

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LES FLEURS DU MAL



LES FLEURS DU MAL

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10-12

NUIT D'HORREUR:

Arrivé depuis peu dans la ville de Séqualoris, les aventuriers ont élu domicile à l'auberge de la "Colombe Pourpre". Il faut dire que parmi la quinzaine d'établissements de ce type que comporte la ville, il s'agit de la plus sûre, puisqu'elle est dirigée par un ancien maître assassin, et qu'elle n'est fréquentée que par des "repentis". Ce qui fait qu'aucun vol ou meurtre n'y a jamais été déploré. Sans doute aussi parce que 6 Démons invisibles surveillent chaque étage et pièce de l'auberge (ce que tout le monde ignore, bien sûr !).

6 DEMONS TYPE IV: CA:-1 DV:11 (88 pv) Resist Magie : 65% 3 Attaques: 2x 1 D4 / 2 D4 THACO:15 Feu, Froid, Electricité, Gaz : ¹/2 dégâts, Touché uniquement par Armes Magiques. Télékinésie (5000 Po) Ténèbres, Illusion, Effroi, Détection et Dissipation de la Magie, Invisibilité, Autométamorphose, Holographie

Note au DM: Si les aventuriers venaient à émettre le désir de changer d'auberge, assurez-vous simplement que le bâtiment qu'ils choisissent comporte au moins trois étages et qu'ils soient logés au dernier étage, chacun dans une chambre séparée, de préférence.

Tout commencera pour eux, une nuit, alors qu'ils dorment profondément. Chaque personnage sera soudain réveillé par une forte odeur de bois brûlé, et par plusieurs cris qui résonnent bientôt à tous les étages. L'auberge est en feu ! L'incendie semble avoir commencé depuis longtemps car les flammes commencent à lécher les portes et les murs de chaque chambre.

Mais les personnages ne seront pas seuls dans leurs chambres à leur réveil. En effet, une créature humanoïde vêtue d'une robe de bure de moine, le capuchon rabattu sur la tête, se tient au milieu de chaque pièce. Elle tient une magnifique faux en or dans une main. Elle dégage quelque chose de chaotique, car d'après ses mains il s'agirait d'un squelette vivant. Sans aucune sommation, elle attaquera chaque aventurier, et l'empêchera de s'échapper ou d'essayer d'éteindre l'incendie.



SPECTRE DE LA MORT: MORT MINEURE: CA:-4, Pv: 33, Touché automatique dégât: 2D8 (Faux), THACO: Toujours l'initiative Immunisé au Feu, Froid et Electricité,

Grâce à son d'ubiquité, le Spectre de la Mort peut être présent à une dizaine d'endroit en même temps. Il est invulnérable aux armes normales qui le traversent sans lui faire le moindre dommage, et se transforment en poussière l'instant d'après. Les armes magiques doivent réussir un JP sous Coup Critique pour ne pas subir le même sort que les armes normales.

Note au DM: Si jamais un aventurier touche le spectre, son membre traversera le corps de la créature et se transformera en poussière l'instant d'après et il perdra la moitié de ses points de vie. De même, les armes, armures et boucliers magiques touchés par la faux du Spectre de la Mort doivent réussir un JP sous Coup Critique pour ne pas se transformer en poussière l'instant d'après. La faux ne tue pas ses victimes. Dès qu'un personnage subit une blessure, il sent un grand froid envahir tout son être. La faux traverse son corps de part en part, sans infliger de véritables dommages, (un décompte de points de dégât est tout de même effectif). Au contact, la faux inocule une maladie incurable, "la mort noire", et chaque aventurier blessé verra apparaître au bout de quelques secondes, une profonde marque noire à l'endroit de la blessure. Cette marque, impossible à enlever, semblera grandir petit à petit...! (1 cm

par heure environ). Si la victime a perdu tous ses points de vie, elle sombrera dans l'inconscience et ne se réveillera pas avant 1D4 heures.

Heureusement pour les aventuriers, le Spectre de la Mort ne restera que 5 rounds dans les chambres (durant lesquels, il tentera par tous les moyens de les blesser). Passé ce délai, il deviendra transparent et disparaîtra. Si par miracle un aventurier n'a pas été touché, il pourra essayer de prévenir ses compagnons. Malheureusement, ils auront eux aussi subi le même sort.

Après avoir remarqué avec stupéfaction les marques noires (comme si le sang était devenu noir aux alentours de la blessure), les aventuriers auront aussi la douloureuse surprise de constater que leurs portes sont fermées à clef de l'extérieur et qu'ils ne peuvent plus sortir de leurs chambres. De toute façon le couloir et déjà en proie aux flammes. La seule issue possible est la fenêtre (3ème étage au moins), soit près de 9m de haut (chute: 3D6 ou plus). Quelle que soit la tactique adoptée pour sortir de ce brasier, les personnages n'auront que 10 rounds après la disparition du spectre, car il ne faudra pas plus aux flammes pour abattre complètement l'auberge.

Les personnages inconscients risquent fort de brûler vifs s'ils ne sont pas tirés de leur état léthargique par leurs compagnons. Quoiqu'il en soit, au bout de dix minutes, l'auberge s'effondrera dans de grandes gerbes de flammes, condamnant à mort toutes personnes restées à l'intérieur !

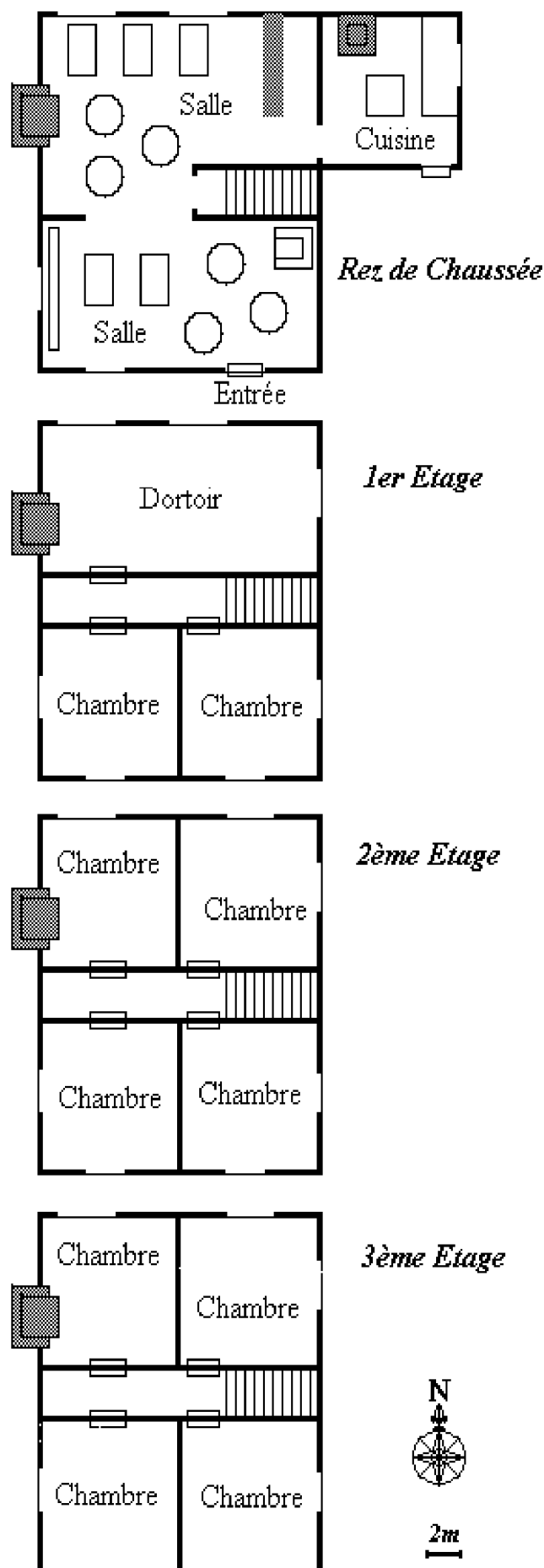
RENCONTRE:

Les aventuriers, dans la rue, font partie des rares survivants de l'incendie. Le maître d'hôtel (le seul à avoir toutes les clefs) semble par contre faire partie des disparus...

Une foule de gens s'est approché des cendres fumantes de l'auberge et encourage les gardes et les prêtres de la ville qui essaient d'étouffer l'incendie afin d'éviter qu'il ne se propage à d'autres édifices.

Les personnages n'ont plus qu'à essayer de trouver une autre auberge (il n'est que quatre heures du matin), à moins qu'ils ne préfèrent déambuler dans les rues. De toute façon, ils ne peuvent rester devant l'auberge. La milice de Séqualoris (30 hommes) vient d'arriver et arrête toutes les personnes présentes pour interrogatoire. Ce qui signifie une nuit dans un cachot et la suppression temporaire (...?) de toutes les possessions. De plus, les personnes appartenant à la guilde des "Guerriers de l'Ombre" ne sont pas

LA COLOMBE POURPRE



bien vues par les autorités.

Quel que soit leur choix, les personnages s'apercevront au bout de quelques minutes qu'ils sont suivis ! Une seule personne, vêtue d'une cape noire et d'un grand chapeau masquant sa tête, marche derrière eux depuis leur départ de l'auberge incendiée. Il ne semble pas armé. Peut être un voleur ou encore un espion de la milice, quoiqu'il en soit, il commencera à se rapprocher d'eux, de plus en plus...

Note au DM: Encouragez les joueurs à rencontrer l'inconnu. Si la rencontre a lieu, les personnages constateront qu'il s'agit d'un homme, la tête entourée d'une toile noire masquant les traits de son visage. Il semble être très nerveux, comme en état de choc. Les seuls mots qu'il arrivera à dire seront: « *Aaaargh, non ! Il me suit pour me tuer ! La horde des proscrits va envahir le monde. J'ai réussi à m'échapper de son emprise pour vous prévenir. Vous êtes les seuls à pouvoir lutter contre lui. Mais il ne vous a pas oublié. Il veut vous détruire aussi. Je vois d'ailleurs qu'il a commencé (il montrera une des marques noires). Il est peut être déjà trop tard !* »

Si les aventuriers l'interroge sur "il", il ajoutera seulement: " *... le maître des esprits, le serviteur du maître des proscrits et de la mort qui rampe..* »

Si on tente de lui arracher son masque il essaiera de l'empêcher: " *Non ! nul ne doit voir le visage de la mort noire !* " Toutefois il n'offrira que peu de résistance. Si les personnages lui ôtent son masque, ils découvriront alors un visage à la peau séchée, collée sur les os, et qui ne semble ne plus avoir de muscles. Comme si en fait il s'était consumé de l'intérieur...

D'ailleurs à ce moment là, l'homme masqué sera violemment projeté au sol par une force invisible, comme s'il avait été fauché par une faux... Une longue marque noire apparaîtra sur son corps. Et tout en poussant un dernier cri: " *Aaaargh ! c est fini...* ", son corps se consumera de l'intérieur. A la différence des corps précédents qui avaient subi le même sort, son corps se désagrègera complètement en une fine poussière noire, qui disparaîtra bientôt, balayée par le vent.

Note au DM: Si un personnage à l'idée d'en ramasser un peu (dans une fiole), il s'avérera après examen; que cette cendre agit en fait comme un poison de classe E (JP poison 20 ou Mort instantanée) si la cendre est inhalée ou un poison de classe E (JP poison 20 ou Mort instantanée si avalée).

Mais à peine le vent aura t-il dispersé les cendres noires, qu'un bruit de cape, battant au vent, fera sursauter les héros. En effet, au dessus d'eux, sur le toit d'une bâtisse, se tient la créature de l'auberge, sa faux d'or à la main.

LA MORT NOIRE:

Elle semble fixer les aventuriers de son visage squelettique, toujours dissimulé par une capuche. Il est fort probable que les aventuriers tentent de fuir le combat. La créature les suivra en sautant de toit en toit.

Cependant au bout de quelques minutes, les personnages perdront sa trace. Ils pourront croire l'avoir distancé. Malheureusement pour eux, elle réapparaîtra derrière eux, quelques instants plus tard, tentant de les pourfendre les aventuriers qu'elle aurait raté la première fois. Mais comme précédemment, le Spectre deviendra transparent au bout de 5 rounds et se volatiliserà.

Note au DM: Si un des héros arrivait à tuer la représentation du Spectre de la Mort, il gagnerait de façon permanente un Niveau d'Expérience. L'ignoble créature et sa faux magique disparaîtrait dans une nuage de gaz toxique.

Que vont faire les aventuriers maintenant ? S'ils regardent attentivement leurs blessures, ils remarqueront que la surface noire a augmentée (de un ou plusieurs cm). De plus des douleurs lancinantes commenceront à se faire sentir. La peau, autour de la blessure, deviendra de plus en plus froide et douloureuse ou toucher. Elle commencera même à se craqueler et se dessécher...!

Note au DM: La maladie colore le sang en noir autour de la blessure et paralyse peu à peu la partie du corps touchée (perte de un point dans les caractéristiques physiques - Force, Constitution et Dextérité - toutes les 5 heures). De plus, la peau commencera à se sécher et se craqueler. Toutes les dix heures, un jet sous "Résistance aux Traumatismes" devra être effectué et réussi pour éviter la perte définitive de 1 point de Constitution.

Au bout de 24 heures, si la blessure est localisée sur un membre, celui-ci sera complètement paralysé et séché (consumé de l'intérieur). S'il s'agit du tronc, le personnage sera incapable d'avaler une quelconque nourriture (et boisson !) sans vomir, respirera difficilement (impossibilité pour lui de faire des efforts), et perdra deux points dans les caractéristiques physiques - Force, Constitution et Dextérité. Au bout de deux jours, la mort intervient, à moins que l'une des caractéristiques de la victime ne soit déjà tombée en dessous de zéro (mort immédiate).

Note au DM: La seule solution pour les victimes est de trouver rapidement un moyen de guérir la maladie. Laissez les personnages se débattre (pas trop longtemps) dans une enquête difficile puis faites découvrir l'existence du Livre de Thot, ouvrage de nécromancie qui recèle la solution à leurs maux, mais qui est hélas la stricte propriété du Collège des Diacres Démoniaques de Séqualoris.

Si les personnages ne se sentent pas l'âme de cambrioleurs, ils pourront bien sûr le consulter, moyennant l'astronomique somme de 20 000 PO. Ce puissant recueil de magie noire (copie imparfaite du Livre de Xess) contient plus de 999 invocations diverses. Epais de plus de 1000 pages, la légende raconte que chaque page aurait été écrite à l'aube par un archimage oublié, grâce aux révélations que le dieu Thot, profitant de la confidentialité de la nuit, lui distillait pendant son sommeil.

L'une des invocations précise qu'il existerait un plan, appelé "Plan de la Vie" très reculé dans les Plans Extérieurs, dont les habitants posséderaient le pouvoir de tout guérir, y compris les maladies transmises par des dieux ! Ils auraient construit une fontaine dans une ville, nommée "la Cité de la Vie", dont l'eau serait capable de rendre la vie aux morts. L'invocation qui sert à ouvrir un portail entre les deux mondes ne peut être lancée que par un Magicien de 12° niveau au minimum et nécessite une composante de sort primordiale: le symbole béni d'un Paladin d'Odin.

Note au DM: Il existe qu'un seul temple d'Odin à Séqualoris. Cinq Paladins demeurent actuellement dans cette ville et en assurent la protection. Ils se déplacent rarement en ville, mais toujours escortés de trois fidèles guerriers. Malheureusement pour les aventuriers, ces Paladins d'Odin font partie de l'Ordre de la Lumière qui a des principes très stricts parmi lesquels figure le déshonneur pour tous ceux qui se séparent de leur symbole béni.

S'ils veulent guérir, il leur faudra probablement tuer ou neutraliser violemment un Paladin pour s'emparer de son symbole, une amulette constituée d'une flèche d'argent gravée sur un disque de cristal translucide.

Une attaque du temple d'Odin est vouée automatiquement à l'échec. Les prêtres sont bien trop nombreux et puissants pour cela. La seule solution consiste à attendre qu'un des cinq Paladins sorte avec son escorte et de l'attaquer pour lui prendre son symbole. Si le combat a lieu à moins de 30m du Temple d'Odin, les prêtres en seront avertis et les quatre autres Paladins auront tôt fait de sortir pour prêter main forte à leur collègue.

PALADIN 13°: Humain, Pv: 90, CA:-2, Att: 2, THAC0:2

Deg: 1D8+9, JP: 2/4/3/2/5, For: 18(97), 3500 PO

Equipement: Plate +3, Anneau de Protection +1, Bouclier +1, Hache+4, Potions: Guérison, 3 Super Soins Détection du Mal, Immunisé aux Maladies, Apposition des mains (26 pv), Protection contre le Mal à 3m



Niveau 1 (5) : Soins mineurs (x3), Injonction, Détection Magie

Niveau 2 (2): Silence, Paralysie

Niveau 3 (2): Manne, Dissipation de la magie

3 GUERRIERS : Humain, 7ème niveau, Pv: 50 CA:1 Att:3/2 THAC0:12 Deg:2D4+4 JP: 10/12/11/12/13 For:18(50) Equipement: Plate, Bouclier +1, Epée à deux Mains +1, Piques, Potion Super Soins, 250 PO

Une fois une amulette entre leurs mains, il n'y aura plus qu'à procéder à l'invocation. Si le magicien du groupe n'est pas du 12° niveau, ou s'il ne se sent pas capable de l'effectuer lui-même, il faudra encore payer 10 000 PO un magicien qui saura prononcer les terribles paroles qui sont inscrites dans le livre de Thot.

AUTRE TEMPS, AUTRE LIEU:

Les paroles de l'invocation prononcées, le contour de l'octogone s'enflammera soudain, brûlant avec de petites flammes de 10 cm de haut, tandis que son centre se transformera en glace. En même temps, la flèche d'argent sertie au centre du symbole béni du Paladin émettra des rayons de lumière argentée. Une voix d'outre-tombe surgira alors de l'octogone et demandera à la personne tenant l'amulette de désigner les personnes devant l'accompagner.

Une fois le choix fait, des mains, gigantesques faites de cristal translucide, surgiront du sol et attraperont les personnes désignées. En quelques secondes, ces mains les emporteront à travers l'octogone. Puis, les flammes disparaîtront aussi soudainement qu'elles étaient apparues. Seules quelques traces noires sur le sol, et les restes d'un symbole béni fondu, témoigneront que la sorcellerie a œuvré à cet endroit. Les aventuriers auront l'impression de voler à grande vitesse, dans le noir, pendant de longues minutes. Puis ils seront soudain aveuglés par une vive lueur. Ils se retrouveront au dessus d'une ville inconnue, à quatre ou cinq mètres au dessus du sol. Les mains de cristal les tacheront alors (attention aux chutes !) et la voix d'outre-tombe leur annoncera que lorsqu'ils voudront retourner sur leur plan, ils n'auront qu'à formuler leur désir à haute voix pour qu'il vienne les chercher.

Cette étrange ville est entièrement faite de blocs de pierre (y compris le sol). Un immense bâtiment rectangulaire, en forme de tour à plusieurs niveaux, semble en être son centre. Un très haut rempart entoure entièrement la ville sans qu'aucune porte ne permette d'en sortir. Pendant les quelques secondes qu'a duré leur chute, les aventuriers ont pu s'apercevoir que la ville est bâtie au milieu d'une immense plaine recouverte de neige et de glace à perte de vue. Des tempêtes de neige semblent balayer sans cesse ce plan d'existence. Pourtant, dans la ville où les personnages ont atterri, aucune trace de neige n'est visible. Et aucun soleil ne semble là pour la faire fondre. La chaleur dans cette ville semble provenir d'autre part...

Après s'être remis de leur chute, les héros pourront remarquer un autre fait étrange: l'absence totale de population dans les rues. Aucun bruit ne vient troubler le souffle des rafales de vent, qui heurte violemment les murailles de la ville. Ils auront beau appeler, crier, personne ne viendra à leur rencontre. S'il s'agit bien du "Plan de la Vie", où celle-ci peut-elle bien être passée ?

Note au DM: n'oubliez pas de faire effectuer quelques jets de dés à vos joueurs. Le voyage à travers les Plans leur a pris tout de même 4 heures ! Ils ne devraient pas tarder à se sentir particulièrement faibles. Le "Plan de la Vie", contrairement à ce que tout le monde pourrait penser, est tout à fait propice à l'utilisation de la magie.

En effet, il y a près de 400 ans de cela, une lutte entre les champions de la Loi et les créatures du Chaos a eut lieu ici même et la Loi, première détentrice de ce plan, se l'est vue ravir au profit du Chaos...

Si les aventuriers s'intéressent de plus près aux blocs de pierre parfaitement rectangulaires qui constituent cette ville, ils auront la surprise de constater que ceux-ci sont légèrement chauds. De plus, une sorte de pulsation semble battre en eux. Il semble bien que ces blocs soient vivants ! En fait, c'est toute la ville qui est vivante et comme tout organisme, cet être vivant dispose de défenses contre des intrus. Tout coup porté par un personnage contre un quelconque endroit de la ville, déclenchera de la

part de l'objet agressé une décharge électrique causant 1D10 points de dégâts. Il convient donc de rester prudent.

Note au DM: Si un aventurier, pour une raison quelconque, voulait s'aventurer en dehors de la "Cité de la Vie", il devrait affronter une terrible tempête (8D10 points de dégât par round).

Il ne reste maintenant plus aux personnages qu'à trouver la fontaine qui doit tous les sauver.

Chaque bâtisse qui constitue cette ville (il y en a plus de 1000) est organisée de la même façon. Une vaste pièce pourvue de plusieurs lits et une antichambre servant, semble-t-il, de dépôt ouvert à l'air libre et vide. La poussière qui recouvre chaque objet, montre de façon presque certaine que cet endroit n'a pas été habité depuis plus de 400 ans. En fait, la similitude de chaque habitation et leur disposition font penser à une gigantesque cité hôpital ! Le seul bâtiment qui semble différent est cette tour à plusieurs niveaux, au centre de la ville.

C'est en s'approchant de ce bâtiment insolite que les personnages vont tout déclencher: plus ils s'approcheront et plus le sol commencera à se craqueler et se fissurer (en tous les endroits de la ville), comme si quelque chose de prisonnier en dessous, voulait sortir à l'air libre.

Il y a 80% de chances que le groupe s'aperçoive du phénomène, d'autant qu'il ira en s'intensifiant au fur et à mesure qu'ils se rapprochent du bâtiment central en forme de tour. Il faudra quatre rounds pour l'atteindre et il y a 25% de chances que des plantes démoniaques, qui ont depuis longtemps détecté leur présence, passent à l'attaque. Dans ce dernier cas, les aventuriers verront soudain jaillir du sol dans un tremblement de terre, de gigantesques plantes au corps infiniment long, qui passeront immédiatement à l'attaque. Elles sont pourvues d'une sorte de tête en forme d'ailes de papillon munies de deux yeux très menaçants. Deux courtes antennes se distinguent de l'ensemble car elles semblent émettre de fortes décharges électriques.

Note au DM: Pour conserver leur équilibre et se battre dans le round où les Fleurs surgissent, les personnages devront réussir une Epreuve sous la Dextérité. En cas d'échec, la terre les repoussera et ils mettront 1D3 rounds à s'en extraire pour attaquer.

+ de 500 FLEURS DU MAL: CA:-2 DV:10 (80 pv) 1 Att: 2 D8 THAC0:11

Décharge Electrique (idem Eclair): 4D8 1 fois tous les 3 rounds,

Enroulement: Dégâts 2D8 puis 1D8 par round (froid intense).

Seul un "Tordre les barreaux" réussi permet de se libérer.

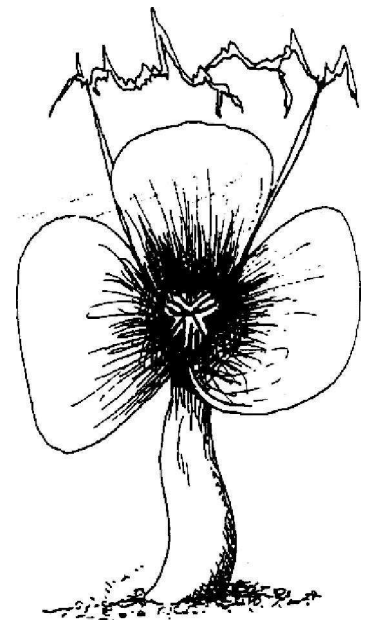
Détecte la vie, Régénération 1D8 pv par round.

Le contact prolongé avec son corps (8 rounds) transforme la victime en cristaux de glace, qui en 1D4 jours se transformeront en poussière de neige vite balayée par le vent !

Note au DM: Bien que ces plantes soient hypersensibles au feu magique, le seul moyen de les détruire définitivement est de les couper au niveau de la tige (elles peuvent encaisser 30 points de dégâts). La plante s'effondrera alors dans un bruit métallique, mais sera vite remplacée par une autre. Les aventuriers devront tuer au moins dix plantes avant de pouvoir s'approcher de l'entrée du bâtiment, seul endroit où ils pourront se réfugier.

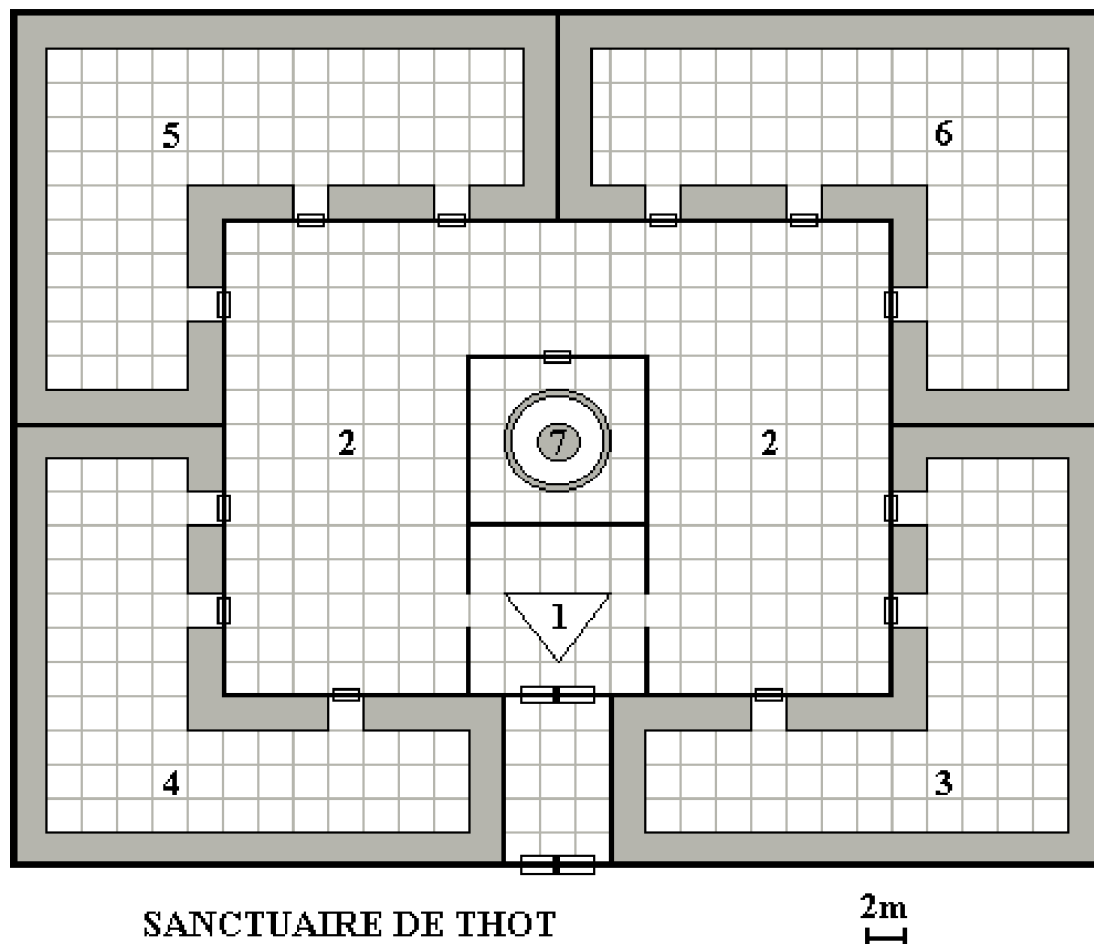
LES LARMES DE THOT:

A l'approche des aventuriers, une porte à doubles battants, décorée de diverses pierres précieuses, faite de la même pierre que toute la ville, s'ouvrira. Si ceux-ci sont poursuivis par les plantes tueuses de vie, elle se refermera aussitôt devant celles-ci. Mais il ne leur faudra malheureusement que 2D10 minutes, avant de percer l'épaisseur de la porte...



A l'intérieur, se présente un couloir d'une vingtaine de mètres fermé au bout par une autre porte, identique à la première. Au dessus de celle-ci est sertie une grosse gemme rouge, qui clignote lentement, comme pour prévenir d'un danger...! Cette porte s'ouvrira et se refermera devant les personnages, de la même façon que la première.

Note au DM: Toute tentative pour s'emparer des gemmes qui sertissent les portes déclenchera une réaction de la part de la ville (Eclair 1D10 points de dégâts).



Point 1: Le couloir s'ouvre sur une salle rectangulaire, possédant deux issues (à droite et à gauche). Un triangle de cristal, gravé au sol, au centre de la pièce, pointe vers l'entrée. Dès que quelqu'un pénétrera dans cette pièce, celui-ci se mettra à luire d'une lueur argentée et apparaîtra en son centre, une silhouette, qui prendra progressivement forme.

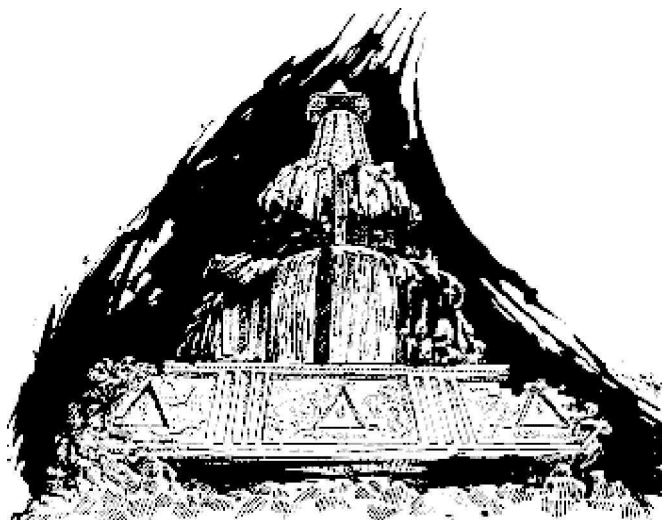
Il s'agit manifestement d'une personne étrangère au Plan Matériel Primaire, de taille beaucoup plus petite que la moyenne, sa peau ayant une couleur étrangement bleutée. Celle-ci déclarera de façon mécanique et répétitive, le message suivant:

"Je vous souhaite la bienvenue dans la Cité de la Vie, étrangers. Mais avant d'aller plus loin, je dois vous prévenir du danger que vous couriez en restant ici. Mon peuple avait découvert après des siècles de recherches le moyen de guérir toutes les maladies semées par les Seigneurs du Mal afin de soigner tous ceux qui en souffrent. Mais ces derniers ne nous ont pas jugés dignes de ce savoir. Ils nous ont envoyé les fleurs destructrices de vie, pour nous punir. Fuyez étrangers, car vous ne pouvez rien contre celles-ci et elles vous ont certainement déjà détectés..."

Note au DM: Si les personnages n'avaient pas rencontré les plantes dans la rue, c'est maintenant que celles-ci passeront à l'attaque. Les héros ressentiront alors une forte secousse sismique, annonçant leur apparition. Au bout de 2D10 minutes, elles auront percé la première porte et envahiront le temple...

Point 2: Il s'agit de deux galeries identiques, dont les murs sont entièrement recouverts de peintures de paysages. Et chose étrange, les héros auront la sensation que les paysages vivent ! (les feuilles des arbres bougent avec le vent, etc.). Douze portes (six de chaque côté) s'ouvrent sur quatre immenses salles (en équerre). Une treizième porte (opposée à l'entrée) s'ouvre sur une dernière salle. Les portes sont toujours faites de pierres. Cependant, celles-ci ne s'ouvrent pas toute seules.

Note au DM: Si les personnages ne prennent pas quelques précautions, il se pourrait bien qu'elles leur causent pas mal d'ennui car elles sont magiques. Les portes protègent aussi la salle dont elles gardent l'entrée (c'est à dire les murs, les sols, les plafonds...) Chaque porte s'entourera de flammes argentées dès qu'on s'approche d'elle et une voix ressemblant étrangement à la voix du triangle à l'entrée, demandera un mot de passe. Il y a cinq mots de passe correspondant aux quatre "salles du savoir", et à la "salle de la fontaine". Ces mots de passe sont perdus depuis des lustres et les aventuriers n'ayant aucune chance de les découvrir par le hasard, seul un "Souhait Majeur", un "Contact d'Autres Plans" ou un sort d'information du même genre leur permettront de franchir les portes sans les détruire.



Points 3 à 6: Ces salles du savoir contiennent toutes d'immenses étagères qui ploient sous le poids des nombreux livres poussiéreux. Cette bibliothèque éclatée sur quatre salles regroupe des milliers d'ouvrages traitant de la médecine, de la vie, de la mort, du temps dont certains sont si vieux et si décolorés par le temps qu'ils sont devenus presque illisibles.

Note au DM: Les personnages pourront bien sûr emmener avec eux quelques ouvrages (vu leurs tailles et leurs encombrements, il est déraisonnable de penser en emporter plus de 15 par personne. Parmi ces ouvrages de grand prix (chacun a une valeur minimale de $2D6 \times 1000$ PO), se trouvent 3 livres d'apparence très particulière. Le premier ressemble à un grimoire en cuir noir et or (Manuel d'Agilité), un gros tome magnifiquement ouvragé et orné de pierreries (Manuel de Santé Corporelle) et un livre dont la couverture est faite de peau humaine étirée sur une mince planche de bois (Manuel des Exercices Utiles).

Point 7: L'ultime salle, la "salle de la fontaine" est protégée par une magnifique porte entièrement faite d'un cristal aussi solide que l'acier. Si les personnages parviennent à l'ouvrir, ils découvriront une vaste salle rectangulaire, ouverte à l'air libre (en apparence), au centre de laquelle se tient une magnifique fontaine.

Une stèle gravée dans le sol porte l'inscription suivante: "Purifiez vos corps impies dans les larmes que le divin Thot a versées pour vous et vous serez guéris"

Note au DM: Malheureusement pour les aventuriers, lorsqu'ils s'approcheront de la fontaine, ils auront la douloureuse surprise de constater que celle-ci est complètement asséchée. Une sorte de moisissure grise en recouvre le fond.

Les plantes carnivores ont maintenant envahi tout le temple et il s'est écoulé $2D10+1$ minutes depuis que les fleurs ont percé la première porte. Au moment où les personnages pénétreront dans la "salle de la fontaine", les plantes commencent à se glisser par l'ouverture du toit. Heureusement, leur

progression est, pour l'instant, arrêtée nette par une barrière invisible, une dizaine de mètres au dessus du sol...

D'autres plantes commencent à attaquer la porte de cristal. Il leur faudra presque trois jours pour venir à bout de la porte (de toute façon, les aventuriers seront morts avant à cause de la maladie qui les ronge). Sauf si bien sûr les aventuriers l'on complètement détruite en essayant de rentrer dans la salle. Dans ce cas, ils devront empêcher les fleurs de pénétrer dans la salle pendant qu'ils trouvent un moyen de se soigner...

LA MORT RAMPANTE:

Quand les aventuriers s'approcheront de la fontaine, la créature qui en garde l'accès depuis plus de 400 ans bondira sur eux. Il s'agit d'un gigantesque tapis moisissure grise. Sa taille lui permet d'attaquer tous les personnages simultanément.

MOISSURE GRISE SPECIALE: CA:10 DV: 16 (128pv) X Attaques: idem Nb de PJ THAC0: 5 Dès qu'un corps entre en contact avec la moisissure, il voit sa chaleur drainée: Dégâts: 4 D8 Jet de Spores une fois tous les trois rounds: JP Poison ou Inconscience pour 1D6 heures Immunisé aux Armes Magiques (dégâts d'armes normales) et à la Magie

Note au DM: Si les aventuriers tuent cette ignominie, ils auront l'heureuse surprise de voir la fontaine se remettre à couler, crachant une eau limpide par tous ses conduits. Les personnages n'auront plus qu'à aller se baigner dans cette onde pure, et voir ainsi toutes les traces noires de leur corps disparaître ! Si un des aventuriers meurt durant le combat contre la moisissure grise, son corps commencera doucement à se consumer de l'intérieur. Si quatre rounds s'écoulent sans que rien ne soit tenté, il se transformera en poussière grise... Par contre, si le corps de la victime (ou ce qu'il en reste) est plongé dans la fontaine avant le fatidique quatrième round, celui-ci ressuscitera sous les yeux médusés de ses compagnons (il perdra cependant 1 point de Constitution).

Pour ressortir, les aventuriers n'auront plus qu'à affronter les plantes carnivores qui sont toujours en train d'essayer de percer la barrière invisible qui les empêche de pénétrer dans la salle de la fontaine. Une fois dehors (l'invocation permettant le retour ne fonctionnera pas à l'intérieur du temple), ils n'auront plus qu'à appeler l'étrange puissance qui les a amené jusque sur ce Plan pour retourner chez eux.

Notes Générales sur l'Ambiance du Scénario: Le DM devra compter très minutieusement le temps qui s'écoule. Il faut que les joueurs sentent qu'ils jouent à une course contre la montre. Bien sûr, le DM devra tout tenter pour les retarder, afin qu'ils trouvent la possibilité de se guérir au tout dernier stade de leur maladie.

Par Laurent Frères
Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013