonnage de livres peu intéressants qui traitent des peuplades d'il y a 8000 ans. Une table se trouve au milieu de la pièce, Elle est recouverte de papiers et de pots de poudres et d'épices. Les écrits se sont décolorés avec le temps et sont devenus illisibles et les poudres sont moisies.

Note au DM: En fouillant la bibliothèque, les aventuriers découvriront 2 Parchemins de Protection contre la Pétrification, un livre d'alchimiste donnant les grandes étapes qui précèdent à la création d'un laboratoire et 4 Parchemins contenant des sorts de Clerc:

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Lumière	Paralyse	Guérison de la Cécité	Contre-Poison
Détection Magie	Perception Alignements	Dissipation Magie	Exorcisme
Soins Mineurs	Silence 5m	Prière	Soins Majeurs

Salle B2: Il s'agit du Laboratoire de Zorg. Hélas, il est vieux de 8000 ans et les quelques instruments qui ne sont pas cassés sont très fragiles. L'ensemble des objets utiles à un laboratoire (amphores, fioles, braseros, chaudrons, cornues, alambics, cuve, flacons, mortiers et pilons, sabliers et autres instruments de mesure) tels que décrits dans le livre trouvé en B1, sont présents.

Quelques boîtes en fer contenant des poudres sont dans un état acceptable. Les substances ont perdu leurs propriétés magiques, mais les boîtes (une dizaine avec chacune un cadenas) ont encore une valeur marchande (10 PO l'une).

Note au DM: Sous l'une des tables de la salle, se trouve une grande nappe de Moisissures Brunnes qui se répandra et prendra de l'ampleur sous l'action de la chaleur.

MOISSURES BRUNES: CA:9 DV: So Att: à 1,65m de distance, draine la chaleur Dégâts: 4 D8 / round, Def Spéciale : Vulnérable à la lumière du jour et aux Ultraviolets. Immunisée à toute magie du Froid. La chaleur d'une torche double sa taille. Celle d'une boule de feu la multiplie par 8
Une fouille complète de la salle permettra de découvrir (au bout de 1 D4 +6 rounds) une Carafe Ensorcelée et une Bouteille de Fumée Infinie.

Salle B3: Cette salle devait servir de dortoir à la garde du temple, composée d'une trentaine de soldats, si l'on en croit les couches. Sur le sol et sur les lits se trouvent encore quelques vestiges d'équipement, orné du symbole de Zorg (une demi-lune au visage grimaçant). Tout est vieux, sale, délabré (rien qui puisse présenter le moindre intérêt ou valeur).

Salle B4: Un Temple d'une vingtaine de mètres de long s'offre à la vue des aventuriers. Une grande statue de marbre se trouve placée sur l'autel du fond. Les murs et le sol près de l'autel semblent humides. Ils sont de couleur noire et luisante.

Près de la statue se trouve une fiole de verre fumé, presque noir. (Il ne s'agit que d'huile rance, mais les aventuriers prendront peut être cette fiole pour une autre...).

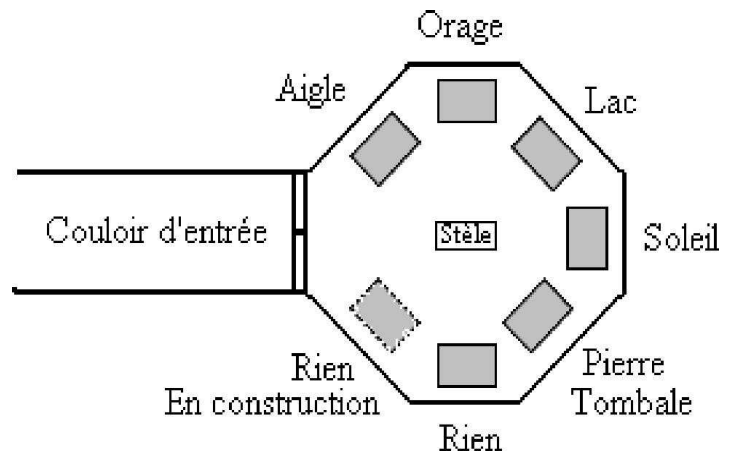
La statue représente une femme d'une beauté surnaturelle. C'est sans aucun doute la statue de la Déesse, celle qui fut à l'origine de sa perte.

LES SALLES AUX TRESORS DU CULTES - ZONE C:

Salle C1: Il s'agit d'une vaste salle en forme d'octogone. Elle est éclairée par un globe de lumière éternelle, depuis presque 8 000 ans...

La salle ne présente aucune issue apparente. Son plafond est à 10 mètres de hauteur. Sur cinq des sept murs de la pièce, des fresques évoquent des scènes d'un détail et d'un réalisme qui forcent l'admiration. Chaque peinture porte la signature (une grimaçante) de Zorg:

- Un aigle en train de chasser, il s'apprête à se saisir d'un lapin effarouché
- Un soleil brillant de mille rayons lumineux
- Un lac bordé par une forêt de sapins
- Un ciel nuageux qui s'ouvre pour laisser passer la foudre
- Une pierre tombale gravée de signes étranges



Au sol, en face de chacune des fresques, 6 dalles sont magiques (voir localisation sur le plan). Le dernier mur ne porte aucun dessin, aucune couleur. Une dalle identique (mais non magique) aux six autres est posée sur le sol, mal jointe, comme si la construction d'un mécanisme avait été interrompue. Au centre de la pièce, une stèle de marbre comporte l'inscription suivante:

Les nuages sont d'un gris argent, tandis que le soleil illumine souvent la vie des hommes. L'aile rapproche des cieux, mais l'eau, comme le vin, est source d'oubli pour l'homme. Il faut se méfier de l'inconnu, comme l'inconnu se méfie de toi...

Note au DM: Poser le pied sur une des dalles magique téléporte instantanément et sans erreur dans une petite salle de 6mx6m. Chaque dalle mène à une salle différente, suivant le plan ci-dessous:

Salle C2: Salle de l'Orage: Cette petite salle éclairée magiquement ne présente aucune issue. Au centre de la pièce se trouve cependant une dalle magique, identique à celle du point C1.

L'intérieur de la pièce est rempli de plusieurs dizaines de milliers de Pièces d'Argent (140 000 exactement). Aucune pourtant ne touche la dalle, puisque elle téléporte en suivant le chemin inverse dans la pièce C1.

Salle C3: Salle du Lac: Cette petite salle n'est pas éclairée. Elle ne présente aucune issue et si les PJ n'ont pas un moyen magique pour s'en sortir, ils risquent bien d'y terminer leurs jours.

Salle C4: Salle du Soleil: Cette petite salle éclairée magiquement ne présente aucune issue. Au centre de la pièce se trouve cependant une dalle magique, identique à celle du point C1.

L'intérieur de la pièce est rempli de plusieurs dizaines de milliers de Pièces d'Or (170 000 exactement). Aucune pourtant ne touche la dalle, puisque elle téléporte en suivant le chemin inverse dans la pièce C1.

Salle C5: Salle de la Pierre Tombale: Cette petite salle éclairée magiquement ne présente aucune issue. Au centre de la pièce se trouve cependant une dalle magique, identique à celle du point C1.

Au sol, 10 coussins de soie rouge sur lesquels sont posés 10 écrins en bois précieux. A l'intérieur de chacun d'eux se trouve une pierre de forme et couleur diverses: il s'agit de Pierres Ioun. Sous un coussin, un parchemin plié en quatre explique la nature et le fonctionnement de ces pierres:

"Dans chaque écrin se trouve une pierre magique. Il faut, pour déclencher son pouvoir, la lancer au dessus de sa tête. Si elle accepte de servir son possesseur, la pierre restera en suspension en l'air et se mettra à tourner selon une vitesse et une trajectoire qui lui est propre, à une hauteur comprise entre 30 cm et 1m selon la pierre.

Attention toutefois, des pierres qui subiraient le sort de téléportation sans être activées au dessus de la tête de leur possesseur perdraient définitivement toutes leurs propriétés magiques."

N°	Description	Effet	N°	Description	Effet
1	Pierre rhomboïde grise	+10 points Psi	6	Prisme pourpre	+7 niveaux de Sort
2	Prisme vert pâle	+1 niveau	7	Spinelle grise	+10 points Psi
3	Spinelle iridescente	Vie sans air	8	Prisme vert pâle	+1 niveau
4	Prisme gris	+10 points Psi	9	Spinelle iridescente	Vie sans air
5	Pierre rhomboïde rose	+1 Constitution (18 max)	10	Pierre rhomboïde grise	+10 points Psi

Salle C6: Salle du Plan Négatif: Cette petite salle ne présente aucune issue. Au centre de la pièce se trouve cependant une dalle magique, identique à celle du point C1.

En arrivant dans la pièce, les aventuriers sentiront comme une sensation de chute libre, suivie d'un froid glacial, d'un engourdissement de tous leurs membres et d'une grande fatigue. Ils ont perdu 1 niveau d'expérience. Il règne dans la pièce une noirceur surnaturelle et un froid intense. Rester dans cette pièce fera perdre 1 niveau d'expérience tous les rounds.

Salle C7: Salle de l'Aigle et du Lapin: Cette petite salle éclairée magiquement ne présente aucune issue. Au centre de la pièce se trouve cependant une dalle magique, identique à celle du point C1. Le fait que cette salle soit complètement vide devrait conduire les aventuriers à chercher un passage secret. Une fois découvert, ils pourront se rendre à la Salle C8.

Salle C8: Cette salle de 12x12 mètres a des murs d'une très belle couleur bleue. Ils semblent irradier une luminosité magique qui vient illuminer un présentoir en cristal de 2x1 mètres. Au milieu de ce fragile écrin est posée une fiole de cristairain ouvragée d'argent qui contient un liquide jaune très lumineux.

Note au DM: Une "Détection de la Magie" ou une "Détection des Alignements" permettront aux joueurs curieux de découvrir que la fiole est magique et d'Alignement Chaotique Bon.

REVELATION:

En possession de la fiole du sang de la déesse, il ne leur restera plus qu'à s'enduire le corps d'Huile Éthérée pour quitter le Plan Matériel et rejoindre les espaces infinis où se trouve la divinité. Ils se retrouveront dans un plan de proto-matière nébuleuse, composé de brumes translucides et tourbillonnantes où rien n'est solide, y compris les créatures vivantes et leurs possessions. Les objets non vivants tels que les armes et armures peuvent se traverser facilement les uns les autres. Bien qu'il y ait une gravité dans le sens haut / bas, les visiteurs éthérés pourront se déplacer dans n'importe quelle direction sans contrainte. Les objets lâchés ne tombent pas mais restent à leur place, flottant dans une vapeur mouvante et chaotique.

Pendant toute notion du temps, les aventuriers erreront pendant un laps de temps qui leur paraîtra des heures, s'enfonçant toujours d'avantage dans des brouillards tourbillonnants et des formes variables à

divers degrés de consistance, vers l'Ether profond. Au cours de ce voyage sans direction, ils croiseront de petites îles de matière, des demi-plans entourés de brumes colorées, sortes de zones ressemblant à des petites villes embrumées au petit matin. Poursuivant leur route, ils verront des formes surgir du néant et s'y fondre, comme des passants dans le brouillard. Ils finiront par atteindre l'Ether profond, délimité par un mur aux couleurs chatoyantes, semblables aux aurores boréales. A cet instant de leur voyage, ils sentiront un profond sentiment d'apaisement. Au loin, à des distances de titans, une boule de lumière blanche se mettra à briller et se rapprochera à une vitesse incommensurable. En quelques secondes, ils seront obligés de fermer les yeux, incapables de soutenir l'éclat de cette lumière blanche qui les entoure. La déesse déchue les aura retrouvés.

Sans que la moindre parole ne soit échangée, ils sauront qu'ils doivent lâcher la fiole et leur esprit, s'ouvrira, révélant à la divinité renaissante leurs aspirations les plus secrètes. Aveugles, aussi humbles que des insectes, ils sauront de manière tangible que leur souhait le plus cher se réalisera dès qu'ils reprendront leur place sur le Plan Matériel.

Dans un sifflement d'abord léger puis de plus en plus fort, au milieu des brumes formant des formes amicales, ils se sentiront projetés à des milliers de kilomètres de la divinité, sans quelle ait seulement daignée décliner son nom ou sa sphère d'influence. Loin de ralentir, ils prendront de la vitesse, atteignant une accélération inhumaine qui les transportera au delà de l'Ether, directement sur le Plan Matériel, dans la salle qu'ils ont quittée. Alors, riches d'une force intérieure que peu peuvent se targuer de posséder, ils pourront reprendre le cours de leur monotone vie de mortels...

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1: PLAN

