

# Le temple oublié

## Le temple oublié

### Introduction :

Alors que les aventuriers traversent une forêt ou ont été envoyés en forêt pour aller chasser un ours qui terrorise la région, ceux-ci finissent par faire face à la créature qui effraie tant de monde. Un énorme ours leur fait face.

nbr	nom	FP (ND)	DV	Init.	Vitesse	C.A	Attaque (dégâts)	Compétences	Dons
1	Ours noir	2	3D8+6 (34 pv)	0	10m	13	+6 (2 griffes 1d4+4) +1 (morsure 1D6+2)	Détection+4 Perception auditive +4	Course endurance

Alors que le combat suit son cours au moment où les aventuriers finissent pas terrasser cette créature , en s'effondrant sur le sol celui-ci se dérobe sous sa masse entraînant tous les aventuriers (qui ne réussissent pas à un J. P. réflexe difficulté 15) avec lui. La chute brutale parmi des débris divers Roche, cailloux, branche et faille (J. P. vigueur difficulté 15 : 1d6 points de dégâts). Ils viennent par la même de découvrir l'entrée d'un nom ancien temple abandonné, ou va commencer la vraie aventure.

### Le temple abandonné :

Le temple a été abandonné et toute la partie supérieure a disparu depuis longtemps, le reste étant enterré.

L'endroit où les aventuriers sont tombés et semblaient être un tunnel à qui s'enfonçait sous terre, pour aboutir dans une petite pièce de six mètres sur neuf. Celle-ci a une sortie fermée par une porte en bois qui maintenant est en très mauvais état (difficulté de 10 pour l'enfoncer).

#### Zone 1 : l'entrée

Vous vous trouvez dans une grande salle humide et froide avec une odeur humus. Le sol est recouvert d'une couche de feuilles mortes en décomposition le plafond à moitié boulé donne sur le ciel ouvert. L'émir de Pierre Suard a et sont recouverts de mousse et sur lesquels vous pouvez voire aussi de torchères rouillées. Lemercier possède une grande porte à double battant fermé de trois mai de large sur 4 de haut. Cette large porte en fer est complètement brouillée de plus une moisissure de la recouvre quasi entièrement. Au Web en tête sous la moisissure il y a le dessin de tête de mort et de squelettes). La porte semblait être coincée par la rouille. À part cette grande porte il y a une autre issue sortant de la pièce un petit couloir sur votre droite s'enfonce dans l'obscurité.

#### Zone 2 : le dortoir

Une forte odeur de décomposition provient de cette pièce. En effet, la pièce est recouverte 12 bouts sur lesquels ont germé de nombreux champignons. De nombreux petits tas disposés de manière régulière font penser que cela devait être un dortoir avec de nombreuses paillasses.

(Il n'y a rien à découvrir ici).

#### Zone 3 : la bibliothèque

Une odeur de renfermé provient de cette salle. Cela devait être un ancien lieu de travail pour des bibliothécaires. En effet tous les murs sont recouverts de rayonnages sur lesquels pousse encore quelques livres. Au centre de la pièce quelque tables tabourets et bancs gisent sur le sol.

(En fouillant parmi les débris, difficulté 15, on peut découvrir trois réceptacles à parchemin à peu près intact, contenant un sort de boule de feu six des six, un sort de soins deux des huit, un sort de tempête de froid six des six).

#### Zone 4 : le réfectoire

cette salle devait être un réfectoire, de nombreux tables et bancs sont éparpillés dans cette pièce la plupart se sont écroulés sur un même par le poids des âges. Au fond de la pièce se dessine ne semble-t-il une porte et juste à sa gauche une cheminée.

# Le temple oublié

Il n'y a rien de valeur à trouver ici, quelques gobelets, des bols, des assiettes, fourchettes et couteaux le tout en très mauvais état. La porte en bois au fond de la salle est en très mauvais état aussi (difficulté 10 pour l'enfoncer).

## Zone 5 : la cuisine

Cette pièce comme la plupart des autres renferme de nombreux débris. Vu les restes de ceci, casserole et gamelle verrouillée et trouée, cela devait être à la cuisine. L'âtre d'une cheminée se dessine sur l'un des murs tandis que sur le mur d'en face, se dessine une porte en bois en mauvais état.

Il n'y a rien de valeur à trouver ici (j'ai de fouilles, J. P. réflexe difficulté 10 pour ne pas se blesser sur des ustensiles rouillés, si blessés J. P. vigueur difficulté 10 pour ne pas tomber malade). Malgré tout, la porte du fond est un peu plus résistante que celle précédant (difficulté 15 l'enfoncer). La porte donne sur un cellier en piteux état qui pour une raison bien obscure à conserver le cuisinier (peut-être dû au sel) qui maintenant est devenu un zombie bien agressif.

Zombie : Points de vie : 24 des de vie : 2 dégâts : 1d8+1 (hachoir)

## Zone 6 : le couloir piégé

Ce long couloir ne semble pas se finir, mais après quelques mètres une manette se dessine sur le mur de droite. À trois mètres devant une grille, ferme le passage.

La manette permet de relever la grille. Mais après quelque temps les grilles se referment, si les gens ce qui n'était pas assez rapide dans le couloir. De plus lorsque les grilles de son retomber cela active le deuxième piège, une dalle entre les deux grilles déclenche un mécanisme faisant descendre le plafond, menant une mort certaine et malheureux qui se sont fait piéger. Trois mètres après la deuxième grille se trouvent sur l'un des meilleurs, une autre manette, qui permet-elle aussi de remonter les grilles et d'arrêter la descente du plafond.

## Zone 7 : la trappe

Alors que vous continuez de progresser dans ce couloir, soudain le sol se dérobe sous vos pieds.

Une trappe s'ouvre sous les pieds des aventuriers si ceci passe à plus de deux dessus. Il tombe alors dans un puits au fond duquel se trouvent des pieux empoisonnés. Mais depuis le temps, les pieux se sont effondrés et le poison a disparu, n'en reste pas moins la chute (J. P. de vigueur pour annuler sinon 2d6 points de dégâts).

## Zone 8 : le couloir instable

Le couloir continu et finit par déboucher sur une petite salle, obscure comme les autres. Il n'y a rien de particulier dans cette salle à part sur le mur de gauche à couloir et continue dans l'obscurité, et en face de vous une porte en bois semble-t-il encore en bon état.

Le couloir à l'entrée de cette pièce est devenu instable. Si les aventuriers ont tendance à vouloir sonder les murs à cet endroit le couloir s'effondre sur eux (J'ai deux réflexes difficulté 15 pour les joueurs se trouvant dans la zone et pour éviter 3d8 points de dégâts). Quant à la porte, celle-ci est coincée entre les murs, demandant beaucoup de force pour pouvoir l'enfoncer (difficulté 20). De plus, ceux qui enfoncent la porte risquent d'être emportés par leur élan au milieu de la pièce de la zone neuf (J. P. réflexe difficulté 15).

## Zone 9 : le tombeau

**« Alors que vous regarder dans cette nouvelle pièce, vous sentez un froid glacial vous envahir en effet devant vous se dresse de nombreux squelettes. Bien qu'il ne semble pas réagir à votre présence, tout cela ne semble pas très attrayant. »**

Cette pièce est le tombeau de ceux qui ont servi dans cet édifice. Les anciens propriétaires de ce lieu semblent avoir comme habitude d'ampaler leurs morts de manière à ce qu'il reste debout malgré la mort. Ils ont chacun avec eux une arme, un cimenterre et un bouclier. Pour protéger leurs comparses ou pour une autre raison, il y a parmi eux des squelettes actifs (10 squelettes de niveau 1). Au milieu des squelettes actifs et inactifs, lors d'un combat enragé dans cette pièce il y a une possibilité de se tromper de cible, et donc de frapper un squelette inactif. Lorsqu'un aventurier atteint un squelette, il a une chance sur trois de frapper un squelette inactif au lieu de sa cible dans la confusion de la bataille.

Après s'être débarrassé de cette menace squelettique, si les aventuriers prennent leur temps à fouiller du lieu, ils découvriront les biens laissés aux gisants :

# Le temple oublié

Une bague en or 50 P. O., un collier en or 100 P. O., un bracelet en or 75 P. O., une bague bijou de 150 P. O., un collier de bijoux 250 P. O., un anneau de chute de plume (ressemblant à un anneau en or joliment ouvragé de 100 P. O.).

## Zone 10 : le piège des anneaux

« *Alors que vous avancez dans ce nouveau tunnel sur l'un des meilleurs se trouvent un anneau, et devant vous le couloir continu.* »

La non permet d'actionner ou de dés actionnaient un mécanisme encore actif malgré les âges, qui lance des dards le long des murs sur le reste du couloir. J. P. de réflexes pour éviter de se prendre les fléchettes et 2D6 points de dégâts. Le mécanisme est initialement désactivé. À chaque fois que l'on tourne l'anneau, cela active ou désactive le mécanisme. De plus, six mètres plus loin, l'on retrouve le même anneau.

## Zone 11 : embranchement

Alors que le couloir continu devant vous, il y a un embranchement sur votre droite et une solide grille en face de vous, fermé à clef. L'embranchement sur votre droite ne continue pas loin, il se finit sur une porte en bois, qui est encore en bon état.

## Zone 12 : le bureau du prêtre

Cette petite pièce de trois mètres sur trois semblait être de ce qui reste d'un bureau. Il s'y trouve un bureau qui s'est effondré sur lui-même ainsi que des étagères pour la plupart étalées sur le sol avec leur contenu des vieux livres épars quasiment détruits. Une porte est située sur le mur d'en face.

En fouillant parmi les débris (fouilles difficulté 15) il est possible de découvrir trois fioles de soins (1d8+1), et des étuis à parchemin contenant chacun deux parchemins (deux piliers de feu 5d6, deux soins modérés 2d8).

## Zone 13: la chambre du prêtre

« *Alors que vous ouvrez la porte d'un air sec ressort de la pièce. Une lueur blafarde et diffuse émane de celle-ci. En face de vous ou se dessine un lit en baldaquin en mauvais état sur lequel vous apercevez un gisant vêtue d'une toge d'un rouge terne, les bras croisés sur le torse. À gauche du lit se trouve un coffre en bon état muni d'une serrure. A droite du lit une petite table, et au bas de la table un pot de chambre.*

*À peine avez-vous passé le seuil de la porte de cette chambre que vous ressentez un frisson indéfinissable.* »

Dès que les aventuriers pénètrent dans la salle, quatre rounds après le prêtre, ou ce qu'il en reste se réveillent. Une seule chose lui reste à l'esprit, détruire tout ce qui vie.

nbr	nom	FP (ND)	DV	Init.	Vitesse	C.A.	Attaque (dégâts)	Compétences	Dons
1	Liche, prêtre de niveau 4	6	6D12 (36pv)	+3	9m	18 +3 DEX +5 naturel +1 anneau	+5 (1d8+5 energie negative + paralysie)	Détection+8 Perception auditive +10	Course endurance
Aura de terreur DD16 JP VOL(10 + 3 des DV + 3 du cha) Contact paralysant DD16 JP VIG (10 + 3 des DV + 3 du cha) Sorts : blessure mineure,... (voir prêtre N4)									

Zone 15 : Salle de torture

« *Cette salle devait dervir de salle de torture autre foix vu les instruments s'y trouvant encore: table avec menottes, vierge de fer, brasero, divers instruments à lames, scies, et piques. Un sentiment de malèse reigné toujours dans ces lieux souvenir des horreures qui ont du ce produire ici.* »

Zone 16 : Geolles

# Le temple oublié

« Toutes abandonnées depuis longtemps sauf une cellule où se trouve le reste d'un squelette. »

Zone 17 : Le temple

« Dans cette grande salle au dôme élevé soutenu par 2 piliers et à peu près intacte. Par l'entrée latérale d'où vous arrivez vous vous trouvez au côté d'une grande statue monstrueuse en pierre qui n'a pas perdu de son mauvais goût avec l'âge. En face d'elle se trouve un autel avec des bas-reliefs ornementaux représentant des squelettes et démons. L'autel en lui-même est encore recouvert de sang séché des sacrifices qui ont dû y être fait, des rigoles devant recueillir le sang des suppliciés faisant le tour pour se verser sur l'un des côtés de celui-ci. »

Au centre de la salle se trouve un puits en forme de triangle de 3m de profondeur, rempli de cendre et en son milieu un petit promontoir portant en son sommet un saphir d'un éclat rouge du plus étrange effet, mais d'une valeur inestimable (1500 PO).

Quiconque entrera dans le puits fera surgir du saphir un élémentaire de feu, qui avait pour tâche de transformer en cendre les restes des suppliciés. Celui-ci, bien que rouillé par le temps continuera son office sur tout Pjs entrant dans le puits. Si le saphir est sorti du puits le lien unissant l'élémentaire est rompue est celui-ci peut s'en retourner dans son plan, plus ou moins vite selon le bon vouloir du MJ.

