

# Introduction

Le futur duc Firmin, amateur de choses brillantes, a chargé les aventuriers de dénicher de quoi décorer sa couronne. Il veut une douzaine de ces jolis **cristaux hexagonaux brillants** qu'on trouve parfois dans les ruines elfiques (il leur en a prêté un pour faciliter la prospection). Après de longues recherches, les aventuriers découvrent l'emplacement d'un temple elfique perdu dans un marais grouillant de moustiques. Un grand escalier en marbre mène au sommet, mais l'accès est scellé hermétiquement par un très lourd bloc de roche.

## DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

### Niveau 0

- Une douzaine de **statues** d'elfes identiques décorent la pièce. L'une d'entre elles a été renversée et cassée, probablement par des fuyards pressés.
- Des **bas-reliefs** montrant des elfes venant au temple et repartant avec des nourrissons et bébés d'espèces disparues.
- Une énorme **plaque de cristal** lumineuse recouverte d'une couche de fluide gluant. Manipuler le cristal et toucher les symboles étranges qui apparaissent permet d'**afficher un plan** et **révéler une porte** menant vers le niveau inférieur. En insistant un peu, on peut aussi comprendre que le temple a été scellé suite à la fuite d'un certain « liquide de vie ».

### Niveau -1

- Murs, sols et plafonds suintent de fluide et sont éclairés d'une lumière clignotante par des cristaux encastrés dans le plafond.
- Dans la **galerie**, des squelettes sont encastrés dans d'énormes blocs de verre sur des socles : humains, elfes, gobelins, kobolds, quelques animaux éteints... Le fluide a tenté de s'y infiltrer en vain. Sur chaque socle, un emplacement hexagonal permet de charger dans un cristal les informations nécessaires à la **création d'un clone**.
- Une salle contenant un **lit d'examen** confortable pouvant accueillir un cristal hexagonal. Si un aventurier s'y allonge, une douce musique se fait entendre et les informations nécessaires à son clonage sont chargées dans le cristal.

# LE TEMPLE ELFIQUE

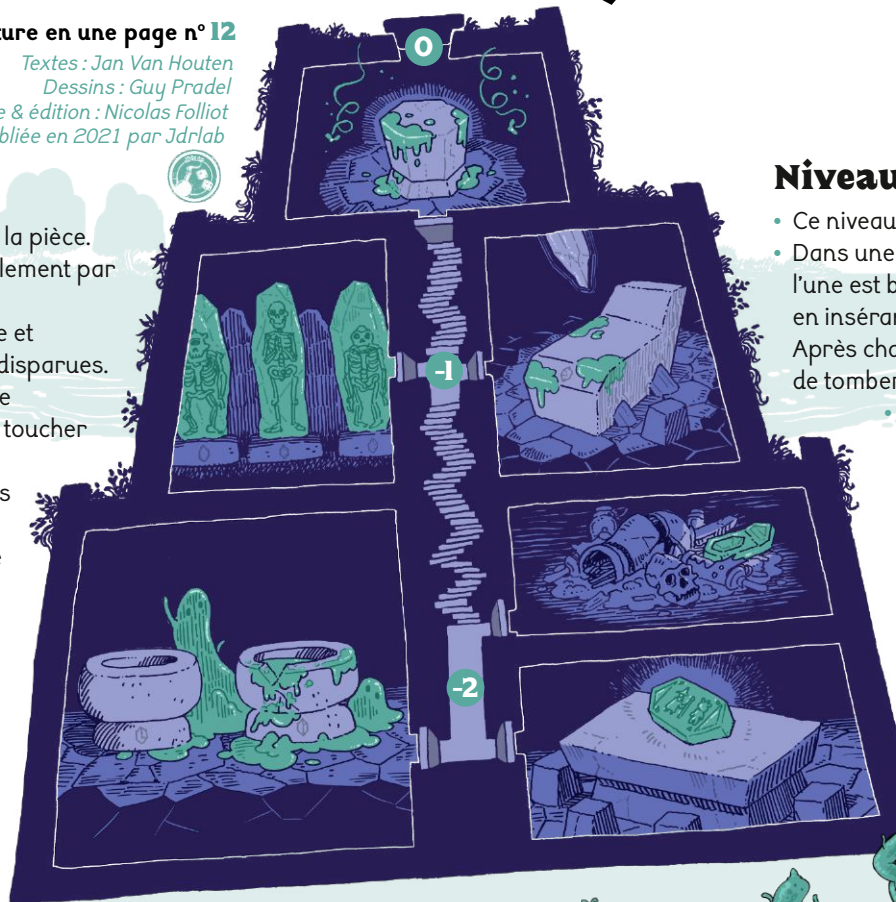
## Aventure en une page n° 12

Textes : Jan Van Houten

Dessins : Guy Pradel

Graphisme & édition : Nicolas Folliot

Publiée en 2021 par Jdrlab



### Le fluide luisant, avide de contact et de connaissances

Le fluide cherche avant tout à toucher les aventuriers. À chaque nouveau contact, il a besoin d'un court repos afin d'évoluer et de revenir sous une forme plus intelligente.

Un moustique est entré avec les aventuriers. Le fluide en crée des centaines de copies pour tenter d'entrer en contact avec d'autres créatures.

Il peut désormais former des yeux, bras, bouches, etc.

Il devient capable de produire des humanoïdes gluants et peu détaillés.

Il produit maintenant des copies assez fidèles des aventuriers (parfois en mélangeant un peu leurs caractéristiques), qui les étudient et les imitent.

Le fluide a absorbé assez d'informations pour devenir un être multiple et conscient. Son comportement dépendra de ce que les aventuriers lui ont appris.

## La technologie elfique

- Il y a fort longtemps les elfes maîtrisaient le **clonage**. Le « temple » a été condamné lorsque le liquide hautement magique utilisé pour créer les clones a été contaminé, donnant naissance à une chose pas tout à fait vivante, mais qui aimerait l'être.
- Les cristaux hexagonaux sont des **supports de stockage**, capables notamment de contenir les informations nécessaires pour cloner un individu. Un cristal « chargé » luit légèrement.
- Les **portes automatiques** s'ouvrent au contact de la peau et se referment sans un son.

### Niveau -2

- Ce niveau baigne entièrement dans plusieurs centimètres de fluide.
- Dans une vaste pièce, **deux « baignoires »** en marbre : l'une est brisée et déborde de fluide, l'autre est intacte et permet, en insérant un cristal chargé, d'obtenir un **bébé clone**. Après chaque utilisation, la machine a une chance sur deux de tomber en panne définitivement.
- Une **petite étude** jonchée de piles de moisissures malodorantes et d'objets et bocaux brisés. En fouillant bien, on peut y trouver un **petit artefact** permettant d'**identifier** quel individu est « copié » dans un cristal.
- La **salle de repos**. Une alcôve contenant des couverts. Une grande table où a été oublié un cristal de la taille d'un gros livre, qui s'allume quand on le touche. Il affiche alors un jeu lumineux et bruyant dans lequel on dirige par la pensée une magicienne affrontant des vagues d'humains, gobelins, kobolds, etc.

