

texte  
Denis Beck  
et Jean Balczesak  
illustration  
Rolland Barthélémy  
plan  
Cyrille Daujean

# LA CHASSE SANGLANTE



Pour AD&D

*En aide de jeu : de nouveaux monstres, page 31.*

**C**ité à l'incommensurable richesse, berceau de cultures étranges, Laelith\* ne peut qu'attirer des personnages à la morale douteuse. C'est pourquoi cette mini campagne de niveau modéré (6-7), conçue comme un concerto, s'adresse de préférence à des voleurs, coupe-bourses et autres tire-laines. Ces aventuriers ont tout intérêt à savoir se servir aussi bien de leurs armes que de leur intelligence, s'ils veulent échapper à un trépas rapide et peu glorieux. Leur aptitude à la course à pieds risque également d'être mise à rude épreuve... Attention, toutes les caractéristiques des monstres ne sont pas détaillées (se reporter aux listes de monstres d'AD&D1).

## OUVERTURE

(ex-abrupto)  
Par une belle nuit de printemps...

## Promenade nocturne

En ce début de printemps, la nuit laelithienne est d'une douceur inhabituelle. Les ruelles et les allées de la Chaussée du Lac, drapées dans le velours d'une obscurité parfumée, sont comme les couloirs d'un gigantesque palais timidement éclairés par la lueur des astres nocturnes. La fête de la Pluie de Fleurs – une grande cérémonie organisée par le Temple du Poisson d'Argent – vient juste de s'achever. Après plusieurs jours de festivités, qui ont vu les offices religieux alterner avec des orgies, le quartier a enfin retrouvé sa tranquillité coutumière.

De tavernes mal famées en estaminets louches, les aventuriers ont fini par arriver jusqu'à la rue de l'Arcade, une grande artère pittoresque du sud-est de Laelith. Alors qu'ils progressent dans l'obscurité à peine entamée par quelques braseros installés de loin en loin sur la chaussée, ils sentent soudain une étrange vibration irrégulière provenant de sous leurs pieds. (« Oh, oh ! Ça barde dans le Cloaque ! ») Dans la pénombre qui dissimule l'extrémité de la rue de l'Arcade, les personnages devinent un étrange remue-ménage. Une voix d'homme pousse un cri de stupeur, immédiatement suivi par un bruit de course qui décroît dans le lointain. C'est alors que, sortant de l'ombre d'une arche, apparaît un individu affolé qui semble chercher quelque chose avec fébrilité. Vêtu d'une robe de prêtre, l'inconnu arbore un pendentif argenté en forme de dauphin attestant qu'il appartient au Temple du Poisson d'Argent. Brusquement, la rue se met à trembler avec violence. Expulsé avec une puissance prodigieuse, un pavé s'élève dans les cieux avant de s'écraser sur le toit d'une maison voisine. C'est ensuite au tour d'un second pavé de jaillir, puis d'un troisième. Les aventuriers ont alors une vision dantesque : la rue s'ouvre littéralement devant eux !

## L'enfer se déchaîne

Un énorme trou exhalant une immonde puanteur occupe maintenant le centre de la rue. Du fond de la fosse monte un concert de ricanements, de jappements et de rugissements. Dans la pénombre, les aventuriers devinent une patte griffue qui se pose au bord de l'ouverture, bientôt suivie par une tête hideuse. La « chose » regarde à droite et à gauche, avant de se hisser lourdement sur le pavé. Derrière elle, plusieurs créatures cauchemardesques sortent à leur tour. Comme mues par un étrange instinct, elles se tournent immédiatement vers le clerc du Poisson d'Argent dont l'expression de surprise est presque comique...

*Note.* Les personnages auront sans doute à cœur de venir en aide au « malheureux » clerc. Ce qu'ils ignorent, c'est que l'attaque est un coup monté par le prêtre lui-même. Les habitants du Cloaque ne lui feront aucun mal. Lui-même simulera une défense désespérée en utilisant des sorts plus impressionnants qu'efficaces (par exemple : Lumière). Les monstres ne s'éloigneront jamais de plus de 10 mètres du trou et battront rapidement en retraite. N'hésitez pas à employer des monstres plus puissants que les personnages comme par exemple des volminex (voir page 31). Quand le combat commencera à devenir trop déséquilibré, faites-les retourner dans

le trou au fond duquel ils s'enfonceront en poussant des beuglements de dépit.

Le clerc est un homme maigre, au nez aquilin et au visage en lame de couteau. Après avoir contemplé les aventuriers d'un air dubitatif, il paraît se ressaisir et les remercie d'une voix affable : « Que mille grâces vous soient rendues, messires. J'aimerais vous remercier plus encore, malheureusement je suis pressé par le temps, venez donc me voir demain matin. J'habite au temple du Crâne. Demandez Lornig. » Sur ce, sans donner plus d'explications, il s'éloigne d'un pas rapide dans la rue de l'Arcade...

*Note.* Il est assez étrange qu'un prêtre portant les insignes du Poisson d'Argent habite au temple du Crâne, non ? Et si les aventuriers vous posent des questions précises à propos du combat qui vient d'avoir lieu, ils pourront réaliser qu'il s'est déroulé dans des conditions pour le moins... bizarres. Deux possibilités s'offrent alors à eux : soit rentrer à leur auberge et attendre le matin pour aller rendre visite à Lornig (reportez-vous à *Dans le saint des saints*), soit suivre le clerc. Dans ce cas...

## Filature

Arrivé au bout de la rue de l'Arcade, Lornig s'engouffre à grands pas dans un dédale de ruelles en direction du nord-est. Bientôt, il arrive devant la halle aux Pêcheurs, une grande bâtisse qui surplombe l'entrée du pont des Pêcheurs. A peine a-t-il atteint le seuil du pont, qu'une femme en robe noire sort de l'ombre et vient à sa rencontre. Tout en discutant, le prêtre et l'inconnue traversent le pont, hélés de temps à autres par des marchands de colifichets à moitié assoupis. Même en profitant de l'ombre, il est impossible (pour un voleur, par exemple) de s'approcher suffisamment d'eux pour saisir la teneur exacte de la conversation. Néanmoins, il ne fait aucun doute pour les observateurs qu'elle dégénère rapidement. La femme élève le ton et abreuve Lornig d'insultes : « Porc assoiffé d'or », « Voleur de bas étage », etc. Une fois arrivés de l'autre côté du pont, les interlocuteurs se séparent, non sans que la femme ait proféré une ultime menace : « L'Inhumain saura te faire rendre gorge, sale traître ! » Après avoir quitté la femme, Lornig se débarrasse de ses habits de prêtre ainsi que du pendentif, et se dirige d'un pas traînant vers le temple du Crâne, à l'intérieur duquel il entre en empruntant une petite porte. Les gardes le saluent comme s'ils le connaissaient bien. Si les aventuriers tentent de lui parler avant qu'il n'arrive au temple, il refusera de leur dire quoi que ce soit, mais son visage trahira une profonde anxiété.

La femme, quant à elle, s'en va d'un pas décidé vers l'échelle de l'Auberge qui

### Lornig, clerc niveau 5

F 10 | 10 S 14 C 13  
D 13 Ch 12  
PdV : 35, CA : 10,  
Dommages : 1-6 (bâton)  
Objet magique :  
un anneau de Résistance  
au feu.

\* Laelith est la ville décrite dans notre hors-série n° 2. Si vous ne la connaissez pas, reportez-vous à l'encadré qui la dépeint – succinctement – en page 30. Toutefois, toute ville médiéval-fantastique peut servir de cadre à cette aventure.



**Olphia,  
assassin niveau 3**

F 9 | 14 S 11 C 13  
D 13 Ch 11  
PdV : 18, CA : 7,  
Dommages : 2-5  
Objet magique :  
anneau de Protection +3,  
dague +1.

**Table de rencontre  
de la filature**

1-5  
Rien.

6  
Une meute (1d20)  
d'énormes rats d'égoût  
assaillent les aventuriers.

7  
Un groupe d'une dizaine  
de vieilles prostituées  
outrageusement  
maquillées encercle  
les personnages.  
Elles vantent leurs  
charmes et leurs talents  
en termes crus. En fait, ce  
sont aussi des voleuses  
et elles essayeront de  
dérober la bourse des  
promeneurs (Pickpocket  
30%). Si elles sont trop  
vertement rabrouées,  
elles appelleront leurs  
souteneurs à la rescousse  
(1d10 gaillards armés  
de gourdins).

8  
Une patrouille accoste  
les aventuriers  
et les interroge.  
Les gardes (2d6) sont  
manifestement des durs  
à cuire qui cherchent  
le moindre prétexte pour  
déclencher une bagarre.  
Grossiers et brutaux,  
ils sont armés d'épées  
courtes et de lances,  
et portent des cottes  
de mailles.

9  
Un personnage trébuche  
sur un paladin endormi  
en travers de la rue.  
Celui-ci, croyant  
à une attaque des forces  
maléfiques, se saisit

Pue. Méfiante à l'extrême, elle ne cesse de se retourner pour voir si elle n'est pas suivie (elle a 50% de chances de repérer un éventuel poursuivant). Si elle remarque quoi que ce soit d'anormal, elle accélérera son allure et s'engagera dans des ruelles transversales pour semer ceux qui la suivent (80% de chances d'y parvenir). Elle habite une petite pension de famille cossue du quartier. Si les personnages se renseignent auprès de l'hôtelier, ils apprendront que l'inconnue s'appelle Olphia. C'est une noble étrangère arrivée depuis quelques mois à Laelith avec son fils en bas âge.

Note. Pendant leur filature, les aventuriers risquent de faire des rencontres imprévues. Tous les quarts d'heure, lancez un dé (1d10) sur la table ci-contre.

**PREMIER MOUVEMENT***(Allegro)***Dans la gueule  
du Crâne...****Dans le saint  
des saints**

Le soleil est déjà levé depuis longtemps quand les aventuriers décident de se rendre au rendez-vous fixé par Lornig. Indifférente à la frénésie déployée dans les grandes artères de la Cité sainte, la place du Crâne est plongée dans une étrange léthargie. A cette heure avancée, elle est encore à moitié déserte, comme si la silhouette délabrée du temple freinait l'activité humaine. Ce grand bâtiment, ouvert à tous vents, est constitué d'ossements maintenus entre eux par une sorte de ciment noirâtre.

Les aventuriers pénètrent dans le temple, à la recherche de Lornig. Un clerc leur répond qu'il doit être en train de faire ses dévotions dans la salle du Crâne située aux niveaux inférieurs. Les couloirs intérieurs du temple sont encore plus hideux que sa façade. Les murs noirs comme l'obsidienne sont incrustés de crânes humains qui paraissent grimacer dans la faible lumière dispensée par des braseros de bronze. Avant de pénétrer dans le saint des saints, la salle du Crâne, les aventuriers doivent s'arrêter dans la salle des Fouilles. Là, une dizaine de gardes les arrêtent. Ces hommes portent tous le même accoutrement : une robe brune sur laquelle ils ont endossé une cuirasse aux ornements complexes. Une ceinture constituée de petits os, à laquelle pend une masse cloutée à l'aspect redoutable, entoure leur taille. Leur crâne est rasé et leurs orbites sont tatouées en noir, ce qui, contrastant avec leur teint blafard, leur donne l'apparence de cadavres animés par quelque sinistre magie.

Le plus grand d'entre eux les questionne d'une voix rauque : « Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? Etes-vous des adeptes du Crâne ? D'où venez-vous ? Jurez-vous de respecter les usages du lieu ? »

Des réponses simples et sans détours satisferont pleinement les soldats. Ils se contenteront alors de sceller avec un cachet de cire les fourreaux et les armes des aventuriers en leur interdisant d'en faire usage avant d'être ressortis.

La salle du Crâne est une pièce située profondément sous terre. Son sol dallé est couvert de mosaïques rituelles dont les rares motifs blancs sont dessinés avec des dents. Au centre de la salle, un énorme piédestal présente un gigantesque crâne cornu aux dents aiguisées. Une myriade de fidèles s'approchent tour à tour de la relique pour l'embrasser avec ferveur ou déposer des offrandes diverses : armes, bols de sang frais tirés de leurs bras, oreilles prélevées sur des ennemis vaincus, etc. De temps à autre, le martèlement sourd et menaçant d'un monstrueux tambour invisible retentit, faisant trembler le sol d'une pulsation barbare.

Du fait de l'obscurité relative de l'endroit, il faut quelque temps pour réaliser que Lornig ne s'y trouve pas. Pour savoir où est le clerc, il suffit de s'adresser à l'un des nombreux serviteurs qui passent silencieusement en rasant les murs. On apprend ainsi que Lornig vient de recevoir un colis et qu'il est allé se retirer dans la crypte de Worgl, le dieu de l'avidité, dont l'entrée donne sur la salle du Crâne. Pour accéder à la crypte de Worgl, il faut descendre un escalier étroit qui mène à une pièce ronde, d'une dizaine de mètres de diamètre, dans laquelle trône une idole obèse dont les mains tendues et la gueule lippue expriment une avidité extatique et troublante. Tandis qu'ils descendent les marches usées de l'escalier, les aventuriers entendent une voix provenant des profondeurs qui répète avec force une litanie incompréhensible. En arrivant dans la crypte, ils découvrent une scène étonnante...

Eclairé par une timide torche, Lornig se tient debout devant un petit coffre (40 cm x 30 cm x 30 cm) posé au pied de la statue. Vêtu de la robe sombre des prêtres du Crâne, il a les bras écartés en croix et tourne inlassablement sur lui-même. Son visage livide est couvert de sueur et il hurle sans cesse le même mot : « Harbé ! Harbé ! Harbé !... » D'un coup d'œil, les personnages constatent que le coffre aux pieds de Lornig est vide. Soudain, il arrête de tourner comme un dément et pousse un dernier cri : « L'Inhumain ! Il s'est vengé ! » Puis il tombe à terre. Mort.

C'est alors que surgit de l'escalier un groupe de fidèles. Un instant interloqués, ils contemplent les aventuriers et le cadavre, avant de crier : « Les étrangers ont tué le prêtre ! Vengeance ! » L'escalier par lequel sont arrivés les aventuriers est la seule voie d'accès à la crypte et il est bloqué par les adorateurs. Impossible de fuir.

**Pris au piège !**

La petite crypte se remplit rapidement de la crypte et poussés jusqu'à un couloir fortement incliné, dont l'entrée est dissimulée par une sculpture de la salle du Crâne. Ils sont entraînés par une meute hystérique, vers les profondeurs mystérieuses du temple...

Après un trajet interminable, les aventuriers débouchent dans une sorte de grotte naturelle aux dimensions relativement modestes, au centre de laquelle s'ouvre un orifice nauséabond d'un diamètre de 6 mètres environ. Ce trou est surmonté d'un treuil mobile en bois, à côté duquel sont empilés une dizaine de cylindres de 2 mètres de long, dont la forme évoque vaguement celle de sarcophages. Les fanatiques alignent autant de cylindres qu'il y a de prisonniers. Se frottant les mains avec une excitation fébrile, un prêtre du Crâne s'adresse aux personnages avec une voix vibrante de haine : « Ecoutez-moi bien, infidèles ! Nous allons vous faire descendre dans le puits. Vous verrez bien ce qui vous attend en bas ! Ha ! Ha ! Ha ! »

Les possessions et les vêtements des aventuriers sont vivement entassés dans un coin et c'est tout nus qu'ils vont, l'un après l'autre, prendre place dans les cylindres étroits, bosselés et malodorants. Ces derniers sont alors soulevés du sol et amenés, sans trop de précautions, au-dessus du puits... avant d'être lâchés dans le vide !

**Bienvenue  
chez  
Bousniarf !**

La chute semble interminable. Soudain les conteneurs subissent une violente secousse. D'après le tangage et les infiltrations qui commencent à remplir leurs inconfortables « cercueils », les aventuriers peuvent déduire qu'ils sont sous l'eau. Les cylindres finissent toutefois par s'immobiliser et, au bout de quelques minutes, sont halés lentement jusqu'à l'air libre.

Note. La chute n'est pas sans danger ! Lancez 1d10 sur la table page 18 pour chaque aventurier.

1) **Accueil.** Les aventuriers prennent pied dans une nouvelle grotte aux dimensions plus imposantes que celle qu'ils viennent de quitter. Son centre est occupé par un petit lac aux eaux fangeuses. Les cylindres ont été tirés sur le sable d'une petite plage. En levant les yeux, les personnages peuvent apercevoir, à 20 mètres au-des-

immédiatement de son épée et se prépare au combat. Attention : il est très habile et l'épée magique saura se frayer

un chemin sanglant au travers des plus résistantes armures. Plutôt que de se battre, il vaut mieux prendre le temps de s'expliquer tranquillement.

10 Quelqu'un, sans doute animé de mauvaises intentions, vide, depuis sa fenêtre, un seau d'aisance sur la tête d'un aventurier désigné au hasard.

### Bousniarf, guerrier niveau 5

F 13 | 13 S 9 C 14

D 10 Ch 10

PdV : 40, CA : 8, Dommages : 1-4

Objet magique : une fiole de Soins supérieurs.



sus de leurs têtes, le conduit qu'ils ont emprunté et qui s'ouvre au-dessus du lac. Ils sont désormais entourés par une dizaine de tanoks (voir page 31) bien armés. Un peu plus loin, sur la plage, un homme est occupé à faire méthodiquement l'inventaire d'un conteneur ouvert. Lorsque les aventuriers ont repris leurs esprits, il referme son écrioire avec un claquement sec et se tourne vers eux.

— « Je vous souhaite la bienvenue, mes seigneurs ! Vous êtes ici dans les geôles du temple de la Taupe (sourire). Mon nom est Bousniarf et les prérogatives que j'exerce sur ces lieux sont bien plus étendues que celles du Roi-Dieu sur Laelith. »

Bousniarf est un homme au physique quelconque, aux lèvres minces figées dans une moue dédaigneuse et au regard fausement indolent. Ses cheveux noirs et grasieux, qu'il porte longs, sont retenus par un bandeau d'or. Vêtu d'un justaucorps noir et de hautes cuissardes de cuir brillant, il est armé d'une dague ouvragée et une cravache pend négligemment à son poignet.

Encadrés par des gardes armés jusqu'aux dents, les aventuriers sont conduits vers un couloir creusé dans la paroi sud de la grotte. Deux gigantesques tanoks aux muscles saillants ferment la marche, portant sur leurs épaules velues le conteneur qui contient l'équipement des aventuriers. Bousniarf conduit la colonne.

**2) Salle des gardes.** Dans cette pièce vivent les dix tanoks chargés d'assurer la sécurité du domaine de Bousniarf. Elle ne contient que des paillasses et quelques objets sans grande valeur. C'est également ici que se trouvent la cuisine et le cellier.

Après quelques minutes, le groupe s'arrête devant une porte ornée d'une plaque de cuivre gravée d'une inscription : greffe-enregistrement.

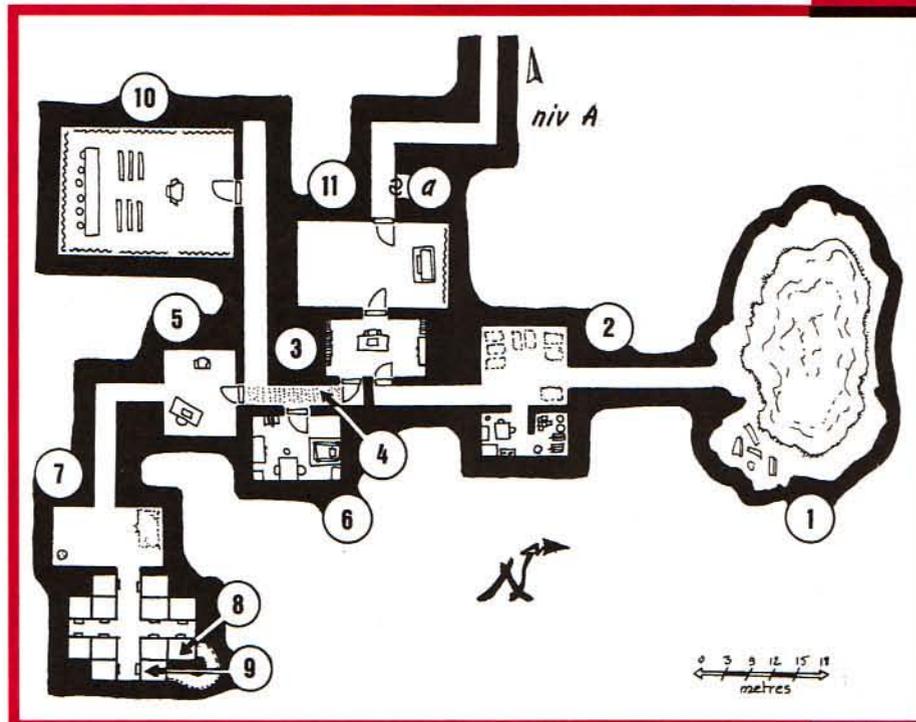
**3) Bureau d'enregistrement.** Une fois la porte franchie, les aventuriers découvrent un bureau de chêne flanqué de hauts candélabres de bronze verdi. Une banquette de bois longe le mur nord et un petit tabouret boiteux est posé face au bureau. Les murs sont couverts de gravures représentant des personnages au visage fier et serein. Sous le portrait de l'un d'eux, un elfe aux cheveux blancs dont les lèvres sont plissées dans un sourire sarcastique, est écrit : « Ermold de Gliwendall, recherché pour de multiples crimes et moqueries commis à l'encontre de la Taupe. Attention, l'individu est dangereux et rusé. Vivant, 15000 pièces de platine. »

Bousniarf s'installe derrière le bureau et invite les aventuriers, l'un après l'autre, à prendre place sur le tabouret bancale et les interroge poliment. Il s'enquiert de leur identité et leur demande une liste complète de leurs possessions au moment de leur arrestation. Il compare ensuite ces listes avec l'inventaire du conteneur et sanctionne toute erreur d'un coup de cravache cinglant (1-4 points de dommages). Bousniarf aime la précision !

L'audition terminée, il repose sa plume et, joignant le bout de ses doigts, il déclare brutalement : « Je vais maintenant vous faire mener à votre nouvelle résidence. Rassurez-vous, notre justice n'est pas aussi lente que celle d'en haut et vous serez jugés rapidement. Vous n'attendrez pas non plus très longtemps votre châtement... Pour l'heure, je dois vous prévenir que la

**4) Le couloir des Dents.** Des dizaines de milliers de dents et de crocs sont fichés dans les murs et le plafond. La plupart sont artistiquement sculptés.

**5) La salle de garde.** Quatre tanoks y jouent aux osselets avec des vertèbres de hobbit. Ils entravent étroitement les aventuriers et prennent la relève des gardes de Bousniarf.



corporation des sculpteurs sur dents, aujourd'hui installée sur la Terrasse du Châtement, a jadis exercé ses activités dans cette partie du temple. Elle a d'ailleurs gardé quelques-uns de ses droits sur ces lieux. De l'autre côté de cette porte (il désigne l'est de sa cravache), se trouve le couloir des Dents. Chaque condamné qui le parcourt doit faire le don d'une dent. Une coutume farfelue, je vous le concède, mais le respect des usages est sacré, n'est-ce pas ? Voici mon marché : vous payez 250 pièces d'or chacun et je m'occupe de trouver une dent. Si vous êtes insolvable, je tâcherai d'extraire moi-même l'une de vos molaires avec toute la délicatesse que vous imaginez. Alors ? Que choisissez-vous ? »

S'ils n'ont pas assez d'argent liquide, les aventuriers ont la possibilité de revendre quelques pièces de leur équipement (à un prix dérisoire). S'ils ne veulent pas payer, des gardes tanoks les immobilisent tandis que Bousniarf, muni d'une tenaille rouillée, s'approche d'eux avec un sourire rassurant. Après les longues minutes nécessaires à cette torture (« Allons, cessez de gigoter, c'est presque fini ! Mais ouvrez la bouche, voyons, ou je serais obligé de découper vos lèvres. Oh, la belle carie ! Voulez-vous que je vous en débarrasse ? »), les aventuriers victimes des talents de Bousniarf perdront 1-6 points de vie. Ensuite, tout le monde est conduit en prison.

**6) La chambre de Bousniarf.** Richement décorée, elle regorge littéralement de butin (objets précieux et œuvres d'art). Un coffre piégé renferme les possessions auxquelles Bousniarf tient le plus (quelques objets magiques, au choix du MJ).

**7) Chez Agheu, l'ogre.** Agheu est le sous-géolier en chef. Légèrement arriéré, il a tendance à penser à voix haute et son élocution est des plus laborieuses. Son occupation préférée consiste à dresser une troupe d'une vingtaine de rats à exécuter des petits défilés militaires, au son d'un pipeau dont il joue en virtuose. En fait, ce pipeau est magique et permet de contrôler une vingtaine de rats dans un rayon de 30 mètres environ.

**8) La cellule.** Les aventuriers sont détachés et poussés violemment dans un cachot humide et grouillant de vermine. Au pied d'un mur, pour peu qu'ils écartent la paille pourrie qui recouvre le sol, les aventuriers pourront remarquer que l'une des dalles est amovible. Après bien des efforts, ils réussiront à dégager une ouverture circulaire, d'un diamètre d'un mètre environ. Il s'agit d'un passage souterrain allant vers le nord. Par qui a-t-il été creusé ? Mystère ! Mais vu les circonstances, voilà une possibilité d'évasion qu'il serait stupide de négliger.

**9) Le passage souterrain.** C'est un conduit boueux, assez ancien et mal étayé, qu'on ne peut parcourir qu'en rampant. Il s'étire sur une quinzaine de mètres avant de

### Table d'événement du puits

1-4  
Rien.

5  
L'aventurier est malmené pendant la chute. Perte de 1-6 points de vie.

6  
Le choc est rude. Perte de 1-10 points de vie accompagnée de contusions. Foulure d'un membre (lancez 1d4 : 1 - bras droit, 2 - bras gauche, 3 - jambe droite, 4 - jambe gauche).

7  
Le cylindre a une voie d'eau importante ! Le liquide s'infiltre rapidement et le malheureux occupant perd 1-6 points de vie pendant 3 rounds avant d'être secouru.

8  
Le conteneur s'ouvre pendant la chute. Son occupant est éjecté et entre brutalement dans l'eau. Jet sous 3 fois la Constitution pour éviter de perdre connaissance. Sinon, se reporter au paragraphe précédent.

s'arrêter brusquement. Constatation rassurante : une belle dalle n'attend que la poussée d'un aventurier musclé pour donner accès à la liberté ! Il faudra beaucoup d'énergie musculaire pour déplacer la pierre, mais lorsque ce sera chose faite, les aventuriers auront le plaisir de déboucher dans... une nouvelle cellule, semblable en tous points à celle qu'ils viennent de quitter ! Après que les aventuriers aient pu remarquer que cette nouvelle cellule valait largement la précédente (avec un squelette en plus, qui tient à la main une cuillère en argent oxydé pouvant se révéler utile par la suite), un vacarme impossible à localiser leur parvient. S'ils ont eu la prudence de laisser un guetteur dans leur ancienne cellule, celui-ci entend un bruit d'altercation provenant de la pièce où se tient habituellement l'ogre garde-chiourme. Celui-ci s'est arrêté de jouer du pipeau et sa voix grondante couvre par instants le glapissement plus aigu des tanoks.

— « Tanoks pas avoir papier !  
— Mais puisqu'on t'dit, face de rat, qu'les juges veulent les voir !

— Agheu pas papier, pas donner clé. »  
La conversation se poursuit ainsi pendant cinq bonnes minutes (le temps pour les aventuriers de retourner dans leur première cellule) et se termine par une série de craquements sinistres. Le pipeau reprend. Quelques minutes s'écoulent encore, puis la voix de Bousniarf retentit :

subtiliser une arme de petite taille sur l'un des tanoks, mais il lui faudra déployer des trésors d'imagination pour la cacher (n'oubliez pas que les aventuriers sont nus !). Bousniarf et ses gardes attendent en 5. Ils enchaîneront à nouveau les personnages avant de les conduire en 10.

## Le tribunal des Crimes odieux

**10** Le tribunal est une pièce tendue de drap noir et éclairée par des torches où siègent trois individus vêtus de robes assorties à la couleur des lieux. Des gardes tanoks munis d'arbalètes sont postés aux endroits adéquats. Bousniarf prend la place du greffier, tandis qu'un grand clerc roux paraît tenir le rôle d'avocat de la défense. La cour se lève et le juge principal, un vieillard au regard halluciné et aux mains perpétuellement en mouvement, déclame d'une voix lugubre et légèrement zézayant : « Che zuis le chuchebrokureur Kapo. Fous afez le troit te barler, mais rien te ze gue fous tirez ne bourra être redenu en fotre faveur. A brésent, grévier, feuillez, Che fous brie, nous tonner lecdure te l'acde d'agguzazion. »

C'est sur un ton mielleux que Bousniarf énonce les chefs d'accusation : meurtre ignoble et injustifié, crime avec préméditation certaine, insultes et outrages à la force légitime, refus intolérable d'obtem-

per ce qu'ils ont dit. Pris dans les rouages de cette machination implacable, questionnés avec habileté (et mauvaise foi) par le procureur-juge, les accusés entendent ce dernier déclamer un réquisitoire sévère. La plaidoirie de l'avocat roux sera d'une brièveté lapidaire : « Nul châtement ne sera assez dur pour punir les crimes ignobles et impardonnables de mes clients ! »

Finalement, la sentence est rendue : « Les agguzés zont éfitement téglarés gouables et zont gontamnés à mourir zous la dordure tans tes télais invérieurs à quinze chours, mais zubérieurs à une zemaine. Maître Pousniarf est nommé excéguéur tes haudes œufres. La beine zera excécutaple à bartir te zedde nuit. Kartes, raggombagnez les invâmes gontamnés chusqu'à leur zellule ! »

## S'évader...

Après le procès, les aventuriers sont conduits jusqu'à leur cachot par Bousniarf et ses tanoks. En passant, ils peuvent remarquer que les gardes de la salle 5 ont repris leur poste, mais qu'ils sont encore très affaiblis. A moins qu'ils ne soient foncièrement masochistes, les personnages ont tout intérêt à mettre sur pied un plan d'évasion.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux pour sortir de leur cellule (ex : mettre le feu à la paille et essayer de surprendre les gardes quand ils viendront, ou utiliser la cuillère en argent trouvée en salle 9 pour crocheter la serrure). La réussite ou l'échec de la solution retenue dépendra des circonstances et de votre jugement suprême. Une fois dans le couloir, les personnages doivent neutraliser Agheu (avec un peu d'astuce, cela ne devrait pas poser trop de problème). Deux armes peuvent être trouvées dans l'antre de l'ogre : un énorme gourdin clouté et un coutelas. Si, avant de se diriger vers la salle 5, les aventuriers visitent les autres cellules, libre à vous d'imaginer les quelques condamnés qui sont en train d'y dépérir.

Pour pénétrer dans la salle 5, les aventuriers peuvent opérer en douceur par la ruse ou, au contraire, faire irruption en tâchant d'éliminer leurs adversaires le plus rapidement possible. Les tanoks sont très affaiblis suite à leur « démêlé administratif » avec Agheu. Pour peu qu'ils agissent avec promptitude, les « évadés » devraient se débarrasser facilement d'eux. Ils pourront ainsi récupérer deux épées courtes, deux cimenterres, trois dagues et quatre armures de cuir sur les cadavres de leurs geôliers. Arrivés devant la porte de la salle 3, les aventuriers entendent des voix. Celle de Bousniarf est immédiatement reconnaissable : « Cette magnifique cotte de mailles ornée de runes guerrières ayant appartenu à un humain promis au supplice. Mise à prix : 10 pièces d'or !

— 11 !  
— 15 !  
— 20 ! »



« Où sont les prisonniers ? Et que font ces quatre-là, par terre ?

— Eux, pas papier, répond la voix d'Agheu.  
— Le voilà ton papier, imbécile ! Maintenant file en vitesse chercher les prisonniers ! »

Agheu va donc chercher, de son pas lourd et traînant, les aventuriers qu'il conduit jusqu'à la salle 4. En passant, les prisonniers peuvent remarquer les corps de quatre tanoks gémissant, étendus sur le sol de la salle 5... Un voleur habile peut éventuellement profiter de l'occasion pour

pérer, rébellion, vol, espionnage, profanation, anti-esthétisme, hérésie, hooliganisme aggravé et blasphème à la face des dieux.

*Note.* Vous avez toute latitude pour diriger le procès comme vous l'entendez. Vous pouvez, par exemple, laisser les aventuriers tenter de se défendre. Tout deviendra très cocasse quand ils découvriront la foule de faux témoins qui patiente dans un couloir adjacent. A chaque déclaration des prévenus, l'un d'eux sera appelé à déposer sous serment pour in-

En écoutant attentivement les voix, les aventuriers peuvent estimer qu'une demi-douzaine de personnes participent à la vente aux enchères. Le bureau de Bousniarf est vide : les voix proviennent de derrière la porte ouest. S'ils regardent par le trou de la serrure, les personnages peuvent voir une pièce voûtée dont le centre est occupé par un vaste autel de pierre sur lequel est entassé leur équipement.

**11) Salle des ventes.** Debout sur l'autel, Bousniarf mène les enchères. Le dos d'un garde orque est visible à droite de la porte, juste à la limite du champ de vision. S'ils le désirent, les aventuriers peuvent pénétrer dans la pièce. Il y règne un tel brouhaha, qu'il est possible de s'y glisser sans se faire remarquer. Une fois la porte entrebâillée, on constate qu'il y a un garde de chaque côté de la porte. Les « acheteurs », cinq marchands, sont en train de se disputer âprement pour la possession d'un bijou. Dans le coin nord-est, près de la porte, se tiennent cinq individus aux allures de spadassins : les gardes du corps des marchands.

Une fois les tanoks éliminés, les aventuriers peuvent faire irruption dans la pièce. Ils peuvent également choisir de longer les murs en profitant des zones d'ombre, mais c'est une entreprise périlleuse, même pour un voleur expérimenté. En cas d'intervention brutale, les marchands et Bousniarf, complètement affolés, s'enfuient par la porte ouest, tandis que les gardes, un instant surpris, couvriront leur retraite. Comme ils se méfient les uns des autres, chacun cherchera surtout à sauver sa peau. Ils s'enfuient à la suite des marchands en empruntant le passage secret (a) qu'ils refermeront derrière eux, quitte à laisser l'un des leurs aux mains des assaillants. Si Bousniarf est neutralisé avant d'avoir pu alerter les tanoks de la salle 2, les aventuriers disposeront d'une bonne marge de manœuvre. Dans le cas contraire, ou si le combat contre les gardes du corps reste indécis durant plus de trois rounds, il leur faudra fuir avant l'arrivée des renforts.

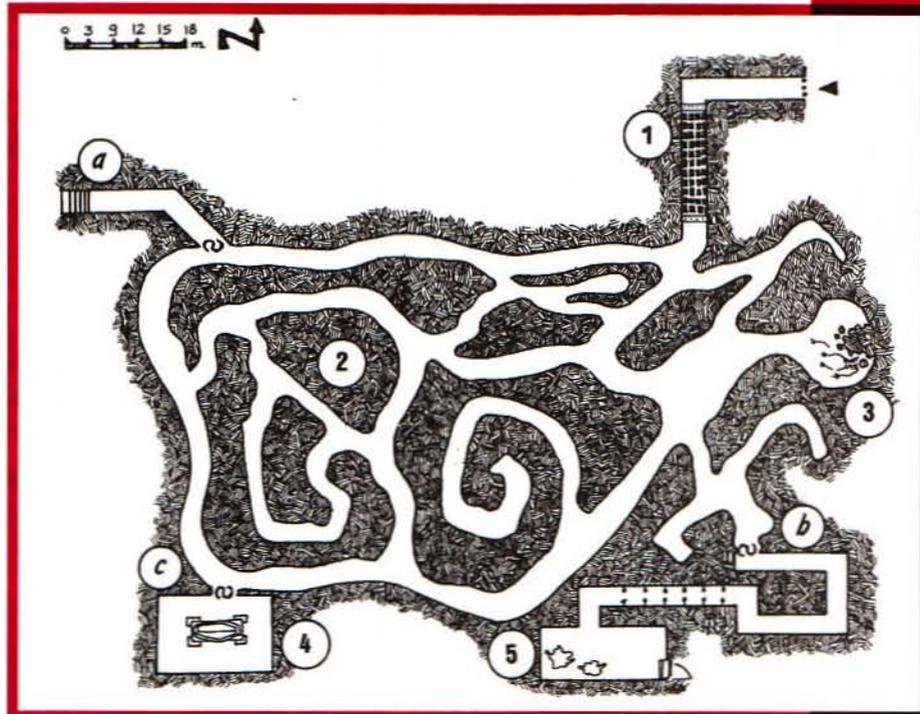
*Note.* Lors de cette « opération de commando », le MJ devra tenir soigneusement un décompte du temps écoulé. Il devra également prendre garde à ce que les aventuriers ne s'équipent pas en un temps record. Enfiler une armure prend de longues minutes !

## L'ancre de Kheotog (niveau A)

Alors qu'ils fuient le long du couloir, les aventuriers tombent devant une grille de fer aux barreaux entrecroisés sur laquelle des amulettes de protection sont suspendues. S'ils sont poursuivis, ils disposent de très peu de temps pour crocheter la serrure. La grille pivote avec un grincement effrayant, découvrant un couloir coudé. Une fois qu'ils se sont enfoncés

dans ce passage, les personnages constateront que les tanoks ne les ont pas suivis. Ils se sont arrêtés, indécis, devant la grille. Persuadés que l'endroit où viennent d'entrer les évadés est hanté, ils ne veulent pas s'engager à leur suite. Ils les empêcheront juste de faire demi-tour.

tenta de détruire l'esprit qui hante les lieux. Malheureusement, il fut pris sous un éboulement et connut une fin misérable. Kheotog a fait dégager les gravats par ses serviteurs, qui n'ont pu toucher au corps car le clerc portait un médaillon de protection très puissant. Le squelette porte



**1)** Ce couloir est plongé dans l'obscurité. En guise de sol, il y a une grille de bronze aux barreaux entrecroisés, espacés de 30 cm environ. Celle-ci donne directement sur le Cloaque et les horreurs qui y vivent. Une odeur fétide en émane et il faut être extrêmement vigilant quand on la franchit. Ce passage est long d'une quinzaine de mètres environ et un grippeur (cf. page 31) va essayer de saisir les jambes des passants et de les faire passer au travers des barreaux. Il y a cinq tentacules sous la grille, disposés tous les 3 mètres.

**2)** En poursuivant leur chemin, les aventuriers pénètrent dans le domaine de Kheotog, le fantôme très puissant qui hante ces lieux. En explorant ce dédale, un voleur peut détecter trois passages secrets. Les deux premiers (a et b) ne peuvent pas être ouverts tant que l'esprit de Kheotog n'a pas été anéanti. Le troisième (c) mène à une pièce secrète à l'intérieur de laquelle se trouve le corps de Kheotog. Le fantôme ne remarque pas immédiatement la présence des aventuriers. Ce n'est qu'une fois qu'ils se sont promenés dans les couloirs à la recherche d'une issue, qu'il se manifeste. Comme il cherche à s'amuser un peu avant de tuer ses proies, il va essayer de les séparer. Dans ce but, il émettra les bruits les plus divers (chuchotements, porte de pierre qui s'ouvre...). Il s'attaquera ensuite aux personnes isolées en jaillissant du mur afin de les effrayer.

**3)** A cet endroit du domaine de Kheotog se trouve le squelette d'un clerc bon qui

en bandoulière un sac contenant une petite bourse, deux fioles de Soins supérieurs (et un objet magique, au choix), ainsi qu'un tube d'ivoire protégeant une lettre :

« J'ignore si je serai lu un jour, mais je me dois de coucher par écrit mon téméraire dessein. Je suis résolu à détruire l'esprit d'un clerc maudit nommé Kheotog dont le fantôme hante les profondeurs du temple du Crâne. Bien que cet esprit puisse être blessé, sa destruction finale n'est possible que si l'on retrouve le sarcophage qui contient les restes de Kheotog. Les anciens disent que le fantôme est lié à cette dépouille, et qu'en versant du sel sur celle-ci le spectre rejoindra la matière dans la vraie mort. Au cas où j'échouerais, vous qui lisez ceci, je vous conjure de mener à bien ce que je n'ai pu accomplir, par la grâce de sainte Pernelle la Bienveillante.

Kerdull, clerc de Mythra de l'Oiseau de Feu »  
Bien évidemment, la bourse contient du sel... Lorsque les aventuriers découvrent le squelette, Kheotog prend peur et fait aussitôt intervenir trois des cinq mort-vivants qui veillent sur son corps (car il ne peut pénétrer lui-même dans la pièce de Kerdull), les autres resteront auprès du sarcophage de la salle 4 pour le défendre.  
**4)** Cette salle est défendue par cinq mort-vivants (deux seulement si les aventuriers ont découvert le squelette en 3). Elle contient un imposant sarcophage de bronze orné de bas-reliefs macabres. Il faut

**9**  
Suite au choc, l'occupant devient amnésique pendant 1d6 heures (« Hein ? Qui suis-je ? Où suis-je ? Qui êtes-vous ?... »).

**10**  
Incapable de supporter plus longtemps d'être enfermé vivant, l'aventurier devient fou furieux pour 1d3 tours et sautera à la gorge de la première personne qu'il verra en sortant du conteneur. Les gardes de Bousniarf essayeront de le maîtriser sans lui faire de mal.

**Kapo, clerc niveau 8**

F 10 | 12 S 10 C 9  
D 7 Ch 9  
PdV : 60, CA : 10,  
Dommages : -

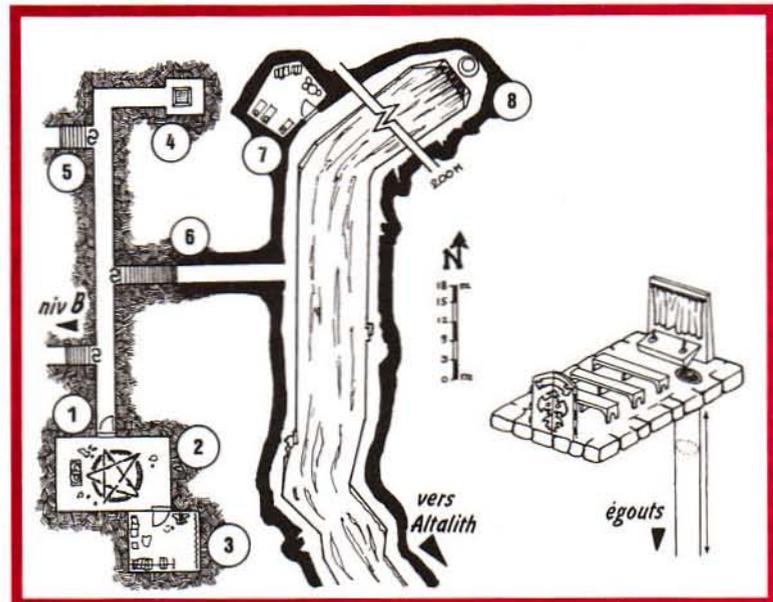
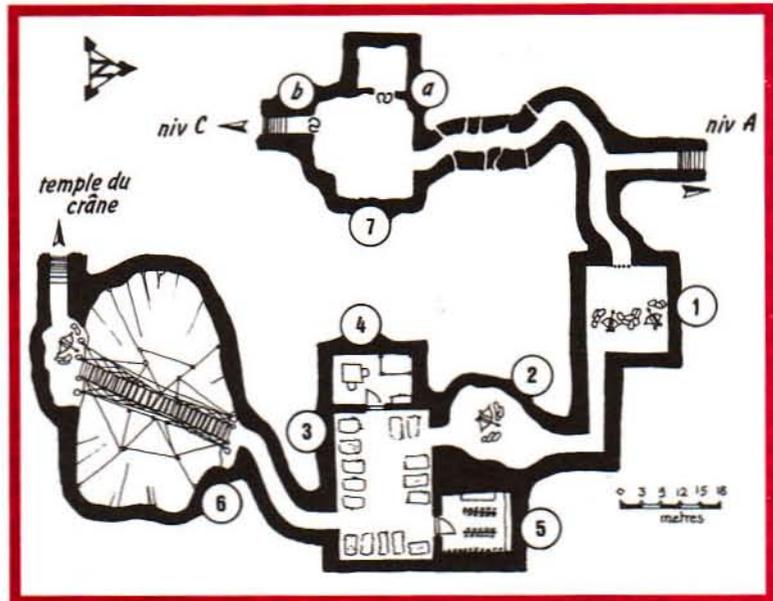
40 points de Force pour soulever son couvercle et découvrir les restes du prêtre Kheotog. La face parcheminée a conservé dans la mort une expression tellement épouvantable qu'il faut réussir à vaincre sa peur (jet de dé) pour ne pas défaillir. Si le sel est versé sur le cadavre, le sinistre visage semble s'animer et les lèvres se mettent à bouger imperceptiblement. Une voix rauque et profonde se fait alors entendre : « Je suis Kheotog. J'aspire à l'éternelle survivance et vous venez de me détruire. Pour cela, je vous maudis. Si vous ne quittez pas mon domaine, vos corps grouilleront de vers qui vous dévoreront de l'intérieur. Telle sera votre fin si vous ne parvenez pas à trouver la réponse à cette énigme :

- Si j'étais une couleur, je brillerais dans l'arc-en-ciel.
- Si j'étais humain, je serais un guerrier fougueux ou un magicien puissant.
- Craint et désiré, je suis celui que l'on vénère.
- Ma vue rassure et mon contact fait fuir.
- Je puis tomber des cieux ou jaillir de la terre.
- Qui suis-je ?

La réponse est « le feu ». Dès qu'un aventurier a prononcé ce mot, le corps s'embrase brutalement. L'accès aux autres passages secrets est alors débloqué et les personnages peuvent quitter l'ancre de Kheotog. En revanche, s'ils ne répondent pas à l'énigme, ils subiront les tourments promis par le fantôme et seront transformés en mort-vivants.

Le passage (a) donne sur un escalier qui monte en direction du niveau B. Le passage (b) s'ouvre sur un autre escalier qui descend vers le temple de la Taupe. Si les aventuriers sont assez fous pour choisir cette direction, ils arriveront dans un couloir d'une vingtaine de mètres illuminé par des torches (impossibles à éteindre) disposées l'une en face de l'autre tous les 3 mètres. Si l'on passe entre les deux premières torches, une boule de feu (1d6 points de dégâts) partira de celle de droite pour aller vers celle de gauche. Entre les deux torches suivantes, la boule de feu causera 2d6 points de dégâts, ensuite 3d6 points, etc. Si les aventuriers persistent dans cette direction, ils déboucheront dans la salle (5).

5) Le sol de cette pièce est recouvert d'une boue verdâtre, gluante et malodorante. Face à l'entrée, on peut voir une porte à laquelle on accède par une volée de marches... à condition d'échapper aux trois boues vertes qui résident ici. La porte de sortie est fermée à clé, barrée de l'intérieur et bardée de protections rituelles (glyphes) bien visibles. Des grattements et des sifflements proviennent de l'autre côté. Si les aventuriers commettent la sottise d'ouvrir cette porte, ils auront l'immense privilège d'entrer de plain pied dans l'une des parties les plus dangereuses du Cloaque, une sorte « d'asile d'alié-



nés» où les créatures du sous-sol laelithien enferment les plus dangereux de leurs congénères. Ont-ils une chance de survivre à ça?...

## Aux avant-postes de la civilisation (niveau B)

Débouchant de l'escalier après avoir emprunté l'issue secrète, les aventuriers arrivent dans un long couloir. Des bruits de voix, presque inaudibles, proviennent du sud. Les parois du couloir sont percées de fissures trop étroites pour que des hommes puissent s'y engager. Par contre, il n'est pas rare d'en voir sortir des serpents monstrueux ou des masses gluantes peu amicales...

1) Après un coude du couloir, les aventuriers aperçoivent une salle dont l'accès est défendu par une grille barbelée derrière laquelle se tiennent six tanoks, visi-

blement mal à l'aise. Ils disposent pourtant d'un arsenal impressionnant, comprenant notamment deux balistes sur affût autour desquelles sont disposés des sacs de sable.

2) Le couloir s'élargit après un nouveau coude. Deux tanoks sont en position derrière une baliste et tireront sans sommation sur tout ce qui débouchera du couloir sans hurler au préalable le mot de passe du jour qui est : Khzürhgqw.

3) Un dortoir. Huit tanoks se reposent ici en attendant de prendre leur tour de garde. Une vingtaine de paillasses jonchent le sol. En fouillant on peut trouver 40 pièces d'or, 120 pièces d'argent et 333 pièces de cuivre.

4) La chambre de l'officier. Ce dernier – un chaman – ne badine pas avec la discipline et il lui arrive souvent de visiter les avant-postes. En plus d'un lit à baldaquin, on trouve une table, deux chaises et un coffre contenant toutes sortes de vêtements, une épée longue, une dague en or (60 PO) et une liasse de lettres d'amour serrée par une faveur rose.

### Table de rencontre des égoûts

Effectuer un jet (1d10) à chaque tour.

1-4  
Bruits d'eau et mouvements dans l'ombre.

5  
Une patrouille de six gardes du temple du Crâne.

6  
Un groupe d'araignées géantes.

7  
Un ermite s'est installé dans une fissure du mur pour méditer. Croyant que les aventuriers viennent le consulter pour ses talents de voyance, il se lance dans un interminable sermon sur les vertus de la crasse et les dangers de l'hygiène. Comme il parle d'une voix de stentor, son discours porte loin et risque d'attirer du monde...

5) L'armurerie. Elle contient un stock de carreaux de baliste et diverses armes.

6) Un pont de lianes enjambe une crevasse très profonde et large de 20 mètres (mort certaine pour celui qui tombe). De l'autre côté, six tanoks montent la garde avec une baliste. L'officier commandant les gardes a toute autorité pour trancher les câbles du pont en cas d'agression. Il peut en outre appeler en renfort une multitude de tanoks et de prêtres humains, en soufflant dans une énorme conque. L'escalier mène à une crypte du temple du Crâne. Les aventuriers devraient rapidement comprendre qu'il est très difficile d'emprunter ce chemin. Même en lançant une attaque surprise, ils auront du mal à se frayer un passage le long du couloir menant au pont, et traverser celui-ci sous le feu de la baliste serait une folie ! Une telle entreprise sera de toute façon vouée à l'échec, car il est bien improbable qu'ils puissent tenir devant l'afflux croissant des renforts. S'ils battent en retraite, ils ne seront pas poursuivis au-delà de la grille.

7) Cette salle ornée de dessins obscènes est hantée par trois ombres qui attaquent sans hésiter. Ses murs dissimulent deux passages secrets. (a) mène à une petite salle sans issue et se referme automatiquement au bout de 30 secondes. Elle ne s'ouvre malheureusement que dans un seul sens... (b) conduit à un nouvel escalier qui monte jusqu'au niveau C.

## Les égouts de Laelith (niveau C)

Les aventuriers débouchent dans un nouveau couloir, d'aspect moins sinistre que le précédent.

1) Cette porte, par laquelle passe souvent la prêtresse Ylina, est protégée par un glyphe de Peur.

2) La salle du sacrifice. Les murs sont peints de scènes grotesques, exprimant de manière primitive et suggestive les concepts d'abondance et de fertilité. Sur un autel de pierre de petites dimensions est exposée une tête de bouc naturalisée. Devant l'autel, un pentacle gravé sur le sol est entouré d'inscriptions cabalistiques et maculé de sang séché.

3) La sacristie. Elle est remplie de robes et d'étoles aux broderies complexes, accrochées à des portemanteaux de bois sculpté. Quand les aventuriers y pénètrent, ils surprennent une jeune femme à la beauté ensorcelante, vêtue de la robe noire cousue de fils d'or des prêtresses. Elle reste adossée au mur, le regard vitreux. Seuls les petits gémissements qu'elle pousse par instants indiquent qu'elle est en vie. Une écuelle vide, posée à ses pieds, contient des cendres encore tièdes dont l'odeur est douce et entêtante. De fait, les aventuriers qui la respireront devront résister au poison, sous peine d'être envoûtés par le parfum obsédant du Lotus noir\*...

Ylina, la jeune femme en question, est une prêtresse du Crâne friande d'hallucinogènes. Elle vient régulièrement s'isoler ici afin de s'adonner à son vice. C'est une personnalité respectée du Temple et les aventuriers peuvent éventuellement la prendre en otage. Deux tours après qu'ils l'aient rencontrée, Ylina sortira de sa transe et prendra rapidement conscience de sa situation. Profondément perverse, elle sera alors capable de tous les mensonges et de toutes les séductions pour s'échapper.

4) Au bout de ce couloir en cul-de-sac, une lourde plaque d'airain est scellée dans le sol. Elle est protégée par un glyphe provoquant l'apparition d'une colonne de flammes (dégâts : 4d6). Une courte incantation y est gravée : « Je t'invoque, seigneur Hurle-Tempête. » Il faut 40 points de Force pour soulever la plaque qui recouvre un puits apparemment sans fond (un accès direct au Cloaque où les prêtres précipitent parfois leurs victimes). Un Hurle-Tempête (cf. page 31) réside à l'intérieur. Dès que la plaque est soulevée, il surgit des profondeurs en tourbillonnant, tel un typhon miniature. Les aventuriers ne connaissant pas la formule permettant de le lier, il se déchaînera contre eux pendant cinq rounds, avant de replonger dans le puits en refermant la plaque derrière lui.

5) C'est le passage secret qu'a emprunté Ylina pour venir à ce niveau. Si les aventuriers prennent cet escalier, ils arriveront jusqu'à l'une des cryptes du temple du Crâne. Comme leur évasion a été signalée, ils constateront vite que tout l'édifice grouille de gardes en armes et qu'ils ont assez peu de chances de s'en sortir en empruntant ce chemin.

6) Cet escalier mène aux vieux égouts de la ville, construits jadis par le gnome Gaelnor. Les collecteurs sont tous plus ou moins inclinés dans la direction du lac d'Altalith (est). Les aventuriers arrivent dans un vaste conduit (6 mètres de haut pour 15 de large) bordé d'une étroite chaussée pavée permettant d'éviter de mettre les pieds dans la tourbe nauséabonde qui y coule. Ce collecteur ne s'étend pas très loin (il faut un quart d'heure pour le parcourir) vers le nord et se termine par un cul-de-sac surmonté par l'orifice d'un puits. Ce puits (1 mètre de diamètre) mène au niveau supérieur.

7) Cette pièce est l'antre d'une bande de tanoks renégats qui y entreposent leur butin. Un piège (un filet géant) est tendu au-dessus de la porte. Dix des créatures se reposent actuellement dans la salle.

## Vers la liberté (niveau D)

8) Alors qu'ils avancent avec précaution, les aventuriers perçoivent une lueur et

\* En référence à Robert Howard, bien entendu !

des voix provenant de la voûte. Le puits dont il a déjà été question est obturé par une grille épaisse. Il donne dans une petite crypte où se tiennent quatre clercs (deux hommes et deux femmes) occupés à prier devant une statue représentant une jeune femme dont la taille est ceinte d'une large bande d'étoffe : sainte Marina du Bedon, patronne de la sveltesse.

Bien sûr, les aventuriers peuvent se contenter de soulever la grille, de monter le long du puits (10 mètres de profondeur) avant de surgir dans la crypte pour massacrer les religieux (qui ne sont même pas armés), mais ce serait dommage... puisque ceux-ci appartiennent à une secte pacifique. Si on leur en laisse le temps, ils les guideront volontiers jusqu'aux caves d'une maison abandonnée du quartier des Pêcheurs, par un passage secret connu d'eux seuls. Si les aventuriers massacrent ces gens-là, ils auront peu de chance de trouver une sortie et il leur faudra certainement rebrousser chemin pour accéder au temple du Crâne...

Une fois dehors, les aventuriers vont devoir réfléchir à ce qu'ils vont faire, surtout s'ils ont emmené quelqu'un avec eux (ex : Ylina ou les clients malheureux de l'agence Toutvoir). De toute façon, ils ne sont pas au bout de leurs peines...

## SECOND MOUVEMENT

(Andante)

### Le panier de crabes

## La situation

Elle n'est pas fameuse, c'est le moins que l'on puisse dire, car les autorités du Crâne, le grand prêtre Valdenath en tête, ne sont pas prêtes à passer l'éponge ! Les aventuriers sont toujours accusés d'avoir assassiné un prêtre du temple. De plus, il y a fort à parier qu'ils auront causé du « désordre » lors de leur évasion. Résultat : tous les hommes de main, les prêtres et les fidèles du Crâne ont reçu pour consigne de retrouver, morts ou vifs, les auteurs de troubles.

Cinq assassins ont tendu une embuscade au lieu de résidence habituel des personnages.

De plus, chaque fois qu'ils se promèneront dans les rues de Laelith, ils auront 20% de chances à chaque heure d'être repérés (et attaqués) par des hommes en armes. Ceux-ci emploieront des tactiques diverses pour arriver à leurs fins.

Note. N'hésitez pas à improviser quelques attaques, suivies de courses-poursuites, pour maintenir la tension chez les personnages. Ce n'est que s'ils sont persuadés que leur vie est en danger permanent, qu'ils auront une raison de chercher à faire toute la lumière sur le malentendu dont ils sont les victimes.

8

Les aventuriers découvrent les rescapés d'un voyage organisé par l'agence Toutvoir & Cie (9, échelle des Pierres. Demandez le catalogue !), une respectable société qui propose aux clients fortunés de découvrir « en toute sécurité » les profondeurs de Laelith.

Les derniers survivants – trois hommes, deux femmes et un enfant – d'un alléchant « safari dans le Cloaque » sont terrés dans un coin, les autres membres de l'expédition ayant été dévorés par des créatures hideuses. Sales et affamés, ils accueillent les nouveaux venus avec des exclamations de joie.

9

Une horde de rats géants surgit d'un tas d'immondices.

10

Un serpent monstrueux attaque les aventuriers.

Ylina,

clerc niveau 5

F 9 | 13 S 14 C 11

D 15 Ch 17

PdV : 40, CA : 7,

Dommages : -



## Quelques pistes

Si les aventuriers étaient parvenus à suivre Olphia jusqu'à la pension de famille où elle résidait avec son bébé, ils découvriront vite que la jeune femme a déménagé sans laisser d'adresse. Un nouveau meurtre alimente depuis quelques heures les conversations des tavernes : un pilote de shedras de la Compagnie aérienne royale de Laelith a été retrouvé mort, tué d'un coup de poignard. Il semblerait qu'il ait accompli un vol « privé » et nocturne, au retour duquel il a été abattu. Qu'était-il allé faire ?...

Les derniers mots de Lornig avant de mourir accusaient un certain « Inhumain ». Si les aventuriers veulent savoir de qui il s'agit, ils devront s'adresser, soit à un voleur, soit à un représentant des forces de l'ordre...

L'Inhumain est un malfaiteur de génie, connu pour avoir accompli des prouesses quasi surnaturelles. On prétend ainsi qu'il est parvenu à voler l'étendard de guerre du Grand Duc d'Agramor (une province du Haut-Lac), dans la chambre même de celui-ci. Sa spécialité paraît toutefois être l'assassinat « impossible ». Il semblerait qu'il excelle dans l'art du meurtre en chambre close. Des rumeurs prétendent que l'Inhumain serait arrivé à Laelith au cours des derniers mois. Les enquêteurs n'ont toutefois que peu d'espoir de le retrouver, personne n'ayant jamais vécu assez longtemps pour le décrire...

Avant de succomber, Lornig a également prononcé un autre nom : Harbé. Si les aventuriers interrogent un habitant quelconque de la Chaussée du Lac à ce propos, ils apprendront qu'Harbé est un prêteur sur gages renommé qui possède une petite boutique dans l'échelle Ravine. Il est décrit comme un petit vieillard rusé, assoiffé d'or et que la moralité n'étouffe pas. Les autorités le soupçonnent, entre autres, d'être un receleur en contact avec toutes les guildes de voleurs de Laelith. Quoi qu'il en soit, jusqu'à présent il a toujours été trop malin pour se faire prendre.

*Note.* Les aventuriers vont avoir plusieurs fois l'impression d'être suivis dans leurs déplacements par un nain, un hobbit ou un enfant. Mais, chaque fois qu'ils tenteront de parler à leur « suiveur », celui-ci disparaîtra avec une adresse diabolique (il s'agira de l'Inhumain).

## Le mystère de l'échelle Ravine

La seule piste qu'aient les aventuriers passe par Harbé. Il leur faut donc se rendre jusqu'à sa boutique, au numéro 5 de l'échelle Ravine, une échoppe minuscule et d'apparence misérable. Quand ils arrivent, les personnages trouvent porte close. Pour en savoir plus, ils sont obligés

d'entrer par effraction dans la boutique du prêteur sur gages. Heureusement, l'échelle Ravine n'est pas une artère trop fréquentée... A l'intérieur, ils découvrent :

– **Le magasin.** Cette petite pièce ne contient qu'un comptoir de bois sur lequel reposent une balance, des poids et une loupe de joaillier. Une cloche fixée à la porte produit un tintamarre infernal quand quelqu'un entre.

– **L'arrière-boutique.** C'est dans cette pièce qu'Harbé entasse les marchandises les moins précieuses qui lui sont remises en gage. On trouve des sacs de haricots, une vieille commode bancale, un filet de pêcheur... et même une chèvre empaillée ! Un garde-manger fixé au mur contient une cruche, un peu de pain et un morceau de fromage. Sur une petite table, il y a un épais livre de comptes dans lequel sont notés les noms des débiteurs d'Harbé, ainsi que les sommes qu'ils doivent rembourser. Il est facile, en le compulsant de se rendre compte que le prêteur sur gages est un usurier de la pire espèce.

Une échelle de bois mène jusqu'à une trappe (fermée) donnant sur l'unique pièce du premier étage. Le mur du fond est occupé par une énorme porte de fer solidement verrouillée (les chances de réussir à crocheter sa serrure sont la moitié de la normale).

– **Le coffre.** Une fois la porte de métal ouverte, on découvre un impressionnant bric-à-brac d'objets remis en gages : un grand chandelier en bronze, un petit cadran solaire en or, une viole de gambe ayant appartenu au célèbre compositeur Théophilo Trazom, des tableaux érotiques réalisés par un peintre naïf, etc. Si les personnages veulent dérober quelques-uns de ces objets, ils ne pourront en emporter avec eux (à cause de l'encombrement) que pour 200 + 1d100 PO chacun.

– **Les appartements d'Harbé.** La trappe étant fermée de l'intérieur, il faut la défoncer pour l'ouvrir. La pièce obscure du premier étage est beaucoup plus cossue que le rez-de-chaussée. Les murs sont couverts de tentures et le sol disparaît sous une épaisse couche de tapis. S'y trouvent un grand lit à baldaquin, une cheminée de pierre, une bibliothèque chargée de livres de comptes, un coffre à vêtements, deux fauteuils et un imposant bureau en chêne sculpté. Assis derrière ce bureau, Harbé, immobile, semble accueillir les aventuriers. Une mince dague ouvragée en argent est plantée dans sa poitrine...

*Note.* Le corps d'Harbé est encore chaud et un mince filet de sang goutte sur le sol... pourtant, pas trace de l'assassin ! En fait, l'Inhumain vient juste de commettre son forfait. Dérangé par l'arrivée des aventuriers, il n'a pas eu le temps de fouiller le bureau et il s'est enfui en empruntant le conduit de la cheminée. Comme la trappe était fermée de l'intérieur et qu'il n'y a aucune autre issue apparente à cette pièce, l'assassinat semble inexplicable...

L'attitude dans laquelle Harbé a été surpris par la mort a quelque chose de surprenant. Il est assis bien droit dans son fauteuil et sa main repose sur son bureau comme s'il montrait quelque chose. En fouillant sous son fauteuil on peut retrouver ce qu'il désignait : un parchemin portant un étrange dessin et le nom de trois personnes.

Le dessin n'a rien d'une œuvre d'art, c'est juste un croquis détaillé représentant sous tous ses angles un coffret de 30 cm x 30 cm incroyablement ouvragé. Ses parois sont littéralement couvertes de motifs entrelacés et des indications précisent l'emplacement occupé par d'innombrables pierres précieuses. Les noms inscrits d'une écriture nerveuse à côté du croquis sont : Elzig, Lornig et De Roseval.

Lornig est mort, mais qui sont donc les deux autres ?...

*Note.* Si les aventuriers montrent le croquis à un orfèvre ou à un fidèle du Temple du Poisson d'Argent, celui-ci reconnaîtra immédiatement la chasse de saint Bérégon, un reliquaire très précieux du Temple en question.

## Rencontre imprévue

Quelle que soit la discrétion mise en œuvre pour sortir de chez Harbé, les aventuriers sont apostrophés par une magnifique jeune fille blonde d'à peine seize printemps qui porte un très jeune bébé dans les bras : « Il est mort ? Je m'en doutais un peu (une larme coule le long de sa joue)... Harbé était le père de mon bébé, il aimait trop l'argent, c'est sans doute ce qui l'a tué. Mon nom est Cyndia, vous savez qui a fait ça ? »

Si les aventuriers se montrent gentils, elle leur dira qu'elle est prête à les aider, s'ils en éprouvent le besoin. On peut la trouver tous les soirs à la Maison des Mille Fleurs (une maison de joie très cotée).

*Note.* Depuis l'âge de douze ans, Cyndia est la maîtresse de Harbé. Craignant d'être « doublé » par ses complices, ce dernier lui a confié un parchemin à remettre, s'il lui arrivait malheur, à Seguirix le maître de la Confrérie de la Main sanglante, une des grandes guildes d'assassins de Laelith. Dans cette lettre, il explique toute l'affaire, ce qui provoquera inmanquablement l'intervention des truands de la cité. Inutile de préciser que Cyndia ne parlera jamais aux aventuriers de l'existence de cette lettre. Elle se contentera d'aller la porter à son destinataire...

## La vengeance des truands

Elzig est très connu dans le quartier. Il s'agit d'un ancien artisan joaillier qui a été chassé de sa guilde et de la Terrasse de la Main qui Travaille après une sombre histoire d'escroquerie. Il était célèbre pour

Cyndia,  
niveau 0

F 8 | 11 S 10 C 11  
D 12 Ch 16  
PdV : 4, CA : 10,  
Dommages : -

son talent et son adresse. « Etait », car ce matin même on a retrouvé son corps percé d'une dague d'argent sur l'un des gradins du Théâtre de la ville...

Il n'est pas difficile de trouver l'adresse de De Roseval. Ce petit noble-citadin de l'échelle du Beurre, connu pour ses frasques sentimentales et ses problèmes financiers, habite un hôtel particulier un peu délabré.

Quand les aventuriers arrivent chez De Roseval, trois hommes portant l'uniforme des fouineurs (enquêteurs mandatés par le temple de l'Oiseau de Feu) sortent justement de la maison. En tendant l'oreille, il est possible de saisir quelques bribes de conversation :

« Je ne crois pas à la thèse de l'accident. — Moi non plus, mais De Roseval est trop rusé pour se trahir.

— De toute façon, il n'y a pas eu mort d'homme, alors autant classer l'affaire.

— Mmmm... sans doute, mais j'aimerais bien pouvoir arrêter cette crapule... »

De Roseval est une espèce de vieux beau, toujours en robe de chambre, qui n'inspire pas particulièrement la sympathie. S'il accepte de recevoir les visiteurs, c'est uniquement par curiosité. En entrant chez lui, les personnages découvrent une maison poussiéreuse aux grandes pièces mal meublées. Le maître des lieux conduit les aventuriers jusqu'à son bureau situé au premier étage. Là, il s'affale dans un fauteuil moisi, indiquant à ses hôtes des chaises boiteuses et trouées. Dans le capharnaüm ambiant (vieux livres empilés, sous-vêtements féminins accrochés à un chandelier, etc.), la seule chose de remarquable est une fenêtre donnant sur la rue et qui est fracassée. Quoi que disent ses visiteurs, De Roseval fera semblant de ne pas comprendre de quoi on parle et jouera les victimes innocentes d'un « odieux complot ». Soudain, des cris se font entendre à l'extérieur et au rez-de-chaussée. En regardant par une fenêtre, on voit une tren-

taine d'hommes masqués en train de soumettre la villa à une attaque en règle.

Quelques assaillants ont déjà défoncé la porte et les bruits d'un combat furieux montent de l'étage inférieur. De Roseval, un instant interloqué, s'écrie : « Au grenier, vite ! », en désignant de la main une trappe au plafond. Un escabeau posé à proximité permet de y accéder, mais alors que De Roseval s'apprête à l'installer, la porte du bureau s'ouvre brutalement sur une dizaine de bandits encagoulés portant l'épée au clair. Le maître de maison se dirige immédiatement vers eux en disant : « Messieurs, je peux tout expliquer, ce n'est pas... » mais il s'écroule, transpercé par la lame d'un des attaquants. Comme les assaillants sont de plus en plus nombreux, les aventuriers vont être contraints de se réfugier au grenier, ce qui ne sera pas facile, car les bandits se montrent particulièrement agressifs. Une fois dans les combles, les personnages peuvent aisément bloquer la trappe pour protéger leurs arrières et très vite, leurs agresseurs sembleront abandonner le combat. Après quelques instants de silence, ils remarquent d'épaisses volutes de fumée qui montent par les interstices du plancher : la maison est en train de brûler !

*Note.* Les assaillants font partie de la Confrérie de la Main sanglante. Suite à la lettre posthume d'Harbé, Seguirix a décidé de faire un exemple. Il a donné l'ordre d'éliminer De Roseval...

## Autant en emporte le vent

Il n'est pas question pour les aventuriers de redescendre au premier étage, le bureau est déjà la proie des flammes. Le grenier ne contient que quelques vieilleries (un rouet, un cerceau, etc.) et ne possède aucune fenêtre ou lucarne. Il faut donc enlever quelques tuiles pour se glis-

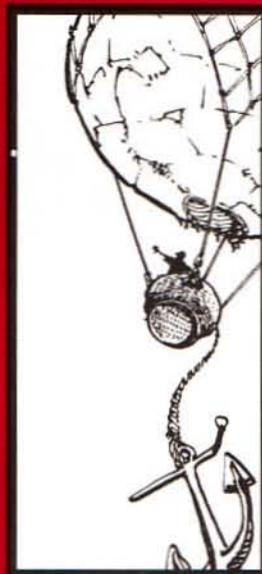
ser sur le toit, car l'air devient irrespirable.

Même une fois arrivés sur le toit, les aventuriers ne sont pas encore tirés d'affaire. La maison brûle comme un fétu de paille et sauter de la hauteur de trois étages ne serait pas raisonnable.

Soudain, la foule attirée par l'incendie pousse un cri de surprise admirative en regardant le ciel vers le sud : un énorme aérostat rouge vient d'apparaître au-dessus des maisons. Dans sa nacelle, un vieil homme hirsute crie comme un dément : « Arrêtez-moi ! Arrêtez-moi ! » Tandis que le ballon passe lentement au-dessus d'eux, les personnages remarquent qu'une grosse corde munie d'une ancre frôle la faîte du toit. Maintenant, si les aventuriers ne se rendent pas immédiatement compte que voilà une chance de sauver leur peau, c'est vraiment à désespérer !

Bref, considérons qu'ils ont eu la présence d'esprit de s'accrocher au filin qui pend du ballon. Que se passe-t-il alors ? Newton aurait sans doute pu expliquer ça de façon très scientifique, en tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'avec ce surcroît de lest, l'aérostat a toutes les chances de descendre très rapidement jusqu'au sol. Mais voilà : le pilote du ballon (vous savez le vieillard...) se rend vite compte du phénomène... et largue d'un seul coup tous les sacs de sable accrochés à la nacelle, ce qui permet de reprendre de l'altitude. La descente reprend néanmoins après quelques instants et chaque aventurier doit alors réussir un jet de Dextérité pour esquiver les cheminées et les girouettes des maisons, tandis que le ballon, poussé par le vent, se dirige vers le nord en direction de la faille de l'Inlam. Arrivé là, il descend brusquement (l'air se refroidit à cause du torrent) et finira par s'écraser contre la paroi nord de la faille.

Agrippés, qui à la corde, qui à la falaise ou à un morceau de nacelle, les personnages vont devoir escalader la paroi pour arriver jusqu'au niveau de Laelith. Attention, une chute peut s'avérer fatale !



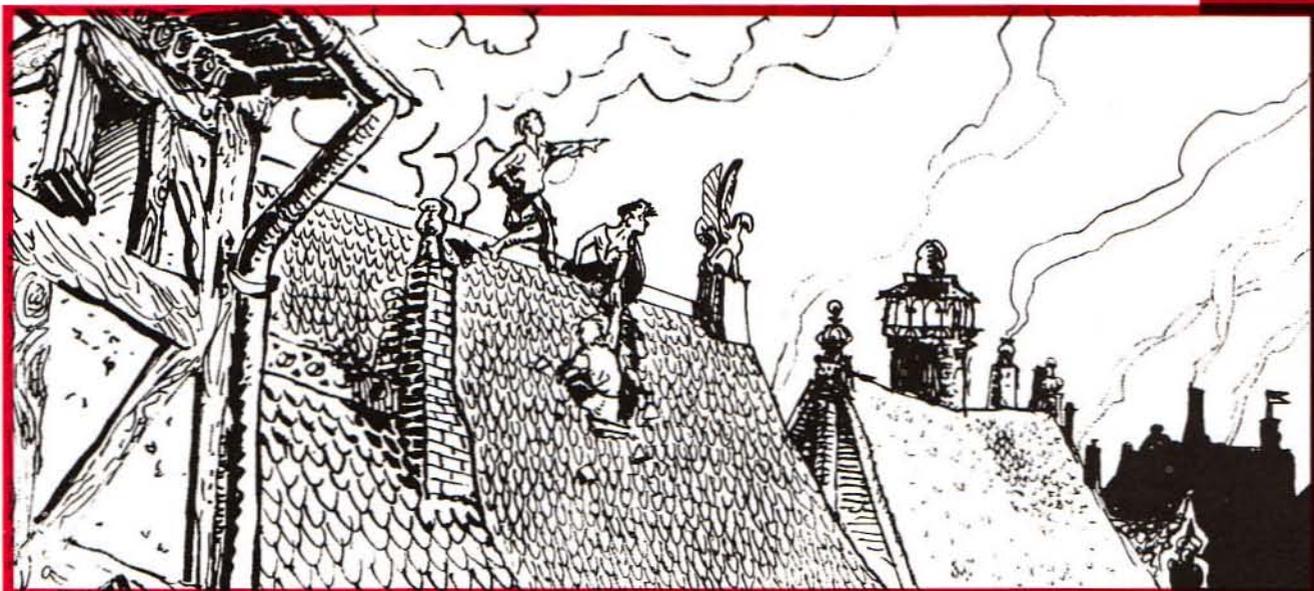
### De Roseval, niveau 0

F 11 | 13 S 8 C 11

D 12 Ch 8

PdV : 4, CA : 10,

Domages : 1-4 (dague)



TROISIEME  
MOUVEMENT

— (*Adagio ma non troppo*) —  
A pied, en bateau et en  
scaphandre autonome...

Rencontre  
avec un génie  
méconnu

Debout au bord de la faille de l'Inlam, les aventuriers admirent la splendide fureur des eaux, tourbillonnant loin au fond. Autour d'eux, des badauds se sont rassemblés et les harcèlent de questions pour savoir d'où ils viennent, qu'est-ce que c'est que cet étrange ballon volant, etc. A propos de ballon, son pilote est assis au bord du gouffre et contemple avec stupeur les restes de son aéronef dont l'enveloppe est déchirée, alors que la nacelle est réduite à un paquet informe d'osier. Si les personnages discutent un peu avec lui, ils vont faire la connaissance d'un des plus grands esprits scientifiques de Laelith... Orguen, c'est son nom, est un vieil inventeur un peu excentrique. Il est complètement chauve et son menton s'orne d'une longue barbe grise. Pour l'heure, il est catastrophé par ce qui est advenu de sa création. Il n'a qu'une seule idée en tête : ramener les restes de son engin jusque chez lui afin de pouvoir le réparer. Comme c'est une tâche trop épuisante pour un homme seul, il propose aux aventuriers de l'aider, en échange d'une belle récompense (il ment, il n'a pas un sou !).

Orguen habite une espèce d'entrepôt délabré, non loin de l'échelle des Mille Marches, au cœur du Nuage. Sa « demeure » est encombrée d'objets étranges et surprenants (canoë à hélice actionné par un système complexe de ressorts, machine à imprimer, etc.). Quand les aventuriers arrivent dans l'entrepôt, le vieux savant ne peut pas résister au plaisir de leur faire admirer sa dernière invention : deux armures étranges qui permettent d'évoluer sous l'eau. Espérons qu'ils ne se brouilleront pas avec le vieillard à propos de la récompense, ses inventions pourraient bien leur être utiles par la suite...

## Point mort

Mêlés à une sombre affaire dont ils ne savent pas grand-chose, les aventuriers ont les forces du Crâne lancées à leurs trousses, alors que toutes les personnes susceptibles de les éclairer – voire de les innocenter – sont mortes. Apparemment, il ne leur reste plus grand espoir d'élucider la machination dans laquelle ils sont tombés, et pourtant...

Pourtant, deux détails devraient avoir retenu leur attention. Primo, la présence des fouineurs chez Roseval laisse entendre que celui-ci a eu très récemment maille à partir avec les forces de police. Secundo, la fenêtre du bureau du noble paraissait avoir été brisée...

S'ils vont interroger les voisins de De Roseval, les personnages apprendront qu'au cours de la matinée où Lornig est mort, De Roseval s'est violemment disputé avec Omnia, son bras droit, un sinistre individu à la réputation plus que douteuse. Il semblerait que les deux hommes en soient rapidement venus aux mains et que, intentionnellement ou par maladresse, le noble ait précipité Omnia au travers de la fenêtre de son bureau. L'homme de confiance a fait une mauvaise chute et s'est réceptionné sur la tête. Il n'est toutefois pas mort et des passants compatissants l'ont transporté jusqu'au Lazaret.

Le dernier  
témoin

Destiné à accueillir les indigents et les étrangers porteurs de maladie, le Lazaret de Laelith est gardé en permanence et il faut répondre aux questions pressantes d'un capitaine en armure avant d'être autorisé à pénétrer dans son enceinte. Omnia est installé dans une petite chambre triste de l'hospice pour convalescents. Le choc qu'il a reçu sur la tête semble lui avoir fait perdre tout sens de la réalité. L'homme de confiance de Roseval est un grand gaillard aux larges épaules et à la tête ceinte d'un épais bandage. Prisonnier de sa chambre, il passe ses jours à murmurer des phrases sans suite : « J'ai volé un voleur ! », « Le Poisson s'est vengé », « Les shedras, quelles sales bêtes ! », « Laisser tomber le trésor sous plus de 30 pieds d'eau, l'imbécile, il devait payer »,



« Izathys gardera son secret à jamais », « Ça aurait pu être pire ! Avant d'être de l'eau, c'était du feu ! »...

Au premier abord, les aventuriers risquent de croire que « l'Izathys » dont parle Omnia est une personne qui détiendrait la clé du mystère. Mais dès qu'ils commenceront à se renseigner sur cet(te) inconnu(e), ils apprendront qu'Izathys est le nom d'une petite île volcanique d'Altalith. En écoutant les divagations du fou, les personnages devraient alors comprendre que l'objet qui est au centre de l'affaire les concernant a été caché dans l'ancien cratère de cette petite île...

QUATRIEME  
MOUVEMENT

— (*Andante*) —

Les mystères  
de l'île perdue

## Cap sur Izathys

Pour en savoir plus, les aventuriers doivent se rendre jusqu'à Izathys. Mais une telle expédition se prépare, ce qui peut leur poser des problèmes puisqu'ils sont épiés en permanence (par l'Inhumain, les adeptes du Crâne et de la Taupe et par la Main sanglante). Quoi qu'il en soit, une fois équipés, il leur faut trouver un moyen pour récupérer un objet caché sous plus d'une dizaine de mètres d'eau. Plusieurs possibilités s'offrent à eux :

— Aller voir un magicien et essayer de lui acheter une potion permettant de respirer sous l'eau, mais ce type de potion est rare à Laelith donc coûteux.

— Demander de l'aide aux Utruz. Ces créatures amphibies possèdent certaines herbes permettant d'évoluer en milieu aquatique comme sur la terre ferme (efficacité deux heures). Mais les Utruz sont difficiles à comprendre et ils peuvent très bien refuser de collaborer avec les aventuriers.

— Ils peuvent se souvenir de la dernière invention d'Orguen. Le vieil inventeur n'a-t-il pas mis au point (selon ses dires) des « armures qui permettent de vivre sous l'eau » ? En fait, il a inventé voici quelques années un système unique de scaphandres autonomes permettant de vivre sous l'eau. Il n'a jamais eu le temps (ni le courage) d'essayer son invention, mais il est sûr qu'elle marche. Il possède deux prototypes prêts à l'emploi.

Enfin, les aventuriers doivent trouver une embarcation qui puisse les conduire jusqu'à l'île. Ils peuvent louer un bateau (50 PO par jour).

Pour une fois le lac d'Altalith se montre clémente. Le voyage jusqu'à l'île se déroule donc sans anicroches et au bout de 2d3 heures de navigation, les aventuriers voient Izathys et son large cratère se pro-

Orguen,  
niveau 0

F 8 | 15 S 10 C 9

D 12 Ch 10

PdV : 3, CA : 10,

Dommages : -

L'aquorguen,  
ses origines,  
ses défauts...

Pas de doute : Orguen est un véritable génie ! Imaginez que dans notre monde, il a fallu attendre 1771 pour que le savant Freminet conçoive un équipement ressemblant beaucoup à l'aquorguen... Il faut reconnaître cependant que cet appareillage n'est pas exempt de défauts de conception. Ainsi, son autonomie est limitée à une demi-heure, du fait qu'il n'est prévu aucune évacuation pour le gaz carbonique. Pour simuler ce problème, au bout de vingt-cinq minutes de plongée, signalez aux scaphandriers qu'ils commencent à se sentir un peu faibles et faites-leur perdre 1 point de vie toutes les minutes. Au bout de trente minutes, ils perdront 1d6 points de vie par minute, jusqu'à ce qu'ils remontent à la surface... ou qu'ils trouvent la mort sous l'eau.

Omnias,  
guerrier niveau 2

F 14 | 10 S 9 C 13

D 12 Ch 11

PdV : 15, CA : 10,

Dommages : 1-4 (dague)

filer à l'horizon. Elle est entourée d'une ceinture de récifs et il n'y a qu'une seule plage permettant un accostage. Si les aventuriers sont accompagnés par Orguen, celui-ci réalise soudain qu'il est déjà venu une fois, il y a très longtemps. Il lui semble se souvenir que l'île est habitée par des sauvages assez frustes...

Par un caprice du climat, la végétation qui recouvre Izathys a toutes les caractéristiques de la jungle équatoriale. On y trouve diverses sortes de végétaux, du palmier au buisson d'épineux, en passant par le bosquet de bambous. Elle est peuplée par une faune souvent inoffensive, qui comprend néanmoins quelques prédateurs redoutables. Tant que les aventuriers sont dans la jungle, lancez 1d10 toutes les demi-heures sur la table ci-contre.

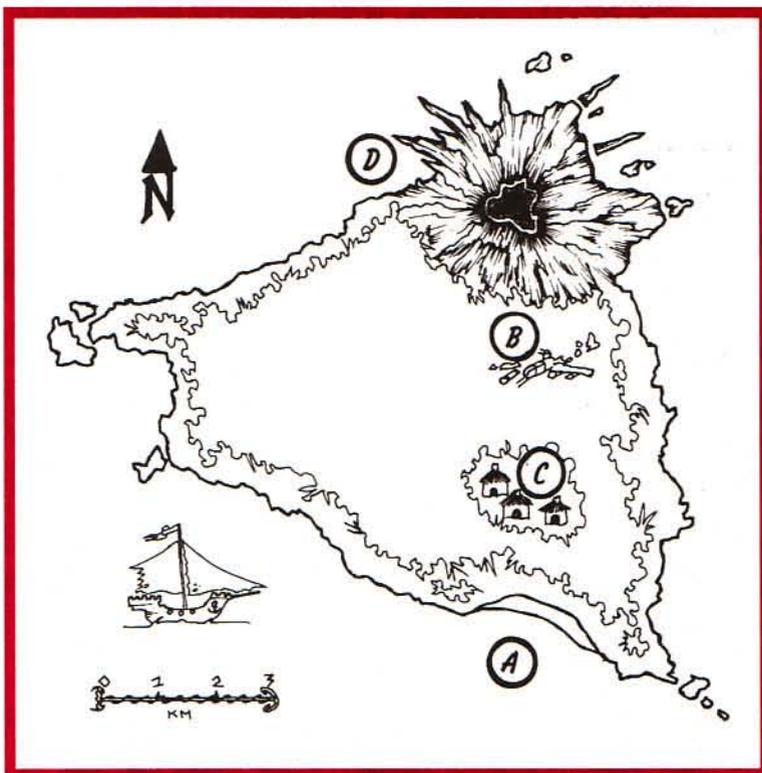
## Suivez le guide

Il y a plusieurs lieux remarquables sur Izathys.

**A) Le lieu d'accostage.** Une faille dans la barrière de récif permet d'accoster sur une plage de sable gris bordée par une jungle dense et bruisante.

**B) L'étrange tombeau de métal accroché à un arbre.** Prise dans les ramures d'un baobab, gît la carcasse rouillée d'un vieux bombardier expérimental de l'U.S. Air Force. En 1927, temps de notre Terre, ce monoplane trimoteur fut pris dans un orage au large des Bermudes au cours d'un vol d'essai, etc. Si les aventuriers veulent le visiter, il doivent escalader l'arbre jusqu'à 10 mètres de haut. Le bombardier ne contient plus qu'une petite colonie de mygales. Orguen est déjà venu ici dans le passé et avait récupéré deux livres dans l'avion : le *Grimoire de la Science suprême* (Léonard de Vinci, peintre scientifique par Samuel P. Griffith, Bantam Books 1924) dont il s'est beaucoup inspiré pour ses inventions et le *Parchemin de la Connaissance absolue* (l'annuaire téléphonique de Boston, 1926). Et s'il n'a pas réussi à déchiffrer les « runes incompréhensibles » employées dans ces ouvrages, il ne désespère pas de percer un jour tous leurs secrets. En attendant, il essaiera de décourager les aventuriers d'aller visiter l'avion, de crainte que les dieux ne veuillent reprendre les cadeaux qu'ils lui ont fait jadis...

**C) Le village indigène.** Une soixantaine de personnes (18 guerriers, 15 femmes et 25 enfants) vivent ici dans des cahutes de branchages. Ce sont tous de solides gaillards de grande taille (1,80 m) à la peau mate, qui ont la déplorable tradition de se limer les dents en pointe. D'un naturel plutôt paisible, ils n'apprécient guère les étrangers et peuvent se montrer agressifs si on veut trop s'approcher de la « grande bouche de la terre » (le cratère). Le chef du village est un grand homme roux et à la peau claire, qui porte pour tout vêtement un pantalon de cuir et un bandeau/serre-tête rouge. Cet homme se fait



appeler Djaak et possède un redoutable instrument magique : un morceau de métal qui crache la mort à distance... Il parle avec un drôle d'accent et emploie quelquefois des mots inconnus (« Goch ! », « Blodendgueutz ! », « Feuque ! », « Chitte ! », etc.). Il prétend être tombé du ciel voici de nombreuses années et désire retourner dans un étrange lieu magique appelé « Ouachinotonne ».

*Note.* Jack White était mécano à bord de l'avion décrit en (B). Mélange de Bill Bantine et de Rambo (si vous voyez un peu ce que ça peut donner), il préfère les actions courageuses et téméraires, aux solutions négociées et réfléchies. Si les aventuriers lui parlent des pouvoirs des magiciens de Laelith, il risque de penser qu'ils ont peut-être les moyens de le renvoyer chez lui. Dans ce cas, il n'hésitera pas à abandonner la tribu et à se joindre de bon cœur à l'expédition. Le colt de White ne contient plus que trois balles, mais comme il est excellent tireur, il touchera automatiquement toutes ses cibles et tuera à chaque fois les créatures visées.

**D) Le cratère.** Majestueux et imposant, ce grand cratère grisâtre a des parois lisses et escarpées qui défient toute escalade. Quand les aventuriers y arrivent, les indigènes les attaquent afin de protéger la bouche de leur déesse de toute souillure. Et cela, que Djaak soit ou non avec eux... Néanmoins, une fois dépassé un périmètre délimité par des lances ornées de crânes humains entourant le volcan à 25 mètres de sa base, les indigènes abandonneront leurs attaques. Si les aventuriers décident d'entreprendre l'ascension du volcan, ils se heurteront à de multiples difficultés (parois très abruptes et lisses, crevasses larges et difficilement contour-

nables, émanations de vapeurs toxiques...).

*Note.* Il est en fait impossible de gagner le sommet en empruntant cette voie (ce serait trop facile, non ?).

## Le tombeau d'Astufal

En longeant les flancs du volcan, les aventuriers découvrent une haute porte de pierre à double battants, dissimulée derrière des buissons de ronces.

**1)** Cette porte massive en obsidienne est manifestement de facture ancienne. Un sceau représentant un « A » runique avait jadis été appliqué à la jonction des deux battants, mais il a été brisé. Il faudra un bon quart d'heure pour dégager les gravats qui bloquent la porte.

**2)** Ce long couloir se perd dans l'obscurité. Ses parois sont percées de niches, à l'intérieur desquelles sont recroquevillés des corps momifiés dépourvus de tout ornement. L'une des momies gît en travers du couloir. Dissimulées derrière certaines des momies, nichent des sortes de grandes chauve-souris aux cris déplaisants (il s'agit de chauve-souris carnivores prêtes à tout pour défendre leur territoire). Le couloir se termine sur une porte en bois couverte de lourdes ferrures, dont la serrure massive a été forcée.

**3)** Les aventuriers pénètrent dans une pièce octogonale au sol carrelé. Les murs sont ornés de mosaïques représentant des silhouettes symbolisant les quatre classes d'AD&D (guerrier, magicien, voleur, clerc). Sur le mur, face à la porte, une inscription brille à la lueur des torches : « Vous voici au cœur du domaine d'Astufal le Puissant, aussi appelé Astufal le menteur. Que

### Djaak,

« guerrier » niveau 3

F 15 | 10 S 7 C 16

D 16 Ch 14

PdV : 20, CA : 8,

Domages : 3-8 (massue)

ou mort (pistolet).

Objet magique :

colt 45 réglementaire

de l'US Air Force.

### Table de rencontre sur Izathys

1-5

Les aventuriers rencontrent des espèces animales inoffensives.

6

Un groupe d'1d6 gros herbivores cornus est en train de paître dans une clairière.

Si les aventuriers font le moindre bruit, ils chargent !

7

Un tigre tend une embuscade aux aventuriers.

8

Une famille de gorilles prend à partie les intrus. Bien que très démonstratifs (beuglements terrifiants, poitrails frappés avec force, etc.), ils n'attaqueront que si les personnages sont agressifs.

9

Un énorme serpent constrictor tombe sur les épaules d'un aventurier choisi au hasard.

10

Un piège à fauves bloque le passage des aventuriers. Il s'agit d'une fosse de 3 mètres de profondeur, recouverte de branchages, dont le fond est garni d'un pieux acéré (1d20 points de dégâts). Pour éviter ce piège, il faut d'abord le repérer !



chacun donne un visage à l'un de ceux qui n'en a pas. Puis, dans la solitude, qu'il agisse en toute conscience.»

Le texte invite implicitement chaque aventurier à se diriger vers la mosaïque représentant sa classe. De fait, pour peu

lument indispensable pour se tirer de ce mauvais pas. En effet, il est possible, pour une personne avertie de l'existence du piège, de bloquer la trappe en position ouverte, afin que le prisonnier puisse remonter.

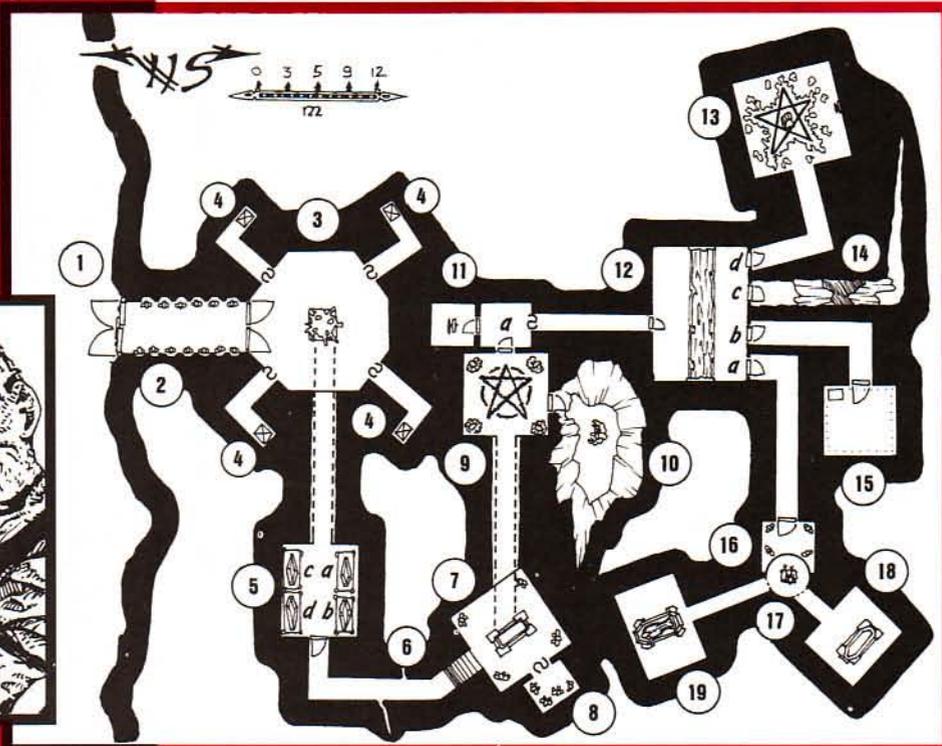
né apparaît. Elle observe un instant les « intrus », puis va se poster devant le portail de bronze. Les projections sont très réalistes et représentent les amis d'Astufal, tels qu'ils étaient de leur vivant. Malyr est un barbare des steppes ; un casque à cornes est vissé sur son crâne. Voyant les aventuriers, il brandit sa hache à double tranchant et découvre ses dents en un rictus féroce. Percian est un homme de haute taille, revêtu d'une armure étincelante. Il contemple les personnages avec une lueur de mépris dans le regard, avant de dégainer posément un épée flamboyante et de se mettre en garde. Myldhiou est un prêtre bedonnant dont le symbole sacré a la forme d'une grappe de raisin. Ayant bu rapidement une rasade à sa gourde, il agit de façon menaçante son arme : une masse dont la forme rappelle celle d'un tonnelet. Alinia est une femme à la silhouette de sylphide et aux jambes musclées. Ses longs cheveux platine retombent sur une armure de cuir renforcé. Elle adresse un clin d'œil séducteur aux aventuriers et leur désigne d'un doigt péremptoire la porte par laquelle ils sont arrivés.

Ces projections ne sont pas dangereuses. Elles n'ont qu'un but dissuasif, car pour atteindre la porte de bronze, il faut d'abord les traverser. Immatérielles, elles ne sont pas sensibles aux attaques, ni aux exorcismes. Passer au travers de l'une d'elles provoque une curieuse sensation de picotement. L'espace d'un instant, il s'établit une sorte de communication entre la projection et le personnage qui la traverse, qui peut alors ressentir les émotions suivantes :

- Malyr : la haine à l'état brut (à traiter comme un sort provoquant la peur).
- Percian : le mépris le plus absolu pour les pilliers de tombe et la certitude qu'ils seront les propres artisans de leur trépas.
- Myldhiou : une colère d'ivrogne et les affres du delirium tremens. Le clerc prie Bacchus afin qu'il châtie les profanateurs.
- Alinia : des sentiments ambigus, mêlant une certaine forme de sympathie pour les aventuriers et une jouissance sadique à l'idée de ce qui les attend.

Les sarcophages ne contiennent que des ossements poussiéreux, mais ils sont protégés par un piège à feu très dangereux (1d4+11 points de dégâts). Les couvercles des sarcophages sont eux-mêmes en métal conducteur, et les toucher avec les mains nues provoque un puissant choc électrique. Ces pièges ne se déclencheront cependant que si l'on essaye d'ouvrir et de piller les tombes. Il est possible de les neutraliser en hurlant très fort le nom de l'occupant du sarcophage. La porte de bronze est également électrofinie magiquement.

6) Ce couloir est pourvu de deux anfractuosités larges de 50 cm environ. Elles sont très profondes et semblent s'enfoncer au cœur même de la montagne. Elles abritent chacune un cobra royal qui en surgira lorsque les aventuriers seront aux



que l'on touche la paroi au niveau de la tête d'un personnage, le mur coulisse sur le côté, révélant un couloir plongé dans les ténèbres, juste assez large pour laisser passer un homme (cf. 4). S'ils décident de suivre sans méfiance les indications du texte, les aventuriers vont faire connaissance avec le premier des pièges tendus par Astufal...

Il existe un autre passage pour quitter cette pièce. En cherchant bien (détecter les passages secrets avec un malus de 10%), on peut repérer que l'un des moellons du piédestal est mobile. En appuyant dessus, on provoque le déplacement du socle de pierre, révélant ainsi un puits étroit de 5 mètres de profondeur qui s'enfonce sous la terre. Il conduit jusqu'à un passage qui se dirige vers l'est.

4) Les quatre couloirs sont identiques, sauf celui destiné aux voleurs et aux assassins qui est pourvu d'une trappe aisément détectable peu avant le coude. Ce virage passé, chaque personnage se retrouve face à une porte de métal. S'il en saisit l'anneau, il déclenche une trappe pratiquement indécelable. Après une chute de 6 mètres, le malheureux se retrouve dans une petite pièce carrée dépourvue d'ouvertures. Au-dessus de lui, la trappe se referme avec un claquement sinistre. D'innombrables ossements jonchent le sol. Si les aventuriers sont assez inconscients pour s'engager seuls dans les différents couloirs, il est très probable qu'ils connaîtront un trépas aussi lent qu'atroce. Une aide extérieure est abso-

5) Après une courte marche, les aventuriers débouchent dans une pièce dépourvue de toute décoration. Elle est occupée par quatre sarcophages de grandes dimensions. Une porte de bronze sculptée est visible, faisant face à l'entrée. Sur chaque tombeau, il est possible de lire une inscription :

(a) « Ici repose mon fidèle ami Malyr. Toute sa vie durant, il excella au maniement de la hache. Chasseur hors pair, il traque désormais le gibier fabuleux du Domaine éternel. »

(b) « Ici repose mon fidèle ami Percian. Il voua son existence à la défense des faibles. Compagnon de maintes aventures, il a pourtant toujours ignoré mes avertissements. Comment pouvait-il ignorer que la justice n'est qu'une utopie ? »

(c) « Ici repose mon fidèle ami Myldhiou. Le voilà à présent dans les vignes de Bacchus. Comme promis, il repose en bonne compagnie : son tonnelet préféré l'a suivi dans la tombe. »

(d) « Ici repose ma chère Alinia. Son sourire, sa voix et la douceur de sa peau me manquent bien plus cruellement que tous les objets qu'elle a soustraits à nos partages d'aventuriers. Son absence me laisse plus démuné encore que ne le furent tous ceux dont nous nous sommes appropriés la fortune. »

C'est en ce lieu que reposent ceux qui furent les compagnons d'Astufal au cours de sa tumultueuse existence. Si l'un des aventuriers touche un sarcophage, une projection lumineuse de l'individu concer-



### L'orteil de saint Bérégon

« ... Evidemment, les Temples ne conservent que des reliques ayant un rapport avec leurs dieux. Ainsi, celui du Nuage possède quelques exhalaisons miraculeuses de saint Asme, contenues dans un flacon de cristal que l'on peut admirer dans la crypte du Douce. Un furoncle de saint Morveugle est conservé au temple du Crâne, et la légende dit qu'il suppure abondamment et avec enthousiasme les nuits sans lune. L'Oiseau de Feu possède un biceps momifié de saint Baahléezz et le Poisson d'Argent s'enorgueillit de détenir un orteil de saint Bérégon. Que le lecteur me permette de m'attarder sur ledit orteil. Non qu'il soit particulièrement admirable, mais parce que ses origines remontent à la jeunesse de Laelith. C'était à l'époque où la Cité sainte n'était encore qu'un hameau qui tentait de subsister tant bien que mal

prises avec les mort-vivants de la pièce 8. 7) Une volée de marches descend jusqu'à cette salle qui contient : un sarcophage somptueusement décoré et surmonté d'un gisant, quatre statues de fer (ressemblant à s'y méprendre à des golems), un trône de pierre sculpté de motifs macabres et un coffre. Ce coffre est un leurre ! Quiconque essaye de le toucher, provoque la chute instantanée d'un énorme bloc de pierre qui descend du plafond animé par un vérin.

Le gisant représente un homme de grande taille, vêtu de robes, dont le visage aquilin et sévère respire la puissance. Le sarcophage contient un squelette couvert de lambeaux de tissus moisissés. Bien entendu, il ne s'agit pas véritablement de la tombe d'Astufal et le squelette n'est que celui d'un de ses serviteurs. Un passage secret, dont l'ouverture est située sous le sarcophage, permet de continuer à progresser dans les souterrains. Son mécanisme est actionné par un petit levier dissimulé sous la poussière, au fond du sarcophage. Ce dernier se déplace alors sur le côté et dévoile un escalier qui descend jusqu'à un couloir partant vers l'ouest. Si on observe un tant soit peu la paroi droite de ce tunnel, on remarque un moellon descélé faisant légèrement saillie. Derrière il y a une cache contenant un tube d'ivoire dans lequel a été glissé un parchemin sur lequel est écrit :

« Mon cher Percian, comme tu es en retard, nous sommes allés plus avant. Fais confiance aux quatre hommes. Place-toi entre leurs mains et répète quatre fois la formule : Anahl Nafart, Urvays Besseth, Duriel Dienvéh. »

La lettre est signée d'un grand « A » runique.

Il existe aussi un second passage secret dans la salle 7, bien plus aisé à découvrir celui-là. A tel point, qu'un voleur ne saurait passer devant sans le remarquer...

8) On ne peut accéder à cette pièce que si l'on actionne le mécanisme caché dans un des murs de la pièce 7. Elle ne contient que quatre momies vêtues d'armures de plaques rouillées qui, une fois libérées, se ruent dans la salle adjacente pour exterminer les intrus !

9) Une grande salle. Un examen attentif du sol permet de remarquer que les dalles du milieu de la pièce sont disposées de telle sorte qu'elles peuvent se séparer. Quatre statues vêtues de robes entourent un pentacle. Elles représentent des hommes aux bras levés dont les lèvres semblent entonner une incantation. C'est à ces statues que fait allusion le message du couloir (cf. 7). Si un personnage est assez fou pour se placer au centre du pentacle avant de réciter la formule du message, des traits de feu partent du bout des mains des statues pour le frapper de plein fouet, lui occasionnant de sévères brûlures.

a) La porte du fond est verrouillée et piégée par une lame. Cette pièce contient également un passage secret (voir 12).

10) Cette salle est protégée par une illusion.

Elle semble n'être qu'une grotte normale dotée de deux issues (fausses). En fait, le sol est immatériel et dissimule une crevasse de 12 mètres de profondeur où demeure un troll particulièrement puissant.

11) L'accès à cette pièce est défendu par six ombres qui attaquent dès que la porte est ouverte. Le centre de la salle est occupé par un énorme cabestan. Lorsqu'on le manœuvre (Force de 30 ou plus), le sol de (a) commence à s'enfoncer doucement. Il faut manœuvrer le cabestan pendant vingt bonnes minutes, avant de sentir une résistance. Six mètres en dessous de son niveau originel, la pièce (a) a touché le fond. Par escalade, ou en utilisant des cordes, les aventuriers peuvent découvrir une ouverture donnant sur un couloir qui s'enfonce plein sud.

12) En suivant le couloir, les aventuriers arrivent dans une grande salle traversée par un bassin de 6 mètres de largeur. De l'eau jaillit d'une bouche de cuivre située contre le mur est. Le bassin n'a que 30 centimètres de profondeur et son eau est claire. On peut le franchir, sans risquer autre chose qu'un bon rhume ! Quatre portes sont visibles sur le mur du fond. Elles sont séparées en deux groupes par une grande idole de pierre représentant un démon ailé. Celle-ci tient entre les mains une plaque d'onyx sur laquelle est gravée l'inscription suivante : « Si tu me lis, pillard téméraire, réfléchis bien ! »

Si quelqu'un a l'idée de lire ce message en le réfléchissant dans un miroir, il lira un autre texte : « A droite, il y a l'or. A gauche, il y a la force. Au fait, la mort est-elle richesse ou puissance ? » Ce message risque de poser quelques problèmes aux aventuriers (où est la droite ? où est la gauche ?). En fait, cette énigme n'a d'autre but que de troubler les profanateurs. C'est une nouvelle ruse d'Astufal.

a) Cette porte est verrouillée et piégée.

b) Cette porte est verrouillée.

c) Cette porte est verrouillée.

d) Cette porte n'est pas verrouillée, mais semble (illusion) lourdement piégée.

13) Cette salle contient un pentacle et un cor de très grandes dimensions (2 mètres de long). Dans l'angle sud-est de la pièce, il y a une dalle munie d'un anneau. Il est impossible de la soulever, car elle est cimentée comme les autres. Une inscription est gravée sur le mur est : « On peut appeler les forces de l'Au-Delà pour aller plus loin ! »

C'est un nouveau piège. Si les aventuriers soufflent dans le cor, un démon apparaîtra au centre du pentacle et se mettra en devoir d'exterminer les aventuriers. Si les choses se gâtent pour lui, il pourra même appeler un ou deux de ses camarades. Plus on est de fous...

14) Ce couloir est coupé par une crevasse, profonde d'une quinzaine de mètres, due à un affaissement de terrain. S'ils décident d'aller voir en bas, les personnages accèdent à la grotte du niveau B. C'est par là qu'ils doivent passer s'ils désirent accéder au cratère. Par contre, s'ils pour-

suivent au-delà de la crevasse, ils constateront que le couloir se resserre progressivement mais qu'une lueur (la lumière du jour) point au bout. C'est encore un piège, car quelques mètres plus loin, deux lames d'acier mues par de puissants ressorts jaillissent des murs à une hauteur d'1,20 m environ et frappent l'imprudent qui a marché sur une dalle mobile (2d8 de dégâts). Le couloir se termine en cul-de-sac et la lumière de l'extérieur ne parvient jusqu'ici que par le biais d'un système optique complexe (une sorte de long périscope qui traverse la paroi rocheuse). A noter qu'une ignoble limace géante vit à cet endroit. Son mets favori est l'aventurier trop téméraire !

15) Cette pièce rectangulaire et nue est également piégée. Le fait de marcher sur son sol déclenche un mécanisme astucieux : au bout de trente secondes, une épaisse plaque de métal tombe en (a) et interdit toute sortie, tandis que le plafond descend progressivement. Il faut trois minutes pour qu'il atteigne le niveau du sol, auquel cas les aventuriers encore dans cette salle ressembleront plus à des hamburgers prêts à cuire qu'à des êtres vivants... Il y a un moyen de s'en sortir : une des dalles de la pièce peut être soulevée, révélant un espace où il est possible de se réfugier (un système de sécurité prévu par les constructeurs de cette pièce). Le plafond commencera à se relever au bout de quelques minutes, ainsi que la plaque bloquant la sortie. A ce moment-là, on dispose de trente secondes pour quitter la pièce, avant que le processus ne recommence.

16) La porte de cette salle est verrouillée et protégée par un piège à feu. Aux quatre coins de la pièce, il y a un chevalier en armure (inoffensif). Contre le mur ouest, qui est couvert d'étranges motifs cabalistiques, on peut voir un bassin rempli d'eau, de 3 mètres de diamètre et de 2 mètres de profondeur (il abrite un élémentaire des eaux). Au milieu de ce bassin, se tient un squelette assis sur un imposant trône de pierre. Il est vêtu d'une robe noire constellée d'étoiles dorées. Une tiare richement décorée (valeur 2500 PO) est posée sur son crâne. Il porte également des bracelets de cuivre aux poignets. Ce sont des bracelets de défense maudits (+2 à la CA du porteur). Enfin, le squelette tient un magnifique sceptre (valeur 1500 PO environ) dans lequel est dissimulée une baguette magique (au choix du MJ).

Si l'on examine attentivement la base du trône, qui se trouve sous l'eau, on découvre un passage secret. Une fois ouvert, il révèle un puits où s'engouffre toute l'eau du bassin.

17) Profond d'une quinzaine de mètres, le fond de ce puits est percé de petites bouches d'évacuation par lesquelles l'eau du bassin va s'écouler. Des niches abritant des mort-vivants (goules et autres sales bêtes) sont dissimulées dans le renforcement du mur.

18) A mi-hauteur du puits, il est possible de remarquer l'entrée d'un tunnel (3 m

sur les décombres de Tanith-Lenath, peu de temps après que le courroux divin se soit déchainé. Saint Bérégonde était alors un paisible vigneron qui se levait tous les jours avec l'aube, trimait toute la journée comme un forçat, avant de se coucher au crépuscule avec la satisfaction du travail accompli. Un jour qu'il se trouvait seul parmi ses vignes, marcottant avec l'ardeur qui lui était coutumière, Bérégonde eut une vision : une fabuleuse créature ailée descendait des cieux à sa rencontre.

La chevelure ébouriffée par le vent, le teint couperosé et le regard égrillard de l'être inspirèrent instantanément un indicible respect au vigneron. Prosterné en signe de soumission, ce dernier vit avec extase l'apparition faire quelques pas chancelant vers lui, avant de lui tendre une grappe de raisin dont émanait une luminosité divine. « Tu es un fier gnivron... vrogni... gnovire... vigneron ! Urps ! L'amour que tu portes à ton ouvrage a tapé dans l'œil des dieux. Ouais mon gars ! Tu l'sais p'têt pas, mais le Roi-Dieu est gravement malade et tu dois l'guérir.

Tiens, prends cette grappe, mets-la au fond du cuvier et foule-la. Recueille le nectar obtenu dans une bouteille bien étanche et laisse-le vieillir une journée, les dieux rendront ça buvable. Y s'ra agréable au palais, rond, avec de la cuisse et de l'échelle, mais sans manquer de culotte. Porte-le alors à Mandala Primus, ton souverain et sois béni ! Hop ! » Là-dessus, la créature laissa



choir la grappe dans la hotte de saint Bérégon et prit son envol avec majesté. Après quelques corrections de trajectoire, dues vraisemblablement au vent, elle disparut dans les nuages.

Le vigneron fit comme on lui avait commandé. Mais tandis qu'il foulait avec une vigueur fanatique l'unique grappe de raisin, extrayant une impressionnante quantité de jus, il s'aperçut que, jusqu'à mi-jambe, sa peau était devenue lumineuse. Il n'en poursuivit pas moins avec entrain son auguste mission et, par l'intermédiaire de clercs un peu sceptiques, il fit parvenir le breuvage au Roi-Dieu. Celui-ci guérit aussitôt après l'avoir goûté.

Pour remercier les dieux de leur bienveillance, il ordonna que soient tranchés les deux pieds de Bérégon avant qu'ils ne soient brûlés sur un bûcher de bois rares. Seul le gros orteil du pied gauche échappa à cette cérémonie symbolique. Il fut placé dans une chasse ouvragée très précieuse qui fut confiée au Temple du Poisson d'Argent. Le destin du vigneron sans pieds se perd ensuite dans les brumes de la médiocrité. Heureusement, il nous reste encore aujourd'hui une merveilleuse chasse, objet d'art religieux remarquable, que les fidèles peuvent contempler chaque jour aux heures d'ouverture du temple... »

Extrait de «Le païen quotidien» par Ermold le Noir.

de haut pour 4 de large). Un faux piège est tendu à cet endroit. Au bout du tunnel, on arrive dans une salle aux parois couvertes de bas-reliefs abstraits. Elle abrite un sarcophage somptueux, incrusté de pierres précieuses (5000 PO) et contenant un esprit (wraith) qui surgit dès que quelqu'un fait mine de toucher à son couvercle. Une fois que les aventuriers auront le loisir d'examiner le fond du sarcophage, ils pourront lire le message suivant qui y est gravé : « Chers pilliers de tombe, si vous êtes parvenus jusqu'ici, c'est qu'assurément votre intelligence, votre force et votre instinct de survie sont hors du commun. Je souhaiterais presque vous récompenser pour ce que vous venez d'accomplir, mais c'est au contraire une déception que je vais vous infliger. Sachez que mes amis et moi-même avons travaillé pendant de longues années à la construction de ce sanctuaire. J'ai dû consacrer une bonne partie de mon pouvoir et de mon or pour mener cette tâche à bien. Je suis donc navré de vous apprendre que c'est en vain que vous cherchez mon hypothétique « fortune » : elle n'existe plus ! Désolé pour vous... Bien à vous. Astufal »

Ce message est encore un leurre destiné à faire rebrousser chemin aux aventuriers. Effectivement, il n'y a plus rien à trouver dans cette salle, mais le puits en 17 a encore un secret à révéler et donne accès à la dernière salle du domaine d'Astufal où repose le magicien. On y accède par un passage secret caché dans la paroi nord du puits (on ne peut le repérer qu'en sondant le mur) situé à 3 mètres du fond.

19) La chambre mortuaire d'Astufal est occupée par un magnifique gisant. A l'intérieur du sarcophage, on trouve les squelettes d'Astufal et de son épouse, ainsi que leurs richesses (objets magiques, or et bijoux, pour un montant à décider par le MJ). Une momie veille sur ce trésor. Rappelons cependant que pour accéder jusqu'au cratère, le seul passage existant se trouve au fond de la crevasse en 14.

## Au cœur du cratère

Le lac, aux eaux lisses comme un miroir et d'un diamètre de près de 300 mètres, emplit la totalité du cratère. Ses berges en pente douce sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière noire.

Plusieurs solutions s'offrent aux aventuriers pour aller rechercher sous l'eau la chasse de saint Bérégon. La plus amusante consiste, sans aucun doute, à utiliser les deux superbes scaphandres inventés par Orguen. Ce qui implique que les personnages aient pensé à les emporter avec eux, tout au long de leur visite du tombeau d'Astufal... Ces scaphandres se présentent sous la forme de combinaisons de cuir épais, de casques de cuivre et de petits réservoirs ovoïdes

du même métal. A la perspective d'essayer enfin son invention, Orguen est tout excité !

Si un aventurier a le mauvais goût de demander au savant s'il a testé son invention, celui-ci répondra avec un mélange de dédain et de fierté : « Bien sûr que non ! Mon rôle est d'inventer, pas de me colleter avec la matérialité boueuse ! Mais soyez sans crainte : l'aquorguen est parfaitement fiable ! »

En désespoir de cause, les personnages peuvent préférer plonger en apnée, à la manière des pêcheurs de perles. Mais cette méthode est bien plus fatigante et la visibilité étant moins bonne, ils risquent de passer à côté de la chasse sans la remarquer...

L'eau du lac est froide et limpide, profonde de 30 mètres. Le fond du cratère est tapissé de plantes étranges aux lents mouvements ondulatoires. C'est au cœur d'un « bosquet » de ces algues qu'est tombée la chasse. Un plongeur a 5 % de chances de la retrouver (un jet de dé toutes les demi-heures). Elle est enveloppée dans un tissu rêche et imperméable rappelant la toile de jute. Ce tissu, aux armes de la Compagnie aérienne royale, est utilisé pour le transport aérien des objets précieux que la pluie peut endommager.

## La chasse de saint Bérégon

La chasse ayant été localisée, les aventuriers vont pouvoir la remonter sur la rive. Le reliquaire se présente sous la forme d'un coffret cubique de 30 centimètres de côté, en platine finement ciselé d'innombrables saynètes naïves représentant la vie du saint. Il est incrusté de pierres précieuses d'une pureté incomparable. Le coffret ne contient qu'un vieil orteil momifié dont émane une forte lueur magique.



Après avoir examiné la chasse, les aventuriers peuvent réaliser qu'ils ont entre les mains un double trésor. Le premier, l'orteil de saint Bérégon, a une valeur spirituelle incalculable. Le second, le coffret, vaut au bas mot, entre 50000 et 100000 pièces d'or. Mais, les aventuriers pourront-ils profiter de tant de richesses?... Après avoir traversé en sens inverse le

tombeau d'Astufal, les personnages découvrent que les indigènes ont disparu. En fait, ils ont monté une embuscade dans la jungle, près de la plage d'accostage. Une fois ce petit problème résolu, la navigation jusqu'à Laelith se déroulera sans encombre. Bientôt, les hautes tours de la Cité sainte se profilent à l'horizon...

Note. Si, par la suite d'un accès de malhonnêteté, les personnages décident de ne pas rentrer à Laelith, mais d'emmener leur trouvaille ailleurs, arrangez-vous pour qu'ils soient pris dans une tempête et ramenés plus morts que vivants à la ville du Roi-Dieu. Non mais !

## CONCLUSION

### Rendez-vous inattendus

A peine ont-ils accosté, que les aventuriers remarquent sur le quai Cyndia, la jeune prostituée. « Enfin, vous voilà !, dit-elle. On m'a demandé de vous donner rendez-vous ce soir, vers minuit, à la taverne du Chat égorgé. Vous feriez bien d'y aller, il en va de votre vie. Ces « gens-là » ne plaisantent pas ! »

Cyndia refuse d'ajouter un mot. Manifestement, elle est terrorisée et préférera se faire tuer plutôt que de révéler qui sont « ces gens-là »...

Un peu plus tard, tandis que les aventuriers marchent dans les rues de la Chaussée du Lac, ils sont abordés par un gamin qui leur remet un message avant de s'enfuir. Le texte de la lettre est le suivant : « Si vous tenez à votre vie et si vous voulez vous enrichir, soyez à la tombée de la nuit avec « ce que vous savez » devant la halle aux Pêcheurs. Signé : une amie qui vous veut du bien. »

Il semblerait bien que tout ne soit pas encore terminé...

### La halle aux Pêcheurs

La halle est parfaitement silencieuse une fois la nuit venue. Les aventuriers doivent attendre près d'une heure avant qu'Olphia ne fasse son apparition (elle prend son temps afin de vérifier que les aventuriers ne lui ont pas tendu un piège ; l'Inhumain veille d'ailleurs sur elle, déguisé en doudilain, depuis un toit voisin). Son offre est simple : « Vous avez la chasse ? Je la veux ! En échange, je vous offre 25000 pièces d'or (elle peut monter jusqu'à 30000) et la vie sauve. Je connais très bien la personne qui a tué Lornig et Harbé. Si vous ne voulez pas qu'elle s'occupe de vous, vous avez intérêt à accepter le marché... »

Note. Si les aventuriers se mettent d'accord avec elle, elle respectera ses promesses. Si ils ont vraiment envie de dé-

couvrir qui est l'Inhumain, vous pouvez improviser quelques péripéties dont le célèbre brigand se sortira finalement. N'oubliez pas qu'il est extrêmement intelligent et doué. Il n'a aucune envie de se compliquer l'existence et il ne tentera d'assassiner les aventuriers que s'il y est contraint pour des raisons de sécurité et d'anonymat.

## Le Chat égorgé

La taverne du Chat égorgé est un estaminet peu recommandable, situé dans une ruelle mal famée de la Chaussée du Lac. Quand les aventuriers arrivent, ils découvrent que la taverne est remplie d'individus sinistres et bien armés. Ils sont alors rapidement désarmés et conduits jusqu'à une table à laquelle est assis un bel homme à la noble prestance : Seguirix, le grand maître de la Confrérie de la Main sanglante.

— « Vous connaissez les règles en vigueur à Laelith. Vous avez en votre possession un objet qui n'aurait jamais dû sortir du temple du Poisson d'Argent. Vous avez tout intérêt à me le remettre, afin que je le rende à ses propriétaires. En échange, je vous promets que vous ne serez plus

embarrassés par les prêtres du Crâne. Maintenant, racontez-moi ce que vous savez... »

*Note.* Seguirix a la ferme intention de punir celui qui a commandité le vol, pour cela, il lui faut découvrir son identité. Quand il apprendra qu'il s'agit de l'Inhumain, il ne pourra réprimer un sifflement dubitatif. Quoi qu'il en soit, les aventuriers devront se montrer très diplomates pour ne pas être vigoureusement torturés par les truands. S'ils ont déjà vendu la chasse à Olphia, ils risquent fort de passer un mauvais (et dernier) quart d'heure.

*Rappel.* A Laelith, les guildes de voleurs et d'assassins doivent répondre (officieusement) de leurs actes auprès de la Haute Guilde. Afin d'éviter l'anarchie, des quotas d'actions « illégales » sont décidés entre les autorités de la ville et les truands. Seul un étranger à Laelith (l'Inhumain) a pu faire fi de ces accords tacites.

## Autres possibilités

Evidemment, des aventuriers pris de mords peuvent décider de rendre eux-

mêmes la chasse au Temple du Poisson d'Argent. Mais encore faut-il qu'ils aient la manière... En effet, s'ils le font trop ouvertement, les autorités du Temple, les soupçonnant d'avoir commis le vol, les feront arrêter et enfermer dans leurs geôles (ce qui peut donner l'occasion d'une seconde évasion). Signalons que le temple n'a toujours pas remarqué la disparition de sa relique...

Ils peuvent également essayer de quitter la ville malgré les gardes postés à toutes les issues, mais cela risque d'être très difficile à moins qu'ils aient une excellente idée. Dans tous les cas, sauf s'ils se mettent d'accord avec Seguirix, ils devront éclaircir le malentendu qui les oppose au Temple du Crâne.

Il aurait été facile d'imaginer une conclusion simple et unique à cette aventure complexe. Mais il nous a paru préférable de mettre les joueurs et le maître dans une situation qui permette de développer au maximum le « jeu de rôle », tout en laissant la porte ouverte à d'autres péripéties. C'est pourquoi, selon les décisions prises par les aventuriers, plusieurs développements sont possibles. Espérons qu'ils s'en sortiront avec les honneurs...

## Toute la vérité sur l'affaire

Il y a quelques mois, une jeune femme à l'allure noble arriva à Laelith en compagnie de son jeune fils. Cette jeune femme s'appelle Olphia et son « jeune fils » est en réalité son frère, Ephraïm, un lilliputien qui a acquis une grande réputation dans le monde du crime sous le pseudonyme de l'Inhumain. Expert en déguisements, Ephraïm était venu à Laelith afin de s'approprier un trésor à la valeur artistique incalculable : la célèbre chasse de saint Béré-gond.

Selon ses méthodes habituelles, il a confié l'exécution du coup à des comparses recrutés par sa sœur. Celle-ci se rendit d'abord chez Harbé, l'usurier bien connu pour ses accointances avec la pègre. Elle lui demanda de faire réaliser, d'après un dessin, une copie de la chasse (ce travail fut confié à Elzig). Elle lui demanda également, contre une forte rétribution, de trouver deux complices : un prêtre connaissant parfaitement les usages du Temple du Poisson d'Argent (Lornig) et un noble (De Roseval) susceptible d'organiser une fête le soir du vol, fête à laquelle seraient invités tous les dignitaires du Poisson d'Argent (afin de s'assurer que la discipline serait très relâchée ce soir-là au temple). Le coup fut prévu pour le lendemain de la fin des festivités de la Pluie de Fleurs. Mais Lornig avait d'autres projets...

Pendant le trajet qui devait le conduire à son rendez-vous, il s'arrangea pour

se faire « agresser » par quelques créatures du Cloaque de sa connaissance, afin de simuler un vol. Il espérait ainsi pouvoir garder la chasse. Malheureusement pour lui, les choses ne se déroulèrent pas comme prévu.

De Roseval, qui avait été contacté par Harbé afin d'organiser une réception somptueuse en l'honneur des prêtres du Poisson d'Argent, s'était posé quelques questions. Après bien des réflexions, il était parvenu à la conclusion que quelque chose d'inhabituel devait se passer au temple pendant la soirée. Ne pouvant s'absenter lui-même, il dépêcha sur place son bras droit, le sinistre Omnia. Vers minuit, ce dernier vit arriver Lornig habillé en prêtre du Poisson d'Argent et portant une ample besace qui l'intrigua beaucoup. Lornig pénétra dans le temple quasi désert, pour en ressortir bientôt en serrant précieusement sa besace contre lui (il avait échangé la véritable chasse contre la réplique d'Elzig). Omnia n'étant pas un débutant il ne fut repéré ni par le clerc, ni par Ephraïm qui, déguisé en douilain, surveillait les opérations. Profitant d'une ruelle obscure, il se rua sur Lornig et lui arracha sa besace, avant de s'enfuir précipitamment (le bruit de course qu'entendent les aventuriers au début de l'histoire). Ayant ouvert le sac, Omnia décida de s'en attribuer le contenu et de le cacher hors de Laelith. Pour ce faire, il alla trouver un monteur de shedras de la Compagnie aérienne de Laelith qui lui devait un service. Celui-ci emmena la

chasse jusqu'à une île d'Altalith, mais il fut attaqué par des créatures ailées et la fit tomber malencontreusement au fond du lac d'Izathys. De retour à Laelith, sa maladresse lui valut d'être poignardé par un Omnia fou de rage. Son assassin devait toutefois être puni à son tour, puisque De Roseval, convaincu d'avoir été floué par son second, le fit passer par la fenêtre de son bureau.

Lornig, que l'attaque d'Omnia avait totalement pris au dépourvu, n'eut pas le temps de réagir avant que ses amis du Cloaque passent à l'attaque. Après un court « combat », le clerc fit la connaissance des aventuriers. Il en vint à se demander si, par hasard, ils n'auraient pas aperçu son agresseur. Pour en être vraiment sûr, il les convia à venir le retrouver au temple du Crâne le lendemain matin, puis il partit rapidement à son rendez-vous avec Olphia.

Ephraïm ne vit pas Omnia, mais il assista à l'attaque des monstres du Cloaque et fut persuadé qu'il s'agissait d'une mise en scène. Le lendemain, il se dissimula dans un coffre que sa sœur expédia à Lornig. Quand ce dernier ouvrit son colis, Ephraïm en jaillit et le blessa avec une dague empoisonnée. L'Inhumain promit alors de lui administrer un antidote, s'il dénonçait ses complices. Lornig ne comprenant rien à tout ce qui se passait, dénonça Harbé qu'il soupçonnait de l'avoir doublé. C'est alors que les aventuriers firent leur apparition, contraignant l'Inhumain à se dissimuler dans l'ombre...

## Table des événements du cratère

Faites un jet toutes les demi-heures.

1-4

Rien.

5

Le pied d'un nageur est pris au piège d'un énorme coquillage. Il faut 20 points de Force pour lui faire lâcher sa proie. Attention aux noyades !

6

Le casque d'un des plongeurs n'est pas tout à fait étanche. Il a dix secondes pour réagir (montre en main) avant que le casque ne remonte à la surface sans lui !

7

Absorbé par ses recherches, un aventurier ne remarque pas qu'il est soudain entouré par un banc de méduses d'eau douce. Leur contact extrêmement urticant (atténué par la combinaison, il est vrai) peut rendre fou, dit-on.

8

Un vieux coffre métallique repose sur le fond. Ne pouvant être ouvert sous l'eau, il faut le remonter à la surface. Comme il est très lourd, cela risque de demander de nombreux efforts, pour pas grand-chose : il ne contient que des barres de plomb...

9

Un plongeur découvre l'entrée étroite d'une petite grotte sous-marine.



Alors qu'il commence à l'explorer, il remarque (jet sous l'Intelligence) que l'entrée de la grotte est ornée de crocs : il a cinq secondes pour décider de sortir immédiatement, avant que la « grotte » se referme ! En fait de caverne, il s'agit d'un hulda, une grosse créature aquatique et carnivore qui adore se camoufler dans les anfractuosités. Il inflige 1d6 points de dommages par round à un plongeur pris au piège.

10  
Les plongeurs sont attaqués par 1d10 poissons voraces (du genre piranhas).

### Seguirix, assassin niveau 8

F 14 | 13 S 10 C 13  
D 16 Ch 15  
PdV : 48, CA : 5,  
Dommages : 4-7  
Objets magiques :  
dague +3, dague  
empoisonnée, épée  
courte +2, anneau +3,  
anneau d'Invisibilité.

### Ephraïm, l'Inhumain, assassin niveau 13

F 7/18-00 | 17 S 10 C 13  
D 18 Ch 10  
PdV : 78, CA : -3,  
Dommages : 4-7/3-5+S  
Objets magiques :  
de toutes sortes (armes,  
potions, anneaux, etc.).  
Il faut cependant citer  
un pendentif  
qui lui permet  
de détecter l'invisible.  
Note : il mesure 60  
centimètres de haut !

**E**n 1986, Casus Belli a eu l'idée un peu folle de mettre à contribution le talent de ses collaborateurs habituels afin de concevoir une ville imaginaire qui puisse servir de cadre à une campagne médiéval-fantastique. Ce projet aurait pu sombrer dans le chaos avant même d'être né ou accoucher d'un patchwork incohérent... mais ce ne fut pas le cas. Dès sa publication (CB n°35) Laelith a rallié (presque) tous les suffrages des lecteurs. Nous avons donc progressivement développé cette cité en lui consacrant de nombreux articles et scénarios. Jusqu'au jour où nous avons décidé de compiler ces éléments disparates – ainsi qu'une foule de nouveaux détails – au sein de notre deuxième hors-série. Aujourd'hui, plusieurs milliers de joueurs ont déjà arpenté les ruelles louches et les grandes avenues en pente de Laelith. Malgré le temps écoulé depuis les origines, cette ville nous tient toujours à cœur. Si vous ne l'avez pas encore visitée, voici quelques indications élémentaires qui vous permettront de ne pas vous perdre dans le scénario...

### La merveille du monde croyant

Edifiée dans une région montagneuse, Laelith dresse fièrement ses remparts et ses tours ornementées au-dessus des marécages et des déserts arides qui l'entourent. Née du rapprochement de deux bourgades – Tanith et Lenath – détruites au cours d'une catastrophe divine (le Châtiment), elle présente la particularité d'être construite sur un énorme plateau rocheux incliné dont la base plonge dans un immense lac aux eaux limpides : Altalith.

Laelith n'est pas une ville comme les autres. C'est une cité sainte, un lieu de pèlerinage obligé pour tous les croyants de l'univers, quels que soient leurs dieux, leurs cultures et leurs races. Mais c'est également une place commerciale de toute première importance. Tous les jours, des caravaniers qui ont parcouru des centaines de lieues viennent vendre sur son Grand Marché des marchandises rares et précieuses. Laelith est également réputée pour l'adresse de ses artisans, ainsi que pour la qualité de l'enseignement dispensé dans ses écoles et son université.

### Le Roi-Dieu

A ville extraordinaire, dirigeant hors du commun. Le Roi-Dieu, qui tient d'une poigne de fer les rênes de la destinée de la ville, est à la fois un souverain temporel et une sorte de dieu vivant. Unanimement adoré et respecté par tous

les pèlerins, il vit entouré de courtisans dans un palais somptueux qui domine la cité. Véritable symbole unificateur d'un monde éclaté, le Roi-Dieu veille particulièrement à ce que tous les cultes et toutes les races qui se côtoient dans les rues de Laelith vivent en bonne intelligence. Sans lui, nul doute que les vents du désert auraient depuis longtemps repris leurs droits sur cette région inhospitalière...

### Les quatre Temples

Une des raisons essentielles de l'existence de Laelith tient à la volonté de ses fondateurs d'en faire un lieu « fédérateur » de toutes les croyances. Toutes les religions, grandes ou petites, humaines ou non, ont leur place dans l'enceinte de la Cité sainte.

En effet, après que le Châtiment divin s'abattit sur Tanith-Lenath, les rares survivants prirent conscience de leurs fautes. Depuis le commencement des temps, le monde se déchirait dans des guerres de religion interminables qui avaient ruiné des empires et permis d'innombrables exactions. Il fallait que cela cesse. De grands théologiens se réunirent afin de trouver une solution, et au terme de longues réflexions, ils énoncèrent le concept de quatre Temples génériques auxquels pourraient être affiliées toutes les religions... ce qui permettrait de les contrôler avec plus d'efficacité.

Ces quatre Temples (qui sont cinq, en fait!) sont :

- Le Temple de l'Oiseau de Feu : dédié aux cultes fondés sur le feu ou la puissance physique. Son grand prêtre, Anemates, dirige les gardes et les soldats de la cité.
- Le Temple du Nuage : dédié aux cultes de l'air et au mysticisme éthéré. Son grand prêtre, Mitrias, supervise les tribunaux et les archives déo-royales.
- Le Temple du Poisson d'Argent : consacré à l'eau et aux principes de régénération qui lui sont associés. Son grand prêtre, Xeniphys, s'occupe des taxes et des affaires commerciales.
- Le Temple du Crâne : voué à la terre et au matérialisme. C'est le plus complexe et le plus ambigu de tous. Le grand prêtre Valdenath est chargé des relations extérieures et de l'espionnage.
- Le Temple de la Taupe : annexe du Temple du Crâne installé dans ses sous-sols, il est consacré aux divinités maléfiques et non humaines.

### Rues et terrasses

Du fait qu'elle soit construite sur un plateau rocheux incliné, Laelith possède

de nombreuses rues en pente, dont les plus grandes sont appelées « échelles ». La ville elle-même est divisée en six quartiers ou « terrasses »...

— La Chaussée du Lac : on y trouve les pêcheurs, les poissonniers et pas mal de brigands.

— La Main Qui Travaille : le quartier des artisans et des entrepôts.

— La Prospérité : le quartier marchand où se tient, chaque jour, le Grand Marché.

— Le Nuage : le quartier des écoles et des bibliothèques où vivent de nombreux savants, plus ou moins mystiques.

— Le Châtiment : un lieu hanté, « anormal », où tout est possible... surtout l'imprévisible.

— La Haute Terrasse : c'est là que se dressent le palais du Roi-Dieu, entouré par les demeures des courtisans, et le célèbre Pic des Mages, une école de magie réputée.

### Le Cloaque

Ville sous la ville, le Cloaque est un dédale de souterrains et d'égouts insalubres qui s'étend sur plusieurs étages en dessous de Laelith. Ce labyrinthe indescriptible est peuplé de créatures redoutables (orcs, trolls, et bien d'autres!) et regorgerait – selon certaines rumeurs – de trésors inouïs. Si les habitants du Cloaque n'ont pour l'instant jamais tenté de conquérir la Cité sainte, c'est sans doute parce que beaucoup d'entre eux obéissent à des clercs qui fréquentent assidûment le Temple de la Taupe. Seul l'avenir sait s'ils resteront toujours dans d'aussi bonnes dispositions...

### Quelques ultimes précisions

Laelith est une ville « sous contrôle ». Elle est soumise à un gouvernement strict et a développé de nombreuses institutions qui ont pour principale utilité de garantir la sécurité intérieure de la cité.

- La Haute Guilde : une guilde marchande très puissante qui contrôle les activités commerciales.
- Les fouineurs : des enquêteurs plus ou moins autonomes et fanatiques qui peuvent enquêter sur toutes les affaires qui les intéressent.
- Le tribunal et la prison de la Haute Terrasse : symboles de la sévérité et de l'inflexibilité du Roi-Dieu.

**Dédicaces.** Les zoteurs tiennent à remercier les courageux aventuriers qui ont testé ce scénario : Bertrand Leick, Luc Moog, Marc Steinmetz et Jean-Marc Vital. Que les quatre Temples de Laelith leur soient éternellement favorables...

## Volminex

(*Monstro Squamelus*)

Fréquence : rare  
Nbre app. : 1-3  
CA : -1/4  
Mouv. : 15"  
Dés de vie : 8  
Pts de vie : 64  
% dans son antre : -  
Nbre att. : 4  
Dom./att. : 1-10/1-10/1-6 (fouet)/1-8 (gueule)  
Att. spéciale : voir ci-dessous  
Déf. spéciale : voir ci-dessous  
Résis. magie : voir ci-dessous  
Intelligence : faible  
Alignement : CM  
Taille : G  
Psi : -  
Niveau/XP : VIII/1640

Le volminex est une créature abominable qui ressemble à un gorille recouvert de larges écailles brun vert doté d'une impressionnante mâchoire. Il utilise ses bras épais et musculeux comme massues, et sa grande force fait de lui un adversaire redoutable. Il utilise également sa fine queue annelée comme un fouet (sur un 20 naturel, il parvient à désarmer un adversaire). Profondément mauvais et pervers, le volminex est sans doute une sorte de démon à l'origine obscure. Ses épaisses écailles lui procurent une protection très efficace. Cependant, si cette créature est aspergée d'eau bénite, ces écailles éclateront et s'éparpilleront en tous sens, le rendant vulnérable (sa peau a toutefois la résistance d'un épais cuir). Quiconque se trouve à ce moment-là dans un rayon de 3 m, est touché par 1d6 écailles (dommages : 1-4). Le front du volminex est pourvu d'une corne d'ivoire capable d'absorber 6 niveaux de sorts avant d'éclater en une éblouissante boule de feu (dommages pour les personnages adjacents : 6-36). Evidemment, quand cela se produira, le volminex subira également les effets de cette explosion, mais il n'encaissera, lui, que la moitié des dégâts normaux.

## Tanok

(*Tenebrae Habilis*)

Fréquence : peu commun  
Nbre app. : 1-10  
CA : 6  
Mouv. : 9"  
Dés de vie : 2  
Pts de vie : 16  
% dans son antre : 50 %  
Nbre att. : 1  
Dommages : 1-6 (épée courte)  
Att. spéciale : voir ci-dessous  
Déf. spéciale : -  
Résis. magie : standard  
Intelligence : moyenne

Alignement : LM  
Taille : G  
Trésor : L (individu), C, O, Q, S  
Psi : -  
Niveau/XP : III/115

Ces êtres souterrains sont employés comme gardes par les prêtres du Temple de la Taupé et ressemblent à de grands orques maigres au cuir noir et aux yeux blancs lumineux. Ils supportent assez mal la lumière, mais en revanche, sont très efficaces lorsqu'ils combattent dans l'obscurité (+1 au toucher). Un tanok sur dix présente une malformation : l'un de ses bras, au lieu de se terminer par une main à quatre doigts, est orné d'une sorte de pointe cornée qui prend naissance au niveau du poignet. Cette « arme » peut être utilisée en combat (D : 2-5), d'autant qu'en situation de stress, le tanok peut la projeter avec violence jusqu'à une distance de 10 mètres, en l'arrachant ainsi littéralement de son corps. Le poignet cicatrise alors en quelques minutes et une nouvelle corne pousse au bout de 2d6 jours.

## Hurle-Tempête

(*Vento Turbulenti*)

Fréquence : très rare  
Nbre app. : 1  
CA : 2  
Mouv. : 18"  
Dés de vie : 6  
Pts de vie : 48  
% dans son antre : 90 %  
Nbre att. : 1  
Dommages : 3-24  
Att. spéciale : voir ci-dessous  
Déf. spéciale : -  
Résis. magie : voir ci-dessous  
Intelligence : moyenne  
Alignement : N  
Taille : G  
Psi : -  
Niveau/XP : VI/1030

Le hurle-tempête a la forme d'une haute silhouette sombre, vaguement humanoïde et environnée d'éclairs bleutés. Il se bat en lançant des décharges électriques jusqu'à une distance de 8 mètres. Il peut également, tous les deux rounds, employer son souffle très puissant qui est capable de repousser même le plus robuste des guerriers (traiter comme des dégâts dus à une chute +1d6). Le hurle-tempête est immunisé contre les sorts basés sur le feu ou l'électricité. L'eau bénite, par contre, lui inflige le double des dégâts normaux. En combat au corps à corps, il ne peut être touché que par des armes magiques (+1 au minimum).

## Grippeur

(*Tentaculas Avidis*)

Fréquence : très rare  
Nbre app. : 1  
CA : 2 (tentacules)/ 5 (tête)  
Mouv. : 3"  
Dés de vie : 6 (tête)  
Pts de vie : 35 (tentacules)/48 (tête)  
% dans antre : 100 %  
Nbre att. : variable  
Dommages : 2-12 (bouche)/1-6 (tentacules)  
Att. spéciale : -  
Déf. spéciale : -  
Résis. magie : standard  
Intelligence : miam !  
Alignement : « Moi vois, moi mange ! »  
Taille : G  
Psi : -  
Niveau/XP : VI/630

Le grippeur se présente sous la forme d'une énorme boule de chair flasque dotée de trois énormes mâchoires et de cinquante-trois yeux pédonculés. A cette masse sont reliées des tentacules dont le nombre peut varier, mais qui sont toujours extrêmement puissants (Force 19). Si son étreinte n'inflige que des dommages relativement superficiels, c'est parce que le grippeur aime consommer ses victimes en « bon état ». Il faut réussir un jet sous la Dextérité, ou infliger 35 points de dégâts en 5 rounds, pour se débarrasser d'un tentacule une fois qu'il a touché. Le cerveau du grippeur est employé pour la confection de philtres d'amour redoutablement efficaces...



# AIDE DE JEU