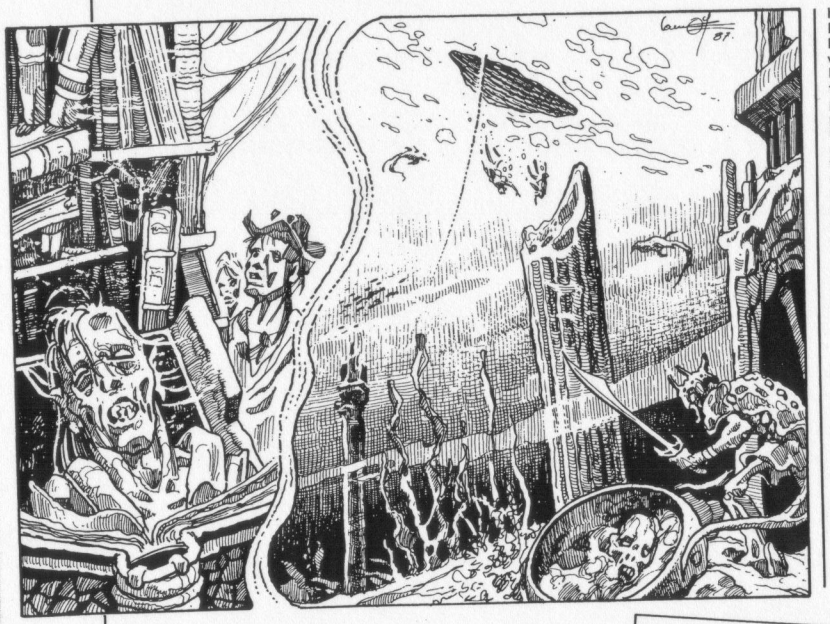
SCENARIO pour UN AD&D CASUS BELLI

Les mystères de Laelith

Le retour de l'Empereur-Démon

Huit mois se sont écoulés depuis la défaite du vampire Trevellian (cf CB 35). Le printemps est aux portes de Laelith et la grande cité émerge de son engourdissement hivernal. Le présent scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de niveaux 6 à 8 environ. En plus des trois livres habituels, le Fiend Folio est utile pour certains monstres.



I- DES ENNUIS EN PERSPECTIVE

Arrêtés !

Savourant la douceur de cette fin d'après-midi, les aventuriers déambulent au hasard des ruelles de la Chaussée du Lac. Ca et là, des pêcheurs s'interpellent, tout en ravaudant leurs filets. Soudain, une vingtaine de soldats à la démarche de fauves surgissent de l'ombre et entourent les personnages ! A la vue de leurs armures réhaussées de pierreries et leurs épées qui brillent étrangement dans la lumière du couchant, aucun doute n'est permis : ce sont des Gardes du Roi-Dieu, l'unité d'élite crainte par les meilleurs bretteurs (ce sont des guerriers du 10e niveau armés d'épées longues +3). Alors que les aventuriers s'interrogent sur la raison de cette "interpellation", un homme vêtu de noir et portant l'insigne des fouineurs (les détectives patentés de Laelith. NdA) s'avance vers eux et leur parle à voix basse...

"Messieurs, je vais vous demander de bien vouloir me suivre. Vous n'avez rien à craindre, et n'êtes pour l'instant inculpés d'aucun crime, mais une importante personnalité désire s'entretenir avec vous. Comme nous devons être prudents, les gardes vont vous bander les yeux et nous allons marcher ensemble une dizaine de minutes. En route !"

Les aventuriers, guidés par les soldats, vont vite être désorientés. Après avoir parcourus quelques ruelles, ils entrent dans un bâtiment qu'ils ne peuvent identifier. Là, on leur fait descendre une centaine de marches, traverser des caves sentant le moisi, avant de leur retirer leurs bandeaux. Ils découvrent alors qu'ils sont dans une pièce voûtée et qu'ils ne sont plus surveillés que par six gardes. En face d'eux il y a une petite porte basse donnant dans un réduit métallique dont le mobilier se limite à deux grandes banquettes en vis à vis. Assis sur l'une d'elles, deux hommes chuchotent entre-eux. Le plus grand porte l'insigne de Premier Fouineur et l'autre est vêtu de la robe des prêtres de l'Oiseau de Feu. Les gardes invitent les aventuriers à prendre place sur la banquette libre, puis occultent l'ouverture à l'aide d'une plaque de métal montée sur charnières. Le prêtre incline la tête pour saluer les aventuriers. Un globe lumineux éclaire faiblement le réduit faisant luire son crâne dégarni et ses yeux profondément enfoncés dans son visage blafard. Il sourit : "Bienvenue, messieurs, à bord du funiculaire particulier du Roi-Dieu !"

Comme obéissant à un commandement muet, le chariot de fer s'ébranle brusquement...

Conversation dans le Chariot qui Monte

"-Je m'appelle Ambrose, poursuit-il, et je représente le Grand Prêtre Anemates, responsable de la sécurité de notre belle cité."

Le Premier Fouineur prend alors la parole :

"-Et moi Lamb, je suis délégué par le Grand Prêtre Mitrias du Nuage, chargé de la Justice.

-Je n'irai pas par quatre chemins, enchaîne Ambrose. Ni la Garde, ni la Police n'ayant pu mener à bien une mission essentielle, le conseil du Roi-Dieu a décidé de la confier à des inconnus, dont le statut d'étrangers leur permettra peut-être d'échapper à nos adversaires. Vous avez été choisis...

-En effet, coupe Lamb, notre ville connaît une période difficile. Un agitateur nommé Guyz entretient depuis quelques temps un esprit de révolte intolérable au sein des terrasses de la Main qui Travaille et du Lac. Par ses talents d'orateur, il s'est attiré la vénération des foules dont il prétend défendre les intérêts. Son charisme est tel que, face à lui, l'adversaire le plus déterminé sent sa volonté faiblir. Il semble également immunisé contre le poison, et la magie n'aurait aucune prise sur lui. Nous ne savons rien sur cet individu : il n'est répertorié ni sur les registres des résidants, ni sur ceux des étrangers. De plus...

-De plus, l'interrompt Ambrose, de nombreux prêtres ont ressentis l'influence d'une aura maléfique s'étendant sur Laelith, comme si un mal ancien et puissant s'était réveillé. Si vous parvenez à contrecarrer ce Guyz, vous recevrez une récompense de 1000 pièces de platine chacun. Un certain Palimpseste, copiste à la Bibliothèque de la Foi, prétend avoir trouvé un ouvrage qui..."

A ce moment précis, le funiculaire s'arrête brusquement.

"-Tiens ? s'inquiète Lamb en regardant par un hublot. Mais nous ne sommes pas à l'air libre, je vois toujours la paroi du tunnel..."

Après un court instant d'immobilité, le chariot se met à redescendre, lentement d'abord, puis de plus en plus rapidement.

"-Par tous les dieux ! hurle Ambrose. Le cable s'est rompu, nous allons mourir !"

Il n'existe aucun moyen d'arrêter le chariot emballé et il n'est pas non plus possible d'ouvrir les portes, puisque le véhicule dévale un couloir qui l'enserre étroitement. Lorsque la panique est à son comble, le funiculaire quitte ses rails et percute la voûte du tunnel, qu'il traverse partiellement, avant d'émerger dans une rue déserte et obscure. Ambrose, éjecté par le choc, va s'écraser avec un bruit mou contre le mur d'une maison. Les aventuriers subissent chacun 4d6 de dégâts et Lamb, chanceux, s'en tire avec des égratignures.

En fait d'accident, il s'agit d'un attentat perpétré par des agents de Guyz afin de tuer les occupants du funiculaire. Ils ont relevés les rails de celui-ci afin que le chariot soit éjecté en cet endroit précis. Ils ont placés quelques créatures dangereuses dans un entrepôt voisin. De fait, à peine les aventuriers se sont-ils extraits des débris du chariot, qu'ils sont attaqués par un groupe d'Ettercaps ivres de folie homicide.

Les Ettercaps (FF p35). CA : 6 ; Pts de vie : 30/31/32/36/15 ; Dégâts : 1-3, 1-3, 1-8. Attaque spéciale : morsure empoisonnée.

Si le combat tourne au désavantage des aventuriers, ceux-ci seront sauvés par une troupe de gardes. Lamb, de son côté, se bat avec une épée longue et une dague (comme un guerrier du 5ème niveau), il sera à peine blessé.

Le but de ce préambule n'est pas de tuer les personnages tout de suite, mais de les impliquer dans l'action. Dès lors, ils seront considérés par les serviteurs de Guyz comme des alliés du Roi-Dieu et, comme tels, seront impitoyablement pourchassés. Une fois le combat achevé, Lamb propose aux aventuriers de venir se faire soigner au Temple du Nuage. Là, chaque aventurier se voit prodiguer un sort de Soin Ultime (*Cure Critical Wound*). Le Premier Fouineur n'ayant jamais entendu parler d'un certain Palimpseste, l'enquête peut commencer...

II- LE SECRET DES UTRUZ

La Bibliothèque de la Foi

La bibliothèque étant ouverte jour et nuit, les aventuriers peuvent décider de s'y rendre immédiatement. Les couloirs et les salles de la bibliothèque sont formés de livres empilés anarchiquement. L'édifice est tellement vaste, qu'il est facile de s'y perdre. Le bibliothécaire en chef est un homme entre deux âges, à la fine barbichette, au port altier et au regard impérieux. Kob Du Val -c'est son nom- s'est profondément identifié à sa bibliothèque et n'apprécie ni les étrangers, ni la contradiction. C'est donc avec réticence qu'il vient en aide aux personnages, préférant les confier à ses copistes adjoints, tout en gardant l'oeil sur eux. Palimpseste n'a pas été vu de toute la journée. Après quelques démarches infructueuses (*"Vous croyez que je n'ai que ça à faire ? !"*), les aventuriers apprennent qu'il s'est rendu la veille au "dessous" (le sous-sol), afin d'y faire quelques recherches. C'est là que sont entreposés les ouvrages les plus anciens, concernant des cultes oubliés depuis longtemps et bien d'autres choses innommables. Les copistes refusent d'y aller, prétextant des travaux urgents. Le "dessous" a la réputation d'être hanté...

Le sous-sol est un lieu oppressant, formé d'un dédale de petites salles conquises sur le Cloaque. Le silence y est quasi-surnaturel. Ici, les couloirs sont plus étroits et il règne dans les rayonnages une forte odeur de parchemin moisi.

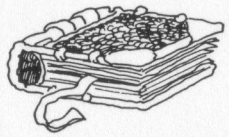


Table de rencontre
(lancer 1d10 à chaque tour)

1-4 Encore des couloirs, des salles et des vieux livres...

5 Un lecteur momifié lit à jamais un traité érotique.

6 Un livre tombe bruyamment derrière les aventuriers. Qui l'a renversé ?

7 Une plume écrit toute seule sur un parchemin. Le message : *"Vous êtes perdus !"*

8 Du Val rejoint les aventuriers pour les réprimander pour le désordre qu'ils sèment derrière eux.

9 Un plumier aux armes d'Ermold le Noir repose sur une table poussiéreuse. S'il est authentique, il vaut une fortune !

10 Des cliquetis d'ossements... Ce sont des squelettes brandissant d'étranges lances ! Jadis, ces morts-vivants ont été chargés par un nécromant de pourvoir au nettoyage des sous-sols, qu'ils arpentent en brandissant de gigantesques plumeaux. Ils avancent obstinément par groupe de 6, et sont totalement inoffensifs.

Au bout d'1d10 tours, les personnages finissent par découvrir Palimpseste, ou du moins... ce qu'il en reste. Le copiste est mort, ses mains ont été tranchées, et son visage exprime une frayeur sans nom. En fait Palimpseste a été victime de Guyz qui a décidé de retirer le livre -trop dangereux pour lui- de la bibliothèque. L'une de ses créatures (un démon type VI) est ainsi apparue au moment où Palimpseste s'apprêtait à mettre la main sur le livre. Le bibliothécaire en est mort de frayeur et le démon, en guise de symbole, lui coupa les mains pour montrer que l'on ne touchait pas à la propriété de son maître.

Si les aventuriers examinent attentivement le rayonnage devant lequel est étendu le cadavre, ils remarquent qu'il manque un livre (un espace est libre entre deux ouvrages). Du Val peut déterminer de quel livre il s'agit en fouillant dans son fichier privé. C'est "La Cité Sacrée d'Altalith" de Bosco Fluche...

S'il est interrogé sur cette cité, Du Val révèlera avec réticence son ignorance. Il pense cependant qu'il peut s'agir d'un quelconque vestige utruz, ce peuple d'humanoïdes à peau écailleuse qui vit au bord du lac. Il n'existe qu'un seul autre ouvrage concernant les Utruz qui peut être emprunté à la bibliothèque. Il est accompagné d'un dictionnaire Utruz/Dragon de Bronze et d'un court lexique Dragon de Bronze/Commun et s'intitule "Mes aventures chez les poissons" (voir encadré).

Le village utruz

En rentrant à leur auberge, les aventuriers découvrent que celle-ci est la proie des flammes. Ils ont tout perdu, y compris leurs montures ! L'incendie est cependant vite circonscrit et n'a pas le temps de s'étendre aux maisons voisines. Pour l'instant, l'affaire se présente mal et les personnages n'ont qu'une seule piste : les Utruz.

Le village lacustre utruz est situé au sud-est de Laelith. Il se compose d'une centaine de maisons reliées entre-elles par des passerelles de bois. Les sages du vieux peuple aquatique ont senti la menace qui plane sur Laelith. Conscients que ce dernier n'est pas sans rapport avec leur ancienne capitale, ils restent aux aguets et sont prêts à fournir des renseignements substantiels aux aventuriers, pour peu qu'ils respectent la tradition.

Une fois chez les Utruz, les

Le réveil du démon

Un shaman orc nommé Krakno, humble serviteur de la Taupe, découvrit un jour une chambre secrète encore inviolée au plus profond du Cloaque. Elle contenait de l'or et des pierres précieuses, mais aussi une petite perle d'obsidienne montée en pendentif. Ravi de sa trouvaille, Krakno passa la chaîne à son cou et... la grande métamorphose eut lieu !

Cette perle était en fait la matérialisation d'un démon très ancien, jadis vénéré à Laelith, du temps où elle s'appelait encore Tanith Lenath. Le démon s'empara du corps et de l'esprit de Krakno, lui donnant l'apparence d'un humain au charisme exceptionnel...

Le démon n'a qu'un seul objectif, devenir le maître de la cité sainte. Sa puissance est redoutable : la magie est sans effet contre lui et il a jusqu'à présent échappé "miraculeusement" à quelques attentats. Cependant, il lui manque encore la force nécessaire pour agir ouvertement contre le Roi-Dieu. Pour l'instant, il s'ingénie à soulever la population contre son souverain. Le démon, qui se fait appeler Guyz, a son quartier général dans une taverne de l'Echelle des Trois Auberges. Il est appuyé par des disciples de la Taupe qui le font discrètement protéger par quelques assassins.

En guise d'avertissement, il a décidé de tenter une action d'éclat : détruire le Chariot du Funiculaire. Cet attentat a également un autre but : éliminer les personnes susceptibles de lui nuire.

S'attaquer ouvertement à Guyz n'est pas une bonne idée, car il est de taille à résister à tout assaillant et il compte de nombreux fidèles fanatisés, tant parmi la population, qu'au sein même des institutions de la cité. Il n'y a qu'un moyen pour le détruire...

personnages sont conduits jusqu'à la maison d'un très vieux sage nommé Tomöhl. Celui-ci reçoit ses visiteurs vautré dans un fauteuil de rotin, une mouette perchée sur l'épaule droite. Ayant déclaré un jour à un elfe de passage qu'un don était nécessaire pour s'attirer ses bonnes grâces, il acceptera le poisson en riant intérieurement. Voilà ce qu'il peut apprendre : *"C'est un démon de la terre qui a été réveillé et menace Laelith et seul un démon de l'eau peut le tenir en échec ! Sous les Grandes Eaux (le lac), se trouve une cité de mon peuple. Là vit un puissant démon, prisonnier d'une statuette représentant une méduse. Si vous voulez vaincre, il faut vous rendre dans le temple submergé dont l'entrée est flanquée de deux colonnes d'onyx. Emparez-vous de la statuette et portez-la à proximité du démon de la terre. Votre tâche sera alors accomplie. Nous autres sommes liés par un serment qui nous empêche de retourner dans notre ancienne capitale, mais mon neveu Dipouähn, un bon barreur, pourra vous mener à l'aplomb du temple avec son voilier..."*

Si les aventuriers font remarquer à Tomöhl qu'il leur est impossible de respirer sous l'eau, celui-ci leur remettra à chacun une poignée d'algues étranges en disant : *"Si vous les mâchez, vous pourrez vivre sous le Lac pendant deux heures. Attention, si je vous en donnais une seconde dose, vous pourriez en mourir !"*

III- LA CITE SOUS LE LAC

Le voyage en bateau

Porté par une brise d'ouest, le petit voilier file sur les eaux argentées. Dipouähn, un Utruz lymphatique au regard absent, est à la barre. A moins d'être interrogé, il ne prononce pas un mot pendant la croisière. Au bout d'une petite heure de navigation, il amène la voile et jette l'ancre.

"C'est là, en dessous, dit-il de la voix enrouée propre à sa race. J'ai des sacs remplis de pierres qui peuvent vous servir de lest, vous descendrez plus vite. J'ai aussi un pot de graisse d'Ookhab pour vous protéger du froid. Je vous rappelle que les herbes ne vous donnent qu'une autonomie de deux heures environ. Bonne chance."

Les aventuriers vont ainsi plonger les uns après les autres dans les eaux glacées du lac, sous le regard impassible de leur énigmatique guide. Après une descente apparemment interminable, ils finissent par atteindre le fond. Dipouähn ne s'est pas trompé dans sa navigation et les aventuriers sont entourés par des ruines étranges (dômes écroulés, pans de murs cyclopéens, etc...) recouvertes d'algues et de vase. Mais où sont donc les deux piliers dont parlait Tomöhl ?

Le MD peut faire durer les recherches aussi longtemps qu'il réussit à garder l'ambiance, les ruines sont vastes et abritent plus d'une merveille et plus d'un danger. Il ne doit cependant pas perdre de vue que le fait de se battre sous l'eau entraîne des pénalités au maniement des armes et des limitations en ce qui concerne la magie (cf Guide du Maître de Donjon, pp. 56-57 édition anglaise).

Table de rencontre
(un jet par tour)

1-5 Des bancs de poissons s'enfuient, effrayés.

6 Une troupe de Nixies (MM p.74) patrouille dans les ruines. Attention, ils sont méfiants, mais pas forcément hostiles.

7 Une dizaine d'Hommes-Crabes (Crabmen, FF p.21) se faufile au travers des ruines. Ce sont les derniers survivants d'un raid contre la communauté nixie. Certains sont blessés.

8 Un banc de Poissons-Dragons (Dragonfishes, FF p.30) passe à l'attaque.

9 Deux Bunyips (FF p.17) sont embusqués derrière un rocher.

10 Un magicien de la Haute Tour est en train d'essayer, dans le plus grand secret, un Disque Flottant de Tenser aux capacités améliorées. Il est escorté de 4 Kopoacinth (Gargouilles marines, MM p.42). S'il aperçoit les aventuriers, il les prend pour les espions d'un rival et les fait attaquer par ses gardes pendant qu'il s'enfuit. Attention, son invention n'est pas forcément au point...

Dans le temple maudit

Enfin, les aventuriers aperçoivent de hautes colonnes verdâtres qui se dressent au milieu d'une grande place dégagée. S'ils passent entre ces colonnes, ils disparaissent les uns après les autres... pour réapparaître hors de l'eau, en (1).

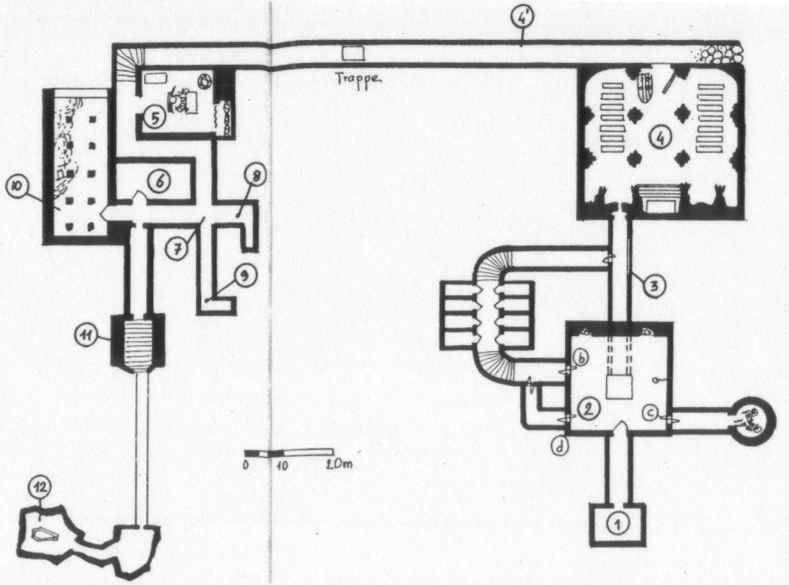
1. Une petite pièce au sol couvert de gravats. Les parois sont taillées dans le roc et le plafond suinte d'eau. Deux séries de traces peuvent être relevées sur le sol : les unes sont grandes et fortement imprimées dans la poussière, les autres plus légères. Elles se dirigent toutes deux vers le couloir. Sur le mur, il est possible de déchiffrer des signes utruz (grâce au petit dictionnaire et au lexique, vous vous souvenez ?) signifiant : *"Afin de regagner l'endroit d'où tu viens, il faut..."* le reste de la phrase est illisible, car une main a gravé la déclaration suivante en commun : *"Moi, Godefroy de Gilpreux, chevalier de Mithra, j'entame ici ma quête. Soit je détruirai le mal qui règne en cet endroit, soit je périrai pour la gloire du dieu unique !"* Une autre personne a rajouté en elfique : *"Ben voyons !"*.

2. Une fois passée la porte, se trouve une salle plus grande que la précédente. Cette pièce ne possède aucune issue apparente. Le mur du fond est percé de deux niches. Chacune contient une statuette en terre représentant un sage utruz. Si un aventurier s'avise d'en briser une, il fera apparaître un Spectre.

Le Spectre (MM p.89). CA 2 ; Dés de coup : 7+3 ; Points de vie : 59 ; Dégâts : 1-8 plus spécial.

Sur le mur de droite, une manette est visible. Elle peut être placée dans quatre positions différentes. Elle est pour l'instant au "point mort", à l'intersection d'une croix. A chacune des branches de cette croix correspond un dessin : un nuage, trois arbres, une flamme et un squelette de poisson (six arêtes). Les traces de pas déjà citées se dirigent toutes deux vers le mur et s'arrêtent à environ deux mètres de celui-ci. Puis les grandes traces se dirigent vers l'angle nord-ouest de la pièce. Les traces légères, elles, retournent vers le centre de la pièce et disparaissent brusquement.

Une inscription en Utruz est gravée sur le sol au pied de la manette (il faut écarter la poussière pour la voir). Traduite à l'aide du dictionnaire et du lexique, elle dit : *"Les freines interdisent le recul"*. Cette phrase ne veut rien dire, car le lexique est loin d'être parfait. En fait, il faut lire : *"Les arêtes permettent d'avancer"*. C.Q.F.D. ! Pousser la manette dans la direction du squelette de poisson fait apparaître une trappe au centre de la pièce (a) qui donne sur un couloir en pente douce. Alors que le nuage ouvre le passage (b), la flamme le (c) et les arbres le (d).



b) Ce tunnel mène à un ensemble de cellules. Celles-ci servaient autrefois à accueillir les jeunes prêtres utruz qui manquaient leur initiation en (2). Quelques "punis" ont péri dans leur cachot lors du cataclysme qui ravagea la cité aquatique. Leurs esprits rôdent encore ici...

Les esprits (Wraith, MM p.102). CA : 4 ; Dés de coup : 5+3 ; Points de vie : 40/35/30/25/20 :15 ; Dégâts : 1-6 plus spécial.

La porte en (b) se referme dès que les personnages sont passés. Elle ne peut pas être ouverte à nouveau. La porte à l'autre bout du couloir ne s'écartera que si l'on répond à la question suivante gravée sur le mur : *"Dis le nombre de freines"* (la réponse est 6, bien sûr).

Note : Toutes les portes sont en pierre !

c) Ce passage termine en cul-de-sac, à un endroit où gisent quelques squelettes vêtus d'armures. C'est l'antre d'un Tentamort.

Le Tentamort (FF p.86). CA : 2/1 ; Dés de coup : 2/4 ; Points de vie : 16/30 ; Dégâts 1-6/1-6 plus spécial.

d) Dans ce couloir, qui débouche (porte secrète) près des cellules, une Vase Verte sommeille...

La Vase Verte (Green Slime, MM p.49). CA : 9 ; Dés de coup : 2 ; Points de vie 16 ; Dégâts : voir MM.

3. Ce long couloir mène au temple principal. A un certain moment, sur le côté droit, la paroi devient vaguement translucide et il est possible de distinguer des ombres qui s'agitent. Ces ombres sont en fait 3 Démons de l'Ombre (Shadow-Demons), dont l'unique but est de quitter la prison où les prêtres utruz les ont enfermés jadis. Libre au MD de jouer les démons comme il l'entend (en n'oubliant pas, cependant, qu'ils ont une très grande intelligence), afin d'inciter les aventuriers à "briser la glace" !

Les Démons de l'Ombre (FF p.78). CA : 5 ; Dés de coup : 7+3 ; Points de vie : 50/50/50 ; Dégâts : 1-8/1-6/1-6.

4. Les aventuriers débouchent dans **le temple principal** en empruntant une porte secrète située entre les jambes d'une grande statue. La salle est assez classique : un autel, des bancs et quelques candélabres. Deux idoles monumentales représentant des hommes-poissons encadrent l'autel sur lequel a été gravé : *"Moi, Godefroy de Gilpreux, j'ai sanctifié cet endroit !"*. Les statues ont été mutilées et les bas-reliefs des murs ont été rendus illisibles. La double porte du fond a été défoncée de l'intérieur. Un examen de la serrure révèlera qu'elle n'était pas verrouillée...

4'. Ce couloir est plus spacieux que les précédents. Son carrelage est dépourvu de poussière. A l'est, il est obstrué par un éboulement. Après une soixantaine de mètres de progression vers l'ouest, il y a de grandes chances qu'un des aventuriers tombe dans une trappe dont le couvercle se referme aussitôt. La chute ne cause qu'1D3 de dégâts, car elle est amortie par le corps d'un homme que l'air confiné de l'endroit a préservé de la putréfaction. L'inconnu est vêtu d'une armure de cuir. Il possède une épée courte +2, un anneau d'Action Libre, une fiole de "Respiration Aquatique" contenant une dose, une trousse de cambriolage et un livre : celui de Bosco Fluche. Un passage du livre est souligné : *"Il est un lieu, au plus profond du temple, où les Utruz dissimulent leurs secrets. J'ignore où il se trouve, mais un renégat m'a appris qu'un de leurs prêtres nommé Lymïhl en possédait la clé. Celle-ci serait dissimulée derrière sa bibliothèque."* Les aventuriers peuvent récupérer leur compagnon en faisant jouer la trappe.

5. Cette pièce est dépourvue d'autre porte. Au dessus de la porte, est écrit *Lumïhl* en utruz. Assis au bureau de cette salle, tournant le dos à l'entrée, il y a une horrible créature : un démon ! Il tient une boule de cristal où s'agite une forme brumeuse, dont le visage flou n'est pas sans rappeler celui de Palimpseste (c'est son âme, qui a été confisquée lors de l'attaque de la bibliothèque). La vision de sa victime en proie à d'effroyables tourments semble plonger le démon dans des abîmes de félicité coupable. Il est possible de pénétrer dans la pièce, mais le moindre bruit fera se retourner le démon. Celui-ci attaquera aussitôt, épaulé par les trois Momies qui se trouvent dans le réduit.

Erschtoreq, Démon de type VI (MM p.19). CA : -2 ; Dés de coup 8+8 ; Points de vie : 72 ; Dégâts : voir livre.

Les Momies (MM p.72). CA : 3 ; Dés de coup : 6+3 ; Points de Vie : 40/35/20 ; Dégâts : 1-12 plus spécial.

En fait, la méthode la plus sage consiste à utiliser un sort de *Silence* pour se glisser dans la pièce et fouiller la bibliothèque qui est dressée contre le mur sud. Derrière l'un des ouvrages de cette dernière, se trouve un petit tube d'ivoire contenant un parchemin portant l'inscription suivante : *"Si tu hésites devant le chemin à suivre, choisis la maladresse, mais sache qu'il te faudra passer par la mort."*

6. Cette salle est vide, mais ses murs sont recouverts de peintures. Celle-ci, d'inspiration réaliste, représentent des animaux sauvages. Un étrange hallucinogène entre dans la composition de ces peintures. Tout personnage les examinant de près et ratant son jet de protection contre le poison voit les animaux commencer à bouger et se précipiter vers lui ! Il devient fou furieux, frappant tout ce qui s'approche de lui, ce qui risque fort d'incommoder le démon en (5)...

7. Les aventuriers ont le choix entre **3 chemins**. C'est ici que sert la première partie de l'énigme trouvée derrière la bibliothèque. "Si tu hésites, choisis la maladresse." En fait, le lexique fait la preuve une fois de plus de ses faiblesses. "Maladresse" devrait être traduit par "gauche".

8. Un cul-de-sac. Une dalle située un peu avant le tournant téléporte celui qui pose le pied dessus en (1).

9. Même principe qu'en 8. Mais la téléportation se fait jusqu'au pentacle de la chambre (5)...

10. Cette porte est fermée à clef. La pièce contient le trésor que le démon a patiemment amassé, soit : des pierres précieuses pour une valeur de 15000 pièces d'or, un Bâton de Soins (*Staff of Curing*), une Baguette de Paralysie (*Wand of Paralysation*), un Manteau de Raie Manta (*Cloak of Manta Ray*), un Casque d'Action Sous-Marine (*Helm of Underwater Action*) et une Epée Voleuse de Vies (*Life Stealing Sword*).

11. Cette porte mène à un grand escalier qui descend sur une cinquantaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. Un gouffre béant s'ouvre alors devant les pieds des aventuriers. Ce gouffre, long d'environ 80 mètres, est enjambé par un étroit pont de pierre (2m de large). Un vent tourbillonnant, parfois violent, y souffle. Le pont recèle plusieurs pièges. D'une part, les bourrasques peuvent faire tomber dans le vide tout aventurier ratant un jet sous trois fois sa Dextérité. Toute chute éventuelle aura une issue mortelle, mais rien n'interdit aux personnages de s'encorder ou d'utiliser un sortillège de Vol (difficile !) pour passer. Il faut également préciser que des Vortex demeurent à proximité du pont ; ils peuvent très bien avoir envie de s'amuser un peu...

Les Vortex (FF p.94). CA : 0 ; Dés de coup : 2+2 ; Points de vie : 18 ; Dégâts : voir livre.

Il existe également un autre danger, plus sérieux celui-là. Dissimulées dans l'ombre de la voûte, il y a six Doombats qui attaquent lorsque les personnages sont à la moitié du pont.

Les Doombats (FF p.27). CA : 4 ; Dés de coup : 6+3 ; Points de vie : 50/49/45/40/35/30 ; Dégâts : 1-6/1-4 plus spécial.

A l'extrémité du pont, au bout d'une petite plateforme rocheuse, une étroite crevasse s'ouvre dans le mur et mène à la dernière pièce.

12. Cette salle, défendue par un Necrophidius, contient un sarcophage de pierre.

Le Necrophidius (FF p.67). CA : 2 ; Dés de coup : 2 ; Points de vie : 16 ; Dégâts : 1-8 plus spécial.

Le gardien une fois vaincu, les aventuriers peuvent ouvrir le sarcophage. A l'intérieur, il y a une épouvantable statuette d'un pied de haut représentant une méduse. Dès que les aventuriers s'en saisissent, les murs de la salle se mettent à trembler violemment et le boyau d'entrée est rapidement obstrué par des chutes de pierres. Une fissure apparaît alors dans la voûte, déversant des trombes d'eau qui remplissent la pièce. Si les aventuriers bénéficient encore des effets des herbes de Tomöhl, ils pourront emprunter cette ouverture pour regagner la surface du lac où les attend le voilier de Dipouähn. Si, par contre, ils ont trop traînés...

La fin d'une mystification

A présent, les aventuriers n'ont plus qu'à regagner Laelith pour se mêler à la foule des admirateurs de Guyz. A ce moment là, la petite méduse de pierre éclate en mille morceaux et une forme confuse se matérialise au dessus de la tête de l'orateur. Pendant un court instant, l'air est secoué par des vibrations et des sifflements furieux, puis, tout redevient normal, absolument normal même... Les deux démons se sont neutralisés mutuellement et il n'y a plus sur la tribune, qu'un petit shaman orc apeuré qui contemple l'assistance médusée. Et c'est ainsi que la paix régnera -pour quelques temps encore- sur Laelith.

EPILOGUE

Même s'il a été écrit pour Laelith, ce scénario peut facilement être adapté à une autre ville, à la convenance du MD. Le suspense de la partie repose essentiellement sur la durée des herbes permettant la respiration aquatique, il est donc recommandé de tenir un décompte strict du temps écoulé.

Scénario
Denis Beck
Illustrations
Eric Larnoy
Plans
Stéphane Truffert

Mes aventures chez les poissons

"...Il est à peu près certain que les Utruz vécurent jadis dans plusieurs cités, aujourd'hui submergées par le Lac d'Altalith. Leur capitale devait se trouver à une heure de voilier de l'actuelle Laelith. Dans son ouvrage, fort intéressant au demeurant, Bosco Fluche prétend l'avoir visitée. Pour ma part, je me permets de mettre en doute ses dires et de proférer une impérieuse mise en garde : prudence ! Aborder les Utruz n'est pas chose facile. Ce sont des êtres indifférents à ce qui les entoure et qui sentent assez mauvais. Et si leurs sages détiennent un réel savoir, ils ne vous accorderont leur attention qu'à la condition de respecter trois grands principes. Premièrement, il faut leur apporter un poisson mort depuis exactement dix jours. Ensuite, il faut commencer chacune de vos phrases par le terme honorifique "Baboul", vestige d'une étiquette complexe, mais hélas oubliée. Enfin, il faut surtout se garder de rire en leur présence. Car ils n'acceptent de parler qu'à d'autres sages, et les sages, selon eux, ne rient jamais !..."
(Ermold le Noir)