

DUNGEONS & DRAGONS

Le Temple de Sang

Une aventure pour 4-6 joueurs de niveau 1-2

CREDITS

Rédaction 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Résumé de l'aventure :

Un personnage mystérieux kidnappe des gens dans les rues, et pas n'importe quelle personne, toutes les victimes sont de jeunes et belles femmes, le plus souvent issus de familles riches. En fait, même la dernière épouse du roi a disparu! Les héros descendent sous les rues de la ville pour affronter le ravisseur et se retrouver dans les ruines d'un temple antique. Le kidnappeur s'appuie sur la magie des lieux pour mener à terme ses rites ignobles. Les héros sont confrontés à des kobolds vicieux, de la vermine géante, et à la magie de l'ancien temple. Enfin, ils devront vaincre Belzin et libérer les femmes capturées.

Background :

Il y a deux cents ans, des prêtres dédiés à la déesse du sang ont érigé un temple sur un terrain qui allait plus tard devenir la ville de Almack. Après un siècle ou deux, le temple s'enfonça dans le sol détrempé et les prêtres l'abandonnèrent. Cependant, quelques fanatiques virent la désertion de leurs frères comme un sacrilège. Ils utilisèrent leur magie pour prolonger leur vie, conserver leur pouvoir et sont restés dans le temple brisé en contrebas, même après que la ville naissante qui deviendra plus tard Almack soit construite au dessus de leur tête.

Les cultistes ont mené une longue bataille contre la ville en pleine croissance - une bataille qui aboutit à leur destruction. Il y a cinquante ans, un groupe de cinq chevaliers descendit dans le temple et tua les adeptes après un combat éprouvant. Tandis que le dernier cultiste tombait, trempé de sang, il jura que le propre sang des chevaliers les trahirait et que leur précieuse ville tomberait.

Le royaume salua les chevaliers, puis oublia rapidement les fanatiques du culte

du sang, le temple et tout l'incident.

Il y a quelques mois, Belzin Darr, un adorateur maudit et fanatique de Vecna a découvert le temple sous la ville, fermé depuis cinq décennies. Il a appris l'histoire des cultistes et des chevaliers et les choses sont devenues claires pour son esprit dérangé.

Belzin croit que le sang exerce un pouvoir surnaturel, mais que seule la déesse du sang connaît ces secrets. Belzin envisage de réclamer au moins une partie de cette connaissance en accomplissant la malédiction que le dernier cultiste prononça avant de mourir. Il est sûr que lorsque ce cultiste jura que les chevaliers seraient trahis, il faisait allusion à la descendance de ces derniers.

Un peu d'espionnage a révélé un fait remarquable (de l'avis de Belzin). Les chevaliers ont tous des petites-filles dans la vingtaine. Ces cinq femmes seraient la clé du plan de Belzin. Il les a fait capturer et compte utiliser le pouvoir de l'ancien temple pour apporter la malédiction sur les familles des chevaliers. Quand cela arrivera... eh bien, Belzin n'est pas sûr exactement ce qu'il va se passer, mais il va prendre beaucoup de notes. Il est un peu fou, après tout.

Sachant que certaines personnes pourraient venir le déranger lors du rituel, il a trouvé un groupe de kobolds féroces et les a enrôlé comme guerriers, leur promettant de la chair et du pouvoir. Les kobolds ont accepté et servent de gardes du corps et de laquais.

Quelqu'un doit l'arrêter, et ce quelqu'un c'est un groupe de braves aventuriers.

Un départ héroïque :

Le royaume à ses propres affaires à gérer et consacre peu de ressources pour tenter de résoudre les enlèvements. Cependant, la reine a récemment disparu, et quelques personnes pensent qu'elle pourrait être une autre victime du kidnappeur. La disparition de la reine pourrait fournir l'étincelle pour obtenir que les héros s'impliquent dans l'aventure. Voici deux accroches qui peuvent vous permettre d'impliquer votre groupe.

*Un voleur des rues se rapproche des héros. Il leur dit qu'il a été impliqué dans l'enlèvement de l'une des femmes disparues et sait où elles ont été emmenées. Normalement, il ne devrait pas rompre le secret professionnel, bien sûr, mais il entendu dire que la reine a disparu et que le roi offre une récompense conséquente pour son retour. Il peut mener les héros à l'entrée des tunnels menant au temple.

*Gardes du corps. Plusieurs des kobolds de Belzin, désireux d'impressionner leur maître et ne sachant pas qu'il a déjà toutes les femmes dont il a besoin ont prévu de capturer une noble dame nommée Alyssa Silkwater.

En tant que jeune et belle femme bien née, elle est préoccupée par les kidnappings et engage les héros comme gardes du corps alors qu'elle doit se rendre chez un ami. Elle les engage à la place des gardes de ses parents parce qu'elle a besoin d'individus discrets. Lors du trajet vers la demeure de cet ami, quatre kobolds jaillissent des ombres et attaquent.

L'important dans cette rencontre est que les héros s'intéressent à l'endroit par lequel les kobolds sont arrivés et les suivent. Un des petits hommes-lézards peut alors se rendre et propose des informations en échange de sa vie, ou peut-être laissent-ils une piste particulièrement claire. Alyssa demande aux héros de suivre la piste, peut-être parce qu'une de ses amies était l'une des victimes, ou peut-être parce qu'elle n'a plus besoin de gardes du corps (parce qu'elle a atteint la maison de son ami par exemple).

Les égouts :

L'aventure commence vraiment lorsque les héros rencontrent une patrouille de kobolds non loin de l'ancien temple.

Zone 1 :

Deux créatures apparaissent subitement en face de vous. Ils sont petits, humanoïdes et reptiliens : des kobolds! Mais ceux-ci ne ressemblent pas à des kobolds ordinaires, ils semblent énervés. Leurs visages sont couverts de peinture blanche. Lorsque ces monstres vous voient, ils crient de rage et vous charge.

Un groupe de deux kobolds patrouille aux abords du temple. Autorisez les Pjs à faire un test de Perception DD12 pour éviter d'être surpris.

Kobolds (2) : franc-tireur kobold P167 du BF vol 1

Zone 2 :

Vous tournez un coin et vous apercevez un long couloir en pente, peut-être 30 mètres de long. Les ombres masquent la longueur totale de celui-ci, mais à l'autre bout, en bas de la pente, des torches sont plantées sur des poteaux. Des caisses et les tonneaux ont été disposés afin de former une barricade entre ces torches, et vous distinguez vaguement les ombres de kobolds en train de se déplacer ou de monter la garde. Au-delà de cette défense un trou dans le mur de briques de l'égout indique que la route se poursuit.

Près des kobolds, sur le mur de droite, l'eau des égouts jaillit d'une grille métallique.

Immédiatement à votre droite vous voyez une demi-douzaine de barils formant ce qui pourrait être un poste de garde de fortune, mais il est inhabité. Sur le mur près des barils se trouve une roue en métal.

Il y a beaucoup de kobolds ici - peut-être une douzaine – et les attaquer de front n'est pas une bonne idée. Les héros ont plusieurs moyens de rendre la bataille plus facile .

□ La roue à leur droite est rouillé , mais un test d'Athlétisme DD 13 permet de la remettre en mouvement. Elle permet de débloquent la grille près des kobolds, les aspergeant avec l'eau putride. La moitié des kobolds sont emportés dans le courant, tandis que le reste passe quelques tours à éviter le flux et à vociférer . Ils quittent aussi les barricades.

□ Les barils près de la roue sont remplis d'huile de lanterne ; les kobolds les ont volé dans le sous-sol de quelqu'un et ont pensé qu'ils feraient d'excellents murs. (Ils ne savent même pas ce qu'il y a à l'intérieur.) Les héros peuvent faire rouler ces tonneaux en bas de la pente, explosant ainsi la barricade de fortune. Une meilleure tactique consiste à allumer les barils en premier; dans ce cas , chaque baril explose quand il touche la barricade. Le seul inconvénient de cette méthode est que l'air devient rapidement irrespirable, emplie de fumée grasse. Tous les kobolds prennent 3d6 points de dégâts de feu (test de Dex DD13 demi-dégâts)

□ Les héros peuvent tout simplement les attaquer à distance. Ils disposent d'un avantage de combat car ils se trouvent en hauteur. Les kobolds mettent deux rounds avant de les atteindre.

La plupart des kobolds défendent le temple ici . Leurs défenses sont douteuses , car ils sont généralement trop en colère pour utiliser des armes à distance , mais ils se servent tout de même de leurs javelots.

Kobolds (12): franc-tireur kobold P167 du BF vol 1

Le temple de sang :

Le temple est vieux et en ruines. Les tunnels sont humides car connectez-au système d'égouts de la ville.

Des torches éclairent la plupart des tunnels à moins d'indications contraire. La hauteur sous plafond est de 3 mètres. Les portes dans le temple sont faites de bois et ont depuis longtemps pourri.

Zone 3 : Sanctum

À votre gauche s'ouvre une arche menant dans une pièce éclairée par le scintillement des torches. A l'intérieur, une pierre verticale est inclinée vers l'arrière. Enchaînée sur cette dalle se trouve une femme. Elle est jeune et blonde, les restes de ses vêtements en lambeaux sont enveloppés sur son corps. Ses mains sont menottées au-dessus de sa tête et ses avant-bras nus sont couverts de sang. Elle semble encore en vie car sa poitrine se soulève régulièrement.

Contre le mur du fond se trouvent quatre autres femmes dans le même états, les belles sont toutes inconscientes et leurs chaînes les maintiennent en position verticale.

Leurs vêtements ont été partiellement arrachés, révélant leur peau sur laquelle une rune a été peinte en rouge.

Quelques gardes kobold se trouvent à proximité, la lance dressée.

Debout près de la dalle de pierre se tient une forme humanoïde enveloppée dans une robe grise qui plonge son visage dans l'ombre. Une massue à pointe rouillée pend de sa ceinture de corde. Cet individu tient un bol d'or dans une main et avec l'autre, il dessine un symbole rouge étincelant sur la poitrine de la femme. À première vue, vous pensez que le personnage porte des gants noirs, mais un examen plus attentif révèle que les "gants" sont en fait composés de vermine vivante : petits scarabées , araignées, mille-pattes ramper , révélant parfois quelques plaques de peau pâle .

Le personnage en robe chuchote d'une voix rauque, une sorte de prière ou de litanie.

Le type en robe est Belzin Darr. Il a trompé les pouvoirs du temple en lui faisant croire qu'il adore la déesse du sang et a pris le contrôle d'une partie du temple et de ses anciens enchantements. Le plus important et qu'il lui permet d'effectuer le rituel de sang de la malédiction. Un autre pouvoir lui permet d'ériger un mur de force séparant cette chambre des salles environnantes de sorte que les kobolds ne le dérangent pas pendant le rituel.

Les héros ne peuvent pas attaquer Belzin pour le moment.

Après un petit moment. Il pense que c'est amusant de voir que les héros sont arrivés à temps pour voir la fin de son rituel . Il termine de tracer une ligne de runes avant de parler.

Bien qu'avons nous là ? Que puis je faire pour vous ?

Belzin est confiant. Il invite les héros à regarder alors qu'il complète le rituel. ("Celle ci est la dernière, et ne devrait pas me prendre plus d'une heure ou deux; si vous le souhaitez, vous pouvez observer les résultats avec moi! ") Dans sa folie il leur explique le pourquoi de son rituel, mais cela l'ennui rapidement et retourne à son travail. L'indice le plus important que Belzin doit donner aux héros dans cet échange est qu'il a trompé l'ancien pouvoir de ce temple en lui faisant croire qu'il adore la déesse de sang. Il pourrait révéler cette information en disant:

«Avez-vous aimé?" L'homme tend sa terrible main vers le mur invisible. "Ce n'est pas tout à fait de mon fait. Vous pouvez remercier la déesse sang pour cela. Ceci est son temple, et dans la mesure où elle est concernée, je suis son disciple dévoué. Un mensonge, bien sûr - mon véritable maître est Vecna. Mais le temple ne le sais pas. Astucieux hein? "

Comme les aventuriers ne peuvent rien faire d'autre pour l'instant ils n'ont plus qu'à explorer le reste du temple.

Zone 4:L'antre des Kobolds

Plusieurs couvertures de fourrure - qui ont l'air d'être composée de peaux de rats cousus ensemble – repose sur le sol au milieu des os et des déchets. Des lances sont posées contre les murs. Il y a aussi quelques kobolds dans cette salle et ils commencent à sortir de leur sommeil.

C'est la chambre d'habitation principale des kobolds.

Deux kobolds se trouvent ici lorsque les héros arrivent.

Le chef des kobolds, Kralnak le dingue, est dans la zone 5. Il a l'habitude que les autres kobolds se battent entre eux et il ne tient pas tout de suite compte des bruits de la bataille. Cependant, après quelques tours, ou s'il entend des sons qui ne sont pas produit par ses subordonnés, il se précipite pour voir qui provoque tout ce remue-ménage.

Zone 5 : La chambre de Kralnak

Cette chambre est un peu plus propre que la précédente. Une grande pile de couvertures de rat se trouve dans un coin. Quelques barils semblent être utiliser comme des chaises et table.

C'est le repaire de Kralnak le dingue. Il laisse le gros du travail, de patrouille et de garde, pour les kobolds normaux; il passe le plus clair de son temps ici, en essayant de courtiser ses deux femmes favorites. Les kobolds femelle sont tout aussi vicieuses que les mâles. Kralnak brandit une épée à deux mains rouillé qu'il a trouvé dans les ruelles de la ville.

Kralnak : draco-ecu kobold P167 du BF vol 1

Femelles kobolds (2) : franc-tireur kobold P167 du BF vol 1

Zone 6 : Vermine

Cette pièce est sombre mais vous parvenez à distinguer des bas-reliefs érodés par le temps qui décorent encore les murs.

Les chevaliers qui ont pillé ce temple il y a 50 ans ont souillé cette salle. Elle était dédiée à un dieu maléfique, après tout. Il n'y a pas de lumière ici. Un test de fouille DD 15 révèle la porte secrète dans la paroi nord. Un bouton caché dans les bas-reliefs permet de l'ouvrir et mène à la salle 7. Plusieurs mille-pattes monstrueux habitent dans cette chambre. Belzin les a battu si souvent qu'ils savent que les kobolds ne sont pas de la nourriture, aussi

sont ils affamés.

Nuée de mille-pattes : P168 du BF vol 2



Salle 7 : Chambre sacrificielle

Cette chambre est étrangement silencieuse, sauf une occasionnelle goutte qui tombe du plafond, comme du sang tomber dans un bassin. Plusieurs des murs sont couverts de fresques décrivant des sacrifices sanglants, des rideaux en lambeaux pendent de certains murs. Des fresques sculptées courent le long des murs près du plafond. Un autel de pierre, éclaboussé de taches, se trouve au milieu, près de la paroi du fond. Une dépression est creusée au centre de cet autel.

L'air vibre, et une forme spectrale apparaît à côté de l'autel. Il s'agit d'une femme mince pâle avec des cheveux noirs. Son corps est couvert de sang frais. Un symbole sacré sombre pend à son cou. "Vous êtes dans le temple de Notre-Dame du sang", dit elle. "Son grand prêtre est Belzin Darr, serviteur de la Déesse du sang. Agenouillez-vous et payer votre tribut, vous êtes sur une terre sainte.

Cet esprit sanglant est un ancien gardien du temple, chargé de veiller à sa sainteté et que son pouvoir ne soit pas usurpé. Malheureusement, beaucoup de la puissance de l'esprit et de sa perspicacité a disparu avec le temps et la négligence, et il a suffi à Belzin d'utiliser certaines expressions et les rites simples qu'il a découverts lors de ses recherches pour le tromper en lui faisant croire qu'il était un prêtre de la déesse du sang.

L'esprit n'est pas nécessairement hostile; les héros peuvent parlementer avec elle. Elle leur parle volontiers, décrivant Belzin s'ils le demandent. Si les héros attaquent l'esprit, profanent l'autel, ou tout simplement l'ignorer, mais restent dans la salle (fouillent ou autre), elle attaque. Si un combat s'ensuit, l'esprit tente de détruire les héros au meilleur de ses capacités. Elle ne peut pas quitter cette salle et ne les poursuit pas. Les héros peuvent tenter de l'apaiser en s'excusant de manière appropriée, en flattant la puissance de la déesse du sang par exemple.

Esprit gardien : Homme d'arme fantôme P112 du BF vol 1

Les héros ont deux options de base dans cette salle: détruire l'esprit ou la convaincre que Belzin n'est pas un prêtre de la déesse du sang. Convaincre l'esprit de ce fait peut être aussi difficile que vous le souhaitez, mais si les héros sont assez intelligents pour y penser ils devraient être en mesure de le faire assez facilement.

L'esprit n'est pas disposé à les croire au premier abord: "Mais ... il connaissait les mots et les rites sacrés. Je lui ai donné le pouvoir de ce temple!" Quand il est enfin convaincu de son erreur, l'esprit se met en colère.

L'esprit laisse échapper un cri de frustration. «J'ai trahis mon devoir par

négligence! Comment un tel homme a-t-il réussi à me convaincre qu'il servait ma maîtresse ... bah. Vous - même si je ne crois pas que vous soyez des serviteurs de la déesse du sang, je vous demande de le tuer. Si je le pouvais j'irai moi-même, mais je ne peux pas quitter cette pièce. Je peut, cependant, annuler sa barrière magique. Allez; tuez ce traître, ce Belzin Darr, et je oublierai votre intrusion ici. Je vais même vous accorder le trésor de la Dame, que vous puissiez l'utiliser contre le faux prêtre. Elle s'avance vers l'autel. "Et je vais vous accorder une mesure de sa puissance. "Elle agite une main, et vous êtes aspergé avec du sang, puis il disparaît comme s'il n'avait jamais existé et vous vous sentez revigorer.

L'esprit vient de guérir les héros de tous leurs points de vie perdus, états préjudiciables et leur a rendu l'utilisation de leurs pouvoirs quotidiens. Ils sont maintenant en pleine forme pour combattre Belzin ! Elle a également fait disparaître le mur de force de la salle 3.

Le bol d'or que Belzin tient dans sa main est sacré pour la déesse du sang. Si les héros le récupèrent et le place sur l'autel, ils peuvent entendre un clic et un panneau secret s'ouvre dans le mur.

Dans un compartiment secret de l'autel (Fouille DD15) se trouve une tige de dissolution (voir Annexe 1: Nouveau objet magique). Elle repose sur un coussin rouge sang. " Sanguine " est le mot de commande. Si elle est utilisée contre une créature vivante, la tige dissout toute la chair, sauf le sang de la créature, la laissant éclabousser le sol au lieu de le désintégrer en poussière.

Si l'esprit de sang est en bons termes avec les héros, elle décrit la tige de dissolution et donne le mot de commande lorsque les héros la trouvent.

Si les héros mettent le bol d'or sur l'autel, un panneau secret coulisse, révélant une perle rouge sang posée sur un coussin de soie blanche (d'une valeur de 200 P.Or)

Finalement si les aventuriers négocient avec l'esprit au lieu de le combattre, donnez leur la même récompense que s'ils l'avaient vaincu en combat singulier.

[Retour au Sanctum :](#)

Les héros ont soit convaincu l'esprit d'annuler le mur de force ou ont acquis la tige de dissolution afin de pouvoir le faire eux-mêmes; dans les deux cas, ils retournent dans la zone 3.

Belzin est encore au travail. Les femmes bougent maintenant mais elles ne sont pas conscientes - Elles semblent être piégées dans des rêves de torture. Elles se déplacent et gémissent dans leurs menottes, leurs visages tordus de douleur. Belzin maintient le bol d'or de sang sur la femme allongée sur la dalle, en chantant bruyamment de sa voix éraillée. Une lueur rougeâtre sort du bol.

Belzin approche de la fin du rituel, mais les héros peuvent l'interrompre juste à temps. Il ne les remarque qu'au dernier moment et une fois qu'il les aperçoit il déclare.

Belzin bégaie un moment et fait un pas en arrière. «Comment avez- ...» bafouille-t-il. A ce moment, les yeux des femmes s'ouvrent en clignant et elles regardent autour d'elles, confuse. Les grands yeux bleus de la femme sur la dalle se posent sur Belzin, puis glissent jusqu'à vous. " Aidez-moi! " Elle pleure, et lutte contre ses liens. Belzin pousse des grognements, " Vous ne m'avez retardé. Je vais terminer mon travail. "

Le premier acte de Belzin est de jeter son bol de sang sur ses ennemis, le sang est en ébullition et il inflige 2d4 points de dégâts de feu sur un coup direct et les éclaboussures 1d3 points de dégâts de feu à 1 case de distance (Test de Dex DD13 pour éviter les éclaboussures).

Lorsque le sang touche le sol(Que Belzin ait touché quelqu'un ou non), il se refroidit rapidement et se dilate se diffusant sur le sol jusqu'à ce que les combattants pataugent dans le sang chaud jusqu'aux chevilles.

Après avoir jeté le bol, Belzin recule, laissant ses kobolds s'occuper des héros au corps à corps. Il se bat jusqu'à la mort, utilisant ses pouvoirs à distance.

Note: Cette bataille est le point culminant du temple de sang, et elle devrait être épique. Mettre l'accent sur les meilleurs aspects de la bataille, comme les insectes qui montent sur Belzin lorsqu'il est blessé et le guérissent rapidement. Les prisonniers qui luttent et crient, le sang chaud tourbillonnant autour des chevilles des héros, Les kobolds enragés et la fuite du sanctuaire en ruine avec les prisonnières.

Assurez-vous que cette confrontation soit une bataille digne d'un film d'action. Si les héros ont trop de facilité à vaincre Belzin, d'autres kobolds pourraient apparaître (ils étaient en patrouille dans les égouts).

Développement: Les héros peuvent apporter le bol de Belzin à la zone 7 pour une récompense supplémentaire .

Victoire :

Une fois que les héros ont vaincu Belzin Darr , l'aventure est terminée. Les femmes sont libres , un peu secoués et ont besoin de nouveaux vêtements. Les héros gagnent la reconnaissance des familles des prisonniers , en particulier leurs grands-pères, qui étaient indirectement responsable de leur capture. Les vieux chevaliers sont heureux que le mal qui hantait le temple ait de nouveau été mis en sommeil.

Baguette de dissolution:

Cette tige est faite en verre noir; la poignée est enveloppée dans du cuir rouge. Sur une attaque à distance réussit, le baguette libère un puissant effet de dissolution ((Dommages 12d6; Un test de Vigueur DD19 permet de réduire les dégâts de moitié) La baguette dissolution ne peut être utilisé qu'une seule fois avant d'être épuisée

