



# Le Temple des Serpents

D&D Niveau 9 recommandé

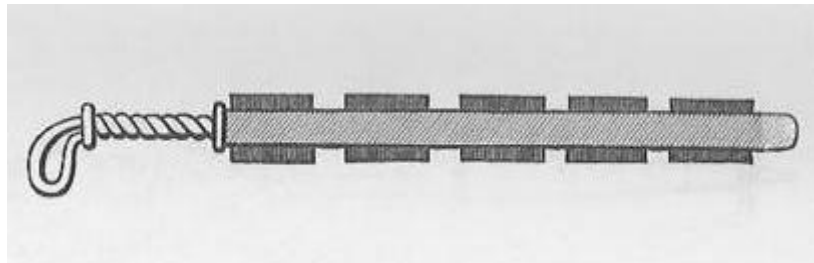
Dans les jungles luxuriantes des pays du sud, au nord est de Shalimar dans les Iles du Kersh, il existe un lieu où les autochtones craignent d'aller. Il est infesté de serpents et de barbare ophidiens (hommes-serpents), qui ne peuvent être dépeints que comme des bêtes démoniaques : des hommes serpents habillés de peaux de reptiles. Dans l'épicentre de la zone, on peut discerner une grande pyramide mésoaméricaine ornée de toutes sortes d'images serpentines, une épée possédant la queue d'un serpent et des canines étant le symbole le plus représenté. Peu de personnes se sont aventurées à l'intérieur depuis des centaines d'années ; depuis que les constructeurs ont quitté les lieux.



Le site débute par un escalier très raide jusqu'au temple. Rien de spécial ici, sauf qu'il est un peu glissant (Jet d'équilibre/Dex DD 11).

**Salle 1** - c'est une pièce de 12x12 mètres faite de vieille décoration en maçonnerie mésoaméricaine et de plante grimpante. Et bien sûr, elle est remplie de serpents de couleurs vives : 1d4 grandes vipères, 1d6

vipères moyennes et 1d8 petites vipères. Elles attaquent toutes à vue, car le groupe vient d'interrompre leurs accouplements frénétiques. La sauvegarde aux poisons se fait sur un DD 11 et donne 1d6 point de dégâts et de constitution provisoires en moins. Les joueurs réduits à 0 point de constitution mordent la poussière. À droite, il y a deux portes, menant à la pièce 2 et à la pièce 8.



Un Macana

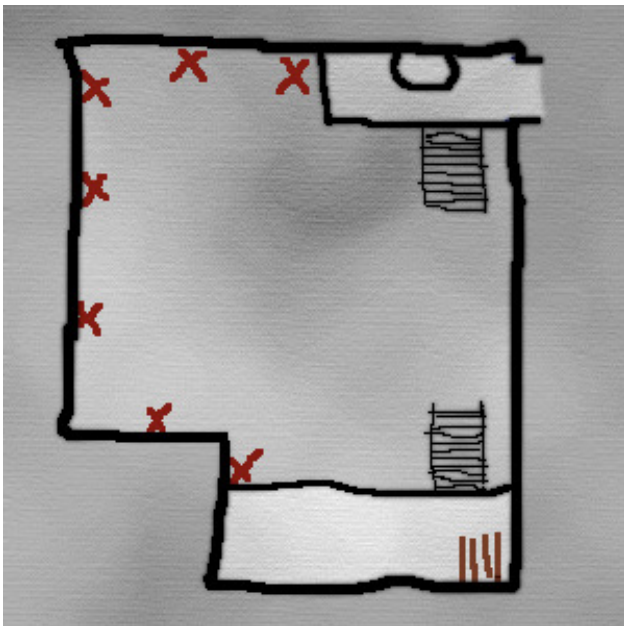
**Salle 2** - le sol de cette pièce est couvert d'armes disséminées sur le sol. Il y a 2d8 glaives et 3d6 macanas (des masses méso-américaines, c'est-à-dire de type maya ou aztèque). Faire une détection de la magie révèle qu'un des macanas est magique. Il est +1 et maudit. Il est aussi piégé. Le saisir lâche une minuscule vipère directement (par un trou) sur les pieds de la personne l'ayant attrapé. La vipère agrippe la cible aux pieds qui doit faire une sauvegarde contre le poison DD11. Le piège nécessite un jet de fouille et de désamorçage/sabotage DD20 pour le trouver et le mettre hors service. Le serpent est tiré d'une fosse à serpent du cœur de la pyramide. Il y a une porte au nord-est qui mène à la salle 3.

**Salle 3** - En entrant dans cette pièce, une puanteur ressemblant à de l'acide sulfurique prend d'assaut les narines du groupe. En face d'eux se trouvent quatre épais bâtons. À leur gauche un bassin d'acide stagnant, de couleur verdâtre rempli de miasmes. Tout le long des murs ouest et nord, vous apercevez des petites encoches dans le mur du même diamètre que la largeur des bâtons. Les joueurs doivent faire un jet d'équilibre DD13 à chaque point marqué d'une croix sur la carte, ou chuter dans le bassin et prendre des dégâts de l'acide. Les mages peuvent voler s'ils le souhaitent, mais ils doivent faire des jets de dextérité contre DD13 pour ne pas s'accrocher aux vignes accrochées aux plafonds et aux murs retombant dans l'acide. Sur le rebord





opposé de la salle, est posée une statue d'un homme-serpent, avec les deux mains ouvertes. Si quelqu'un s'approche près d'elle, elle dira sur un ton rugueux : « VOUS! Venez donc devant moi que je puisse vous regarder! ». Quand le joueur sera debout en face d'elle, elle dira : "Hmmm ... un [le nom de sa race], Hum ? Votre race est assez [commune/rare] ici. Répondez à cela: [le nom d'un personnage] était un [la classe du personnage], [la classe du personnage] il/elle n'est plus, parce qu'il/elle pensait que le dieu des hommes-serpents était un (la race)...". Si le joueur répond « aucune race » la réponse de la statue sera « Correct » (Inf .Un Dieu n'as pas de race) et drainera le bassin pour révéler deux escaliers menant à l'intérieur du bassin pour le traverser. Sinon, il dira « incorrect » et ses mains pousseront, tel l'éclair, le joueur, lui montrant le chemin du bassin. Bien sur, vous pouvez laisser votre joueur faire un jet de réflexe DD15 pour qu'il se raccroche au rebord ou évite de se retrouver dans l'acide.



L'acide fait 1d4 points de dégâts par seconde et nager demande un jet de natation DD15. Le bassin fait 3 mètres de profondeur (Tirez 1D4+2 pour le nombre de round dans l'acide).

**Salle 4 (5, 6 et 7)** - Cette pièce possède à la fois un sol et des murs de formes octogonales et tout en haut du plafond, une grille qui laisse filtrer la lumière, directement sur un autel au

milieu de la pièce et ornementé de bas relief, L'autel est encore souillé, probablement du sang d'humains et d'elfes datant de centaines d'années, prouvant son utilisation quelque peu rigoureuse en son temps. Si les joueurs décident vraiment d'y sacrifier quelqu'un/chose, l'arme qu'ils utiliseraient pour tuer leur sujet gagnerait le sort « d'imprécation (voir plus bas) », où l'imprécation est verrouillée sur le type de créature qu'ils viennent de tuer. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle devient +1. Sur le mur est sont visibles 3 portes en bois, menant à de longs couloirs, chacun ornée d'une tête d'un grand serpent en pierre avec la bouche ouverte. Le serpent menant vers la pièce cinq est en marbre blanc, le serpent dans la pièce six est en bronze poli et le serpent dans la pièce sept est de basalte noir mat. Mettre sa main dans la bouche d'un serpent ne fait rien. Si chaque serpent a une main dans sa bouche en même temps, ils essaient tous de mordre, bloquant le joueur sur place. Un jet d'évasion DD22 peut être fait pour se libérer.

En attendant, dans la pièce 4, un simple golem de chair fait des morceaux de serpents et d'homme de serpent sort d'un faux mur de plâtre, révélant ainsi une alcôve (rien d'autre à l'intérieur). Le golem attaquera les membres groupe qui ne seront pas pris au piège. S'il les tombe, il ne les finira pas, au lieu de cela, il ira attaquer les PJs pris au piège dans les salles 5, 6 et 7 et dans cet ordre. Les joueurs pris au piège peuvent résister, mais sont traités comme étant manchots, immobiles et sans leur DEX à la CA. Si parmi les joueurs sans connaissance l'un d'eux survit et se réveille, il peut trouver le golem dans n'importe quelle pièce de 1 à 7 (1d8 pour choisir, tirer de nouveau sur un 8). Une fois que le golem est détruit, les joueurs sont libérés. Le joueur pris au piège dans la pièce 5 est guéri par un sort de soin (au choix). Le joueur dans la pièce 7 subit un sort de « mis à mal » (DD15). Le joueur dans la pièce 6 trouvera (5d4) pièces de platine dans la bouche.

**Pièce 8** - C'est une pièce relativement simple. Des parties de pierre de couleur plus claire ou patinée dénotent que des meubles étaient ici, mais sont depuis longtemps tombés en poussière. La pièce possède trois portes





supplémentaires, mais elles sont toute secrètes et ne peuvent pas être ouvertes de l'intérieur de cette pièce. Les portes ont un DD15 pour être discernés par une fouille. Si les joueurs ont défait le golem de chair, la porte menant à la salle neuf sera sortie du mur, ainsi qu'un grand bloc de pierre horizontal, au sol de la pièce 8 (une momie se trouve à l'intérieur).

**Pièce 9** - Cette pièce contient deux bords avec une fosse et un pont entre les deux. Au fond, la fosse à serpent est remplie de vipères noires. Généralement, ce n'est pas une bonne idée d'y tomber. Le pont et les rebords sont assez solides et il n'existe aucun danger pour le traverser. Si vous vous voulez être désagréables, deux serpents sautent de façon semblable au piège de la pièce 3. Combiné, c'est un piège de difficulté 3 et ne peut pas être fouillé (trouvé) ou mis hors service. Il n'y a rien d'autre dans cette pièce.

**Pièce 10** - Cette pièce est remplie de richesse ! Des pièces d'or sont empilées très haut sur le sol, des diamants et les rubis ne sont pas commun et il y a même quelques pièces en or massif, des masques de prêtre au visage serpent in couvert de bijoux valant 2500 Po chacun. Jour faste, n'est-ce pas ? Tenez des comptes pour savoir combien exactement chaque joueur pille, parce qu'aussitôt qu'ils quittent la pièce, la malédiction des prêtres serpents dissipe un article magique de la valeur la plus proche de ce qu'ils viennent de prendre. Le meilleur c'est que les joueurs ne se rendent pas compte de ce fait jusqu'à ce qu'ils essayent et utilisent l'article magique touché, qui peut être particulièrement nécessaire dans la pièce 13.

**Pièce 11** - Visiblement, cette pièce possède un escalier en colimaçon pour monter. Le haut de l'escalier est sombre, sale, poussiéreux. Suite à un examen précis (DD18 sur fouille), il trouve sous les dalles un sarcophage/tombe ! Son ouverture révèle un homme serpent momifié, avec un de ces magnifiques masques de grande valeur. En regardant le visage de l'homme serpent et son corps, il semble être plus semblable à un elfe qu'à un homme serpent d'aujourd'hui ou aux images réparties partout dans le temple, bien que possédant

des qualités serpentes importantes. Rien d'autre de significatif.

**Pièce 12** - En haut de l'escalier on remarque ce qui semblerait être une pièce d'observation. Elle s'accroche partiellement à la pièce 13, une partie carrée est découpée dans la pierre pour voir à travers. La pièce est faite d'une pierre habituelle et un banc de pierre ressort du mur. La vue montre une large (et très grande) pièce avec une grille d'acier, accrochée par des chaînes, qui sert de plancher. Au-dessous « du sol » se trouve une immense fosse tortueuse et sinieuse remplie de serpents multicolores. En plus de la grille elle-même, se trouve perché au dessus une quantité assez importante de serpents constricteurs se tortillant. La pièce est éclairée par une lumière poussiéreuse et tamisée du soleil. Aussitôt qu'un joueur se déplace sur ce plancher, il s'effondre, le laissant tomber 5 mètres plus bas dans la pièce 13. Le plancher ne devrait pas s'effondrer sous le poids d'une petite créature, mais certainement sous celui d'un orque. Seulement les joueurs près de la fenêtre tombent. Les autres joueurs doivent les suivre en bas volontairement.

**Pièce 13** - Quelques superbes serpents constricteurs amortissent agréablement la chute du joueur, empêchant tout dégât de chute. C'est là où cette pièce s'arrête d'être agréable. En entrant dans la salle, les joueurs voient deux créatures ressemblant à des elfes enveloppées dans des serpents de toutes sortes et de toutes tailles. Ces deux humanoïdes sont des kyttons (diables), « excepté vous savez quoi à la place de vous savez quoi ». (Des serpents au lieu des chaînes, pour ceux qui ratent leur jet de connaissances: monstres).

Dans la bataille, les serpents constricteurs (1d4 grand, 1d6 moyen et 2d6 petit) travailleront de concert pour essayer d'étrangler les joueurs. Au lieu des règles habituelles pour les constricteurs et l'étranglement, si un joueur a un jet d'étranglement de 25 ou plus contre lui des serpents, il se trouve empêtré. Si le jet contre lui est de 30 ou plus, le joueur ne peut plus se déplacer, avec toutes les implications habituelles. Ignorez tous autres effets de





constriction dans cette bataille. Les kytons combattent de façon habituelle, faisant pousser des serpents et des crocs et les faisant claquer vers les joueurs dans toutes les directions, essayant d'étrangler les joueurs avec des serpents cornus, toutes les choses plaisantes que les kytons font habituellement. Les kytons ont tous les bonus qu'ils obtiennent des chaînes avec les serpents et toutes les capacités s'y appliquent. Par exemple, concernant son bonus d'armure, quand le joueur frappe à l'épée le kyton et coupe un serpent, il renonce à ce serpent et en appelle un autre de l'intérieur de la fosse, qui l'enveloppe pour le protéger. Seulement des petits ou minuscules serpents peuvent venir et passer la grille de cette façon là. Selon le nombre de serpents que vous utilisez, la quantité peut être de 10 ou 11. Vous pourriez choisir de remettre des PX supplémentaires si vos joueurs ont sagement combattu contre leur armure. Après le combat, quelques chaînes essaieront de mordre de ci de là et une partie en pierre du mur révélera un passage, qui conduit dans la pièce 8.

**Pièce 8... REVISITÉE!** - si vous n'avez pas trouvé la momie, rien d'autre ne se passe. Fin du temple. Bien fait. Distribuez quelques Points d'Expériences. Si vous l'avez trouvée, elle s'est réveillée et n'est plus là! Des joueurs vigilants (détection DD 11) verront la momie monter des escaliers derrière une nouvelle porte située à gauche. Si les joueurs décident de la suivre, ils trouveront quelques marches fantomatiques, de couleur blanche-bleue ectoplasmique, situées en parallèles à l'escalier qu'ils ont montés pour entrer dans le temple. Ce passage les mène au sommet de la pyramide, où le prêtre attend. Sur le sol, il y a autant de blocs de pierre qu'il y a de personnages, plus un pour le prêtre, tout autour de la grille qui laisse passer la lumière dans la pièce 13. Il s'assied en tailleur sur un des blocs et met ses mains de chaque côté. Si les joueurs s'assoient sur le cercle de pierre et joignent les mains, parfait, ils rejoignent une séance. C'est en réalité une bonne excuse pour revisiter des PNJs mort. Des docteurs déments menaçant de les faire revenir à la vie pour leur botter les fesses, des réunions attristantes avec ceux près desquels ils étaient proches; à tout niveau. Le point principal de cette

« mascarade » est de répondre aux questions des morts de scénarios ou de campagnes précédentes. Ils reçoivent quatre questions. Pour une bonne réponse, ils obtiennent un objet magique avec un total égal à la valeur d'une arme +x, où X est le nombre de questions auxquelles ils ont bien répondu. C'est une rencontre et un gain relativement facile pour les joueurs à moins que vous ne décidiez de créer des questions flous et confuses. La séance comprends aussi une rencontre avec la demi déesse des serpents morts : Mayapax. Elle est légèrement ennuyée que les joueurs aient réussi à battre ses 2 mignons favoris et commence à les menacer de malédictions. Se réaliseront-elles ? Et le prêtre ? Mais c'est une autre histoire...



**Homme serpent** – Ici, il n'y a aucun homme serpent, mais si vous voulez épicer les rencontres et envoyez quelques chasseurs homme serpent après la partie, utilisez les règles concernant les elfes, sauf sans les compétences d'arme et -2 d'intelligence au lieu de -2 de constitution. La classe Favorisée est le voleur. Les hommes serpents parlent leur propre langue : « L'Ophidian », qui n'a pas d'alphabet écrit. Ils peuvent aussi apprendre le goblin, l'orc et le commun.





## Explications des sorts:

### Imprécation (sort pour la salle 4)

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

**Niveau :** Prê 1

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 15 m

**Zone d'effet :** tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

*Imprécation* sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

*Imprécation* contre et dissipe [bénédiction](#).

### Mise à mal (sort pour la salle 7)

Nécromancie

**Niveau :** Destruction 6, Prê 6

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit

10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.

Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de [guérison suprême](#).

### Soins intensifs

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.



