

- LA TRILOGIE DE L'EMPEREUR-DÉMON -

LE RETOUR DE L'EMPEREUR-DÉMON

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 8



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; poses; concepts; themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE

Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Version du 19/04/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org



LE RETOUR DE L'EMPEREUR-DÉMON

CONTEXTE

Savourant la douceur de cette fin d'après-midi, les personnages déambulent au hasard des ruelles de la Chaussée du lac de Laelith. Ça 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 ! À la vue de leurs tuniques pourpres, leurs armures rehaussées de pierreries, et leurs épées à deux mains qui brillent étrangement dans la lumière du couchant, aucun doute n'est permis : c'est la garde pourpre, l'unité d'élite du Roi-Dieu crainte par les meilleurs bretteurs.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Fort Roanoke ».

LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Alors que les personnages s'interrogent sur la raison de cette « interpellation », un homme vêtu de noir et portant l'insigne des fouineurs 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 ».

Les personnages, guidés par les soldats, vont vite être désorientés. Après avoir parcouru 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 petit 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 personnages à prendre place sur la banquette libre, puis ferment l'ouverture à l'aide d'une plaque de métal montée sur charnières. Le prêtre incline la tête pour saluer les personnages. Un globe lumineux éclaire faiblement le réduit faisant luire son crâne dégarni et ses yeux profondément enfouis dans son visage blafard. Il sourit :

« Bienvenue à bord du funiculaire particulier du Roi-Dieu ».

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

Les personnages reconnaîtront peut-être le fouineur qui n'est autre que le fameux Lamb, déjà rencontré dans de précédentes aventures. Dans ce cas, le MD pourra bien entendu adapter un peu ce qui suit.



LE CHARIOT QUI MONTE

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

Le Premier Fouineur prend alors la parole :

- Et moi Lamb, Premier Fouineur à Laelith.

- 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 de la Chaussée 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... mmm... 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 résidents, 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 d'or chacun. Un certain Palimpseste, copiste à la Bibliothèque de la Foi, prétend avoir trouvé un ouvrage qui...

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

- Tiens, déjà ? 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 câble 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. Lamb, plus chanceux, s'en tire avec des égratignures.

Les personnages doivent effectuer un jet de Dextérité DD 12 et subir chacun 6d6 de dégâts contondants en cas d'échec, ou seulement la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

En fait d'accident, il s'agit d'un attentat perpétré par des serviteurs de Trevelian afin de tuer les occupants du funiculaire. Ils ont relevé les rails de celui-ci afin que le chariot soit éjecté à cet endroit précis, et ont placés deux créatures dangereuses dans un entrepôt voisin. De fait, à peine les personnages se sont-ils extraits des débris du chariot qu'ils sont attaqués par 2 **ettins** ivres de folie homicide, armés chacun d'une morgenstern et d'une hache d'armes. Lamb se met en retrait, il n'est pas armé.

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 Trevelian comme des alliés du Roi-Dieu et, comme tels, seront impitoyablement pourchassés. Une fois le combat achevé, Lamb propose aux personnages de venir se faire soigner au temple de l'Oiseau de feu. Là, les personnages se voient prodiguer un sort de *soin de groupe* qui leur fait récupérer 3d8+3 pv chacun. Le Premier Fouineur n'ayant jamais entendu parler d'un certain Palimpseste, l'enquête peut commencer.

LE RÉVEIL DU DÉMON

Trevelian, l'autoproclamé Empereur-Démon, qui veut devenir le maître de la cité sainte, est toujours à la recherche d'une manière de se débarrasser du Roi-Dieu. L'échec de sa tentative d'assassinat du souverain au théâtre (voir le scénario « la Nuit de l'Empereur-Démon ») ne l'a pas découragé.

Il y a quelques semaines, un de ses sbires a découvert une chambre secrète encore inviolée du Cloaque. Elle contenait de l'or et des pierres précieuses, ainsi qu'une petite perle d'obsidienne montée en pendentif. Afin de s'attirer les bonnes grâces du son maître, le serviteur a fait cadeau à Trevelian du pendentif. Mais le cadeau est en réalité beaucoup plus qu'un beau bijou : la perle contient en effet l'esprit d'un démon très ancien et très puissant, Guyz, jadis vénéré à Laelith du temps où elle s'appelait encore Tanith Lenath. Dans les jours qui ont suivi, Trevelian a rapidement découvert que lorsqu'on porte autour du cou le pendentif (ce qui réveille l'esprit du démon), celui-ci octroie à son porteur un charisme exceptionnel (+10) et rend son heureux possesseur quasiment invulnérable à la magie. L'Empereur-Démon a alors fait effectuer diverses enquêtes afin d'en connaître plus sur cette perle, et il sait maintenant que l'esprit du démon Guyz se cache derrière les pouvoirs de ce pendentif.

Suite à ces découvertes, Trevelian pensa alors à utiliser son nouveau charisme extraordinaire pour soulever la population contre le souverain, et forcer ainsi celui-ci à fuir sous la pression du peuple. Bref, fomenter une révolution ! Et comme il n'a aucune intention de donner la perle à une tierce personne, c'est lui-même qui se charge de la propagande dans les rues de Laelith.

Depuis le début des évènements, les autorités ont rapidement repéré le meneur des foules, et ont même déjà tenté plusieurs fois de l'éliminer, mais sans succès. Se sachant repéré, Trevelian a alors décidé, en guise de représailles suite aux tentatives d'assassinats dont il a été l'objet, de frapper, en tentant d'éliminer les personnes qui essayent de lui nuire. D'où l'attentat dans le chariot du funiculaire.

LA BIBLIOTHÈQUE DE LA FOI

La bibliothèque étant ouverte jour et nuit, les personnages peuvent décider de s'y rendre immédiatement. Les couloirs et les salles de la bibliothèque sont formés de livres empilés

anachriquement, et 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'œil sur eux. Palimpseste n'a pas été vu de toute la journée. Après quelques démarches infructueuses, les personnages 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

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 moisî. À un moment, un livre tombe bruyamment derrière les personnages. Qui l'a renversé ? Ils ne le sauront jamais, c'est juste pour l'ambiance ! Au bout de quelques temps, les personnages finissent tout de même 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, Trevelian a lui aussi entendu parler de ce livre et, le considérant dangereux pour lui, il a décidé de le faire détruire. Pour cela, il a envoyé à la bibliothèque une des créatures à ses ordres, un démon draegloth, et celui-ci est arrivé au moment où Palimpseste s'apprêtait à remettre la main sur le livre, pour une nouvelle lecture. Le bibliothécaire meurt de frayeur et le démon, en guise de symbole, lui coupe les mains pour montrer que l'on ne touche pas à la propriété de son maître.

Si les personnages examinent attentivement le rayonnage devant lequel est étendu le cadavre (jet d'Intelligence (Investigation) DD 12 pour s'apercevoir d'un espace vide entre deux ouvrages), ils remarquent qu'il manque un livre. Kob 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 qu'il pense qu'il s'agit d'un vestige utruz, ce peuple d'humanoïdes à peau écailleuse qui vit au bord du lac du même nom. Un jet d'Intelligence (Histoire) DD 15 révèlera ou confirmera cette information.

Il n'existe qu'un seul autre ouvrage concernant les utruz qui peut être emprunté à la bibliothèque : « Aventures chez les utruz », d'Ermold le Noir. Le livre est accompagné d'un dictionnaire utruz-dragon et d'un court lexique dragon-commun. Les utruz utilisent un alphabet propre.

GUYZ/TREVELIAN

À un moment ou un autre, les personnages seront sûrement tentés de voir ce fameux agitateur. Cela devrait être possible, surtout en soirée (Trevelian, en bon vampire, évite de s'exposer aux rayons du soleil). Son charisme (28, vraiment exceptionnel) le rend méconnaissable et lui confère l'équivalent d'un sort de *charme-personne* permanent (jet de Sagesse DD 15). Les personnages ont donc des chances de succomber eux aussi au pouvoir envoûtant de l'orateur, et d'abandonner toutes idées agressives à son contact.



AVENTURES CHEZ LES UTRUZ

PAR ERMOLD LE NOIR

II 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 TROIS OU QUATRE HEURES 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 ÉTRES 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 !

Si toutefois ils résistent au charme et essayent de s'attaquer ouvertement à Trevelian, ils s'apercevront que celui-ci est pratiquement invincible. Les quatre **fanatiques** et la dizaine de **cultistes** prêts à donner leur vie pour lui et qui l'accompagnent dans tous ses déplacements ne resteront de plus sûrement pas inactifs. Il n'y a en fait qu'un seul moyen pour l'éliminer : détruire la source de son nouveau pouvoir, le démon Guyz, en le mettant face à un adversaire à sa taille, c'est-à-dire un autre démon.

LE VILLAGE UTRUZ

L'affaire se présente mal, et il ne reste plus qu'une seule piste : les utruz. Leur village lacustre 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 personnages, pour peu qu'ils respectent la tradition (voir texte ci-dessus, sauf qu'apporter un poisson mort n'a jamais été dans l'étiquette de cette race). Une fois chez les utruz,

les personnages sont conduits jusqu'à la maison d'un très vieux sage nommé Tomôhl. Celui-ci reçoit ses visiteurs vautré dans un fauteuil de rotin, une mouette perchée sur l'épaule droite. Voilà ce qu'il peut apprendre :

« C'est un démon de la terre qui a été réveillé et qui 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 Dipouhn, un bon barreur, pourra vous mener à l'aplomb du temple avec son voilier ».

Si les personnages font remarquer à Tomôhl qu'il leur est impossible de respirer sous l'eau, celui-ci leur remettra à chacun un pot de gelée verdâtre en disant :

« Si vous avalez cela, vous pourrez respirer sous l'eau plusieurs minutes. Attention toutefois, si vous prenez plus de cette dose, vous pourriez en mourir ».

La gelée est à base de gylvire (voir le « Recueil des plantes » d'AideDD). Le pot équivaut à 5 doses et permet donc de respirer 5 minutes de plus que la normale sous l'eau.

LE VOYAGE EN BATEAU

Porté par une brise d'ouest, le petit voilier file sur les eaux argentées. Dipouhn, un utruz lymphatique au regard absent, est à la barre. À moins d'être interrogé, il ne prononce pas un mot pendant la croisière. Au bout d'environ quatre heures de navigation (12 km du village utruz), 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 la gelée ne vous donne qu'une autonomie de 5 à 6 minutes environ. Bonne chance ».

Les personnages 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 qui paraît interminable, ils finissent par atteindre le fond à environ 50 mètres sous le niveau de l'eau. Dipouhn ne s'est pas trompé dans sa navigation et les personnages 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 Tomôhl ? Le MD peut faire durer les recherches aussi longtemps qu'il le désire.

Au bout d'un moment, un petit banc de 8 **raies manta** se croyant menacées passe à l'attaque pour défendre sa progéniture.

DONNÉES AQUATIQUES

À 50 mètres sous l'eau on ne voit pas à plus de 6 mètres et on ne distingue plus les couleurs, que des nuances de gris.

Sous l'eau, les déplacements se font à la moitié de la vitesse normale.

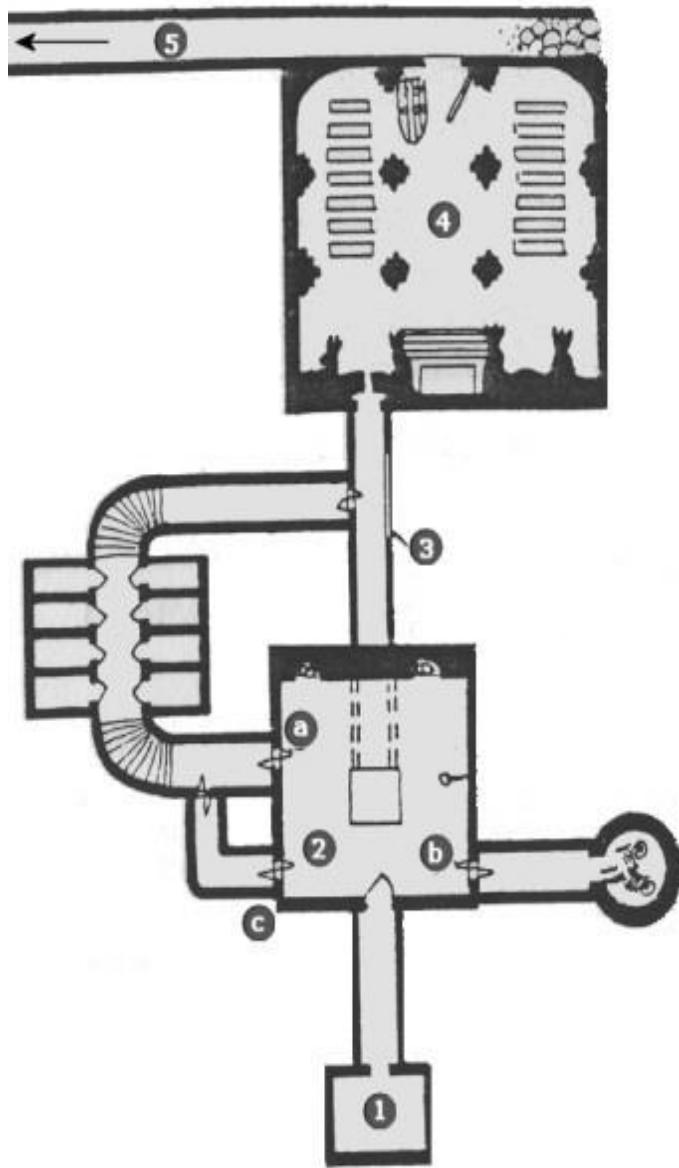
Les attaques au corps à corps avec une arme ont un désavantage aux jets d'attaque (sauf dague, javeline, épée courte, lance ou trident).

Les attaques à distance ratent automatiquement une cible qui est plus loin que la portée normale de l'arme, et ont un désavantage au jet d'attaque dans la portée normale (sauf arbalète, filet ou arme lancée comme la javeline, la lance, le trident ou les fléchettes).

Enfin, les personnages 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, dans la salle 1 du temple.

LE TEMPLE MAUDIT

Sauf mention contraire, tous les couloirs font 3 mètres de large.



1. SAS DE TÉLÉPORTATION

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 premières sont grandes et fortement imprimées dans la poussière, les autres plus légères, mais toutes deux sont de taille humaine et se dirigent vers le couloir. Sur le mur, il est possible de déchiffrer des signes utruz (grâce au petit dictionnaire et au lexique) signifiant :

**AFIN DE REGAGNER L'ENDROIT D'Ô 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
TORM, J'ENTAME ICI MA QUÊTE. SOIT JE
DÉTRUIRAI LE MAL QUI RÈGNE EN CET ENDROIT,
SOIT JE PÉRIRAI POUR LA GLOIRE DE LA DÉESSE.**

Une autre personne a rajouté en elfique : « *Ben voyons* ».

2. GRANDE SALLE

Une fois passées le couloir et 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 contenant une statue en terre représentant un sage utruz. Si un personnage s'avise d'en briser une, l'autre se brise également et de chaque statue sort une **âme en peine**.

Une manette est visible sur le mur est. Elle peut être placée dans quatre positions différentes. Elle est pour l'instant au "point mort", à l'intersection d'une croix. À chacune des branches de cette croix correspond un dessin : un nuage, trois arbres, une flamme et un squelette de poisson avec six arêtes (un jet de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer les passages secrets, mais pas de les ouvrir). Une inscription en utruz est gravée au-dessus de la manette. Traduite à l'aide du dictionnaire et du lexique, elle dit :

LES FREINES INTERDISENT LE RECOL

Cette phrase ne veut rien dire, car le lexique est loin d'être parfait. En fait, il faut lire : « *Les arêtes permettent d'avancer* ». Les traces de pas déjà citées se dirigent toutes deux vers la manette, puis les grandes traces se dirigent vers l'angle sud-ouest de la pièce. Les traces de pas plus légères retournent vers le centre de la pièce et disparaissent brusquement.

Pousser la manette dans la direction du squelette de poisson fait apparaître une trappe au centre de la pièce qui donne sur un couloir en pente douce (3). Le nuage ouvre le passage (a), la flamme le (b) et les arbres le (c).

a) **Cellules**. Ce tunnel mène à un ensemble de cellules. Celles-ci servaient autrefois à accueillir les jeunes prêtres utruz qui manquaient leur initiation en (2). Toutes les portes sont en pierre. Quelques « punis » ont péri dans leur cachot lors du cataclysme qui ravagea la cité aquatique. Leurs esprits rôdent encore ici sous la forme de 8 **spectres**.

La porte en (a) 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 en utruz sur le mur :

DIS LE NOMBRE DE FREINES

La réponse est 6, bien sûr.

b) **Cul de sac**. Ce passage se termine en cul-de-sac à un endroit où gisent quelques squelettes humains vêtus d'armures rouillées par l'humidité et irrécupérables. Du plafond de cette salle, douze mètres plus haut, percent des gouttes d'eau.

c) **La vase**. Dans ce couloir qui débouche près des cellules sommeille une **vase grise**.

3. COULOIR

Ce long couloir de 3 mètres de large mène au temple principal.

4. TEMPLE

Les personnages 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 en pierre et quelques candélabres. Deux fresques 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 !

5. AUTRE COULOIR

Ce couloir de 4,50 mètres de large est plus spacieux que les précédents. Son carrelage est dépourvu de poussière. À l'est, il est obstrué par un éboulement. Après une soixantaine de mètres de progression vers l'ouest, il y a une trappe. Le couloir ne fait plus que 3 mètres de large au final.

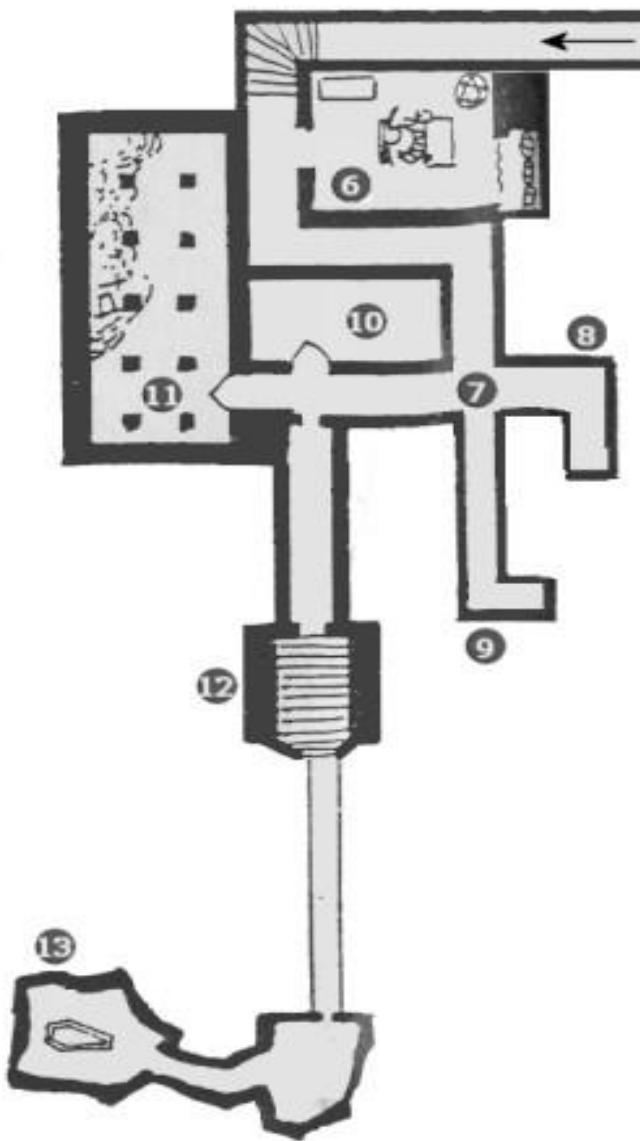
Fosse à fermeture. Détection DD 20. La fosse est profonde de 6 mètres. Dégâts 2d6 contondants. Après qu'une créature soit tombée dans la fosse, la trappe se referme brusquement pour piéger sa victime à l'intérieur. Un jet de Force DD 20 pour forcer ouvrir la trappe ou jet de Dextérité DD 15 avec outils de voleur, mais uniquement depuis l'extérieur.

La chute est amortie par le corps d'un elfe dont la mort ne semble pas remonter à plus d'un mois, et 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 +1* et un sac à dos qui contient une fiole vide, une *potion de respiration aquatique*, des outils de voleurs, une gourde, une dague et un étui à parchemin. À l'intérieur de ce dernier se trouve une feuille de papier sur laquelle a été recopié rapidement un extrait du livre de Bosco Fluche :

LA CITÉ SACRÉE D'ALTALITH

PAR BOSCO FLUCHE

**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
LUMHL EN POSSÉDAIT LA CLÉ. CELLE-CI SERAIT
DISSIMULÉE DERRIÈRE SA BIBLIOTHÈQUE.**



6. LE DÉMON

Cette pièce est fermée par une porte non verrouillée. Au-dessus de la porte est écrit « *Lumhl* » en utruz. Assis au bureau de cette salle, tournant le dos à l'entrée, il y a une horrible créature : un démon **draegloth** ! Il tient une boule de cristal où s'agit une forme brumeuse, dont le visage flou n'est pas sans rappeler celui de Palimpseste (son âme 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 attaqua aussitôt, épaulé par les deux **momies** qui se trouvent dans le réduit.

Une fouille en règle (jet de Sagesse (Perception) DD 15) de la bibliothèque qui est dressée contre le mur nord permet de découvrir un sac avec 600 pc et 60 pe, ainsi que dans l'un des ouvrages un petit tube d'ivoire contenant un parchemin qui porte l'inscription suivante en utruz :

**SI TU HÉSITES POUR LA SECONDE FOIS DEVANT
LE CHEMIN À SUIVRE, CHOISIS LA MALADRESSE
POUR LA PREMIÈRE FOIS.**

7. LE CROISEMENT

7. LE CROISEMENT
Les personnages ont le choix entre 3 chemins. C'est la première hésitation, et ici sert l'éénigme trouvée derrière la bibliothèque.

En fait, le lexique fait la preuve une fois de plus de ses faiblesses : « maladresse » devrait être traduit par « gauche ». Il faut donc choisir la droite cette fois-ci, et ensuite face aux 2 portes et au couloir sud, choisir la gauche (le couloir), et ainsi éviter les pièges mortels des couloirs 8 et 9.

8. 9. COULOIRS PIÉGÉS

Ces couloirs, en cul-de-sac, sont piégés.

Lames faucheuses. Détection DD 15. Deux lames mortelles traversent le couloir, fauchant tout sur leur passage. Dégâts 14 (4d6) tranchants (ou la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15).

10. SALLE VIDE

Cette salle est vide, mais ses murs sont recouverts de peintures. Celles-ci, d'inspiration réaliste, représentent des animaux sauvages.

Un mystérieux hallucinogène entre dans la composition de ces peintures. Toute personne les examinant de près qui rate son jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 voit les animaux commencer à bouger et se précipiter vers lui. Il devient alors fou furieux, frappant tout ce qui s'approche de lui durant 1d4+1 rounds... ce qui risque fort d'attirer l'attention du draegloth en (6)... s'il est encore vivant.

11. LE TRÉSOR

Cette porte est fermée à clef (jet de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur pour la crocheter). La pièce contient le trésor que le démon a patiemment amassé, soit en vrac 800 pc, 11000 pa, 1900 po, 50 pp, 3 potions de soins et un parchemin de sort de grande foulée.

12. ESCALIER

Ce couloir mène à un grand escalier qui descend sur une vingtaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. Un gouffre béant s'ouvre alors devant les pieds des personnages. Ce gouffre, long d'environ 30 mètres, est enjambé par un étroit pont de pierre de 30 cm 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 un personnage.

À 4,50 mètres par round (terrain difficile), faire 7 jets de Dextérité (Acrobaties) DD 10 (sans vent) ou DD 20 (10% de probabilité que le vent devienne très violent). Toute chute éventuelle aura une issue mortelle, mais rien n'interdit aux personnages de s'encorder ou d'utiliser un sort pour passer.

L'autre danger est dissimulé dans l'ombre de la voûte : ce sont 6 **chauves-souris géantes** qui attaquent les porteurs de lumière.

À l'extrême du pont, au bout d'une petite plate-forme rocheuse, une étroite crevasse s'ouvre dans le mur et mène à la dernière pièce.

13. LA SALLE DU SARCOPHAGE

Cette salle, défendue par un **naga corrupteur**, contient un sarcophage de pierre.

Une fois le gardien vaincu, les personnages peuvent ouvrir le sarcophage. À l'intérieur, outre 800 pc et 20 pe, il y a une épouvantable statuette de 70 cm de haut représentant une méduse. Dès que les personnages 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.

CONCLUSION

À présent, les personnages n'ont plus qu'à regagner Laelith pour se mêler à la foule des admirateurs de Guyz. À 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. Trevelian, qui sent que son pouvoir surnaturel s'est volatilisé, devient alors subitement gêné par la lumière du soleil et prend sa forme gazeuse pour s'éclipser, non sans avoir identifié auparavant qui est à l'origine de l'échec de son dernier plan démoniaque. C'est ainsi que la paix règnera, pour quelques temps encore, sur Laelith.

Amboise n'étant plus, toucher la récompense promise sera difficile. Dans un geste de bonté, Lamb consentira toutefois à débloquer des fonds spéciaux pour un montant total de 637 po.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 4500 PX à la fin de cette aventure.

Si c'est la première fois qu'ils sont confrontés à Trevelian, ajoutez 800 PX par personnage. Si le groupe a tué le démon draegloth, ajoutez 500 PX par personnage. S'ils ont trouvé le corps de l'elfe dans la trappe du couloir 5, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDED.DORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)