

## • Aventure 4 •

# Les entrailles du temple

### L'éternel escalier :

Le temple est en fait en construction sur les ruines d'une ancienne bâtisse barbare. Beaucoup de rumeurs courent sur ce lieu mais personne au village ne sait ce qu'il y a en dessous.

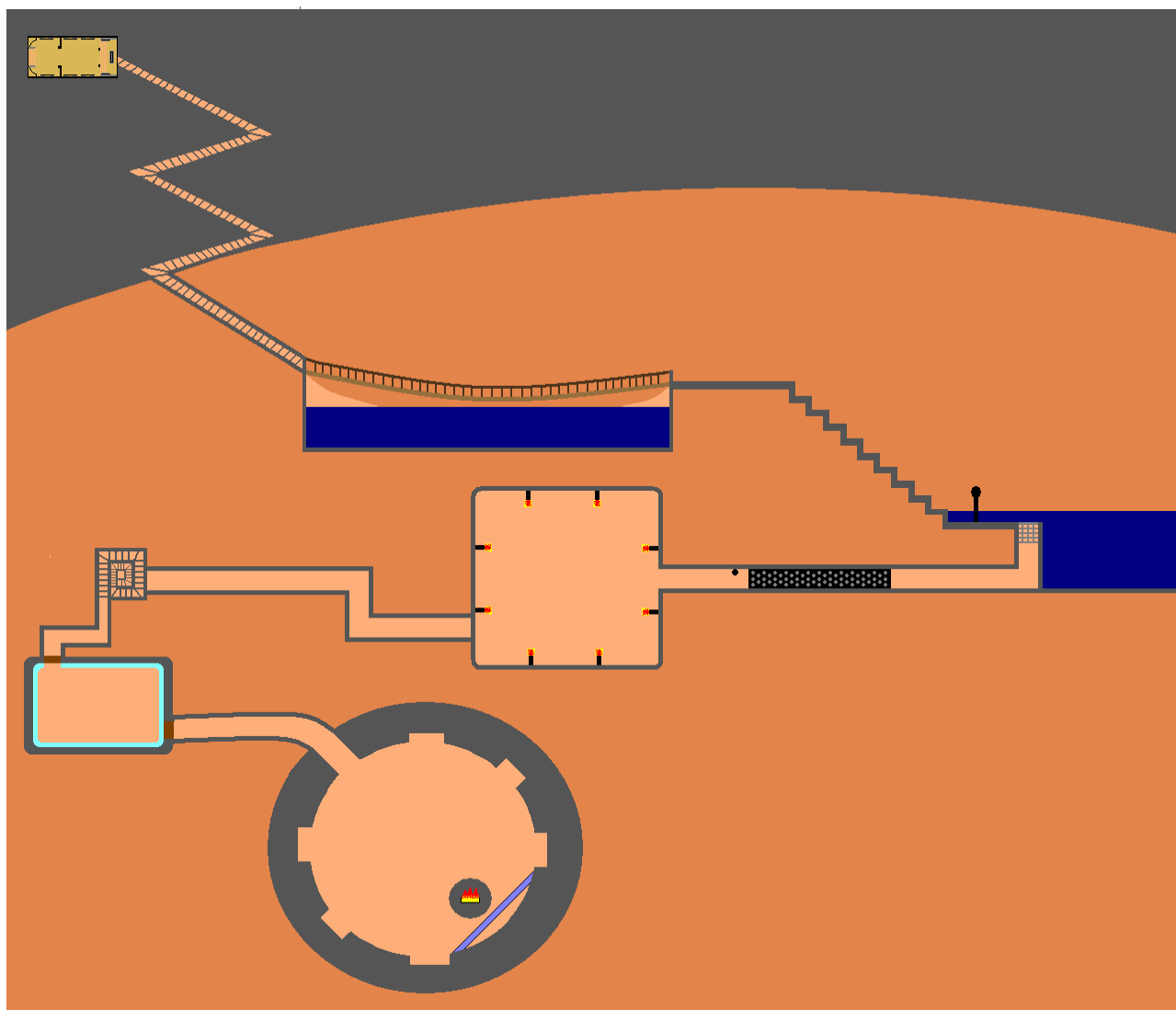
Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous descendez l'escalier pendant ce qui vous paraît être une éternité. Les marches sont très glissantes et sans lumière ça serait suicidaire.

Les joueurs doivent effectuer un **test de DEX de difficulté 3** chacun leur tour. A chaque fois qu'un jet est raté, le personnage glisse sur une marche et chute dans les escaliers en perdant un point de vie. Recommencez l'opération 5 fois de suite sans dire à l'avance aux joueurs combien de fois ils devront le faire.

Arrivés en bas des marches, vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans une immense grotte et qu'une rivière souterraine passe en bas, séparant l'espace en deux. Un pont de corde mène de l'autre côté et semble le seul chemin possible, sauf si vous voulez franchir la rivière à la nage.

Plan des souterrains



## Le pont de corde :

Les aventuriers arrivent devant un pont de corde d'une vingtaine de mètres qui enjambe une rivière souterraine. Le pont bouge beaucoup et il faut réussir un **jet de DEX de difficulté 5** à chaque tour passé sur le pont. Sur un jet raté le personnage tombe à l'eau. La rivière est peu profonde et les aventuriers ont pieds mais le courant rend le terrain difficile et l'eau, bien sûr, éteint le feu (voir écran de jeu pour les règles sur le **terrain difficile** et l'**obscurité**).

Arrivée au milieu du pont, les aventuriers se font attaquer par des hommes-lézards.

Il y a 1 homme-lézard de chaque côté du pont et 1 homme-lézard dans l'eau par joueur présent. Soit, 3 fois plus que de joueurs au total.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Arrivés au milieu, vous êtes surpris par des créatures qui sortent de l'eau et font bouger le pont afin de vous faire tomber. Elles ressemblent à des hommes qui auraient été croisés avec des lézards.

**Jet de DEX de difficulté 10** désormais pour ne pas tomber dans l'eau.

En regardant sur la rive opposée, vous vous rendez compte que d'autres créatures vous coupent le chemin. Derrière vous, à l'endroit d'où vous venez de partir, d'autres encore s'approchent avec l'air menaçant.

## Les Hommes-Lézards

Les hommes-lézards sont des humanoïdes de la même taille que les humains. Ils ont la peau recouverte d'écailles qui leur font comme une véritable armure et sont très agiles dans. Ils préfèrent attaquer en surnombre, par surprise et privilégient les proies faciles.

**Attaque** (2/tour\*) : +5

**Dégâts** : 1d6+2

**Arme** : 2 Haches primitives

**Initiative** : 15

**Défense** : 14

**Points de vie** : 13

\* Les hommes-lézard attaquent deux fois par tour de combat.

**Pouvoir spécial** (agilité aquatique) : les hommes-lézards sont très à l'aise dans l'eau et n'ont pas le malus de terrain difficile.

**Pouvoir spécial** (Vision nocturne) : les hommes-lézards voient dans le noir jusqu'à 18 mètres.

**Pouvoir spécial** (Crachat) L : Au corps à corps, les hommes-lézards tentent de cracher au visage de leur adversaire. S'ils réussissent à atteindre les yeux, leurs adversaires sont en partie aveuglés pendant **3 tours** et ont la vision complètement brouillée. Ils ont **-2 à toutes leurs attaques** et **-2 en défense**. (Att : +8, aucun dégât)

### DEROULEMENT DU COMBAT

**Nombres** : Les hommes-lézards sont trois fois plus nombreux que les personnages.

**Tactiques** : Les hommes-lézard dans l'eau attaqueront uniquement les personnages tombés dans l'eau. Les autres combattront sur le pont tant qu'il restera un personnage sur le pont, ensuite ils plongeront dans l'eau à leur tour. A chaque fois qu'un aventurier est blessé, il doit réussir un **jet de DEX de difficulté 5** sous peine de tomber dans l'eau.

**Moral** : Quand il ne reste plus que 2 hommes-lézards en vie, ils tentent de fuir dans la rivière.

## Le bassin :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Une fois le pont traversé, vous passez sur l'autre rive. Là, un escalier qui à l'air très ancien descend. Les marches cette fois sont bien faites, et vous arrivez rapidement devant un bassin remplie d'eau. Sûrement un débouché de la rivière souterraine. A 1 mètre du bord, au beau milieu de l'eau, vous distinguez un levier en acier avec un grand pommeau en cuivre.

Il suffit d'une légère pression pour activer le levier. L'actionner fait baisser le niveau d'eau du bassin en laissant apparaître une grille en fer forgée d'un mètre qui s'ouvre sur un tunnel d'environ trois mètres de haut.

Aucun piège ici, mais après l'attaque des hommes-lézards, vos joueurs devraient avoir peur d'une mauvaise surprise. De plus, ici ils vont découvrir le système de levier qui devrait les aider plus tard.

## Des piques au fond de la fosse :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous avancez dans le tunnel depuis une dizaine de minutes quand vous vous retrouvez face à une fosse d'environ 8 mètres de long qui fait toute la largeur du tunnel.

Vous remarquez que le plafond au-dessus de la fosse n'est plus en pierre mais en bois. De l'autre côté du trou, à une dizaine de mètres de vous, vous voyez un levier. Le même levier que dans le bassin sauf que celui-ci est fiché dans le mur.

Les aventuriers se retrouvent face à une fosse d'environ 8 mètres de long. Il fait sombre et ils doivent éclairer le fond de la fosse pour voir des piques fichées dans le sol à plus de 5 mètres de profondeur. En regardant en haut ils verront que le plafond est en bois.

Derrière la fosse se trouve un levier qu'il faut bouger pour faire descendre le pont en bois situé au plafond du passage. Ils peuvent tirer dessus avec un **jet de difficulté 15** (ATT à distance ou ATT magique) ou tenter de sauté par dessus la fosse avec un **jet de DEX de difficulté 17**.

Si un personnage tombe dans la fosse il subit **3d4 points de dégâts par les piques + 1d6 points de dégâts pour la chute** et il faudra que ses compagnons trouvent une idée pour qu'il remonte les 5 mètres de la fosse.

## Le passage secret :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le tunnel débouche sur une grande salle éclairée par des torches. Au centre de la pièce vous voyez deux squelettes entourés de toile d'araignée. L'un des deux, de petite taille, sans doute un guerrier nain, a encore une hache primitive plantée dans le dos. Une hache identique à celle des hommes-lézards. L'autre, encore vêtu d'une robe de mage complètement déchirée n'a plus de tête. Sûrement deux aventuriers malchanceux rattrapés par vos amis du pont de corde.

Il n'y a rien d'autres dans la pièce en dehors des 8 torches posées sur des appliques situées à 2 mètres de haut et à 1 mètre de chaque angle de la pièce. Aucune porte n'est visible et les 4 murs, d'environ une dizaine de mètres chacun, semblent complètement lisses.

En inspectant les squelettes, les aventuriers trouveront un marteau de guerre et un casque en mithril sur le guerrier ainsi qu'une dague et un parchemin sur le mage.

### Le parchemin

Ce vieux parchemin est roulé sur lui-même et attaché par un ruban en tissus bleu. En l'ouvrant, on peut lire comment réaliser un puissant sort d'illusion.

**Pouvoir** : confère le sort d'**Illusion (L)** : Le magicien peut jeter un sort d'illusion sur l'un de ses compagnons ou sur lui-même. Il fait alors apparaître pendant **2 tours**, un double du personnage, complètement identique à celui-ci, se tenant à ses côtés. Un adversaire qui voudra l'attaquer devra réussir deux jets d'attaque de suite avant de le toucher.

### La dague de lancer

Cette splendide dague est très légère et parfaitement équilibrée. Elle possède un manche en argent et sa lame, qui est aussi aiguisée qu'une lame de rasoir malgré tout le temps passé dans cette salle, est en mithril.

**Pouvoir** : confère un bonus de **+2 en attaque à distance** lorsqu'elle est lancée.

### Le casque universel

Ce magnifique casque tout en mithril est la preuve même du savoir unique des forgerons nains. Il a le pouvoir de s'adapter parfaitement à celui qui voudra le mettre.

**Pouvoir** : le casque apporte un bonus **+2 à la DEF** de son porteur.

### Le marteau du destin

Plus d'un combattant doit la vie au pouvoir magique de son arme. Ce fantastique marteau de guerre en mithril et au manche gainé de cuir noir clouté ne fait pas exception.

**Pouvoir** : Le marteau a la propriété de pouvoir être lancé par son propriétaire avant de revenir par magie dans sa main dès qu'il le souhaite, de plus le dé de dégâts est **1d8 + mod.**

Si les joueurs décident de chercher le passage secret, qu'ils fassent un **jet de SAG ou d'INT de difficulté 15**, le choix entre SAG et INT est fait par chaque joueur mais ne peut-être changé durant la recherche (la Capacité « détecter les pièges » du voleur peut-être utilisée, p13 des CO) pour chacun des joueurs sur chacun des murs. Le passage secret se trouve sur le mur situé face à l'entrée, dans le coin inférieur gauche.

Dès qu'un joueur trouve le passage grâce à un **jet de SAG**, il trouve la porte en sentant sous ses doigts un léger souffle d'air. S'il l'a trouve grâce à un **jet d'INT**, il remarque que les pierres au sol sont légèrement plus usées à l'endroit du passage.

Pour ouvrir le passage, il suffit de tirer légèrement sur la torche située juste à côté. Si les aventuriers le veulent, ils peuvent prendre une ou plusieurs torches.

### La salle aux miroirs :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le passage secret débouche sur un couloir assez long puis sur un escalier en colimaçon carré. Vous descendez une vingtaine de mètres avant d'arriver dans un autre couloir.

Après une petite dizaine de mètres, le couloir se termine par une porte en bois fermée à clef.

Pour ouvrir la porte il faut soit réussir un **jet de force de difficulté 15** par un joueur ou d'un **jet de force de difficulté 8** par deux joueurs si les aventuriers **tentent de forcer à deux la porte** soit, pour un voleur, de crocheter la serrure avec un **jet de DEX de difficulté 10**.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous entrez ensuite dans une salle aux murs entièrement recouverts de miroirs. Là encore, comme dans la salle aux torches, aucune porte n'est visible à part celle par laquelle vous êtes entrés.

Si les joueurs veulent tenter de découvrir un passage secret, faites leur faire des **tests d'INT ou de SAG de difficulté 15** qui leurs indiqueront qu'il n'y a visiblement aucun passage secret.

Le seul moyen pour trouver la porte est de briser le miroir qui la cache.

Ensuite, comme pour la première porte, il suffira soit de réussir un **jet de force de difficulté 15** par un joueur ou d'un **jet de force de difficulté 8** par deux joueurs si les aventuriers **tentent de forcer à deux la porte** soit, pour un voleur, de crocheter la serrure avec un **jet de DEX de difficulté 10**.

Après le passage, les aventuriers débouchent sur une salle circulaire.

## Le passage dimensionnel :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous arrivez dans une vaste salle circulaire au plafond très haut.

Le sorcier se tient au fond de cette salle sur un tertre de pierre en récitant une litanie de mots dans une langue horrible au son maléfique. A ses pieds se trouve un brasero enflammé. Il tient dans sa main droite une amphore remplie de sang qu'il laisse couler, doucement, sur le feu. Sans doute celui de Rébecca. Son bras gauche est levé bien haut avec au bout une boule lumineuse comme si sa main avait été remplacée par un mini soleil. Derrière le sorcier, vous voyez un symbole du Chaos de 3 mètres de haut avec un œil en son centre qui semble vous regarder.

Des alcôves sont réparties tout autour de la salle mais il est impossible de voir si quelque chose ou quelqu'un se cache à l'intérieur.

Vous ne savez pas quel monstre le sorcier est en train d'invoquer mais quelle que soit cette créature elle est forcément maléfique. Peut-être même est-ce son œil qui vous observe au centre du symbole.

Le sorcier ne tient apparemment pas compte des aventuriers mais il utilise sa capacité de détournement s'ils tentent de l'attaquer que se soit avec une arme de jet ou par un sort magique. Dès que les joueurs avancent dans la salle ou s'ils attaquent Vrashal, des hommes-bêtes surgissent des alcôves tandis que le sorcier continue son rituel.

## Les Hommes-Bêtes

Les hommes-bêtes sont des humanoïdes d'environ deux mètres de haut, à tête de bouc et aux pieds fourchus. Ils sont forts, rusés, très résistants et ne vivent que pour servir leur maître et les Dieux du Chaos.

<b>Attaque :</b>	+7	<b>Initiative :</b>	13
<b>Dégâts :</b>	1d12+3	<b>Défense :</b>	16
<b>Arme :</b>	Hache double à deux mains	<b>Points de vie :</b>	19

**Pouvoir spécial** (Folie chaotique) : lorsqu'ils infligent une blessure à un adversaire, les hommes-bêtes rentrent dans une folie meurtrière et bénéficient d'une attaque gratuite immédiate en donnant un coup tête avec leurs cornes. (**Att** : +4, **Dégâts** : 1d6+2)

### DEROULEMENT DU COMBAT

**Nombres** : Les Hommes-Bêtes sont deux fois plus nombreux que les personnages.

**Tactiques** : S'ils doivent protéger leur maître, la moitié (ou la moitié moins un en cas de nombre impair) des Hommes-Bêtes se mettront en protection tandis que les autres attaqueront les adversaires les plus proches. Sinon, ils attaquent en masse dans le désordre.

**Moral** : Les Hommes-Bêtes combattent jusqu'à la mort.

## Le Sorcier Vrashal :

Vrashal est un ancien mage qui a succombé aux forces du Chaos par soif de puissance, de pouvoir et d'une prolongation presque infinie de la vie. Il est vêtu d'une robe rouge à capuche et porte une épée à la ceinture.

**Attaque :** +12

**Dégâts :** 1d8+2

**Arme :** Epée bâtarde à 1 main

**Initiative :** 16

**Défense :** 20

**Points de vie :** 50

**Pouvoir spécial :** (Détournement) L : d'un simple geste de la main gauche, Vrashal arrive à stopper une arme de jet ou un sort qui pourrait l'atteindre sans avoir à arrêter son incantation.

**Pouvoir spécial :** (Pluie de peste) L : des gouttes d'eau verdâtres se forment au plafond et tombent comme une pluie sur les combattants. Tous les êtres présents dans la pièce à l'exception du sorcier perdent 1 point de vie pendant ce tour.

**Pouvoir spécial :** (Eclair du chaos) L : avec son épée, Vrashal envoie des éclairs de lumière verte, ce qui donne la possibilité au sorcier de se battre à distance. (Attaque +12, dégâts 1d8+4)

### DEROULEMENT DU COMBAT

**Tactiques :** Vrashal tentera d'invoquer le Démon tant qu'il restera un homme-bête pour le protéger et qu'il ne sera pas engagé dans un combat au corps à corps. Durant l'invocation, il n'utilisera que ses pouvoirs **Détournement** et **Pluie de peste**. Ensuite, il lâchera l'amphore pour prendre son épée, arrêtera l'invocation et se retournera contre les aventuriers en évitant le contact le plus longtemps possible.

**Moral :** Le sorcier dans sa folie combat jusqu'à la mort.

## Conclusion :

Si les aventuriers réduisent Vrashal le sorcier à 0 point de vie, lisez ceci :

Votre dernier coup est fatal au sorcier. Lui qui voulait une vie éternelle tombe au sol, mort.

Derrière le tertre, provenant du symbole du chaos, un hurlement de rage se fait entendre et résonne longtemps dans la pièce. Puis, l'œil diabolique se ferme et le symbole s'enflamme, consumé par une fureur venue d'un autre plan d'existence.

Toute la salle commence alors à trembler et vous avez juste le temps de ressortir de la salle avant de voir le plafond s'effondrer, recouvrant à jamais sous des tonnes de roches et de terre les serviteurs du Chaos.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au village pour soigner vos blessures et expliquer à monsieur Carillon le fin mot de cette histoire. Heureux du dénouement et sachant son village sauvé, le bourgmestre vous offre 200 pa en récompense et vous propose de vous héberger dans sa propre maison jusqu'à l'inauguration prochaine du temple.