

# Le fléau éternel

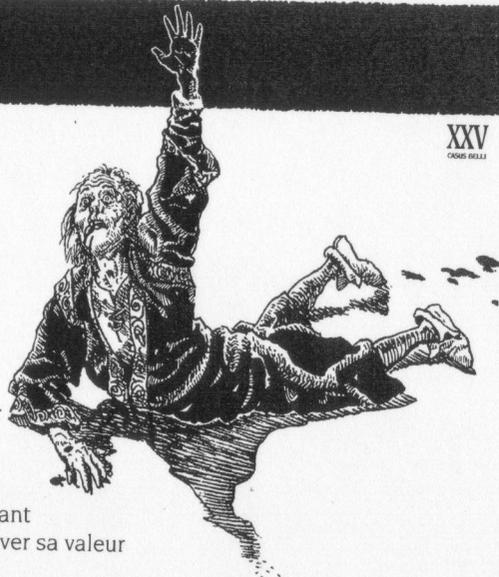
Cette aventure est prévue pour des joueurs expérimentés, et des aventuriers de niveaux 6 à 8, ne craignant ni les ruelles sombres ni les lames empoisonnées...

L'histoire a été écrite pour être jouée dans la ville de Laelith (hors-série Casus Belli n° 2) mais vous pouvez très bien l'adapter à d'autres villes médiéval-fantastique.

Les ajustements à faire sont les suivants :

— Remplacez le Temple du Crâne par une guilde de magiciens très influente.

— La ville doit être très policée, le fouineur Lamb devenant soit un chef de la garde, soit un noble local voulant prouver sa valeur



XXV

CASUS BELLII

## Intrigue

Il y a quelques décennies, en Azilian, un nain de la ville minière de Misgoral confia au magicien Irwin une petite pierre sculptée en forme de crâne, qui n'apportait que la mort. Le nain lui-même était gravement atteint et succomba à son étrange maladie trois jours plus tard, sans qu'on ait pu le soigner. Irwin commença à étudier la

pierre, sans y toucher évidemment, mais n'y décela aucune magie : le mal venait de sa nature même. Déconcerté par ce phénomène, qu'il ne pouvait annuler même en brisant la pierre, il se contenta de la placer dans un cube de verre magique et isolant, afin de s'en protéger. Puis il en abandonna l'étude et ne sut jamais que cette pierre était extrêmement radioactive, toute personne la touchant étant mortellement irradiée.

Des années plus tard, ne sachant qu'en faire, il la proposa au Temple du Crâne de Laelith, sans mentionner ses effets. Le Temple lui envoya alors un de ses prêtres, Osias, afin d'en prendre livraison. Cependant, Osias ne travaillait pas seulement au temple ; pour améliorer ses modestes revenus, il réalisait des opérations pour les assassins de la guilde du Poignard sanglant. Cette fois-ci, il devait ramener une importante

quantité de drogue d'Azilian, son laissez-passer clérical lui permettant de passer les frontières sans être fouillé.

Tout se serait bien passé si le cube de verre qui contenait la pierre de Misgoral ne s'était pas légèrement fêlé avec le temps, laissant échapper une partie des radiations. Au bout de quelques jours, Osias commença à se sentir très mal, et dut consommer un peu de drogue pour tenir le coup. La douleur augmentant malgré tout, il pensa avoir attrapé une vilaine maladie azilienne.

En arrivant à Laelith, il était trop faible pour porter la caisse de drogue, et il la confia au pêcheur qui l'avait ramené sur son bateau. Il précisa que des amis à lui viendraient la prendre sous peu, et le récompenseraient comme il se doit. Puis il se rendit au temple du Crâne pour se faire soigner. Mais en chemin, dans une sombre ruelle, des membres de la guilde du Poignard sanglant l'interceptèrent pour prendre livraison de la marchandise. Surgit alors inopinément une patrouille de gardes. Pensant avoir été trahis, les assassins poignardèrent Osias. Dans la bagarre, le cube de verre tomba et se brisa. Les malandrins s'emparèrent de la dangereuse pierre et s'enfuirent, parvenant à semer les gardes dans les rues du port.

Rejoignant leur guilde, ils avertirent leur chef, lequel décida de prendre des mesures d'urgence, à commencer par l'élimination des gardes témoins du meurtre.

Osias, seul et agonisant, se traîna jusqu'à une rue voisine et, apercevant de la lumière, rassembla ses dernières forces pour demander de l'aide...

## Chaude ambiance

Laelith, par une belle soirée de printemps. Il se fait tard et nos aventuriers finissent leur journée au *Comptoir de l'Aventure*, une taverne de la Chaussée du Lac. Tout est calme dans la petite salle perpétuellement enfumée. Le tavernier débarrasse consciencieusement les tables, en attendant que les aventuriers (ses derniers clients) aient fini leurs verres. Dehors les rues sont paisibles, et on n'entend plus guère que les échos de la faune nocturne qui s'éveille avec l'obscurité...

Soudain, un râle se fait entendre dans la rue, et le visage d'un homme épouvanté, éclairé par la lumière de la salle, apparaît derrière la fenêtre. L'individu gémit et s'affaisse lentement, sa main laissant une longue trace sanglante sur les carreaux...

Le tavernier est le premier à se ruer vers la porte, pour appeler à l'aide. Si les aventuriers s'approchent du corps, ils ne trouveront qu'un cadavre sentant le poisson, et marqué d'une récente et profonde blessure, sans doute faite à la dague. En outre, l'homme était gravement malade, comme le prouvent les affreuses marques rougeâtres visibles sur sa peau, de place en place. Ses cheveux gris se détachent par plaques entières et ses ongles sont complètement atrophiés. De toute évidence il vaut mieux ne pas y toucher. L'individu est vêtu d'une ample cape de tissu épais et de vêtements de qualité, qui lui permettaient de dissimuler sa maladie. Si malgré on état les aventuriers le fouillent, ils trouveront un bâton court, une bourse contenant une dizaine de pièces d'or, un laissez-passer du Temple

du Crâne au nom d'Osias, et quelques éclats de verre dans sa main.

Quelques instants plus tard, une petite troupe de gardes, appelés par l'aubergiste, arrivent sur les lieux. Dans l'hypothèse où les aventuriers s'enfuiraient, ils seraient aussitôt signalés et recherchés dans toute la cité. Une occasion de faire connaissance avec la justice de Laelith ! Si les aventuriers restent sur place, ils subiront un interrogatoire en règle, puis seront emmenés au poste pour y faire une déposition. (Vous pouvez interroger les joueurs séparément, puis comparer les réponses et demander d'où viennent les éventuelles différences ou omissions. Une charmante nuit en perspective.) On prendra soin de relever et de vérifier l'identité de ces témoins. Entre temps, l'auberge et les rues avoisinantes seront passées au peigne fin, et les autorités du Crâne informées de l'incident. (Si par hasard un aventurier clerc a l'idée d'interroger le défunt par le sort Communication avec les morts - *Speak with dead* -, il n'obtiendra aucune réponse satisfaisante. Les prêtres du Crâne reçoivent une protection spéciale contre la plupart des sorts de nécromancie.)

## Le Temple du Crâne

Tard dans la nuit, alors que le groupe se prépare à quitter les gardes pour prendre un repos bien mérité, un prêtre arrive au poste. Il aborde les aventuriers et leur demande de l'accompagner au temple du Crâne, où la prêtresse Meriss de Loghin désire s'entretenir avec eux, rapport au « fâcheux incident nocturne ». Refuser serait évidemment très malvenu, le repos sera pour plus tard !

Au temple du Crâne, le groupe est accueilli par, suprême honneur, Meriss elle-même, qui les observe quelques instants d'un air inquisiteur, puis les emmène dans une chapelle isolée. Nul ne sait que cette femme, aux talents exceptionnels, est la confidente de Valdenath et le chef du réseau d'espionnage du Crâne. Soucieuse de la réputation du Temple, elle tient à ce que l'affaire ne soit pas ébruitée. Aussi a-t-elle pensé aux aventuriers, en leur qualité de témoins, pour mener efficacement l'enquête.

« On m'a rapporté les tristes événements de la nuit. Osias était un prêtre de notre ordre, qui était parti en mission il y a quelques mois. Il devait ramener un précieux objet, une pierre rare, de chez Irwin le magicien, en Azilian. Il a dû tomber dans une embuscade en rentrant.

J'apprécierais beaucoup que vous fassiez votre possible pour retrouver cette pierre et capturer le meurtrier. Cela risque d'être difficile car les indices sont maigres, mais si vous réussissez, vous pouvez espérer une bonne récompense... » Meriss ignore

tout des propriétés de la pierre et ne s'en méfie nullement. Evidemment elle ne soupçonne pas les activités annexes d'Osias. Si les aventuriers évoquent l'état du cadavre, elle avouera ne pas connaître cette maladie. En cas de contagion, elle fera tout son possible pour administrer des soins.

## Du côté du port

Le groupe a donc carte blanche, dans la limite de la légalité, pour enquêter. Dès lors les aventuriers peuvent se rendre à plusieurs endroits.

## La demeure d'Osias

Située près de la place du Crâne, c'est une petite maison dans le renforcement d'une ruelle pentue et peu fréquentée. Si le groupe s'y rend juste après l'entrevue, de nuit, il pourra s'étonner de trouver la porte forcée. A l'intérieur, trois individus s'affairent à fouiller dans tous les coins, vidant les tiroirs et dévastant les meubles en quête de caches secrètes. S'ils sont dérangés, ils sortent leurs épées, mais s'arrêtent sur un ordre bref lancé d'une voix péremptoire par un homme descendant de l'étage. L'arrivant sort son insigne et s'explique : « Mon nom est Lamb, Premier Fouineur. Je mène une enquête sur le propriétaire de cette maison. Veuillez déposer vos armes et m'expliquer ce que vous venez faire en ce lieu ! »

S'ils veulent éviter les ennuis, les aventuriers ont tout intérêt à dire la vérité (tout ce qui semble douteux sera vérifié). S'ils évoquent Meriss de Loghin, ils devront suivre Lamb au temple du Crâne pour vérification. Après une bonne demi-heure d'entretien entre ces deux hauts personnages, Lamb ressort furieux, en claquant les portes. « Et que je ne vous retrouve pas sur mon chemin ! », lance-t-il aux aventuriers. Meriss explique que le Premier Fouineur n'apprécie pas la concurrence sur ses enquêtes. A l'avenir, il faudra l'éviter. Toutefois il y a du nouveau : on a retrouvé les cadavres de plusieurs gardes à proximité du quai des Contrebandiers. Des traces de poison semblent indiquer qu'il s'agit du travail de professionnels. C'est étrange car habituellement les guildes d'assassins s'en prennent rarement aux gardes de la Cité sainte.

S'ils retournent chez Osias (où s'ils s'y rendent dans la matinée), ils ne trouveront rien d'autre que des pièces entièrement fouillées. Il n'y a plus rien d'intéressant.

## Le port

Si le groupe s'en rappelle, le cadavre sentait le poisson. Osias a dû arriver par bateau. Une visite au port de pêche s'impose donc. En interrogeant les pêcheurs, avec de la chance et quelques pots-de-vin, on peut apprendre des choses intéressantes. L'un d'entre eux est arrivé récemment d'Azilian, et exceptionnellement, en plus de sa cargaison de poissons, il ramenait un passager. Celui-ci semblait gravement malade et le pêcheur fut d'abord réticent pour le prendre à son bord.



Mais le mystérieux individu le paya à prix d'or pour lui faire traverser le lac jusqu'à Laelith. Le pêcheur se souvient qu'il était enveloppé d'une grande cape et qu'il portait entre autres un objet cubique, d'environ 30 cm de côté, enveloppé dans un vieux drap. Sitôt débarqué, le voyageur l'a payé et est parti précipitamment vers le nord de la ville. Il ne sait rien de plus, mais si les aventuriers se présentent comme les amis d'Osias, le pêcheur leur montrera la caisse qu'il lui avait confié :

« Et cet homme-là, il avait une allure bizarre, comme j'vous l'dis ! Mais j'oubliais : il a laissé ça pour vous. Je l'ai gardé, et j'aimerais avoir ma récompense, maintenant ! »

Cela risque fort d'intriguer le groupe. Quels « amis » Osias attendait-il sur le port ? Le pêcheur ne donnera sa caisse qu'en échange d'une bonne somme d'argent (au moins 20 PO). Si on le menace ou qu'on l'agresse pour s'en emparer, il se mettra à hurler, ce qui attirera inmanquablement une douzaine d'autres pêcheurs qui travaillent non loin de là. Arriveront ensuite les gardes, puis Lamb et ses hommes qui enquêtent aussi dans les environs...

Malgré tout, les aventuriers devraient pouvoir obtenir la mystérieuse caisse sans trop de difficultés. Mais son contenu se révèle nettement moins réjouissant : une vingtaine de petits sacs de cuir qui contiennent une quantité assez impressionnante de drogue pratiquement pure...

## Les rues de la Chaussée du Lac

Une idée intéressante est de reconstituer le chemin qu'Osias a suivi depuis le port. Le *Comptoir de l'Aventure* se trouvant à peu près à mi-distance entre les quais et la place du Crâne, cela élimine bon nombre de rues. En interrogeant habilement, et en payant des mendiants (attention, donner de l'argent à un mendiant en attire souvent d'autres), on peut apprendre qu'un individu enveloppé d'une cape est passé la veille au soir, suivi par deux autres personnes qui ont dû le rattraper avant la place de la Cloche. Un peu plus tard, des bruits ont été entendus dans une sinistre ruelle des environs, véritable coupe-gorge pour le voyageur imprudent...

## La ruelle du Rat qui Chante

Une fouille rapide à cet endroit révèle de nombreuses traces récentes de sang, ainsi que plusieurs empreintes (humaines) dans une flaque boueuse. Non loin de là se trouve une vieille bouche d'égoût qui donne sur le Cloaque (c'est une fausse piste). Un examen plus attentif des lieux permet de découvrir de nombreux morceaux de verre (jet sous INT, 3d6 : l'objet d'origine devait être un cube de 30 cm de côté, une sorte de petit aquarium).

Une seule fenêtre s'ouvre sur cette sordide ruelle. La maison voisine appartient à une vieille femme qui ne cesse de se plaindre, d'une voix aigre, du bruit qui l'empêche de dormir. Si on l'interroge, elle ne sait rien et n'a rien vu...

## L'affaire se complique

Tout semble parfaitement clair. Osias se livrait à un trafic peu avouable, et ses complices de-



vaient prendre livraison de la drogue à son arrivée. Mais il a été pris dans un guet-apens avant d'avoir pu les trouver. Ceux qui l'ont tué doivent maintenant se terrer quelque part, et on ne retrouvera certainement jamais la pierre d'Irwin. Telles sont les conclusions que les aventuriers pourront apporter à Meriss. Elle sera évidemment déçue, mais ne leur en tiendra pas rigueur. L'enquête a été menée promptement et sans violence. Il reste quand même quelques points énigmatiques, mais dorénavant l'affaire est close... Cependant, tout ne saurait être aussi simple. Alors que le groupe se réjouit déjà de toucher la récompense promise, on vient apporter de nouvelles informations à Meriss, qui les communique aussitôt aux aventuriers. « On vient de capturer, dans une ruelle du port, du côté des abattoirs, deux individus dont l'appartenance à une guilde d'assassins ne fait aucun doute. Ils semblent avoir la même maladie que le défunt Osias. Si c'est le cas, l'affaire est bien plus grave qu'il n'y paraît, et il nous faut découvrir la cause de cette épidémie. Voici un laissez-passer pour entrer au poste de garde où ils sont emprisonnés. »

Refuser de poursuivre l'enquête pourrait avoir des conséquences néfastes sur la santé des aventuriers ! Il convient donc de se rendre sans tarder au poste. Lamb y est déjà ; il lancera un regard noir aux aventuriers, avant de partir. S'ils ne montrent pas le laissez-passer de Meriss, les personnages se verront refuser l'accès et jeter dehors dans les minutes qui suivent. Sinon, on les amènera à la cellule où se trouvent les assassins, qui semblent effectivement très mal en point. Ils sont actuellement examinés par deux prêtres venus spécialement du Lazaret pour tenter d'identifier la maladie, mais en vain. Pire encore, aucun remède de leur connaissance ne semble efficace.

En termes de règle, pour soigner les patients il faut lancer simultanément un Guérison (Heal, 6<sup>e</sup> niveau) pour éliminer la cause et un Régénération (7<sup>e</sup> niveau) pour restaurer les tissus et éviter une « rechute ». Autant dire que peu de prêtres en sont capables, et qu'une épidémie ne pourrait pas être enrayerée. Les aventuriers peuvent tenter d'interroger eux-mêmes les prisonniers mais ils s'apercevront bien vite que ceux-ci, atteints d'une forte fièvre, ne parviennent à balbutier que des phrases incohérentes, en apparence : « Le fléau... brùlant... la mort est sur nous... Pierre maudite... ne pas toucher... poison mortel... »

Le tout noyé parmi d'autres paroles, plus ou moins compréhensibles. On ne peut rien en tirer de plus. Les soins sont sans effet ; les prisonniers tomberont dans le coma un peu plus tard, et mourront deux jours après, les marques

horribles sur leur corps n'ayant cessé de s'étendre, provoquant une vive inquiétude chez les gardes.

Le message est clair : la pierre que ramenait Osias semble être très dangereuse. Mais où est-elle maintenant ? Et comment s'en protéger ? Par le cube de verre, peut-être ? Si un mage compétent analyse les éclats de verre trouvés dans la ruelle, il découvrira que le cube était magique, mais qu'une fois brisé, il a perdu ses effets.

## Les dessous de l'affaire

Tandis que les aventuriers se livrent à leurs investigations, bien des événements se produisent dans les sous-sols de la Cité sainte, loin de la lumière du jour...

Sous la rue des Abattoirs, la guilde du Poignard sanglant est en effervescence. Le grand responsable des trafics de drogue, un dénommé Lincius, a réuni ses principaux complices, afin de récupérer la drogue que les aventuriers ont en leur possession. De plus, il doit décider du sort de la « pierre qui tue ».

Lincius pourrait très bien éliminer les aventuriers sur le champ (car ils ont découvert trop de choses dangereuses, et il les fait suivre depuis qu'ils ont enquêté sur le port), ou attendre qu'ils aient collecté des informations intéressantes sur la redoutable pierre, qui pourrait devenir, par la suite, une arme dangereuse au profit de la guilde. Pour le moment, elle est conservée au fond d'un puits du Cloaque, afin que personne n'y touche. Plusieurs de ses hommes sont déjà tombés malades et Lincius a dû les exclure de la guilde.

Deux groupes d'espions à sa solde surveillent donc le groupe. Si les aventuriers s'approchent trop de la guilde, ou obtiennent des informations de premier ordre, le pire peut leur arriver. Cependant les deux groupes n'interviendront pas en même temps...

### 1<sup>er</sup> GROUPE

**5 humains**, assassins niv. 5, CA 6 à 8 selon la DEX, PdV 20, D 1d6+1 (+ éventuellement poison pour le chef), THAC0 19.

### 2<sup>e</sup> GROUPE

**2 humains**, assassins niv. 7, CA 5, PdV 30, D 1d6+1 (+ poison), THAC0 19 ; **1 humain**, guerrier niv. 7, CA 4, PdV 50, D 1d8+3, THAC0 13 ; **1 elfe**, mage niv. 6, CA 8, PdV 15, D 1d4, THAC0 19, sorts : 4 x niv.1, 2 x niv. 2, 2 x niv. 3 (livre de sorts à déterminer par le MJ).

## Rien que du beau monde

En ce qui concerne la pierre, Meriss orientera le groupe vers la grande bibliothèque du Nuage, si personne n'a déjà pensé à s'y rendre. Inévitablement, les aventuriers vont être suivis par les hommes de Lincius, mais aussi de Lamb, dont l'enquête piétine, et qui est prêt à recourir à n'importe quel moyen pour trouver de nouveaux indices.

La Bibliothèque matérialiste universelle, merveille de la Connaissance, est l'endroit le plus sûr

pour dénicher des indices sur cette mystérieuse pierre et ses effets. Ce n'est qu'après deux heures d'intenses recherches dans les domaines Minéralogie et Maladies incurables (en compagnie d'un certain Fouineur qui circule innocemment entre les rayonnages et observe tout ce que font les aventuriers), que l'on trouve la référence à un ouvrage du célèbre magicien Irwin, lequel a étudié toutes sortes de pierres maléfiques. Or l'ouvrage ayant été contesté par les milieux intellectuels du Nuage, il se trouve actuellement rangé à la cave. Il va donc falloir aller fouiller de ce côté...

Mais au sous-sol, en l'absence de témoin, les assassins ne resteront pas inactifs. Dès que les aventuriers auront mis la main sur le précieux ouvrage, les hommes du Poignard sanglant se jeteront sur eux ! Le combat est inévitable, et le bruit risque d'attirer du monde. Si l'altercation tourne au désavantage du groupe, faites intervenir Lamb et ses hommes.

Le Premier Fouineur y verra une belle occasion de se faire valoir, même si ses talents au combat n'ont rien d'exceptionnels. N'oubliez pas que dans la mêlée les assassins veulent s'emparer du livre avant tout ! Celui qui le tient sera le premier visé...

Vaincus, les assassins se rendront plutôt que de combattre jusqu'à la mort (le MJ prendra garde au comportement des personnages ; Lamb pourra leur demander des comptes s'ils veulent faire justice eux-mêmes, et cherchera de toute façon à récupérer le livre). Violentement interrogés par le groupe et Lamb, les survivants avoueront leur appartenance au Poignard sanglant. Leurs ordres viennent d'un certain Lincius (ils ne savent pas où est son repaire) et sont transmis par Enshar, un prêtre à la réputation douteuse, affilié au Temple de la Taupé. Cri de dépit de Lamb, car son autorité de Fouineur n'a aucune valeur au sein des Temples de Laelith !

Irrité, le Premier Fouineur emporte alors ses prisonniers, en jurant aux aventuriers qu'ils le retrouveront tôt ou tard. Avec un peu d'astuce, ceux-ci ont pu cependant subtiliser ou échanger le livre d'Irwin avec un autre. On y parle bien de la pierre, citée sous le nom de Fléau de Misgoral (voir le début du scénario). De plus, ils ont maintenant un début de filière qu'il doit être possible de remonter avec l'aide de Meriss.

## Sur les traces du Poignard sanglant

Dorénavant, dès que le groupe relâchera un tant soit peu son attention, les lames empoisonnées siffleront dans l'air ; leur élimination devient indispensable pour la sauvegarde de la guilde. Une sortie nocturne dans les bas quartiers n'en sera que plus périlleuse. Au MJ de déterminer les dangers auxquels ils vont devoir faire face...

Meriss connaît (de nom) le prêtre de la Taupé. Le plus difficile va être de l'approcher, car le temple souterrain recèle de multiples dangers. Il s'agit donc de préparer un plan d'action détaillé (les méthodes sont nombreuses, le MJ jugera en fonction des idées des joueurs) : on peut tenter de capturer le prêtre, d'attendre son départ pour fouiller chez lui, le suivre, etc.

loir se venger. Bien des règlements de comptes en perspective !...

## Notes finales

— Aux maîtres de jeu soucieux de « réalisme » : les effets de la radioactivité, tels qu'ils sont décrits dans ce scénario, ne correspondent évi-

Enshar est le principal espion de Lincius. Il sait où se trouve son repaire, mais ne s'y rend que rarement, car plusieurs prêtres-assassins font régulièrement la navette (de jour comme de nuit) entre la guilde et le temple de la Taupé, pour prendre ou donner les informations. Ils sont nettement moins dangereux qu'Enshar lui-même mais les assassins qui filent le groupe viendront les secourir si besoin est.

Le MJ déterminera la force d'Enshar et des messagers selon qu'il désire ou non augmenter la difficulté de cette mission. Chez lui, on trouve un coffre (protégé par une aiguille empoisonnée) contenant une opale noire, 2000 PO, un bracelet de défense, quelques fioles de poison et une carte du port.

La carte indique l'emplacement précis d'un repaire du Poignard sanglant, probablement celui de Lincius. Il est évident que les aventuriers ne peuvent vaincre à eux seuls toute cette section de la puissante guilde. De plus, Meriss refuse de faire appel aux gardes d'élite : l'affaire ne doit pas être divulguée, car la présence tient à la réputation de son Temple. Et l'implication d'Osias, un prêtre du Crâne, dans un trafic illicite, peut la compromettre...

Reste les Fouineurs. Mis au courant, Lamb ne laissera pas passer cette seconde chance, et accourra avec ses plus fins limiers. Sa méthode est simple (et cette fois peut-être, efficace !) : elle consiste en une surveillance permanente et rapprochée du repaire, dans l'échelle des Cordonniers, près de la sinistre rue des Abattoirs. En investissant les maisons les plus proches et en interceptant toute personne suspecte, on doit pouvoir obtenir des informations dignes d'intérêt. Malgré l'apparente simplicité de ce plan, tout n'est pas si facile ; les aventuriers ont été repérés dès la Bibliothèque et ils sont peut-être eux aussi surveillés. Ils ne peuvent donc pas participer à cette opération, ce qu'affirmera Lamb en parfaite logique et avec un sourire d'odieuse satisfaction. Le Fouineur a enfin sa revanche ! Tandis que se décident les derniers détails, un garde du Crâne vient apporter à Meriss de Loghin un poignard, retrouvé fiché dans une porte à l'entrée du temple, et autour duquel est enroulé un parchemin. L'origine du message ne fait aucun doute :

« Vous avez découvert notre repaire ? Félicitations ! Mais il est un peu tard, vous n'y trouverez plus rien. Quant à la pierre ramenée par notre défunt ami Osias, nous la détenons toujours. Oh !, n'allez pas croire que nous sommes assez fous pour y toucher ; certains d'entre nous en ont fait la triste expérience. Mais trêve de discours ! Si ce soir à minuit nous n'avons pas la marchandise que devait ramener Osias, et que nous savons en votre possession, vous aurez la mort de tous les habitants du port de Laelith sur la conscience ! »

## L'effroyable projet

Le message n'est évidemment pas signé, mais la menace n'en est pas moins sérieuse. Lincius compte utiliser le pouvoir de la pierre pour prendre en otage la population de Laelith. Or, rien ne permet de déterminer comment il compte s'y prendre !

Il va falloir se torturer l'esprit pour trouver comment les citadins peuvent être contaminés par

l'horrible maladie que provoque le Fléau de Misgoral, en si peu de temps. La contamination doit se faire par un élément que toute personne peut toucher, qui est répandu et facilement accessible. La réponse se présente presque immédiatement : l'eau ! Non pas celle du lac d'Altalith, mais celle des bassins qui alimentent les bas quartiers de la ville, ainsi que le temple du Poisson d'Argent.

C'est donc au Canal-Rideau, derrière le port du Roi-dieu, que Lincius compte accomplir son forfait. Evidemment, le maître assassin ne sera pas présent et y a envoyé ses complices. Lui-même s'est retranché dans sa demeure secrète, un bateau luxueusement aménagé, au nom d'un riche marchand de ses amis, dans le port de pêche. Bien qu'il soit peu probable qu'il intervienne personnellement, le MJ peut l'utiliser pour achever ce scénario en apothéose : il est assassin niveau 12 et il ne viendra pas seul régler ses comptes...

Au Canal-Rideau, tout a l'air normal et les gardes en poste n'ont rien remarqué de suspect. En fait, les assassins sont passés par les tunnels du Cloaque, et attendent les ordres de Lincius à proximité d'un bassin. A la surface, il faudra l'aide de Meriss ou de Lamb pour que le groupe soit autorisé à descendre aux sous-sols (là où est filtrée l'eau du lac). Mais les assassins les connaissent bien et il tenteront de les surprendre dans une galerie.

### LES COMPLICES DE LINCIOUS

**2 humains**, guerriers niv. 8, CA 2, PdV 62, D 1d8+3 (3/2 att/rd), THAC0 12 ;

**1 humain**, clerc niv. 7, CA 3, PdV 46, D 1d6, THAC0 16, sorts : 5 x niv. 1, 4 x niv. 2, 2 x niv. 3, 1 x niv. 4 (à choisir) ;

**2 demi-orques**, assassins niv. 5, CA 6, PdV 24, D 1d8 (+ poison), THAC0 19 ;

**1 elfe**, voleur niv. 4, PdV 8, D 1d6-1 (1/2 att/rd), THAC0 20 (-1 au toucher).

L'elfe est gravement malade car c'est lui qui a transporté la pierre. Elle se trouve dans un petit coffret dissimulé non loin de là. Si les aventuriers sont vainqueurs, ils n'auront guère de difficultés à le dénicher...

## Conclusion

La pierre de Misgoral, tant recherchée et convoitée, est enfin retrouvée. Si quelqu'un prend le coffret, il ne sera protégé du terrible « pouvoir » de la pierre que pendant une demi-heure environ. Pire, si la pierre est directement prise en main, la contamination est immédiate : perte d'1d6 points de Constitution par jour (seul un sort de Guérison peut sauver la victime dans les trois premières heures, sinon la personne est irrémédiablement condamnée). Ramenée au temple du Crâne, la pierre de Misgoral sera confiée à Valdenath qui, après consultation des forces surnaturelles, la fera placer dans un énorme bloc de plomb qui sera immergé au plus profond du lac d'Altalith afin que nul ne puisse plus jamais souffrir de cet éternel fléau. Les aventuriers, à qui Meriss de Loghin, pleinement satisfaite, a remis la récompense promise, auront maintenant à se méfier de tout et de tout le monde : Lamb les considère désormais comme ses rivaux, et Lincius va sans doute vou-

— Aux amateurs d'aventures à rebondissements : avec toute cette agitation dans la Cité sainte (et en dessous), pourquoi Trevelian, l'Empereur-Démon, n'aurait-il pas été mis au courant de la situation ? Faut-il en dire plus ?...