

A stone archway made of large, weathered blocks, partially covered in ivy, frames a view of a sunlit field. In the distance, a silver chalice sits on a small stone pedestal. The sky is blue with light clouds.

LA COUPE D'ARGENT DE GAI-BOSQUET

UNE AVENTURE INITIATIQUE
POUR JOUEURS DÉBUTANTS



La Coupe d'Argent de Gai-Bosquet

Scénario pour Donjons & Dragons 5^{ème} édition. Pour 3 ou 4 joueurs de niveau 1.

1. Introduction

Les aventuriers sont sur la route de Neverwinter, afin d'y rencontrer un potentiel employeur. Ils ont rendez-vous dans 2 semaines, mais ne sont plus qu'à 2 jours de voyages de la cité. Ils ont décidé de prendre la route pour y arriver très tôt et profiter de la capitale du nord de la Côte des Epées. Marchands, loisirs, plaisirs et autres bonnes choses sont au programme.

2. Rencontre inattendue, mission imprévue, argent bienvenue !

Alors qu'ils traversent une petite forêt, ils entendent des cris et des grognements. Au détour d'un virage, ils aperçoivent une carriole à l'arrêt. 2 halfelins (un homme et une femme) sont debout sur leur cargaison et tentent de repousser tant bien que mal la demi-douzaine de gobelins qui les entourent. Le semi-homme est déjà blessé, et il semble qu'il ne tiendra plus longtemps.



Le couple est composé de **Gandelme le Dextre (éclairéur)** et de sa femme **Francesca (roturière)**. Ce sont des joailliers qui se rendent dans le petit village de Gai-Bosquet, pour la fête annuelle. Il y aura beaucoup de monde, de toute la région, et ils espèrent y faire de belles ventes.

Ils ne sont pas très riches, mais demandent aux joueurs de bien vouloir les escorter jusque là-bas. En partant maintenant, ils devraient y être avant la nuit. Ils pourront les payer 30po, mais ils savent que le bourgmestre de Gai-Bosquet est toujours à la recherche de jeunes aventuriers pour sécuriser les festivités, et ils promettent de les recommander chaudement.

La fête ne doit durer que 2 jours. Les aventuriers auront largement le temps d'être à leur RDV à Neverwinter.

3. Gai-Bosquet

C'est un tout petit village perdu au milieu d'une grande plaine verdoyante. Il doit compter une douzaine de maisons de bois, plus quelques fermes éparses. Un petit bosquet borde le village.

En approchant du hameau, on sent déjà pas mal d'agitation. Des charrettes arrivent et partent du village, des campements sont installés sur le bord des routes et dans les champs environnants. On entend des chansons paillardes et quelques instruments de musiques de ci, de là.



Gandelme guide les aventuriers jusqu'au centre du village, et les fait s'arrêter devant la plus grande bâtisse de la ville, et la seule, d'ailleurs, à être construite avec des soubassements en pierre et un toit en tuiles. Il s'agit de la maison du bourgmestre (et en même temps, la mairie).



Un homme âgé d'une cinquantaine d'années, nommé **Alric Peaufefer (noble)**, vêtu d'une belle tenue d'apparat un peu trop petite pour lui, avec une rapière à son côté. Quand il marche, l'arme vient lui cogner dans les jambes, et il réajuste sa ceinture régulièrement, avec un grognement discret. Cette tenue ne semble pas du tout lui convenir !

C'est un homme charmant, jovial et très souriant. Il a un certain embonpoint, mais de solides mains de travailleurs. Il est également le forgeron du village. Il accueille Gandelme avec de grandes embrassades et tapes dans le dos, et Francesca avec la courtoisie due à une femme. Il semble que les deux hommes se connaissent depuis longtemps, mais ne se voient pas souvent (1 fois par an !).

Gandelme présente les aventuriers à son ami. Le bourgmestre semble très intéressé par le profil de ses nouveaux visiteurs, et très reconnaissant de leur intervention pour sauver ses amis.

En effet, même si la fête se passe généralement bien, il arrive toujours que des étrangers s'échauffent un peu, alcool aidant. Cela reste rare, même **très rare**, mais le bourgmestre est le seul à posséder une arme digne de ce nom, et il avoue humblement qu'il ne sait pas très bien s'en servir. Généralement, le fait de la sortir avec une assurance démesurée suffit à calmer les esprits. Mais il préfère s'occuper de la fête plutôt que d'avoir à faire la police avec des ivrognes. Il propose 30po par personne pour les 2 jours de la fête (demain et après-demain). La minuscule auberge de la ville étant déjà pleine, il propose également d'offrir le gîte et le couvert.

Dans le bureau du Bourgmestre, il y a quelques bibliothèques remplies de livres. Principalement de la comptabilité, des registres d'état civil, des journaux relatant de quelques événements liés à la ville ou à ses habitants. Seul dénote, juste derrière le bureau, un livre posé sur un lutrin. Le livre semble très ancien, magnifiquement ouvragé. On voit qu'il est utilisé avec de grande précautions, et conservé avec beaucoup d'attention.

Ce livre relate la légende de la coupe d'argent du temple de Gai-Bosquet (Cf. Chapitre suivant).

4. Le Village et le temple

Le village est traversé par une rue principale, déjà remplie de stands de marchands ambulants et de badauds. L'ambiance semble très festive, et très détendue. Au bout du village, il y a une petite place avec une fontaine, et un tout petit temple presque complètement en ruine. Il était composé d'une seule pièce, mais il ne reste qu'une moitié d'arche en façade, et les murs ne font plus aujourd'hui que quelques centimètres de haut. Des tentes ont été installées à gauche et à droite du temple. Un vieil autel de pierre est placé au centre, usé par les années et les intempéries.

La seule chose qui dénote vraiment, c'est une magnifique coupe en argent, finement gravée de symboles elfiques, posée au centre de l'autel. On voit d'ailleurs certaines personnes se présenter devant, et prier. Certaines personnes terminent leur prière en enserrant la coupe dans leurs mains, sans même la soulever, et puis s'en vont.

*Il s'agit d'une coupe magique enchantée il y a des siècles par un prêtre **d'Ilmater**, afin de protéger ce village. Une très petite aura magique s'en dégage encore. Elle a le pouvoir d'aspirer les peurs, les*

doutes et les hontes des gens venant se présenter devant elle. Les gens s'en servent généralement pour expier leurs péchés et libérer ainsi leur âme du poids de la culpabilité.

Le fait de juste pénétrer dans le temple suffit à ce que la coupe fasse son œuvre immédiatement. Mais elle a également un effet sur tout le village, mais l'effet met plus de temps à agir (24 heures). Les joueurs qui pénètrent dans le temple se sentent immédiatement bien, leurs problèmes leur semblant de moindre importance et leurs doutes s'étiolent. Ils auront l'avantage sur tous leurs jets sociaux pour convaincre, rassurer ou aider quelqu'un. Ils auront un désavantage sur tous les jets d'intimidation ou ayant vocation à contraindre quelqu'un.

Ils peuvent également constater qu'il est impossible de soulever la coupe de l'autel. Le poids de tous les péchés est beaucoup trop lourd à porter pour un être « normal ». Elle n'est pas fixée à l'autel. Une détection de la magie permet de voir une légère aura, plutôt bienveillante ([Ilmater](#)).

Les joueurs peuvent tenter de soulever la coupe, mais aucun n'y arrivera.

Lors de leur visite du village, une échauffourée éclate entre un client et un commerçant. Un différend sur la qualité d'une arme achetée ce matin, et cassée par le client. Ce dernier incrimine la qualité de l'article, tandis que le commerçant accuse le client de l'avoir cassé à cause de son incompetence à manier une arme. Les choses montent rapidement, et les 2 protagonistes commencent à s'attraper par le col. Si personne n'intervient, les choses vont continuer à empirer et ils vont tous les deux attraper une arme sur l'étal du marchand et commencer à se battre.

Si les aventuriers interviennent, ils auront là l'occasion de voir les effets de la coupe sur leur personne. Ils auront du mal à intimider, mais des facilités à convaincre.

Le client et le marchand sont arrivés **ce matin**, et **ne sont pas encore sous les effets de la coupe**.

Le reste de la journée se passe sans autre incident.

5. La cérémonie rituelle.

Cette cérémonie a pour but de faire passer tous les enfants de la région, qui ont eu 10 ans dans l'année, devant la coupe d'argent, afin de tenter de la soulever. Souvent, les enfants s'amusent à faire les pitres pendant la cérémonie, et cela amuse beaucoup le public.

Les enfants sortent un par un de l'une des tentes installées sur le côté de temple, passent devant la coupe et tentent de la soulever. Puis ils ressortent de l'autre côté, dans l'autre tente.

Certains prient avant de tenter de soulever la coupe, certains montent sur l'autel pour avoir plus de force, certains pleurent de ne pas arriver à la soulever, certains s'en foutent royalement et passent en quelques secondes, effleurant à peine la coupe. Le spectacle est assez distrayant et le public est conquis.



Mais parmi les derniers à passer, une jeune fille s'approche de la coupe, -

Un jet de perception DD14 indiquera aux joueurs que la jeune fille est déjà passée, mais avec d'autres vêtements. Ils n'en auront pas la certitude, mais un doute raisonnable.

La jeune fille a en fait une jumelle, qui elle, est passée en premier.

- fait une rapide prière, va pour soulever la coupe, sans aucune conviction, et y parvient. Elle est surprise et choquée, mais pas autant que le public. Une vague de stupéfaction fige la scène quelques secondes. Des « oh » de surprises et des murmures remplacent les rires et les discussions bruyantes instantanément.

Après quelques secondes de flottement, le bourgmestre se place devant la foule et annonce que la cérémonie est terminée. Il annonce avec une joie trop grande pour être honnête que Gai-Bosquet a trouvé son élue, et que la tradition sera respectée dès demain. Enfin, il annonce la fin de la fête annuelle, remercie tous les participants et les commerçants d'être venus et leur donne rendez-vous l'année prochaine. Bonne soirée.

Il se précipite alors immédiatement vers la tente où est la jeune « élue » se trouve.

La jeune fille qui a réussi s'appelle **Cassandra**, et est avec sa mère. Elle est en pleurs, ne comprenant pas ce qu'il se passe. Sa mère tente de la rassurer, lui disant que c'est une bonne chose, et que son avenir n'en sera que meilleur.



Les aventuriers peuvent lui parler et l'interroger. Pendant ses discussions, la mère (**Alexandra**) demande à Cassandra où est sa sœur. Puis la seconde jumelle vient rejoindre le groupe. Parfaitement identiques, seuls les vêtements permettent de les différencier. L'autre jumelle se nomme **Issandre**.

Alric est un peu en panique, mais il regagne lentement son calme. Il dit qu'il doit consulter le grimoire pour savoir exactement ce qu'il doit faire, car ce n'est pas arrivé depuis plus d'un siècle, et il avoue qu'il ne s'était jamais préparé à cet événement. Il sait juste que la jeune fille doit se rendre dans un temple, mais en ignore la signification.

Il prendra une bonne heure dans son bureau avant de revenir voir les aventuriers pour leur annoncer les conséquences de cet événement. Il préviendra dans la foulée la famille des jumelles :

Elle doit se rendre dans un temple dans la **Montagne Solitaire**, à 2 jours de voyage de Gai-Bosquet. Là, elle sera prise en charge par des prêtres d'Ilmater, auprès desquels elle recevra une éducation religieuse afin de devenir, à terme, une Grande Prêtresse du Dieu Qui Pleure. Une trace magique lui a été posée quand la coupe a été soulevée, permettant aux prêtres de reconnaître l'Elue. Elle n'a que quelques jours pour se rendre sur place, avant que la trace magique ne disparaisse.



6. La Prophétie de l'Élu d'Ilmater

*La prophétie est vraie. Les élus désignés par la coupe d'argent d'Ilmater sont destinés à devenir de grands prêtres, car capables de supporter le poids des péchés des mortels. En effet, quand un élu se présente, il absorbe tous les péchés de la coupe. La coupe est ainsi vidée et un nouveau cycle recommence. Le temple d'Ilmater de la **Montagne Solitaire** était destiné à réaliser un rituel de purification de l'Élu, afin de le libérer des péchés et de les donner à Ilmater en personne. Le temple est volontairement isolé afin d'éviter que le mal ne se propage parmi la population locale en cas d'échec du processus, même si ce n'est jamais arrivé.*

Malheureusement, le temple a été attaqué quelques mois après que le dernier élu a été désigné, il y a 124 ans.

Des diabolins et des drechts voués au culte de Fraz-Urb'lu ont détruit le temple et ses occupants. Ils ont par la suite camouflé un portail dans une pièce qui mène à leur propre temple, que seul l'Élu peut activer, afin de prendre le mal qui l'habite pour l'offrir à leur Démon de maître.

Les prêtres n'ont pas survécu à cette attaque, et personne n'a pu prévenir le temple d'Ilmater à Neverwinter. Vivant habituellement dans l'isolement, personne ne s'est inquiété de ne plus les voir. Le temple de Neverwinter a envoyé la relève quelques années plus tard, et ils ont découvert le massacre et le temple détruit. Ils ont immédiatement prévenu tout le monde, y compris le bourgmestre de Gai-Bosquet. Les consignes étaient claires, plus de cérémonies, plus d'élus. Personne ne pouvant soulever la coupe d'Argent, ils la laissèrent sur place, mais personne ne devait plus y toucher.

Les consignes furent respectées pendant quelques années, le bourgmestre se pliant aux exigences du Temple d'Ilmater. Mais sans la cérémonie de l'Élu, la fête de Gai-Bosquet perdit rapidement son attrait, et les finances de la ville en souffrirent terriblement. Ainsi, après 5 ans de disette, le bourgmestre décida de remettre la coutume à l'ordre du jour. Après-tout, il ne risquait pas grand-chose, puisque la dernière période sans élu avait duré plus de trois siècles. Le village étant en danger s'il ne trouvait pas plus de finances, il fallait agir rapidement. Il aurait bien le temps de voir venir et de trouver une solution.

Mais la tradition perdura bien après la mort de ce bourgmestre, et elle continue encore à ce jour. Pour le bien de la ville...

Le vieux manuscrit de la ville n'a jamais été mis à jour sur les nouvelles consignes.

Il indique donc la marche à suivre : l'Élue doit se rendre au temple le plus rapidement possible. Il est noté également que si elle n'est pas prise en charge sous 48 heures, elle risque très certainement de mourir et de laisser échapper un mal qui viendrait pervertir les âmes à proximité.

7. Le chemin vers le temple

Le lendemain matin, prêts à partir vers le temple, les aventuriers attendent Cassandre. Elle arrive avec quelques minutes de retard, accompagnée de sa sœur et de leur mère. Impossible de différencier les deux jumelles. Elles sont habillées exactement pareil, et elles ont échangées leurs places toute la matinée afin que même leur mère ne puisse les différencier. D'habitudes sages et obéissantes, elles ont bien compris que seul l'Élue partirait pour le temple, et elles refusent catégoriquement de se séparer. Leur mère a bien compris, et elle s'est pliée à leur demande, faisant promettre à Issandre de laisser sa sœur une fois qu'elle serait prise en charge par le temple d'Ilmater.

Demande à laquelle les deux petites filles ont répondu en cœur, « oui, promis ». Ne pouvant se résoudre à leur faire avouer leur identité par la force, la mère a cédé.

Les aventuriers ne parviendront pas à les différencier. Et même si ils font en sorte de les distinguer l'une de l'autre (avec un marque sur leur vêtement, ou autres subterfuges), ils ne peuvent pas duper les jeunes filles, qui répondent successivement à leur prénom et au prénom de l'autre... Cela les amuse d'ailleurs beaucoup !

Sur la route, les fillettes se tiennent la main, chantent, questionnent les membres du groupe sur leurs origines, sur leurs armes, sur les créatures qu'ils ont déjà rencontrées, sur les légendes, etc. etc.. Ce sont des jeunes filles pleines de vie, curieuses et très intelligentes. Très attachantes, elles parviennent à charmer le groupe, même les plus rugueux !

Le début du chemin se passe sans encombre.

Après quelques kilomètres sur la piste, ils passent sur les restes d'une arche, détruite par le temps. Impossible d'y voir un quelconque symbole.

Quelque temps plus tard, lors d'une pause de mi-journée, ils constatent que **la moitié de leurs rations sont pourries.**

En fin de journée, ils passent une seconde arche, détruite par le temps également, mais à laquelle il reste un pilier. Malgré l'usure, on peut y déchiffrer un symbole d'Ilmater si l'on est attentif.

Ils devront camper non loin de cette seconde arche. Les fillettes accusent le coup de cette longue marche, et se font moins dynamiques. Elles râlent même un peu.

Pendant la nuit, des bruits et des murmures se font entendre autour du campement. Cela perturbe un peu le sommeil, peut inquiéter celui qui monte la garde. Mais rien de dangereux ne semble s'approcher.

Les joueurs pourront valider un repos long malgré le dérangement.

Passé la nuit, ils reprennent leur marche.

Les effets négatifs qui arrivent au groupe sont des effets générés par Fraz-Urb'Luu. Cela a pour but de faire croire que ce sont les premiers effets des péchés s'échappant de l'élue.

Un petit groupe de cultistes attend le groupe juste devant la troisième arche.

Un petit groupe voué au culte de Fraz-Urb'Lu participe tous les ans à la cérémonie, afin de surveiller la venue d'un nouvel élu. Si jamais un être devait être désigné par Ilmater, ils devaient s'assurer qu'il soit bien mené au temple de la Montagne Solitaire, et non pas à Neverwinter. Puis, ils doivent intercepter l'enfant afin de l'amener directement au portail dans le temple d'Ilmater, avant que quelqu'un ne se rende compte que le temple n'est plus aux mains des prêtres et ne fasse demi-tour.



Habillé d'une robe noire, un couteau cérémonial à la ceinture, un homme au teint hâlé barre la route de notre groupe. Il demande gentiment qu'on lui remette l'élue. Il l'escortera lui-même jusqu'au temple. Il explique, si on lui en laisse le temps, que seul l'élue et les membres du culte ont le droit de franchir le troisième portail.

« N'avez pas remarqué les malédictions qui vous frappent depuis que vous avez franchi le premier portail ? Et cela n'a-t-il pas empiré depuis que vous avez franchi le second ? Et ceux

là n'étaient plus en état ! Imaginez ce qui vous attend si vous franchissez ce troisième portail, qui est en plein et entier ! Ne prenez pas ce risque, sauvez vos vies. Nous prendrons bien soin de la fillette. »

Quelqu'un d'un peu perspicace pourra desseller son mensonge, ou voir que sa tenue n'a rien à voir avec le culte d'Ilmater.

Si le groupe refuse, ou lance le combat, 3 ou 4 autres cultistes sortent de derrière des renforcements rocheux pour attaquer le groupe et prendre les 2 fillettes. Ce sont clairement leurs cibles, et ils attaqueront en priorité vers elles, quitte à contourner le front de la bataille.

Leur robe dissimule des habits « civils ». Un bon jet en perspicacité peut faire se souvenir de la présence de l'un d'eux à la fête de Gai-Bosquet.

Mis à part leurs armes, le chef de groupe a sur lui une lettre de mission, qui dit clairement : "Ne laissez pas l'élue arriver jusqu'au temple d'Ilmater. Interceptez-la, mais ne la tuez pas. Rendez-vous à Neverwinter. Nous vous trouverons." Un symbole de Fraz-Urb'Lu signe la lettre (cinq bras bestiaux qui entourent un crâne humanoïde cornu et la bouche emplies de crocs).

*Sigle reconnaissable avec un jet de **religion DD15**.*

Encore une ruse du démon. Si ses fidèles échouent, la lettre est là afin de tromper ceux qui la trouvent, leur prouvant qu'il faut vraiment qu'ils atteignent le temple puisque les membres d'un culte obscur veulent les en empêcher. Psychologie inversée !

8. Le temple d'Ilmater, ou ce qu'il en reste.



Une fois franchi le troisième portail, rien de spécial ne se passe. Ce n'est que quelques heures après que le groupe est pris dans une grosse tempête de neige. Elle masque la visibilité et le vent les repousse, les empêchant d'avancer. Malgré tout, on peut remarquer assez facilement que la température est restée la même. Pas de froid. Pas de neige sur les vêtements. Pas d'humidité.

Il s'agit d'une illusion assez puissante, mais elle n'affecte pas tous les sens...

Les aventuriers devront user de leur compétence de survie pour se guider dans cette bourrasque de neige, ou risquer la chute depuis le haut d'une falaise.

Le fait de détecter que c'est une illusion (**Sauvegarde de Sagesse DD15**) les **avantagera** sur le reste du parcours.

Une fois franchi cet obstacle illusoire, ils arrivent devant un pont de pierre, franchissant une crevasse. Derrière se situe sur un replat le temple d'Ilmater, avec sa façade comme gravée à même la roche de la montagne. Certaines colonnes se sont effondrées, mais le temple semble bien tenir les affres du temps. Une grande

double porte de pierre, fermée, se situe au centre. Il faudra pousser fort sur les battant pour les ouvrir car elles n'ont pas été ouvertes depuis plus de 100 ans.



Une grande salle principale, avec des colonnes et un immense braséro central. Au fond, une statue, découpée net comme avec une sabre géant.

A droite, une porte en pierre détruite donne sur une petite salle avec quelques colonnes et une petite statue de Fraz-Urb'Lu au fond de la pièce. Cette statue doit être **facilement reconnaissable** pour un clerc. Rien de spécial ici... On peut juste remarquer que la porte de pierre est brisée en de multiples fragments, et que tous les morceaux sont dans la salle principale, comme si elle avait explosée de l'intérieur.

Une seconde porte, sur la gauche, mène vers une petite salle, au centre de laquelle se trouve une table rituelle. Un bureau cassé est dans le fond, ainsi que des étagères avec des restes de composants pour des potions. Cela ressemble bien à une salle où la cérémonie devait avoir lieu. Une fouille approfondie des lieux permet de découvrir certains éléments :

- Un vieux livre écrit en commun, datant de plus d'un siècle, tombant un peu en poussière, mais quelques pages permettent d'en apprendre plus sur la véritable nature de la cérémonie qui avait lieu ici :

"...

L'élus sert de réceptacle à tous les malheurs, mauvaises pensées et péchés contenus dans la coupe d'argent. Seul un être avec une âme pure, et ayant été touché par la grâce d'Ilmater est capable d'absorber autant de souffrance sans perdre sa santé mentale. Mais il faut rapidement la soulager de ces maux, sous peine de les voir s'échapper dans un chaos infini, et voir mourir le porteur.

....

... cérémonie rituelle. Malheureusement, la violence et la pression exercée par les péchés vont inéluctablement arracher l'âme de l'élus au moment de leur expulsion.

....

...

"

- Dans un coin, caché, **une petite potion (*Potion de protection contre la mort – Le sujet, au lieu de mourir, reste à 1 PV*)**

• Dans un autre livre, les premières pages sont encore lisibles, mais abîmées par le temps... Cela ressemble à la description détaillée de la cérémonie et à la composition d'une potion.

"... état cathartique. C'est la dernière phase avant le réveil et la libération du Mal. Lorsque l' élu commence à reprendre connaissance, il faut lui donner la potion. Si ce n'est pas fait dans la minute qui suit son réveil, son âme sera expulsée et entraînera le décès du sujet.

...

...

...

- Sang de Griffon
- Ventricule de dragon noir adulte
- Poudre d'os de mort-vivant
- Pincée de sel rouge d'Azulduth

Laisser la potion macérer dans le chaudron d'argent pendant 422 jours. Ajoutez le crin de licorne et laissez reposer une nouvelle fois pendant 111 jours.

Verser délicatement dans la fiole en or blanc, et scéllez le bouchon à la cire bleu de Rethmar.

Nota : La dissolution du composé est inhérente à la maturité de la pomme de ...

...

...

- Un peu de matériel alchimique et des composants pour une valeur de 70 po.

Pendant que le groupe fouille la pièce, les fillettes jouent. Elles chantent en sautillant partout. Puis, quittant la pièce, s'éloignent du groupe. Sautillant main dans la main, elles se dirigent vers l'autre salle. En arrivant au milieu de celle-ci, toutes les bougies et braséro s'allument, et un pentacle apparaît sur le sol. Les fillettes disparaissent instantanément. Si un joueur les suit de près, il disparaît avec elles.

Le pentacle reste actif pendant 5 minutes, puis commence à disparaître **tout doucement**. Si les joueurs ne l'empruntent pas à temps, les fillettes sont perdues (avec le reste du scénario).

9. Le temple de Fraz-Urb'Lu

Il s'agit d'un temple dédié au Démon de la **Duperie**. Tout est fait pour perdre les aventuriers qui s'y aventurent. Une succession d'épreuves les attend. **Il faut bien insister sur les effets d'illusions**, le côté mensonge perpétuel, et faux semblant. Chaque épreuve doit leur faire comprendre que Fraz'Urb Lu est un menteur, illusionniste et s'amuse à tromper le monde.

Salle d'arrivée :

Cette salle est vide et n'a qu'une seule porte de sortie. La salle est plongée dans la pénombre. Quelques torches sont attachées au mur et peuvent être allumées.

Il y a un levier dans cette salle.

Le levier ne sert à rien. Il provoque juste un bruit illusoire (Sagesse DD10 pour savoir que c'est un illusion). Ce bruit peut être n'importe quoi, qui fait un peu peur. Un grognement de monstre, le bruit de la pierre qui frotte comme si un passage secret s'ouvrait dans la pièce, etc...

Ce levier ne sert qu'à semer la confusion, le groupe doit se demander si c'est une bonne idée de tirer dessus.... ou pas.

Dans tout le donjon, on entend des échos lointains. De bruits de grognement, des buis d'invocations et de psalmodies, les cris des fillettes. Ce ne sont que des illusions sonores, aussi (Sagesse DD14).

Mais cela empêche le groupe de prendre un repos long ! Ils doivent en être conscients !

A travers tout ce temple, vous devez **insister sur les illusions**. Ils doivent comprendre que ce temple est voué à la duperie et au mensonge. Vous pouvez ajouter des "monstres" en illusion, des sons, etc...

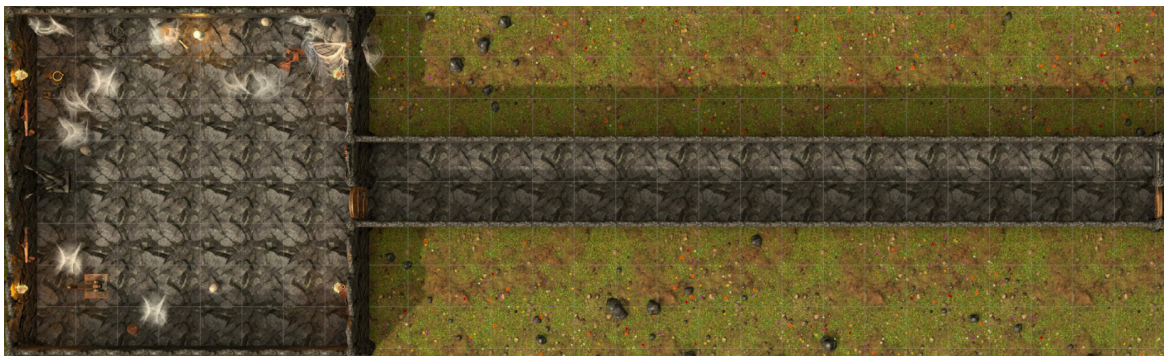
Les Couloirs :

La première épreuve consiste en une succession de couloirs, totalement identiques. Les joueurs avancent sans fin. C'est en fait toujours le même couloir qui se répète. Il leur semble devoir parcourir plus de distance qu'il n'y paraît. Et ils sont difficiles à parcourir, comme s'ils étaient en pente. Cela les fatigue beaucoup et semble réellement pomper dans leur énergie vitale. Régulièrement, ils devront réussir un test de **Constitution DD10**, ou prendre **un niveau de fatigue**.

2 Solutions s'offrent à eux. Soit revenir en arrière, soit trouver une porte secrète qui se trouve au milieu du couloir. Laisser une marque visible dans le couloir, et celle-ci se retrouvera dans le couloir suivant.

L'énigme :

Ils se retrouvent alors dans une petite pièce au milieu de laquelle se trouve un petit promontoire, sur lequel se trouve l'illusion d'un vieux prêtre.



L'attaquer revient à passer au travers, et perdre 1 en Intelligence.

L'illusion posera alors une énigme. Chaque mauvaise réponse entraîne -1 en intelligence à la personne qui en donnera une.

On peut en compter deux dans l'heure, Mais aussi deux dans la journée. On en voit deux dans la semaine, Et toujours deux dans une année. Qui est-elle ?

La lettre E

A la bonne réponse, un **mur illusoire** s'ouvre vers un petit couloir.

La fosse :

Une petite pièce séparée en 2 par une fosse de 3 mètres. Le trou semble sans fond. Y lancer une torche et cette dernière disparaîtra dans les ténèbres. La pièce est toute petite, ce qui empêche de prendre de l'élan.

Il faut réussir un jet d'**athlétisme DD12** pour sauter sans tomber. Si un joueur rate, il tombe dans la fosse, perd 1 point en **Force**, et réapparaît après quelques secondes dans la pièce de l'énigme, sur le promontoire.

Les escaliers sans fin :

La salle suivante est gigantesque, et remplie d'escaliers allant dans tous les sens. On voit la sortie à l'opposé de la porte d'entrée. Certains escaliers semblent descendre sous terre.

La lumière de cette salle vacille, clignote, change de couleur, pour perturber encore plus la vision et les repères. Les lumières sont aussi des illusions (Sagesse DD14).

Quand les joueurs arrivent à avancer et qu'ils relèvent la tête, ils ont perdu leurs repères, comme si les escaliers avaient bougé le temps de leur déplacement.

Il faudra, pour sortir de cette pièce, réussir **3 tests de sagesse DD10** (comme pour les tests de sauvegarde contre la mort ; on compte le total des tests réussi/ratés, doublé en cas de réussite ou échec critique). Si un joueur cumule 3 tests ratés, il perd un point de **sagesse**.

Insister sur le côté **illusoire**, la perte de repères permanents dans cette pièce.

La Grande Chapelle :

En sortant de la salle aux escaliers, ils arrivent dans un couloir, se terminant par une grande double porte.



Derrière se trouve une grande chapelle à la gloire du Démon. Une énorme statue trône au fond de la pièce, avec devant un autel en pierre. Un [diable épineux](#) est derrière l'autel.

La pièce semble divisée en 2 parties par des bougies au sol. Il y a de chaque côté une table de sacrifice en pierre. Il y a une jumelle sur chaque table, inconsciente. Mais si la fillette sur la table de droite est seule et sa table sans aucun instrument ou potion, sur la table de gauche, la fillette est entourée de 3 [Drechts](#), et sa table est couverte de potions, onguents et instruments de cérémonie. Juste derrière, contre le mur, il y a un bureau recouvert d'autres potions et instruments, et de nombreux grimoires. Un tapis est installé devant le bureau.

Les 3 drechts attaquent, pendant que celui derrière l'autel annonce au groupe qu'ils arrivent trop tard, que le rituel est déjà terminé et que le poison coule déjà dans les veines de l'élue. Elle n'a plus que quelques minutes à vivre et alors, le mal et les péchés qu'elle renferme seront libérés et donnés en offrande à Fraz-Urb'Lu. Pour la grandeur du Démon !

Dès que c'est son tour, le **diable épineux** fuira en emportant un vieux grimoire (il peut lancer quelques épines avant, si besoin !).

Une fois le calme revenu dans la salle, il sera temps de prendre une décision et de savoir à laquelle il faut donner la potion de Protection contre la Mort.

Les fillettes ne peuvent pas être réveillées.

Quelques détails peuvent aider les joueurs à se décider. Le bureau et le tapis sont légèrement de travers. Une chaise renversée se trouve à droite de la pièce, et quelques potions cassées au sol semblent partir de la droite vers la gauche.

Les Drechts ont inversé la place du bureau et du tapis, mais dans la précipitation, ils ont renversé quelques potions, et n'ont pas pris de temps de bien placer le bureau et le tapis.

Les bougies autour de la table de droite sont éteintes, mais bien positionnées pour dessiner un pentacle. Les bougies de la table de gauche sont mal placées, et 2 sont éteintes. **Ces détails sont visibles sur la carte du temple. Si le groupe se précipite trop, leur donner un jet de perception, leur donner un indice (position des bougies irrégulière par exemple).**

Après avoir passé quelques heures dans un donjon rempli d'illusions et de fausses pistes, il est évident maintenant que c'est à la fillette de droite qu'il faut donner la potion, pour la sauver.

Si c'est le cas, elle aura une sorte de crise, se tordant de douleur quelques secondes, mais au lieu de mourir, elle reprendra un peu de couleurs et s'éveillera lentement.

S'ils se trompent, la crise sera fatale pour la fillette, et une volute noire et dense s'échappera d'elle. Cette volute se dirigera vers la statue du Démon, et sera comme aspirée par la bouche de pierre.

Un petit portail se trouve derrière la statue, et renvoie les joueurs au temple d'Ilmater.

10. Conclusion

Quand le groupe revient à Gai-Bosquet, le bourgmestre les attend avec un groupe de prêtres d'Ilmater. Après leur départ, il a envoyé un messenger à Neverwinter pour prévenir le temple. Comme cet événement ne devait normalement plus avoir lieu, le temple a envoyé deux prêtres d'Ilmater (un

prêtre de haut niveau et un paladin apprenti) pour tirer cette affaire au clair, et récupérer l'élue. Car après tout, c'est quand même une élue !

Si cette dernière est morte, les prêtres lui appliquent immédiatement un sort de préservation des morts. Si le corps a été laissé au temple, le paladin s'occupera d'aller chercher le corps. Cela prendra quelques jours...

Ils n'ont pas ce qu'il faut sur eux pour pratiquer une résurrection, mais ils l'emmèneront à Neverwinter pour le rituel, qui sera plus difficile qu'une résurrection "normale" vu les circonstances de sa mort. Seule une Grande prêtresse d'Illmater en est capable.

Ils accepteront sans problème que toute la famille les accompagne jusqu'à Neverwinter, et elles seront accueillies au temple d'Illmater. Cassandra suivra un enseignement particulier à l'élue, mais sa sœur pourra également suivre un enseignement normal du temple. La mère pourra également intégrer l'ordre si elle le souhaite, où elle pourra aider comme couturière. Le groupe peut suivre, profitant de l'escorte jusqu'à Neverwinter.

Répartition de l'XP (4 Joueurs):

3 Drecht + fuite du Diable épineux = 300 XP

L'élue n'est pas morte = 600 XP

L'élue est morte, mais ils ont ramené le corps = 300 XP

Cela devrait mener le groupe entre la moitié et les deux-tiers du niveau 2, avec 225 XP par joueur maximum.

Vous pourrez facilement enchaîner avec une autre aventure comme "La mine perdue de Phandalin", qui démarre à Neverwinter.