Plus on est de fous

UN SCENARIO pour D&D® CASUS BELLI

Utilisant les règles de base de Donjons & Dragons, cette aventure-délire a été écrite pour un petit groupe d'aventuriers de niveaux 1 à 3. Cependant, un bon maître de jeu pourra sans trop de difficultés adapter ce scénario au jeu ou au degré de difficulté qu'il préfère.

UN NAIN UNE STATUE ET DES AVENTURIERS CREDULES

Thromir a des ennuis !

Maître Thromir, un honnorable nain spécialisé dans le commerce du quartz, découvrit un jour une étrange statue de bois dans une galerie secondaire de son exploitation minière. Enchanté par ce cadeau de la providence, il le ramena chez lui.
Mais, le lendemain matin, il constata avec horreur que son propre pied s'était changé en bois, alors que celui de la statue était de chair et Thromir y reconnut un ongle incarné qui lui était odieusement familier ! Un vieux sage, chez qui il alla demander conseil, lui révéla - entre deux gloussements de rire -qu'il était victime d'une malédiction lancée jadis par Tydo, le dieu des fous. En des temps reculés, cette antique divinité avait ensorcelé des dizaines et des dizaines de statues qu'elle avait disséminées un peu partout dans la région. Tydo, qui adorait s'amuser, les avait appelées ses "pièges à Nöbhoz" (Note : le sens de ce dernier mot s'est perdu dans la nuit des temps). Ayant calmé son fou rire, le sage déclara alors à Thromir qu'il n'y avait que deux moyens pour se débarrasser de cette malédiction : soit l'anéantir en se rendant au Temple des Fous qui se trouve en plein coeur des marais du nord, soit la transférer en donnant la statue à quelqu'un qui l'accepterait de son plein gré.
Parfaitement conscient que la seconde solution était beaucoup moins périlleuse que la première, Thromir imagina un plan qu'il mit aussitôt à exécution...

On recherche livreur...

Ayant appris que des aventuriers sans emploi déambulent en ville, Thromir les fait convoquer pour leur proposer une mission. Les jambes dissimulées derrière un bureau imposant, le nain leur raconte une petite histoire tout à fait imaginaire. Ses gens ont découvert récemment dans un trou de Troll, une statue appartenant à un mage elfe et il désire la lui restituer. Cependant, il ne veut pas envoyer ses soldats, car il craint qu'à la vue de nains (les rapports elfes/nains sont tendus en ce moment..) le mage ne carbonise ses émissaires avant de les écouter. Pour ce travail, il est prêt à donner 500 PO à chaque aventurier, la moitié de cette somme étant versée dès conclusion de l'accord. De plus, il met à leur disposition une carriole et une mule, ainsi qu'une carte indiquant l'emplacement du manoir du magicien, situé dans les marais à trois jours de marche vers le nord.
Dès que les aventuriers ont accepté cette tâche, ils seront prisonniers de la malédiction...

En route vers le nord

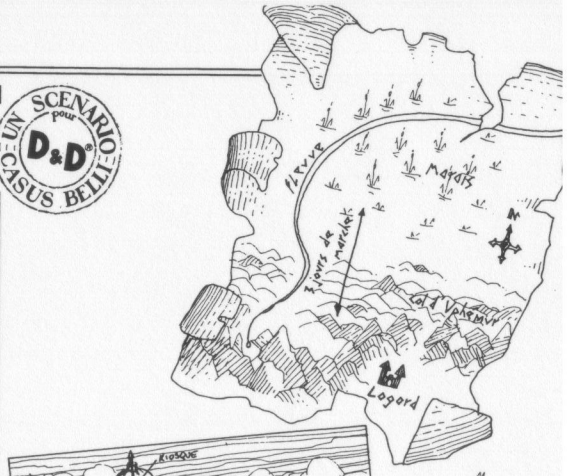
Nantis de la carte de Thromir, les aventuriers s'engagent sur des chemins de montagne et passent le célèbre col d'Uphémur.Après une marche harassante, ils redescendent ensuite vers la plaine.C'est à ce moment que la nuit les surprend.
Au petit matin, une surprise attend les aventuriers qui ratent leur jet de protection contre les sorts : un de leurs doigts s'est transformé en morceau de bois pendant leur sommeil et le doigt en question est visible à la main de la statue !
Soudain, un craillement discordant prévient les aventuriers de l'arrivée d'une corneille voyageuse. Celle-ci est porteuse d'une missive de Thromir rédigée en ces termes : *"Profondément désolé de vous avoir transféré cette malédiction. Stop. Inutile d'essayer de vous venger ou de fuir. Stop. Un seul moyen pour mettre fin à ce problème. Stop. Rendez vous au vieux temple abandonné situé sur la carte à l'emplacement du pseudo-chateau de l'elfe. Stop. Une des salles souterraines abrite un parchemin. Stop. Lisez-le en présence de la statue et la malédiction prendra fin. Stop. Bonne chance et sans rancune ! Thromir. Stop et fin".*
Après la plaine, la route menant vers les marais traverse une contrée de collines sauvages. Chaque jour, les aventuriers ont une chance sur quatre (1 sur 1d4) de faire une mauvaise rencontre. Le maître doit alors lancer 1d6.

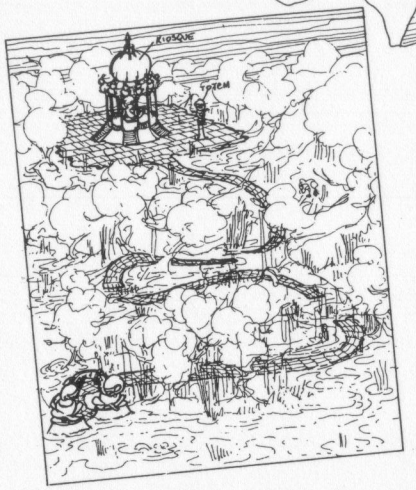
D6 Rencontre

1 1d8 gobelins en vadrouille.
2 1d6 orcs en quête de nourriture.
3 1 lion des montagnes affamé qui s'est égaré.
4 1d3 loups féroces.
5 1 lézard draco agressif.
6 1 chameau asthmatique (!)

Les marais

Après trois jours de marche, les aventuriers arrivent en bordure d'un marécage de sinistre apparence. L'air y est lourd et méphitique. Les végétaux semblent figés dans une pourriture éternelle. Une chaussée de dalles moussues et glissantes mène au coeur de ce cloaque et s'enfonce dans des buissons de roseaux géants où d'énormes crapauds pustuleux contemplent les intrus d'un air de reproche tout en coassant de sinistre manière.





Deux statues, représentant des bouffons, flanquent le début de la chaussée. Elles supportent un grand écriteau de marbre gravé sur lequel on peu lire : *"Bienvenue dans les domaines de Tydo, dieu des fanatiques, extrémistes, déments et autres imbéciles ! On s'y amuse ! On y rit !"*.
La route du marais semble être l'oeuvre d'un architecte converti au culte de Tydo : elle contourne prudemment les terrains salubres, s'enfonce de quelques pieds dans des bourbiers immondes et son dallage est tellement inégal qu'il est difficile de ne pas trébucher.
Après quelques heures de progression dans les marécages, les aventuriers découvrent un petit être ailé, d'une laideur repoussante (gros, nez boutonneux, yeux globuleux et menton en galoche) qui les regarde, tristement assis sur le sommet d'un tas d'immondices. C'est Relf qui vient d'être exclu de sa

tribu de pixies déments, parce que lui est sain d'esprit, enfin presque...Il hante le marais, l'âme en peine. Si les personnages ne le rejettent pas, il se joindra à eux et pourra leur rendre des services appréciables.
Note : Même s'il est "sain d'esprit", Relf a toujours tendance à faire des plaisanteries de mauvais goût. Quoiqu'il en soit, il est très gentil au fond. Ses caractéristiques ne diffèrent pas de celles d'un pixie ordinaire .

Relf : CA : 3. Dés de vie : 1. Pts de vie : 4. Dégâts : 1 - 4 (dague).

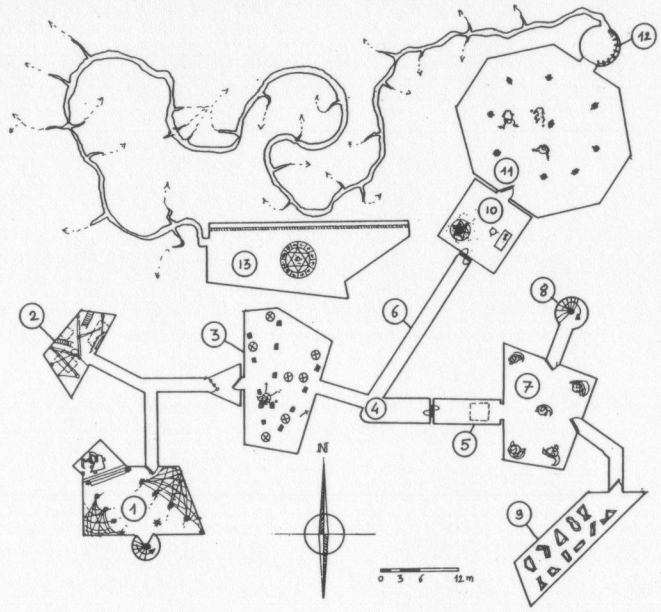
LE TEMPLE DES FOUS

L'arrivée au temple

La chaussée se mue finalement en une vaste place d'une cinquantaine de mètres de diamètre. En son centre se dresse un kiosque au décor baroque. Il abrite une statue cornue en onyx, assise dans une grotesque parodie de la position du lotus. Les traits de son visage reflètent une folie inhumaine et vaguement menaçante.
Le sol devant le kiosque se dérobe sous les pieds de la première personne qui marche dessus, entrainant une chute de six mètres, amortie par la galerie d'une termitière géante en pleine activité ! Si la victime de la chute possède un membre ou un organe en bois, celui-ci sera dévoré par les insectes voraces en 5 rounds. Un membre perdu de cette manière l'est définitivement.
A droite du kiosque, il y a un totem sculpté de trois visages. L'un est baillonné, le second a d'énormes bouquets de persil enfoncés dans les oreilles et le dernier a les yeux bandés.
Lorsque les aventuriers pénètrent à l'intérieur du kiosque, le visage de la statue d'onyx s'anime et Tydo clame d'une voix vibrante : *"tourne la tête, idiot"* puis le visage reprend son immobilité première.
Si un personnage tourne *la tête de la statue* du kiosque, ce dernier se met à trembler sur ses fondations avant de s'élever lentement dans l'air pour disparaitre dans les nuages, révélant un escalier qui s'enfonce dans le sol.
Si, par contre, les aventuriers tournent leur propre tête vers la droite, ils ne voient que le totem...

Le totem

Si on ôte le bandeau, un énorme écran de fumée jaillit des yeux du visage concerné et une scène aussi courte qu'énigmatique apparaît : des bouffons exécutent des cabrioles sans paraître incommodés par les boules de feu qui les frappent (cf : illusion du couloir 6, voir plus loin).
Si l'on ôte le persil, un "bang" sonore retentit. Les personnages doivent réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas tomber à la renverse de saisissement.
Si l'on ôte le baillon, le visage toussote, avant de déclamer d'une formidable voix de baryton, un peu zézayante : *"ze qui est tordu n'est pas droit, mais ze qui est droit peut être tordu !"*. Avant de débiter sur un ton suraigü : *"Zim, boum. Nous zommes tous zemblables même zi nos idéologies zont différentes. Les longs violons des zanglots de l'automne berzent mon tone d'une lancoeur monogueur. Vivlekebeklibr ! Un petit pas pour moi et une ztatue pour les amener tous et dans les ténèbres les lier. Z'est un fou qui repeint, etc, etc"*... Le seul moyen d'arrêter ce délire verbal est de baillonner à nouveau le visage. Attention aux morsures : il faut réussir un jet sous la Dextérité pour éviter 1d4 points de dommages !



Le sanctuaire du dieu fou

Une fois le kiosque disparu dans les cieux, il est possible d'emprunter l'escalier en colimaçon qui mène au temple souterrain.
1. Ce temple, poussiéreux, envahi par des toiles d'araignée,est décoré de motifs tourmentés aux couleurs criardes. Un personnage "ratant" un jet sous l'Intelligence y verra l'expression symbolique de la lutte entre le non-bien et le mal. Au fond du temple, il y a un autel surplombé par une représentation du visage de Tydo sculpté à même le mur : une face démente de 2 mètres de haut, recouverte d'écailles et munie de cornes recourbées. Une langue aphteuse jaillit d'entre ses lèvres tordues par un rictus démoniaque.
Le plafond de la pièce n'est guère visible, masqué par de vieilles poutres tendues de toiles d'araignée. C'est là que se dissimule une féroce tarentelle rose, Gnap la Piqueuse.
Lorsque les aventuriers pénètrent dans le temple, la face de Tydo s'anime et deux énormes mains décharnées surgissent du mur de part et d'autre du visage et se tendent vers les personnages dans un geste d'invitation. Tydo couine alors sur un ton hystérique : *"Venez mes petits ! Désormais vous êtes à moi !"*. Les aventuriers ratant leur jet de protection contre la paralysie voient leurs cheveux blanchir définitivement. Satisfait de ce préambule, Tydo dissipe alors cette atroce illusion.
C'est le moment que choisit Gnap pour passer à l'attaque.

Gnap la Piqueuse : CA :5. Dés de vie :4. Dégâts :1d8 plus poison(1d3).

La clanche de la porte nord s'enroule autour du poignet du premier aventurier qui la prend en main. Une voix de stentor déclame alors solennellement : *"A présent te voilà disciple de Tydo. Prosterne toi et vénère son nom !"*. Le bracelet se resserre plus étroitement autour du poignet de l'infortuné, jusqu'à ce que celui-ci s'exécute. A partir de ce moment, une fois par jour, il lui faudra faire ses dévotions (le bracelet y veillera).
La porte, à présent ouverte, donne sur un couloir obscur.
2. Ici demeurait jadis le prêtre du temple. Cette sacristie n'est pas agencée selon les normes habituelles : tout est à l'envers, meubles et ustensiles étant fixés au plafond (il y a un lit, un coffre vide, une table de travail et une chaise). Un système compliqué d'échelles, de cordes et de poulies permettait au prêtre d'accéder à son lit-hamac ou à sa table de travail à la chaise munie de sangles.
A coté de la porte, et juste sous le lit, un miroir est dissimulé par une vieille tenture mitée. Quiconque se regarde dans ce miroir est immédiatement retourné (tête vers le bas) et propulsé vers le lit, où il a intérêt à s'agripper (jet sous la Dextérité) s'il ne veut pas retomber lourdement (1D6 point de dégâts). Cet artifice était utilisé quand le prêtre voulait se coucher plus vite les soirs de grande fatigue...
3. La grille et la porte menant à cette salle sont entrebaillées. Sur la porte, il y a une inscription : *"Si la sortie n'est pas ouverte, la ligne droite ne sera pas le chemin le plus court"*.
La pièce est décorée de douze colonnes d'obsidienne (indestructibles !).
Entre deux colonnes, sur le sol, on remarque le squelette d'un homme tassé sur lui-même. Il porte encore un équipement de voleur et une besace contenant 150 PO et une petite gemme (50 PO). Au pied du mur est, se trouve une dague.
Les espaces, entre les colonnes, marqués d'une croix sur le plan recèlent un champ de force qui immobilise instantanément tout corps vivant qui le pénètre. (Ainsi périt le voleur qui avait lancé sa dague par prudence). Un bon moyen pour découvrir le secret de ce labyrinthe invisible consiste, par exemple, à utiliser les termites qui se trouvent près de l'entrée du souterrain. C'est la solution que proposera Relf si tous les aventuriers sont piégés par les champs de force.

4. De ce couloir, un très long corridor part vers le nord-est, alors que vers l'est il semble se terminer en cul-de-sac. En fait, à cet endroit se trouve un passage secret mal dissimulé intentionnellement (détection automatique) destiné à aiguiller les visiteurs sur une fausse piste.
Lorsqu'ils arrivent à l'embranchement, les aventuriers perçoivent un sifflement suivi d'un grésillement provenant du corridor. Quelques secondes plus tard, une boule de feu silencieuse surgit du nord-est et s'écrase violemment mais sans le moindre son, contre le mur. Ce piège-illusion s'est désynchronisé avec le temps (le son a un peu d'avance sur l'image). Les boules de feu apparaissent toutes les trente secondes et font 1D6 points de dommages à qui se trouve dans le corridor, à moins de réaliser qu'il s'agit d'une illusion.
5. L'attraction est inversée au centre du couloir. A moins de longer le mur, il est impossible d'éviter d'être aspiré vers le plafond où s'ouvre une trappe (T) haute de trois mètres (1D6 points de dommages).
6. Ce long corridor se termine en impasse (passage secret).
7. Cette pièce est dotée, au centre et dans chaque coin,d'une statue d'homme-lézard. La statue du centre possède au niveau du nombril un trou de serrure et autour du cou, retenue par un cordon, une clé adaptée à cette serrure. Chacune des portes de cette pièce est équipée d'une serrure au mécanisme extrêmement complexe (tout le monde peut le remarquer). Si quelqu'un introduit la clé dans le nombril de la statue ou tente de forcer la serrure d'une des portes sans avoir essayé de l'ouvrir (elles ne sont pas fermées !), les statues s'animent et combattent avec les mêmes caractéristiques que des hommes-lézards classiques.

Les statues-lézards : CA :5. Dés de vie :2 +1. Pts de vie :9,8,6,5 et 3. Dégâts : 1D6 + 1 (épées courtes).

8. Un couloir mène à un escalier (qui n'est qu'une illusion).Les aventuriers peuvent le descendre pendant des années s'ils le désirent ! Le parcours est ponctué de grafittis du genre : *"pas trop fatigués ?"*, *"prochaine halte dans 997353 marches"* ou *"attention il y a un piège à la 13143 ème marche"*. En fait, les aventuriers tournent en rond dans une pièce de 8 mètres de hauteur. S'ils décident de monter (l'escalier va dans les deux sens !), les personnages se heurteront, après une ascension de 6 mètres, à un mur portant l'inscription suivante *"l'escalier que vous venez d'emprunter est, en fait, une illusion. Par la force de votre esprit, vous venez de vous élever de 6 mètres dans les airs. Bravo. Mais maintenant, vous savez que l'escalier n'existe pas !"*...
A ce stade, les aventuriers réussissant un jet sous l'Intelligence tomberont de haut ! (dégâts 1D6 seulement).Ceux qui ratent ce jet, ne comprendront pas tout à fait la réalité des choses et seront quittes pour redescendre !
9. Ici reposent les prêtres de Tydo, dans de magnifiques sarcophages ornés de dessins humoristiques. Si un joueur est devenu le "disciple" de Tydo, il n'accepte sous aucun prétexte de les profaner et défend leur intégrité envers et contre tout. De toute façon, les sarcophages sont vides...
10. Une pièce carrée, meublée d'un bureau et d'un tabouret.Dans un coin, se trouve un pentacle avec, au centre, un cône de cendres. Elles dissimulent une perle magnifique (500 PO). Si un aventurier, d'un alignement autre que chaotique, s'asseoit sur le tabouret, celui-ci se met à bondir dans tous les sens, lui infligeant 1d4 de dommages à ce rodéo endiablé...
Le bureau ne contient rien d'important.
11. Cette pièce octogonale est gardée par trois goules dont les oreilles, les poignets et les chevilles sont garnis de clochettes. Ces goules sont tellement folles, qu'elles parlent même la langue commune ! Leur but est de divertir les aventuriers, par des charades et des élucubrations insensées, afin d'endormir leur méfiance avant de les attaquer !

Sacrée statue !

Elle mesure 1m40 de haut et représente une femme au corps gracile, aux yeux clos et aux lèvres étirées par un étrange sourire. Seul l'exorcisme peut la détruire. Le M.J. peut, s'il le désire, la faire parler, dès que les aventuriers ont pénétré dans le sanctuaire de Tydo. C'est un bon moyen de les embrouiller plus encore, car la statue ne leur épargnera aucun sarcasme !

La malédiction

Chaque nuit, ainsi que dans les moments de stress (à l'appréciation du M.J.), il se produira un échange entre la statue et tout personnage qui rate son jet de protection contre les sorts. Il suffit de lancer un dé de pourcentage sur la table ci-dessous pour savoir quel organe est concerné. Si le résultat indiqué a déjà été obtenu, relancez le dé.

01-30	un doigt (au choix)	**66-70**	oeil droit
31-35	main droite	**71-75**	oeil gauche
36-40	main gauche	**76-80**	oreille droite
41-45	pied gauche	**81-85**	oreille gauche
46-50	bras droit	**86-90**	langue
51-55	bras gauche	**91-95**	nez
56-60	jambe droite	**96-00**	relancez deux fois le dé.
61-65	jambe gauche		

12. Un puits, d'un diamètre de cinq mètres, s'enfonce dans les ténèbres. Des échelons de métal descendent jusqu'au fond, une dizaine de mètres plus bas. A cet endroit, une ouverture donne sur un couloir très étroit et très long. Les parois de ce couloir, creusé dans le roc, sont fréquemment percées de fissures, dont certaines - assez larges - mènent jusqu'à la surface. Ces fissures abritent une colonie de musaraignes géantes. Trois d'entre-elles attaquent les intrus .

Les musaraignes géantes : CA :4. dés de vie :1. Pts de vie :5,5et 3. Dégâts : 1d6/1d6.

Le bout du couloir est barré par deux portes massives, en bronze, gravées de l'inscription suivante : *"Salle de Toutes les Vérités. Accès dangereux"*.
Bien entendu, ces portes s'ouvrent sur une simple pression..
13. La Salle de Toutes les Vérités. Un pentacle occupe le centre de cette vaste pièce, une bibliothèque en couvre le mur nord. L'un des ouvrages, conservé à cet endroit, est intitulé : *"Comment se débarrasser d'une statue de bois,nuisible à l'intégrité physique de ses possesseurs : procédure d'exorcisme, appendices exhausifs et autres révélations prodigieuses"*. Ce livre permet d'apprendre que, par dérision, Tydo fit jadis construire son temple au dessus d'un haut lieu magique nommé "Salle de Toutes les Vérités". L'exorcisme n'est efficace que dans cette salle, qui est décrite comme étant "facile à atteindre par des individus déterminés et sensés". Au cours du rituel, décrit dans l'ouvrage, les aventuriers doivent se placer au centre du pentacle et réciter une formule magique.
Au moment de l'exorcisme, chaque aventurier apparaît dans toute sa réalité. Un meurtrier aura les mains couvertes de sang, un guerrier impulsif sera doté un bref instant d'une tête aux dimensions d'un pois chiche, un poltron se transformera en poule etc...
Tous les mensonges et les hypocrisies seront révélés ! A moins d'obtenir un 20 à leur jet de protection contre les sorts, les aventuriers récupéreront les membres et les organes qu'ils avaient éventuellement perdus. Dans tous les cas, ils reprennent leur apparence normale, la statue disparaît en poussière et la malédiction est levée.
Une fois hors des marais, il peuvent retourner à Logord (village de Thromir) pour demander des comptes à leur employeur. Mais celui-ci a profité de leur absence pour partir en vacances loin, très loin. Néanmoins, il a chargé l'un de ses amis de leur verser la deuxième partie de leur salaire...

Denis Beck