

# LA CHASSE SANGLANTE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 4



**Scénario original** : Denis Beck et Jean Balczesak

**Adaptation** : blueace

**Relecture** : Benoît B. aka Ulvert

Version du 29/07/2022.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via  
[www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)

Disponible en téléchargement gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

## 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, potation, 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



## DANS LA GUEULE DU CRÂNE

### CONTEXTE

L'aventure commence à Laelith, au moment où la fête de la Pluie de fleurs se termine. Les personnages peuvent être venus dans la ville pour profiter des célébrations, pour escorter un noble qui désirait participer à la fête, ou bien pour se reposer après une expédition éprouvante. Ils profitent de la fraîcheur des nuits de printemps pour faire une balade dans la Chaussée du lac.

### AU MD

Cette longue aventure est découpée en 3 volets et devrait mener les personnages du niveau 4 au niveau 5.

- **Dans la gueule du Crâne.** Les personnages se retrouvent dans les geôles du temple du Crâne et doivent s'en échapper.

- **Panier de crabes.** Les personnages, pourchassés par différents groupes, mènent l'enquête afin de comprendre ce qui leur arrive et partent à la recherche d'un trésor sur une petite île volcanique du lac d'Altalith.

- **Le tombeau d'Astufal.** Les personnages découvrent le tombeau d'un magicien un brin spécial, puis devraient finir par récupérer la châsse et la ramener à Laelith.

### LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) dans la rubrique Univers.

### INTRODUCTION

En ce début de printemps, la nuit laelithienne est d'une douceur inhabituelle. La fête de la Pluie de fleurs, une grande cérémonie organisée par le temple du Poisson d'argent, vient juste de s'achever. Après les festivités qui ont vu les offices religieux alterner avec des orgies, le quartier a retrouvé sa tranquillité coutumière. De tavernes mal famées en estaminets louches, les

personnages ont fini par arriver jusqu'à la rue de l'Arcade, une grande artère pittoresque du sud-est de Laelith.

Alors qu'ils progressent dans l'obscurité à peine entamée par quelques braseros installés de loin en loin sur la chaussée, ils sentent soudain une étrange vibration irrégulière remonter depuis le sol dans leurs pieds. Dans la pénombre qui dissimule l'extrémité de la rue, les personnages devinent un étrange remue-ménage.

Une voix d'homme pousse un cri de stupeur, immédiatement suivi par un bruit de course qui décroît dans le lointain. C'est alors que, sortant de l'ombre d'une arche, apparaît un individu affolé qui semble chercher quelque chose avec fébrilité. Vêtu d'une robe de prêtre, l'inconnu arbore un pendentif argenté en forme de dauphin attestant qu'il appartient au temple du Poisson d'argent. Brusquement, la rue se met à trembler avec violence. Expulsé avec une puissance prodigieuse, un pavé s'élève dans les cieux avant de s'écraser sur le toit d'une maison voisine. C'est ensuite au tour d'un second pavé de jaillir, puis d'un troisième. Les personnages ont alors une vision dantesque : la rue s'ouvre littéralement devant eux !

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

Les personnages auront sans doute à cœur de venir en aide au malheureux clerc, mais ils ignorent que l'attaque est un coup monté par le prêtre lui-même. Les habitants du Cloaque ne lui feront aucun mal. Lui-même simulera une défense désespérée en utilisant des sorts plus impressionnants qu'efficaces, comme *lumière*. Les monstres ne s'éloigneront jamais à plus de 9



mètres du trou et battront rapidement en retraite en poussant des beuglements de dépit dès que les coups sérieux tomberont.

Le clerc est un homme maigre, au nez aquilin et au visage en lame de couteau. Après avoir contemplé les personnages d'un air dubitatif, il paraît se ressaisir et les remercie d'une voix affable :

Que mille grâces vous soient rendues, messires. J'aimerais vous remercier plus encore, malheureusement je suis pressé par le temps, venez donc me voir demain matin. J'habite au temple du Crâne. Demandez Lornig.

Sur ce, sans donner plus d'explications, il s'éloigne d'un pas rapide dans la rue de l'Arcade...

Si aucun personnage ne se fait la réflexion avant, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi permet de noter qu'il est assez étrange qu'un prêtre portant les insignes du Poisson d'argent habite au temple du Crâne.

Un autre jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi permet d'autre part de se rendre compte que le combat qui vient d'avoir lieu s'est déroulé dans des conditions pour le moins bizarres.

Deux possibilités s'offrent alors aux personnages : rentrer à leur auberge et attendre le matin pour aller rendre visite à Lornig (voir Dans le Saint des saints), ou suivre le clerc (voir Filature).

## FILATURE

Arrivé au bout de la rue de l'Arcade, Lornig s'engouffre à grands pas dans un dédale de ruelles en direction du nord-est. Bientôt, il arrive devant la halle aux Pêcheurs, une grande bâtisse qui surplombe l'entrée du pont des Pêcheurs. À peine a-t-il atteint le seuil du pont, qu'une femme en robe noire sort de l'ombre et vient à sa rencontre. Tout en discutant, le prêtre et l'inconnue traversent le pont, hélés de temps à autres par des marchands de colifichets à moitié assoupis. Même en profilant de l'ombre, à moins d'user de magie, il est impossible de s'approcher suffisamment d'eux pour saisir la teneur exacte de la conversation. Néanmoins, il ne fait aucun doute pour les observateurs qu'elle dégénère rapidement. La femme élève le ton et abreuve Lornig d'insultes : « porc assoiffé d'or », « voleur de bas étage », etc. Une fois arrivés de l'autre côté du pont, les interlocuteurs se séparent, non sans que la femme ait proféré une ultime menace :

L'Inhumain saura te faire rendre gorge, sale traître !

Après avoir quitté la femme, Lornig se débarrasse de ses habits de prêtre ainsi que du pendentif et se dirige d'un pas traînant vers le temple du Crâne. Les gardes le saluent comme s'ils le connaissaient bien. Si les personnages tentent de lui parler avant qu'il n'arrive au temple, il refusera de leur dire quoi que ce soit. mais son visage trahira une profonde anxiété.

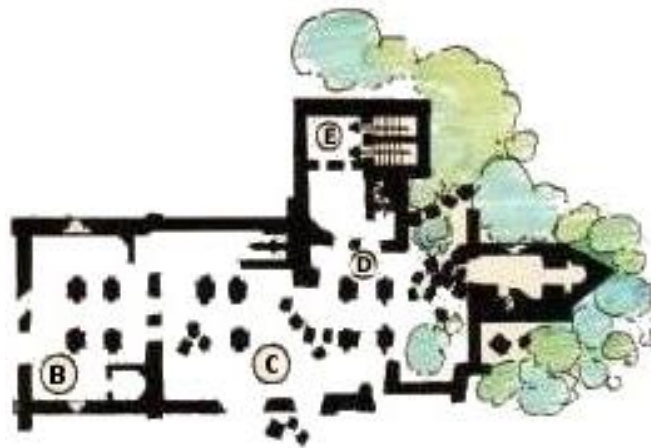
La femme, quant à elle, s'en va d'un pas décidé vers l'échelle de l'Auberge qui pue. Méfiante à l'extrême, elle ne cesse de se retourner pour voir si elle n'est pas suivie (jet de Sagesse (Perception) contre le jet de Dextérité (Discrétion) des personnages). Si elle remarque quoi que ce soit d'anormal, elle accélérera son allure et s'engagera dans des ruelles transversales pour tenter de semer ceux qui la suivent.

Elle habite une petite pension de famille cossue du quartier. Si les personnages se renseignent auprès de l'hôtelier, ils apprendront que l'inconnue s'appelle Olphia. C'est une noble étrangère arrivée depuis quelques mois à Laelith avec son fils en bas âge.

## DANS LE SAINT DES SAINTS

Le lendemain matin, lorsque les personnages décident de se rendre au rendez-vous fixé par Lornig, la place du Crâne est encore à moitié déserte, comme si la silhouette délabrée du temple freinait l'activité humaine. Ce grand bâtiment, ouvert à tous vents, est constitué d'ossements maintenus entre eux par une sorte de ciment noirâtre.

Une fois à l'intérieur du temple, un clerc leur apprend que Lornig doit être en train de faire ses dévotions dans la salle du Crâne située au niveau inférieur.

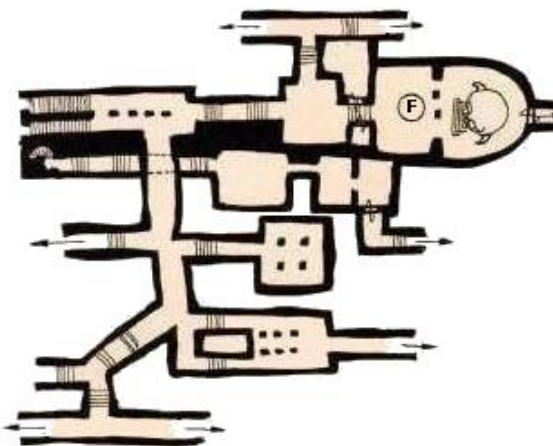


Les couloirs intérieurs du temple sont encore plus hideux que sa façade. Les murs noirs comme l'obsidienne sont incrustés de crânes humains qui paraissent grimacer dans la faible lumière dispensée par des braseros de bronze. Avant de pénétrer dans le Saint des saints, la salle du Crâne, les personnages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

Le plus grand d'entre eux les questionne d'une voix rauque :

Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? Êtes-vous des adeptes du Crâne ? D'où venez-vous ? Jurez-vous de respecter les usages du lieu ?

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



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

Mais il suffit de s'adresser à l'un des nombreux serviteurs qui passent silencieusement en rasant les murs pour apprendre que Lornig vient de recevoir un colis et qu'il est allé se retirer dans la crypte de Mask, le dieu des voleurs. Pour accéder à cette crypte, il faut descendre un escalier étroit qui mène à une pièce ronde d'une dizaine de mètres de diamètre, dans laquelle trône un autel de pierre fait d'un bloc monolithe au-dessus duquel flotte un masque de velours noir.

Tandis qu'ils descendent les marches usées de l'escalier, les personnages entendent une voix provenant des profondeurs qui répète avec force une litanie incompréhensible. En arrivant dans la crypte, ils découvrent une scène étonnante...

Éclairé faiblement par une torche, Lornig se tient debout devant un petit coffre posé au pied de l'autel. Vêtu de la robe sombre des prêtres du Crâne, il a les bras écartés en croix et tourne inlassablement sur lui-même. Son visage livide est couvert de sueur et il hurle sans cesse le même mot : « Harbé ! Harbé ! Harbé ! » Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de constater que le coffre aux pieds de Lornig est vide. Soudain, le prêtre arrête de tourner comme un dément et pousse un dernier cri :

L'Inhumain ! Il s'est vengé !

Puis il tombe à terre. Mort. C'est alors que surgit de l'escalier un groupe de fidèles. Un instant interloqués, ils contemplent les personnages et le cadavre, avant de crier :

Des étrangers ont tué le prêtre ! Vengeance !

L'escalier par lequel sont arrivés les personnages est la seule voie d'accès à la crypte. La sortie est bloquée par les adorateurs. Impossible de fuir.

## PRIS AU PIÈGE !

La petite crypte se remplit rapidement d'une foule vociférante. Les personnages, submergés par les assaillants, sont rapidement entravés. Soudain, un prêtre surexcité brandit une petite dague en argent ouvragé devant ses ouailles :

Regardez ! Voici l'arme du crime !

Les personnages sont alors tirés hors de la crypte et poussés jusqu'à un couloir fortement incliné, dont l'entrée est dissimulée par une sculpture de la salle du Crâne. Ils sont entraînés par une meute hystérique, vers les profondeurs mystérieuses du temple.

Après un trajet interminable, les personnages débouchent dans une sorte de grotte naturelle aux dimensions relativement modestes, au centre de laquelle s'ouvre un orifice nauséabond d'un diamètre de 6 mètres environ. Ce trou est surmonté d'un treuil mobile en bois, à côté duquel sont empilés une dizaine de cylindres de 2 mètres de long, dont la forme évoque vaguement

celle de sarcophages. Les fanatiques alignent autant de cylindres qu'il y a de prisonniers. Se frottant les mains avec une excitation fébrile, un prêtre du Crâne s'adresse aux personnages avec une voix vibrante de haine :

Écoutez-moi bien, infidèles ! Nous allons vous faire descendre dans le puits. Vous verrez bien ce qui vous attend en bas ! Ha ! Ha ! Ha ! Ha !

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

## BIENVENUE CHEZ BOUSNIARF

La chute semble interminable. Soudain les conteneurs subissent une violente secousse (un personnage qui rate un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 subit 1d6 dégâts contondants). D'après le tangage et les infiltrations qui commencent à remplir leurs inconfortables cercueils, les personnages peuvent déduire qu'ils sont sous l'eau. Les cylindres finissent toutefois par s'immobiliser et, au bout de quelques minutes, sont halés lentement jusqu'à la surface.

### 1. ACCUEIL

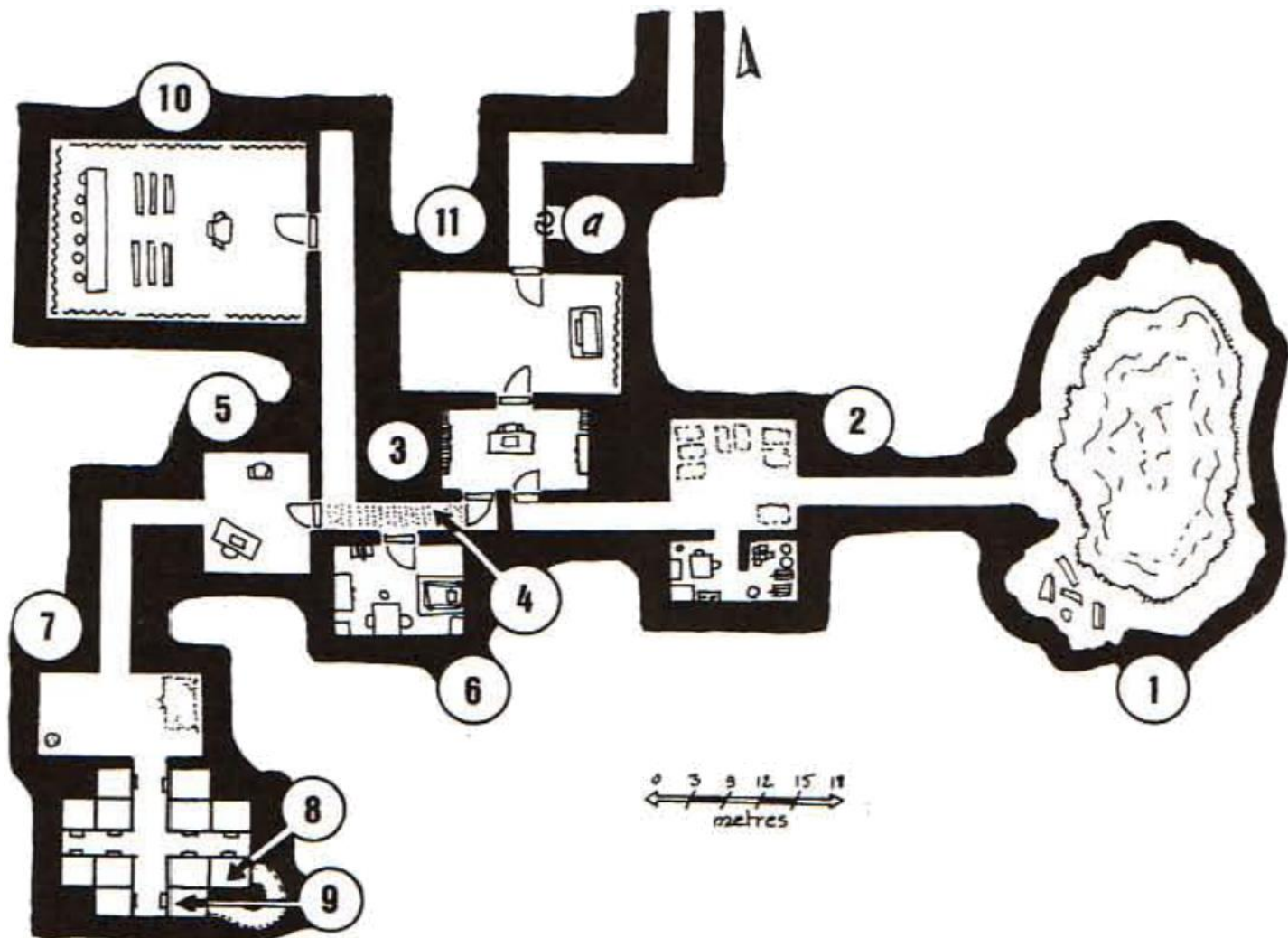
Les personnages prennent pied dans une nouvelle grotte aux dimensions plus imposantes que celle qu'ils viennent de quitter. Son centre est occupé par un petit lac aux eaux fangeuses. Les cylindres ont été tirés sur le sable d'une petite plage. En levant les yeux, les personnages peuvent apercevoir, à 20 mètres au-dessus de leurs têtes, le conduit qu'ils ont emprunté et qui s'ouvre au-dessus du lac. Ils sont désormais entourés par une dizaine de **duergars** bien armés. Un peu plus loin, sur la plage, un homme est occupé à faire méthodiquement l'inventaire d'un conteneur ouvert. Lorsque les personnages ont repris leurs esprits, il referme son écritoire avec un claquement sec et se tourne vers eux.

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

**Bousniarf** est un homme au physique quelconque, aux lèvres minces figées dans une moue dédaigneuse et au regard faussement indolent. Ses cheveux noirs et gras, qu'il porte longs, sont retenus par un bandeau d'or. Vêtu d'une armure de cuir clouté noir et de hautes cuissardes de cuir brillant, il est armé d'une *dague +1* ouvragée et un fouet pend négligemment à son poignet. Encadrés par des gardes armés jusqu'aux dents, les personnages sont conduits vers un couloir creusé dans la paroi de la grotte. Deux **duergars** aux muscles saillants ferment la marche, portant sur leurs épaules le conteneur qui contient tout l'équipement des personnages. Bousniarf conduit la colonne.

### 2. SALLE DES GARDES

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



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

### 3. BUREAU D'ENREGISTREMENT

Une fois la porte franchie, les personnages découvrent un bureau de chêne flanqué de hauts candélabres de bronze verdi. Une banquette de bois longe le mur nord et un petit tabouret bancal est posé face au bureau. Les murs sont couverts de gravures représentant des personnages au visage fier et serein. Sous le portrait de l'un d'eux, un elfe aux cheveux blancs dont les lèvres sont plissées en un sourire sarcastique, est écrit :

**ERMOLD DE GLIWENDALL,**

**RECHERCHÉ POUR DE MULTIPLES CRIMES ET  
MOQUERIES COMMIS À L'ENCONTRE DE LA TAUPE.**

**ATTENTION, L'INDIVIDU EST DANGEREUX ET RUSÉ.**

**VIVANT, 1 500 PIÈCES D'OR.**

Bousniarf s'installe derrière le bureau et invite les personnages, l'un après l'autre, à prendre place sur le tabouret bancal et les interroge poliment, alors que la moitié de l'escorte des duergars quitte la salle. Le maître des lieux s'enquiert de leur identité et leur demande une liste complète de leurs possessions au moment de leur arrestation. Il compare ensuite ces listes avec l'inventaire du conteneur et sanctionne toute erreur d'un coup de fouet cinglant. Bousniarf aime la précision !

L'audition terminée, il repose sa plume et, joignant le bout de ses doigts, il déclare brutalement :

Je vais maintenant vous faire mener à votre nouvelle résidence. Rassurez-vous, notre justice n'est pas aussi lente que celle d'en haut et vous serez jugés rapidement. Vous n'attendrez pas non plus très longtemps votre châtiment...

Pour l'heure, je dois vous prévenir que la corporation des sculpteurs sur dents, aujourd'hui installée sur la terrasse du Châtiment, a jadis exercé ses activités dans cette partie du temple. Elle a d'ailleurs gardé quelques-uns de ses droits sur ces lieux. De l'autre côté de cette porte (il désigne la deuxième porte), se trouve le couloir des Dents. Chaque condamné qui le parcourt doit faire le don d'une dent. Une coutume farfelue, je vous le concède, mais le respect des usages est sacré, n'est-ce pas ?

Voici mon marché : vous payez 50 pièces d'or chacun et je m'occupe de trouver une dent. Si vous êtes insolvables, je tâcherai d'extraire moi-même l'une de vos molaires avec toute la délicatesse que vous imaginez. Alors ? Que choisissez-vous ?

S'ils n'ont pas assez d'argent liquide, les personnages ont la possibilité de revendre quelques pièces de leur équipement (à un prix dérisoire). S'ils ne veulent pas payer, des gardes les immobilisent tandis que Bousniarf, muni d'une tenaille rouillée, s'approche d'eux avec un sourire rassurant. Après les longues minutes nécessaires à cette torture (« Allons, cessez de gigoter, c'est presque fini ! », « Mais ouvrez la bouche, voyons, ou je



serais obligé de découper vos lèvres. », « Oh, la belle carie ! Voulez-vous que je vous en débarrasse ? », les personnages victimes des talents de Bousniarf perdront 1 point de vie. Ensuite, tout le monde est conduit en prison (salle 8).

#### 4. LE COULOIR DES DENTS

Des milliers de dents et de crocs sont fichés dans les murs et le plafond. La plupart sont artistiquement sculptés.

#### 5. LA SALLE DE GARDE

Quatre **duergars** y jouent aux osselets avec des vertèbres de petits humanoïdes. Ils entravent étroitement les personnages et prennent la relève des gardes de Bousniarf.

#### 6. LA CHAMBRE DE BOUSNIARF

Cette porte est fermée à clef (Dextérité DD 14 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur). Richement décorée, elle regorge de butin : 2200 pc, 700 pa, 20 po et 9 pierres précieuses de 10 po chacune.

Un coffre renferme les possessions auxquelles Bousniarf tient le plus : une *potion de guérison majeure*, une *potion d'amitié avec les animaux* et une *potion d'agrandissement*.

#### 7. CHEZ AGHEU, L'OGRE

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

#### 8. LA CELLULE

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

#### 9. LE PASSAGE SOUTERRAIN

C'est un conduit boueux, assez ancien et mal étayé, qu'on ne peut parcourir qu'en rampant. Il s'étire sur une quinzaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. Constatation rassurante : une belle dalle n'attend que la poussée d'un personnage musclé pour donner accès à la liberté ! Il faut 15 points de Force cumulés pour déplacer la pierre, mais lorsque ce sera chose faite, les personnages auront le plaisir de déboucher dans... une nouvelle cellule, semblable en tous points à celle qu'ils viennent de quitter !

Après que les personnages aient pu remarquer que cette nouvelle cellule valait largement la précédente, avec en plus un squelette qui tient à la main une cuillère oxydé (pouvant se révéler utile par la suite), un bruit d'altercation provenant de la pièce où se tient habituellement l'ogre garde-chiourme leur parvient. Celui-ci s'est arrêté de jouer du pipeau et sa voix grondante couvre par instants le glapissement plus aigu des duergars.

- Duergars pas avoir papier !
- Mais puisqu'on t'dit, face de rat, qu'les juges veulent les voir !
- Agheu pas papier, pas donner clé.

La conversation se poursuit ainsi pendant cinq bonnes minutes (le temps pour les personnages de retourner dans leur première cellule) et se termine par une série de craquements sinistres. Puis le pipeau reprend. Quelques minutes s'écoulent encore, puis la voix de Bousniarf retentit :

- Où sont les prisonniers ? Et que font ces quatre-là par terre ?
- Eux, pas papier, répond la voix d'Agheu.
- Le voilà ton papier, imbécile ! Maintenant file en vitesse chercher les prisonniers !

Agheu va donc chercher, de son pas lourd et trainant, les personnages qu'il conduit jusqu'à la salle 5. En passant, les prisonniers peuvent remarquer les corps de quatre duergars gémissant, étendus sur le sol de la salle 7. Un roublard habile peut éventuellement profiter de l'occasion pour subtiliser une arme de petite taille sur l'un des duergars, mais il lui faudra faire preuve d'imagination pour la cacher (n'oubliez pas qu'ils n'ont plus que de simples vêtements).

Bousniarf et six gardes attendent en 5 où ils enchaîneront les personnages avant de les conduire en 10.

#### 10. LE TRIBUNAL DES CRIMES ODIEUX

C'est une pièce tendue de drap noir et éclairée par des torches où siègent deux personnes vêtues de robes assorties à la couleur des lieux. Les six gardes duergars se postent le long des murs. Bousniarf passe derrière la table et prend la place du greffier, tandis qu'un grand clerc roux paraît tenir le rôle d'avocat de la défense. La juge principale, une vieille femme au regard halluciné et aux mains perpétuellement en mouvement, déclame alors d'une voix lugubre :

Je suis la procureure Kopa. Vous avez le droit de parler, mais rien de ce que vous direz ne pourra être retenu en votre faveur. À présent veuillez, greffier, je vous prie, nous donner lecture de l'acte d'accusation.

C'est sur un ton mielleux que Bousniarf énonce alors les chefs d'accusation : meurtre ignoble et injustifié, crime avec préméditation certaine, insultes et outrages à la force légitime, refus intolérable d'obtempérer, rébellion, vol, espionnage, profanation, hérésie, dégradation aggravée et blasphème à la face des dieux.

Diriger le procès comme vous l'entendez. Vous pouvez, par exemple, laisser les personnages tenter de se défendre. Tout deviendra très cocasse quand ils découvriront les faux témoins qui patientent dans le couloir. À chaque déclaration des prévenus, l'un d'eux sera appelé à déposer sous serment pour infirmer ce qu'ils ont dit.

Pris dans les rouages de cette machination implacable, questionnés avec habileté (et mauvaise foi) par la procureure-juge, les accusés entendront ce dernier déclamer un réquisitoire sévère. La plaidoirie de l'avocat roux sera d'une brièveté lapidaire :

Nul châtement ne sera assez dur pour punir les crimes ignobles et impardonnables de mes clients !

Finalement, la sentence est rendue par la juge :

Les accusés sont évidemment déclarés coupables et condamnés à mourir sous la torture dans un délai de 7 à 15 jours. Maître Bousniarf est nommé exécuter des hautes œuvres. Gardes, accompagnez les infâmes condamnés jusqu'à leur cellule !

## S'ÉVADER

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

Plusieurs possibilités s'offrent à eux pour sortir de leur cellule. Par exemple, mettre le feu à la paille et essayer de surprendre les gardes quand ils viendront, ou utiliser la cuillère trouvée en 9 pour crocheter la serrure. La réussite ou l'échec de la solution retenue dépendra des circonstances et de votre jugement suprême.

Une fois dans le couloir, les personnages doivent neutraliser Agheu (avec un peu d'astuce, cela ne devrait pas poser trop de problème). 23 pc et deux armes peuvent être trouvées dans l'antre de l'ogre : une massue et une javeline. À vous de déterminer si les autres cellules sont vides ou qui est en train d'y déperir.

Pour pénétrer dans la salle 5, les personnages peuvent opérer en douceur par la ruse ou, au contraire, faire irruption en tâchant d'éliminer leurs adversaires le plus rapidement possible. Les quatre duergars sont encore affaiblis (étourdis) suite à leur démêlé administratif avec Agheu. Pour peu qu'ils agissent avec promptitude, les évadés devraient se débarrasser facilement d'eux. Ils pourront ainsi récupérer quatre pics de guerre et quatre javelines, quatre armures d'écailles et quatre boucliers sur les corps de leurs geôliers, ainsi que respectivement 18 pa, 4 po, 13 pa et 18 pc.

Arrivés dans le bureau de Bousniarf, celui-ci est vide, mais les personnages peuvent entendre des voix qui proviennent de derrière l'autre porte du bureau. Celle de Bousniarf est immédiatement reconnaissable :

Cette magnifique cotte de mailles ornée de runes guerrières ayant appartenu à un humain promis au supplice. Mise à prix 10 pièces d'or !

- 11 !

- 15 !

- 20 !

En écoutant attentivement les voix, les personnages peuvent estimer qu'une demi-douzaine de personnes participent à une vente aux enchères. S'ils entrouvrent la porte, les personnages aperçoivent une pièce voûtée occupée par un vaste autel de pierre sur lequel est entassé leur équipement.

### 11. SALLE DES VENTES

Debout derrière l'autel, Bousniarf mène les enchères.

Le dos d'un garde duergar est visible à droite de la porte, juste à la limite du champ de vision. Une fois la porte plus ouverte, on constate qu'il y a un garde duergar de chaque côté de la porte. Les acheteurs, cinq marchands, sont en train de se disputer âprement pour l'achat d'un bien appartenant à l'un des personnages. Au nord, près d'une autre porte, se tiennent cinq individus aux allures de spadassins : les gardes du corps (**malfrat**) des marchands. Outre leur équipement ils ont sur eux respectivement 15 pa, 12 pa, 22 pc, 10 pe et 18 pc.

Les personnages peuvent faire irruption dans la pièce ou choisir de longer les murs discrètement en profitant des zones d'ombre, mais c'est une entreprise périlleuse, même pour un roublard expérimenté. En cas d'intervention brutale, les marchands et Bousniarf, complètement affolés, s'enfuient par la porte opposée pour emprunter le passage secret (a) qu'ils refermeront derrière eux, tandis que les gardes du corps, un instant surpris, couvriront leur retraite.

Si Bousniarf est neutralisé avant d'avoir pu alerter les quatre duergars de la salle 2 (outre sa *dague +1* il porte sur lui une bourse contenant 20 po), les personnages disposeront d'une bonne marge de manœuvre. Dans le cas contraire, ou si le combat contre les gardes du corps reste indécis durant plus de trois rounds, il leur faudra fuir avant l'arrivée des renforts.

## L'ANTRE DE KHEOTOG

Alors qu'ils fuient le long du couloir, les personnages tombent devant une grille en fer fermée. S'ils sont poursuivis, ils disposent de très peu de temps pour crocheter la serrure (Dextérité DD 15 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur) ou pour l'enfoncer (jet de Force DD 16). La grille pivote alors dans un grincement effrayant, découvrant un couloir coudé. Une fois qu'ils se sont enfoncés dans ce passage, les personnages constateront que les duergars ne les suivent plus. Ils se sont arrêtés, indécis, devant la grille. Persuadés que l'endroit où viennent d'entrer les évadés est hanté, ils ne veulent pas s'engager à leur suite. Ils les empêcheront juste de faire demi-tour et referment la grille en ricanant.

### 1. COULOIR

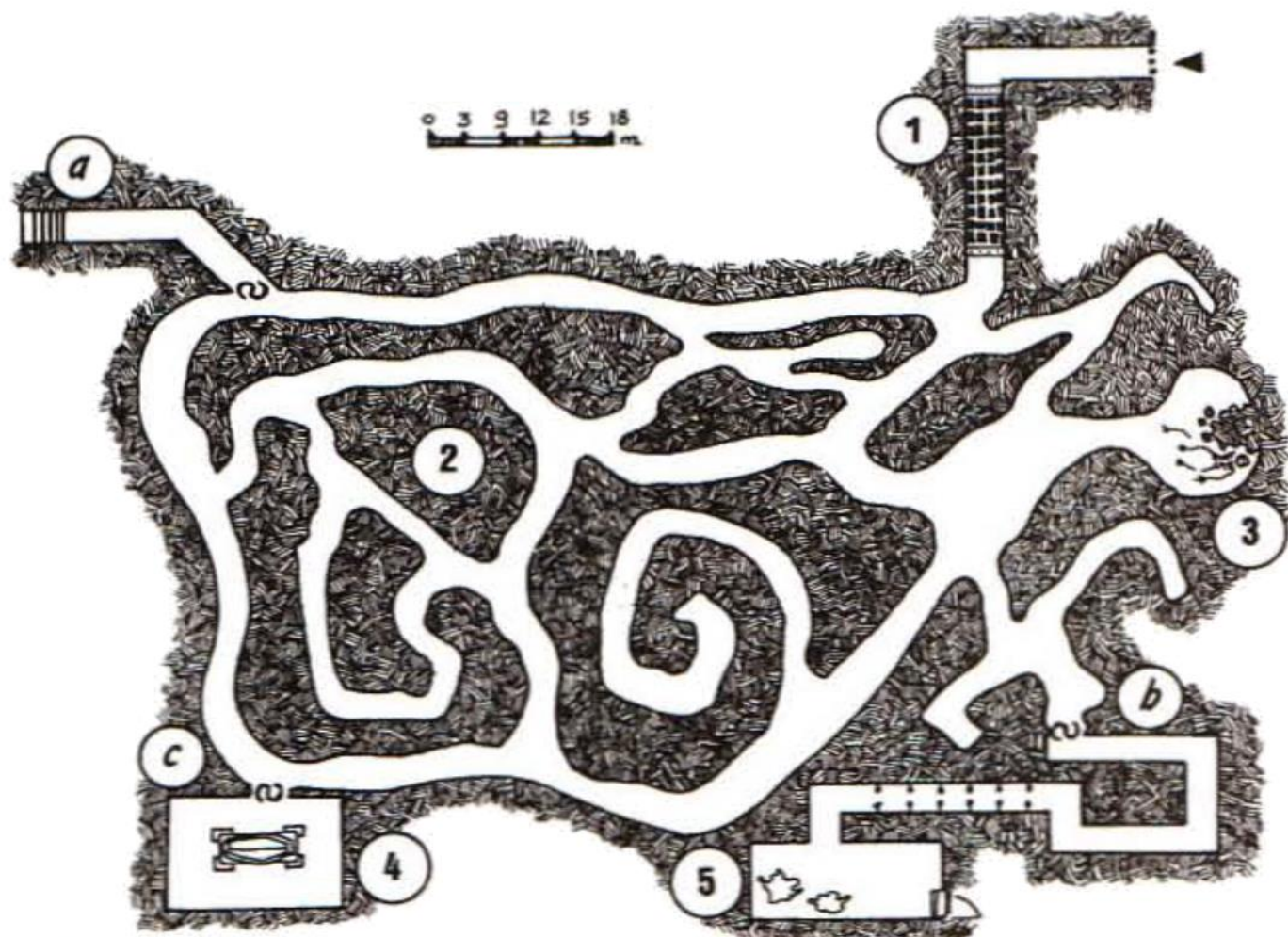
Ce couloir est plongé dans l'obscurité. En guise de sol, il y a une grille de bronze aux barreaux entrecroisés, espacés de 30 cm environ. Celle-ci donne directement sur le cloaque et les horreurs qui y vivent. Une odeur fétide en émane. Ce passage est long d'une quinzaine de mètres environ.

### 2. DÉDALE

En poursuivant leur chemin, les personnages pénètrent dans le domaine de Kheotog, dont l'esprit hante encore les lieux. En explorant le dédale, le groupe pourra détecter trois passages secrets en réussissant des jets de Sagesse (Perception) DD 12.

a) Le premier ne peut pas être ouvert tant que l'esprit de Kheotog n'a pas été anéanti. Il donne sur un escalier qui monte en direction des égouts (voir Les égouts de Laelith).

b) Le deuxième donne sur un escalier qui descend au plus profond du Cloaque. Si les personnages sont assez fous pour choisir cette direction, ils arriveront dans un couloir d'une vingtaine de mètres illuminé par des torches impossibles à éteindre et disposées l'une en face de l'autre tous les 3 mètres. Si on passe entre les deux premières torches, une boule de feu partira de celle de droite pour aller vers celle de gauche, infligeant 4d6 points de dégâts de feu, ou seulement la moitié en cas de jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 réussi. Et il en est de même pour chacune des 5 autres rangées suivantes.



Si les personnages persistent dans cette direction, ils déboucheront dans la salle 5.

c) Le troisième mène à une pièce secrète à l'intérieur de laquelle se trouve le corps de Kheotog.

Une fois que le groupe s'aventure dans son domaine, l'esprit cherchera dans un premier temps à s'amuser un peu avant de tuer ses proies, et pour cela il va essayer de séparer les personnages en émettant des bruits divers (chuchotements, etc). Puis il s'attaquera ensuite en priorité aux personnes isolées.

### 3. SQUELETTE DU CLERC

Ici se trouve le squelette d'un clerc bon qui tenta de détruire l'esprit qui hante les lieux. Malheureusement, il fut pris sous un éboulement et connut une fin misérable. Kheotog a fait dégager les gravats par ses serviteurs, qui n'ont pu toucher au corps car le clerc bénéficiait d'une protection très puissante à ce moment. Le squelette porte en bandoulière un sac contenant une petite bourse avec 9 po et deux *potions de guérison supérieure*, ainsi qu'un tube en ivoire protégeant une lettre, et du sel.

Lorsque les personnages découvrent le squelette, Kheotog fait aussitôt intervenir deux des **spectres** qui veillent sur son corps. Les trois autres spectres resteront auprès du sarcophage de la salle 4 pour le défendre.

### 4. SARCOPHAGE

Cette salle est défendue par cinq **spectres**, ou seulement trois si les personnages ont découvert le squelette en 3. Elle contient un imposant sarcophage de bronze orné de bas-reliefs macabres. Il faut 30 points de Force cumulés pour soulever le couvercle et découvrir les restes du prêtre Kheotog ainsi que quatre petits médaillons en or valant chacun 25 po.

J'IGNORE SI JE SERAI LU UN JOUR, MAIS JE ME DOIS DE COUCHER PAR ÉCRIT MON TÊMÉRAIRE DESSEIN. JE SUIS RÉSOLU À DÉTRUIRE L'ESPRIT D'UN CLERC MAUDIT NOMMÉ KHEOTOG QUI HANTE LES PROFONDEURS DU TEMPLE DU CRÂNE.

MAIS LA DESTRUCTION DE L'ESPRIT N'EST POSSIBLE QUE SI L'ON RETROUVE LE SARCOPHAGE QUI CONTIENT LES RESTES PHYSIQUES DE KHEOTOG. LES ANCIENS DISENT EN EFFET QU'EN VERSANT DU SEL D'ALCHIMISTE SUR CEUX-CI L'ESPRIT REJOINDRA LA MATIÈRE DANS LA VRAIE MORT.

AU CAS OÙ J'ÉCHOUERAIS, VOUS QUI LISEZ CECI, JE VOUS CONJURE DE MENER À BIEN CE QUE JE N'AI PU ACCOMPLIR, PAR LA GRÂCE DE SÉLUNÉ.

KERDULL, CLERC DE L'OISEAU DE FEU.

Si le sel est versé sur le cadavre, son sinistre visage semble s'animer et les lèvres se mettront à bouger imperceptiblement. Une voix rauque et profonde se fait alors entendre :



Je suis Kheotog. J'aspirais à l'éternelle survivance et vous venez de me détruire. Pour cela, je vous maudis. Si vous ne quittez pas mon domaine, vos corps grouilleront de vers qui vous dévoreront de l'intérieur. Telle sera votre fin si vous ne parvenez pas à trouver la réponse à mon énigme :

Si j'étais une couleur, je brillerais dans l'arc-en-ciel.

Si j'étais humain, je serais un guerrier fougueux ou un magicien puissant.

Craint et désiré, je suis celui que l'on vénère.

Ma vue rassure et mon contact fait fuir.

Je peux tomber des cieux ou jaillir de la terre.

Qui suis-je?

La réponse est « le feu ». Dès qu'un personnage a prononcé ce mot, le corps s'embrase brutalement. L'accès au passage secret en a) est alors débloqué et le groupe peut quitter l'ancre de Kheotog.

En revanche, s'ils ne répondent pas à l'énigme, ils découvriront que l'esprit a refermé magiquement la grille avant la pièce 1 et qu'il est probable que la menace proférée par Kheotog devienne réalité et que les personnages meurent emprisonnés dans son domaine.

### 5. ANTICHAMBRE DU CLOAQUE

Le sol de cette pièce est recouvert d'une boue verdâtre, gluante et malodorante. Quelques marches donnent sur une porte bardée de glyphes bien visibles et bloquée de l'intérieur par une barre en fer. Des grattements et des sifflements proviennent de l'autre côté.

Si les personnages commettent la sottise d'ouvrir cette porte, ils auront l'immense privilège d'entrer de plain-pied dans l'une des parties les plus dangereuses du Cloaque, une sorte d'asile d'aliénés où les créatures du sous-sol laelithien enferment les plus dangereux de leurs congénères. Ont-ils une chance de s'en sortir vivant ? Doutons-en...

## LES ÉGOUTS DE LAELITH

Après avoir emprunté le passage secret en a) et monté plusieurs marches...

### 1. PORTE SECRÈTE

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

### 2. SALLE DU SACRIFICE

Les murs de cette pièce sont peints de scènes grotesques exprimant de manière primitive la lune, mais les peintures sont souillées et profanées. Sur un autel de pierre de petites dimensions est peint un grand disque noir. Devant l'autel, un pentacle gravé sur le sol est maculé de sang séché.

Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 confirme rapidement que les symboles sont divins et non arcaniques.

Un jet d'Intelligence (Religion) DD 14 permet de reconnaître dans les peintures profanées les symboles de Séluné, la déesse bonne de la lune, et dans le disque noir le symbole de sa sœur, Shar, la déesse maléfique des ténèbres et de la perte.

### 3. SACRISTIE

La salle est remplie de robes et d'étoles aux broderies complexes, accrochées à des portemanteaux en bois sculpté. Quand les personnages y pénètrent, ils surprennent une jeune femme à la beauté ensorcelante, vêtue de la robe noire cousue de fils d'or des prêtresses de Shar.

Elle reste adossée au mur, le regard vitreux. Seuls les petits gémissements qu'elle pousse par instants indiquent qu'elle est en vie. Une écuelle vide, posée à ses pieds, contient des cendres encore tièdes dont l'odeur est douce et entêtante. De fait, les personnages qui la respireront devront résister au poison, sous peine d'être envoûtés par le parfum obsédant des Spores d'ascomoiide.

### SPORES D'ASCOMOÏDE

*inhalation (végétal)*

Cette poudre élaborée à base de champignons embrouille l'esprit. Une créature sujette à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, ou être étourdie pour 2d4 rounds. En cas d'échec de 5 ou plus, la durée augmente de 1d4 rounds supplémentaires.

Ylina (**prêtre**), puisque c'est son nom, est une prêtresse du Crâne friande d'hallucinogènes. Elle vient régulièrement s'isoler ici afin de s'adonner à son vice. C'est une personnalité respectée du temple et les personnages peuvent éventuellement la prendre en otage. Deux tours après qu'ils l'aient rencontrée, Ylina sortira de sa transe et prendra rapidement conscience de sa situation. Profondément perverse, elle sera alors capable de tous les mensonges et de toutes les séductions pour s'échapper. Elle ne cherche pas le conflit.

### 4. PUIT

Au bout de ce couloir en cul-de-sac, une lourde plaque d'airain est scellée dans le sol. Il faut 40 points de Force cumulés pour soulever la plaque qui recouvre un puits apparemment sans fond. Un accès direct au Cloaque où les prêtres précipitent parfois leurs victimes.

### 5. ACCÈS AU TEMPLE DU CRÂNE

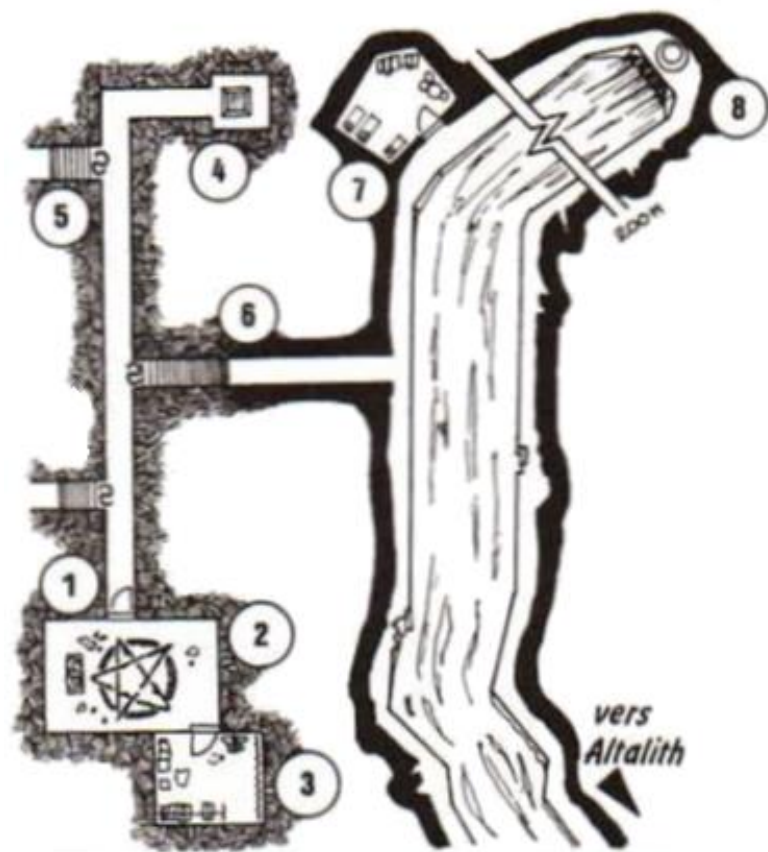
C'est le passage secret (jet de Sagesse (Perception) DD 18) qu'a emprunté Ylina pour parvenir à ce niveau. Si les personnages prennent cet escalier, ils arriveront dans l'une des cryptes du temple du Crâne. Mais leur évasion a été signalée et ils constateront vite que tout l'édifice grouille de gardes en armes et qu'ils ont assez peu de chances de s'en sortir en empruntant ce chemin.

### 6. LES ÉGOUTS

Ce passage secret (jet de Sagesse (Perception) DD 12) donne sur escalier qui mène aux égouts de la ville, construits jadis par le gnome Gaelnor. Les collecteurs sont tous plus ou moins inclinés dans la direction du lac d'Altalith, vers l'est. Les personnages arrivent dans un vaste conduit de 9 mètres de haut et 15 mètres de large bordé d'une étroite chaussée pavée permettant d'éviter de mettre les pieds dans la fange nauséabonde qui y coule. Ce collecteur ne s'étend pas très loin vers l'ouest et se termine par un cul-de-sac (8).

### 7. PIÈCE ABANDONNÉE

Cette pièce, abandonnée depuis fort longtemps, ne renferme plus rien d'intéressant.



ACCÉDER AU BESTIAIRE



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

## 8. Puits

Alors qu'ils avancent avec précaution, les personnages perçoivent une lueur et des voix provenant du plafond en forme de voûte. Au-dessus d'eux, ils aperçoivent alors l'orifice d'un puits de 1,50 mètre de diamètre et haut de 9 mètres qui mène au niveau supérieur. Le puits est obturé par une grille qui donne dans une petite crypte éclairée où se tiennent quatre clercs, deux hommes et deux femmes, occupés à prier devant une statue.

Les personnages peuvent monter le long de l'échelle du puits, soulever la grille et surgir dans la crypte pour massacrer les religieux (qui ne sont même pas armés), mais ce serait dommage puisque ceux-ci appartiennent à l'une des rares sectes pacifiques du temple du Crâne. De plus ils n'auront que très peu de chance de trouver la bonne sortie et termineront dans les sous-sols du temple du Crâne (voir 5).

Mais si on leur en laisse le temps, les clercs les guideront volontiers jusqu'aux caves d'une maison abandonnée du quartier par un passage connu d'eux seuls.

Vous pouvez maintenant passer au deuxième volet de cette aventure : « Panier de crabes ».

## PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 1200 PX à ce stade de l'aventure.

Si Bousniarf est mort, ajoutez 200 PX par personnage. Si Kheotog a été définitivement anéanti, ajoutez 200 PX par personnage.



## PANIER DE CRABES

### INTRODUCTION

La situation n'est pas fameuse pour nos aventuriers car les autorités du Crâne, le grand prêtre Valdenath en tête, ne sont pas prêtes à passer l'éponge sur ce qui s'est passé au temple du Crâne. Les personnages sont toujours accusés d'avoir assassiné un prêtre du temple et il y a fort à parier qu'ils auront causé du désordre lors de leur évasion. Résultat, tous les hommes de main, les prêtres et les fidèles du Crâne ont reçu pour consigne de retrouver, morts ou vifs, les fauteurs de troubles.

Un premier groupe de 6 forts-à-bras du Crâne (**malfrat**) tendent une embuscade au lieu de résidence habituel des personnages. Ils ont sur eux 3 pp, 8 po, 18 pc, 13 pc, 4 pp et 12 po.

Un peu plus tard, alors qu'ils se promènent dans les rues de Laelith, ils sont repérés et attaqués par sept prêtres du Crâne (1 **fanatique** et 6 **cultistes**). Ils ont sur eux 12 po, 7 pe, 19 pa, 12 po, 24 pc, 8 pa et 16 pc respectivement.

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

### QUELQUES PISTES

Si les personnages étaient parvenus à suivre Olphia jusqu'à la pension de famille où elle résidait avec son bébé, ils découvriront vite que la jeune femme a déménagé sans laisser d'adresse.

Un nouveau meurtre alimente depuis quelques heures les conversations des tavernes : un pilote de shedras de la Compagnie aérienne royale de Laelith a été retrouvé mort, tué d'un coup de poignard. Il semblerait qu'il ait accompli un vol privé et nocturne, au retour duquel il a été abattu. Qu'était-il allé faire ?

Les derniers mots de Lornig avant de mourir accusait un certain « Inhumain ». Si les personnages veulent savoir de qui il s'agit,

ils devront s'adresser soit à un voleur, soit à un représentant des forces de l'ordre. L'Inhumain est un malfaiteur de génie, connu pour avoir accompli des prouesses quasi surnaturelles. On prétend ainsi qu'il est parvenu à voler l'étendard de guerre du Grand duc d'Agramor dans la chambre même de celui-ci. Sa spécialité paraît toutefois être l'assassinat impossible. Il semblerait qu'il excelle dans l'art du meurtre en chambre close. Des rumeurs prétendent que l'Inhumain serait arrivé à Laelith au cours des derniers mois. Les enquêteurs n'ont toutefois que peu d'espoir de le retrouver, les témoins ne vivent pas assez longtemps pour le décrire.

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

Les personnages vont avoir plusieurs fois l'impression d'être suivis dans leurs déplacements par un nain, un halfelin ou un enfant. Mais, chaque fois qu'ils tenteront de coincer leur suiveur, celui-ci disparaîtra avec une adresse diabolique (il s'agit de l'Inhumain).

### CHEZ HARBÉ

La seule piste qu'aient les personnages passe par Harbé. Il leur faut donc se rendre jusqu'à sa boutique, au numéro 5 de l'échelle Ravine, une échoppe minuscule et d'apparence misérable. Quand ils arrivent, les personnages trouvent porte close. Pour en savoir plus, ils sont obligés d'entrer par effraction dans la boutique du prêteur sur gages (Dextérité DD 12 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur). Heureusement, l'échelle Ravine n'est pas une artère trop fréquentée.

#### LE MAGASIN

Cette petite pièce ne contient qu'un comptoir de bois sur lequel reposent une balance, des poids et une loupe de joaillier. Une



cloche fixée à la porte produit un tintamarre infernal quand quelqu'un entre.

### L'ARRIÈRE-BOUTIQUE

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

Une échelle de bois mène jusqu'à une trappe fermée qui donne sur l'unique pièce du premier étage. Le mur du fond est occupé par une énorme porte en fer solidement verrouillée (Dextérité DD 20 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur).

### LE COFFRE

Derrière la porte en métal on découvre un impressionnant bric-à-brac d'objets remis en gages : un grand chandelier en bronze, un petit cadran solaire en or, une viole de gambe, des tableaux érotiques réalisés par un peintre naïf, etc.

Si les personnages veulent dérober quelques-uns de ces objets, en fonction de l'encombrement, ils devraient pouvoir récupérer pour 200 po chacun. Mais cela serait bien entendu du vol !

### LES APPARTEMENTS D'HARBÉ

La trappe étant fermée de l'intérieur, il faut la défoncer pour l'ouvrir (jet de Force DD 15). La pièce obscure du premier étage, sans fenêtre, est beaucoup plus cossue que le rez-de-chaussée. Les murs sont couverts de tentures et le sol disparaît sous une épaisse couche de tapis. S'y trouvent un grand lit à baldaquin, une cheminée en pierre, une bibliothèque chargée de livres de comptes, un coffre à vêtements, deux fauteuils et un imposant bureau en chêne sculpté. Assis derrière ce bureau, Harbé, immobile, semble accueillir les personnages. Une mince dague ouvragée en argent est plantée dans sa poitrine...

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

L'attitude dans laquelle Harbé a été surpris par la mort a quelque chose de surprenant (jet d'Intelligence (Investigation) DD 15). Il est assis bien droit dans son fauteuil et sa main repose sur son bureau comme s'il désignait quelque chose. En fouillant sous son fauteuil on peut retrouver un parchemin portant un étrange dessin et le nom de trois personnes.

Le dessin n'a rien d'une œuvre d'art, c'est juste un croquis technique détaillé représentant sous tous ses angles un coffret ouvragé de 30 x 30 cm. Ses parois semblent en effet couvertes de motifs, et des indications précisent l'emplacement occupé par d'innombrables pierres précieuses. Les noms inscrits d'une écriture nerveuse à côté du croquis sont : Elzig, Lornig et De Roseval. Lornig est mort, mais qui sont donc les deux autres ?

Si les personnages montrent le croquis à un orfèvre ou à un fidèle du temple du Poisson d'argent, celui-ci reconnaîtra immédiatement la châsse de saint Bérégon, un reliquaire très précieux du temple en question.

### UNE CHÂSSE ?

Une châsse est un grand coffret en pierre, en bois ou en métal, souvent richement travaillé et orné, qui renferme la dépouille ou les reliques d'un saint ou d'une sainte.

## RENCONTRE IMPROMPTUE

Quelle que soit la discrétion mise en œuvre pour sortir de chez Harbé, les personnages sont apostrophés par une magnifique jeune fille blonde d'à peine seize printemps qui porte un très jeune bébé dans les bras :

Il est mort ? Je m'en doutais un peu (une larme coule le long de sa joue). Harbé était le père de mon bébé. Il aimait trop l'argent, c'est sans doute ce qui l'a tué. Mon nom est Cyndia, vous savez qui a fait ça ?

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

### CYNDIA

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

## CHEZ ELZIG

Elzig est très connu dans le quartier. Il s'agit d'un ancien artisan joaillier qui a été chassé de sa guilde et de la terrasse de la Main qui travaille après une sombre histoire d'escroquerie. Il était célèbre pour son talent et son adresse. « Était », car cette après-midi même on a retrouvé son corps percé d'une dague en argent sur l'un des gradins du Théâtre de la ville.

## CHEZ DE ROSEVAL

Il n'est pas difficile de trouver l'adresse de De Roseval. Ce petit noble-citadin de l'échelle du Beurre, connu pour ses frasques sentimentales et ses problèmes financiers, habite un hôtel particulier un peu délabré. Quand les personnages arrivent chez De Roseval, trois hommes portant l'uniforme des fouineurs (enquêteurs mandatés par le temple de l'Oiseau de feu) sortent justement de la maison. En tendant l'oreille, il est possible de saisir quelques bribes de conversation :

- Je ne crois pas à la thèse de l'accident.
- Moi non plus, mais De Roseval est trop rusé pour se trahir.
- De toute façon, il n'y a pas eu mort d'homme, alors autant classer l'affaire.
- Mmm... sans doute, mais j'aimerais bien pouvoir arrêter cette crapule...

De Roseval est une espèce de vieux beau, toujours en robe de chambre, qui n'inspire pas particulièrement la sympathie. S'il accepte de recevoir les visiteurs, c'est uniquement par curiosité. En entrant chez lui, les personnages découvrent une maison

poussiéreuse aux grandes pièces mal meublées. Le maître des lieux conduit les personnages jusqu'à son bureau situé au premier étage. Là, il s'affale dans un vieux fauteuil, indiquant à ses hôtes des chaises boiteuses et trouées. Dans le Capharnaüm ambiant (vieux livres empilés et sous-vêtements féminins accrochés à un chandelier), la seule chose qui attire vraiment l'attention est une fenêtre donnant sur la rue qui est fracassée. Quoi que disent ses visiteurs, De Roseval fera semblant de ne pas comprendre de quoi on parle et jouera les victimes innocentes d'un « odieux complot ».

Soudain, des cris se font entendre à l'extérieur et au rez-de-chaussée. En regardant par une fenêtre, on voit une trentaine d'hommes masqués en train de soumettre la villa à une attaque en règle. Quelques assaillants ont déjà défoncé la porte et les bruits d'un combat furieux montent de l'étage inférieur. De Roseval, un instant interloqué, s'écrie : « Au grenier, vite ! » en désignant de la main une trappe au plafond. Un escabeau posé à proximité permet d'y accéder, mais alors que De Roseval s'apprête à l'installer, la porte du bureau s'ouvre brutalement sur une dizaine de bandits (9 **bandits** et 1 **bandit capitaine**) encagoulés portant l'épée au clair. Le maître de maison se dirige immédiatement vers eux en disant : « Messieurs, je peux tout expliquer, ce n'est pas... ». Il s'écroule, transpercé par la lame d'un des attaquants.

Comme les assaillants sont de plus en plus nombreux, les personnages vont être contraints de se réfugier au grenier, ce qui ne sera pas facile, car les bandits se montrent particulièrement agressifs. Une fois dans les combles, les personnages peuvent aisément bloquer la trappe pour protéger leurs arrières et très vite, leurs agresseurs sembleront abandonner le combat.

Après quelques instants de silence, ils remarquent d'épaisses volutes de fumée qui montent par les interstices du plancher : la maison est en train de brûler !

### LA MAIN SANGLANTE

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

Il n'est pas possible pour les personnages de redescendre au premier étage, le bureau est déjà la proie des flammes. Le grenier ne contient que quelques vieilleries (un rouet, un cercueil, etc) et ne possède aucune fenêtre ou lucarne. Il faut donc enlever quelques tuiles pour se glisser sur le toit, car l'air devient irrespirable. Mais une fois arrivés sur le toit, les personnages ne sont pas encore tirés d'affaire. La maison brûle comme un fétu de paille et sauter de la hauteur de trois étages ne serait pas raisonnable.

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

Bref, considérons qu'ils ont eu la présence d'esprit de s'accrocher au filin qui pend du ballon. Chaque personnage doit alors réussir un jet de Dextérité DD 10 pour esquiver les cheminées et les girouettes des maisons, tandis que le ballon, poussé par le vent, se dirige vers le nord en direction de la faille de l'Inlam. Arrivé là, il descendra brusquement (l'air se refroidit

à cause du torrent) et finira par s'écraser contre la paroi nord de la faille.

Agrippés, qui à la corde, qui à la falaise ou à un morceau de nacelle, les personnages vont devoir escalader la paroi pour arriver jusqu'au niveau de Laelith (jet de Force (Athlétisme) DD 12). Attention, une chute serait fatale !

## UN GÉNIE MÉCONNU

Debout au bord de la faille de l'Inlam, les personnages admirent la splendide fureur des eaux, tourbillonnante loin au fond. Autour d'eux, des badauds se sont rassemblés et les harcèlent de questions pour savoir d'où ils viennent, qu'est-ce que c'est que cet étrange ballon volant, etc.

À propos du ballon, son pilote est assis au bord du gouffre et contemple avec stupeur les restes de son aéronef dont l'enveloppe est déchirée, alors que la nacelle est réduite à un tas d'osier. Si les personnages discutent un peu avec lui, ils vont faire la connaissance d'un des plus grands esprits scientifiques de Laelith. Orguen, c'est son nom, est un vieil inventeur un peu excentrique. Il est complètement chauve et son menton s'orne d'une longue barbe grise. Pour l'heure, il est catastrophé par ce qui est advenu de sa création. Il n'a qu'une seule idée en tête : ramener les restes de son engin jusque chez lui afin de pouvoir le réparer. Comme c'est une tâche trop épuisante pour un homme seul, il propose aux personnages de l'aider, en échange d'une belle récompense (il joue sur les mots, il n'a pas un sou !).

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

## POINT MORT

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

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

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

## LE DERNIER TÉMOIN

Destiné à accueillir les indigents et les étrangers porteur de maladie, le Lazaret de Laelith est gardé en permanence et il faut répondre aux questions pressantes d'un capitaine en armes avant d'être autorisé à pénétrer dans son enceinte.

Omnias est installé dans une petite chambre triste. Le choc qu'il a reçu sur la tête semble lui avoir fait perdre tout sens de la réalité. L'homme de confiance de De Roseval est un grand gaillard aux larges épaules et à la tête ceinte d'un épais bandage. Prisonnier de sa chambre, il passe son temps à murmurer des phrases sans suite :

J'ai volé un voleur. Le Poisson s'est vengé !

Les shedras, quelles sales bêtes.

Laisser tomber le trésor sous plus de 30 pieds d'eau, l'imbécile, il devait payer.

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

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

## CAP SUR IZATHYS

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

– Aller voir un magicien et essayer de lui acheter une potion permettant de respirer sous l'eau, mais ce type de potion est peu commun.

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

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

Puis les personnages doivent trouver une embarcation qui puisse les conduire jusqu'à l'île. Ils peuvent pour cela louer un bateau à voile et son équipage qui peut embarquer jusqu'à 20 passagers au prix de 400 pa la journée. Pour une fois le lac d'Altalith se montre clément. Le voyage jusqu'à l'île se déroule donc sans anicroche et au bout de 9 à 10 heures de navigation, les personnages voient Izathys et son large cratère se profiler à l'horizon.

## L'HISTOIRE

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

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

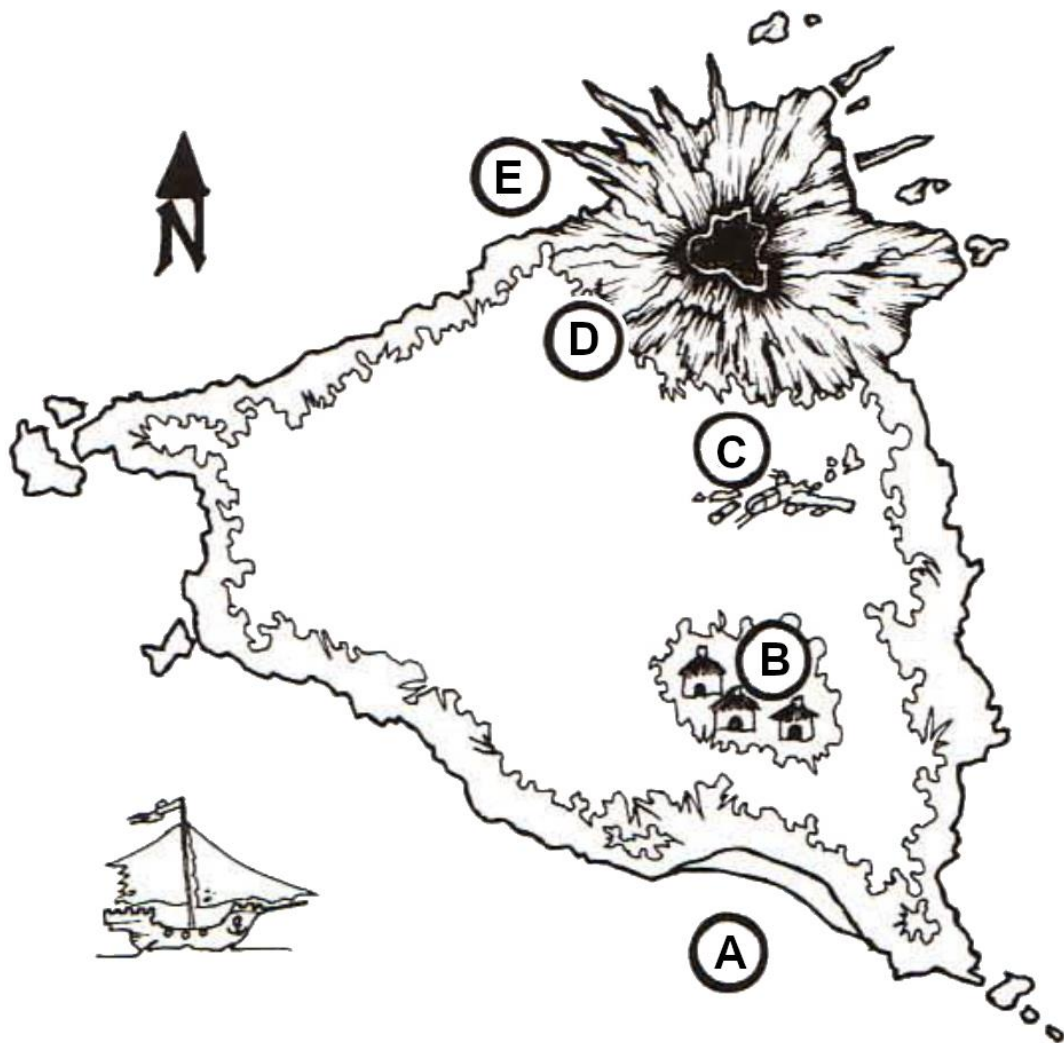
Mais Lornig avait d'autres projets... Pendant le trajet qui devait le conduire à son rendez-vous, il s'arrangea pour se faire agresser par quelques créatures du Cloaque de sa connaissance, afin de simuler un vol. Il espérait ainsi pouvoir garder la chasse. Malheureusement pour lui, les choses ne se déroulèrent pas comme prévu.

De Roseval, qui avait été contacté par Harbé afin d'organiser une réception somptueuse en l'honneur des prêtres du Poisson d'argent, s'était posé quelques questions. Après bien des réflexions, il était parvenu à la conclusion que quelque chose d'inhabituel allait se passer au temple pendant la soirée. Ne pouvant s'absenter lui-même, il dépêcha sur place son bras droit, le sinistre Omnia. Vers minuit, ce dernier vit arriver Lornig habillé en prêtre du Poisson d'argent et portant une ample besace qui l'intrigua beaucoup. Lornig pénétra dans le temple quasi désert, pour en ressortir bientôt en serrant précieusement sa besace contre lui - il avait échangé la véritable chasse contre la réplique d'Elzig. Omnia n'étant pas un débutant, il ne fut repéré ni par le clerc ni par Ephraïm, qui surveillait les opérations.

Profitant d'une ruelle obscure, il se rua sur Lornig et lui arracha sa besace, avant de s'enfuir précipitamment - c'est ce bruit de course qu'on entendit les personnages au tout début de l'histoire. Ayant ouvert le sac, Omnia décida de s'en attribuer le contenu et de le cacher hors de Laelith. Pour ce faire, il alla trouver un monteur de shedras de la Compagnie aérienne de Laelith qui lui devait un service. Celui-ci emmena la chasse jusqu'à une île d'Altalith, mais il fut attaqué par des créatures ailées et la fit tomber malencontreusement au fond du cratère d'Izathys. De retour à Laelith, sa maladresse lui valut d'être poignardé par un Omnia fou de rage. Son assassin devait toutefois être puni à son tour, puisque De Roseval, convaincu d'avoir été floué par son second, le fit passer par la fenêtre de son bureau.

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





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

## L'ÎLE D'IZATHYS

L'île est entourée d'une ceinture de récifs et il n'y a qu'une seule plage permettant un accostage.

### A. L'ACCOSTAGE

Une faille dans la barrière de récif permet d'accoster sur une plage de sable gris bordée par une jungle dense.

### B. LE VILLAGE INDIGÈNE

Une centaine de personnes (30 hommes, 32 femmes et 35 enfants) vivent ici dans des cahutes de branchages. Les hommes, tous de solides gaillards de grande taille, ont la déplorable tradition de se limer les dents en pointe. D'un naturel plutôt paisible, ils n'apprécient toutefois guère les étrangers et une vingtaine d'entre eux accompagneront les personnages où qu'ils aillent sur l'île. Il n'y a rien de valeur dans le village.

### C. LES SERPENTS GÉANTS

Deux énormes **serpents constricteurs géants** affamés tombent sur les personnages, à 2 rounds d'intervalle.

### D. LES PORTES DU TOMBEAU

En longeant les flancs du volcan afin de déceler le meilleur endroit possible pour entreprendre l'ascension, les personnages découvrent une haute porte de pierre à double battants, dissimulée derrière des buissons de ronces et des pierres. Les indigènes en connaissent l'existence mais, leurs anciens considérant le lieu maudit, ils ont eux-mêmes tenté d'en obstruer l'accès en y amoncelant de grosses pierres devant il y a longtemps.

Après avoir coupées les ronces, ce qui prend pas mal de temps, les pierres semblent pouvoir être déplacées sans trop de problème. Des personnages un minimum curieux devraient toutefois être intrigués de voir une porte de ce type à flanc de volcan.

S'ils entrent, passer au dernier volet de cette aventure : « Le tombeau d'Astufal ».

### E. LE CRATÈRE

Majestueux et imposant, ce grand cratère grisâtre a des parois lisses et escarpées qui compliquent grandement l'escalade. Quand les personnages commencent l'ascension, les 20 indigènes qui les ont accompagnés (**guerrier tribal**) tenteront de les en empêcher en les attaquant afin de protéger la « bouche de la terre » de toute souillure. Avec autant d'adversaires, faites de ce combat un grand moment !

Les indigènes resteront toutefois en bas du cratère, ils ne poursuivront pas le groupe si celui-ci prend la fuite vers le haut.

Lors de l'ascension du volcan, les personnages se heurteront à de multiples difficultés :

— des parois très abruptes et lisses (1d4 jets de Dextérité DD 12 pour ne pas tomber de plusieurs mètres et subir 1d6 points de dégâts).

— de larges crevasses difficilement contournables qu'il faut sauter (1d3 jets de Force (Athlétisme) DD 10 pour ne pas tomber dans la crevasse et subir 1d10 points de dégâts).

— des émanations de vapeurs toxiques (1d2 jets de Constitution DD 12 pour ne pas subir 1d8 points de dégâts).

Vous pouvez maintenant passer au dernier volet de cette aventure : « Le tombeau d'Astufal », directement au chapitre « Au cœur du cratère ».

## PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 700 PX à ce stade de l'aventure.

S'ils ont avec eux les scaphandres, ajoutez 200 PX par personnage. S'ils ont escaladé les parois du volcan jusqu'à sa cime, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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



## LE TOMBEAU D'ASTUFAL

### INTRODUCTION

**E**n longeant les flancs du volcan, les personnages ont donc découvert une haute porte de pierre à double battants, dissimulée derrière des buissons de ronces et des pierres. Il leur a surement fallu une bonne demi-heure pour dégager les gravats qui bloquaient la porte, mais ils y sont parvenus sans avoir dû déployer des efforts surhumains.

Les indigènes n'entreront sous aucun prétexte dans le complexe, mettant toutefois en garde le groupe sur l'aspect maudit de ce lieu.

1.

Cette porte massive en obsidienne est manifestement de facture ancienne. Un sceau représentant un « A » runique a jadis été appliqué à la jonction des deux battants, mais il a été brisé.

2.

Ce long couloir se perd dans l'obscurité. Ses parois sont percées de niches, à l'intérieur desquelles sont recroquevillés des corps momifiés dépourvus de tout ornement. L'un d'eux git en travers du couloir. Dissimulées derrière les momies se niche une **nuée de chauves-souris** aux cris déplaisants et prêtes à tout pour défendre leur territoire. Le couloir se termine sur une porte en bois couverte de lourdes ferrures, dont la serrure massive a été forcée.

3.

Les personnages pénètrent dans une pièce octogonale au sol carrelé. Au centre trône un grand piédestal sur un socle de pierre. Les murs sont ornés de mosaïques représentant des silhouettes symbolisant un guerrier, un magicien, un roublard et un clerc. Sur le mur face à la porte, une inscription brille à la lueur des torches :

VOUS VOICI AU CŒUR DU DOMAINE D'ASTUFAL  
LE PUISSANT, AUSSI APPELÉ ASTUFAL LE  
MENTEUR. QUE CHACUN DONNE UN VISAGE À  
L'UN DE CEUX QUI N'EN ONT PAS. PUIS, DANS LA  
SOLITUDE, QU'IL AGISSE EN TOUTE CONSCIENCE.

Le texte invite implicitement chaque personnage à se diriger vers la mosaïque représentant le mieux sa classe. De fait, pour peu que l'on touche la paroi au niveau de la tête d'une silhouette, le mur coulisse sur le côté, révélant un couloir plongé dans les ténèbres, juste assez large pour laisser passer une personne. S'ils décident de suivre sans méfiance les indications du texte, les personnages vont faire connaissance avec le premier des pièges tendus par Astufal.

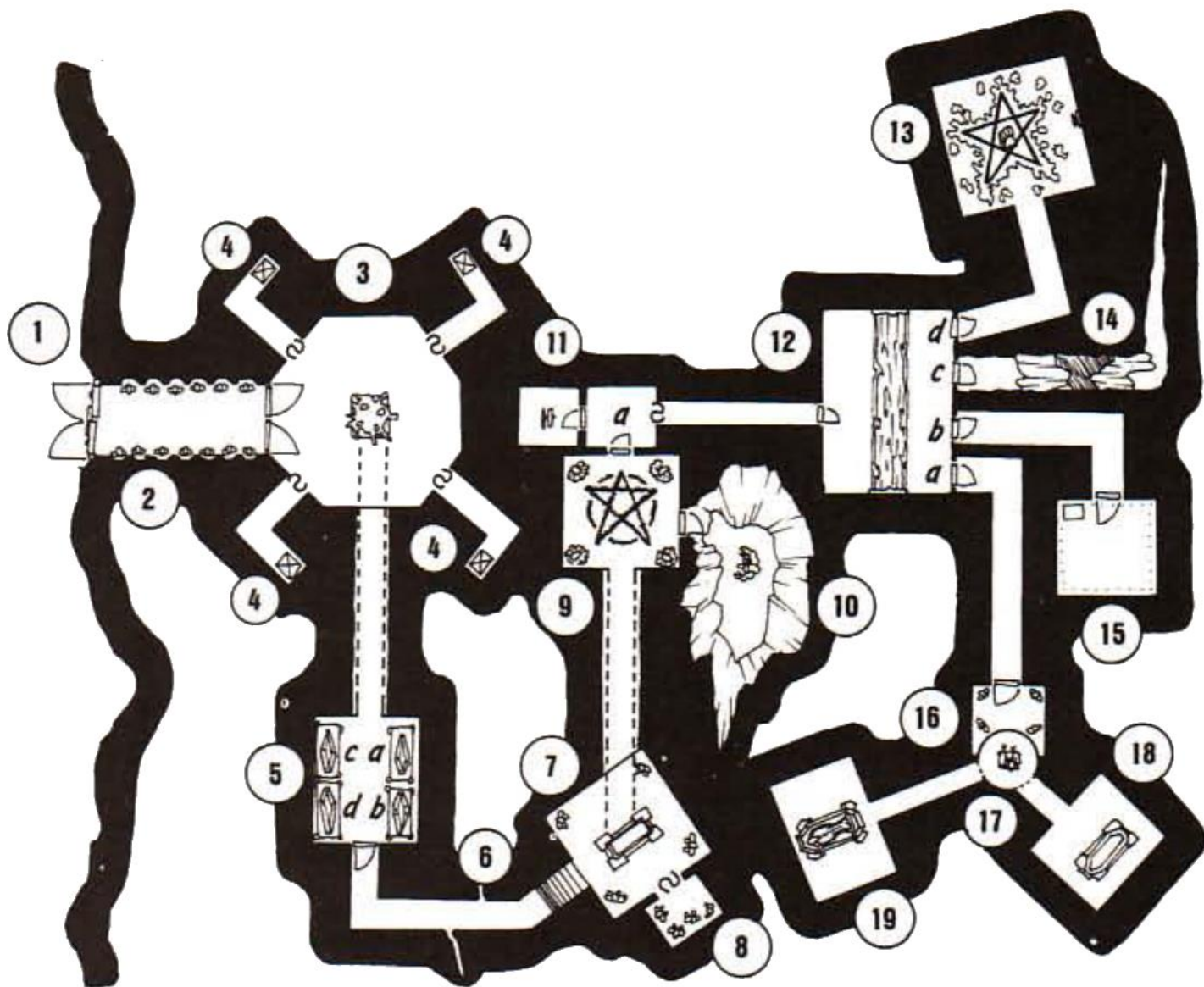
Un passage secret permet de quitter cette pièce. En cherchant bien (jet de Sagesse (Perception) DD 15), on peut repérer que l'une des parties du piédestal est mobile. En appuyant dessus, on provoque le déplacement du socle de pierre, révélant ainsi un puits de 6 mètres de profondeur qui s'enfonce sous la terre. Il conduit jusqu'à un passage qui se dirige vers 5.

4.

Les quatre couloirs sont identiques, sauf celui destiné aux roublards qui est pourvu d'une trappe aisément détectable peu avant le coude. Ce virage passé, chaque personnage se retrouve face à une porte en métal. S'il en saisit l'anneau, il déclenche une trappe pratiquement indétectable (jet de Sagesse (Perception) DD 25). Après une chute de 6 mètres, le malheureux se retrouve dans une petite pièce carrée dépourvue d'ouvertures. Au-dessus de lui, la trappe se referme avec un claquement sinistre. D'innombrables ossements jonchent le sol.

Si les personnages sont assez inconscients pour s'engager seuls dans les différents couloirs, il est très probable qu'ils connaîtront un trépas aussi lent qu'atroce. Une aide extérieure est





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

5.

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

A :

ICI REPOSE MON FIDÈLE AMI MALYR. TOUTE SA VIE DURANT, IL EXCELLA AU MANIEMENT DE LA HACHE. CHASSEUR HORS PAIR, IL TRAQUE Désormais le gibier fabuleux du Domaine Éternel.

B :

ICI REPOSE MON FIDÈLE AMI PERCIAN. IL VOUA SON EXISTENCE À LA DÉFENSE DES FAIBLES. COMPAGNON DE MANTES AVENTURES, IL A POURTANT TOUJOURS IGNORÉ MES AVERTISSEMENTS. COMMENT POUVAIT-IL IGNORER QUE LA JUSTICE N'EST QU'UNE UTOPIE ?

C :

ICI REPOSE MON FIDÈLE AMI MYLDHIU. LE VOILÀ À PRÉSENT DANS LES VIGNES DE BACCHUS. COMME PROMIS, IL REPOSE EN BONNE COMPAGNIE : SON TONNELET PRÉFÉRÉ L'A SUIVI DANS LA TOMBE.

D :

ICI REPOSE MA CHÈRE ALINIA. SON SOURIRE, SA VOIX ET LA DOUCEUR DE SA PEAU ME MANQUENT BIEN PLUS CRUELLEMENT QUE TOUS LES OBJETS QU'ELLE A SOUSTRATS À NOS PARTAGES D'AVENTURIERS. SON ABSENCE ME LAISSE PLUS DÉMUNI ENCORE QUE NE LE FURENT TOUS CEUX DONT NOUS NOUS SOMMES APPROPRIÉ LA FORTUNE.

C'est en ce lieu que reposent ceux qui furent les compagnons d'Astufal au cours de sa tumultueuse existence. Si l'un des personnages touche un sarcophage, une projection lumineuse de l'individu concerné apparaît. Elle observe un instant les intrus, puis va se poster devant le portail de bronze. Les projections sont très réalistes et représentent les amis d'Astufal, tels qu'ils étaient de leur vivant :

– Malyr est un barbare des steppes ; un casque à cornes est vissé sur son crâne. Voyant les personnages, il brandit sa hache à double tranchant et découvre ses dents en un rictus féroce.

– Percian est un homme de haute taille, revêtu d'une armure étincelante. Il contemple les personnages avec une lueur de mépris dans le regard, avant de dégainer posément une épée flamboyante et de se mettre en garde.

– Myldhiou est un clerc bedonnant dont le symbole sacré a la forme d'une grappe de raisin. Ayant bu rapidement une rasade à sa gourde, il agite de façon menaçante son arme : une masse dont la forme rappelle celle d'un tonnelet.

– Alinia est une femme à la silhouette de sylphide et aux jambes musclées. Ses longs cheveux retombent sur une armure de cuir. Elle adresse un clin d'œil séducteur aux personnages et leur désigne d'un doigt péremptoire la porte par laquelle ils sont arrivés.

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

– Malyr : la haine à l'état brut (à traiter comme un sort de *peur*).

– Percian : le mépris le plus absolu pour les pillleurs de tombe et la certitude qu'ils seront les propres artisans de leur trépas.

– Myldhiou : une colère d'ivrogne et les affres du delirium tremens, le clerc prie Bacchus afin qu'il châtie les profanateurs.

– Alinja : des sentiments ambigus, mêlant une certaine forme de sympathie pour les personnages et une jouissance sadique à l'idée de ce qui les attend.

Les sarcophages ne contiennent que des ossements poussiéreux, mais ils sont protégés par des pièges. Toutefois, ceux-ci ne se déclencheront que si l'on essaye d'ouvrir les tombes.

## EXPLOSION DE FEU

**Déclencheur.** Quiconque ouvre un sarcophage provoque une explosion de flammes.

**Effet.** Un cône de feu de 3 mètres jaillit. Chaque créature dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Désactivation.** Il est possible de neutraliser le piège en prononçant le nom de l'occupant du sarcophage. De plus, un jet de Sagesse (Perception) DD 15 révèle la présence de cendres et de brûlures dans la zone couverte par le cône de feu généré par le piège.

### 6.

Ce couloir est pourvu de deux fissures larges de 50 cm environ. Elles sont très profondes et semblent s'enfoncer au cœur même de la montagne. Elles abritent 3 **serpents de feu** qui surgiront lorsque les personnages seront aux prises avec les morts-vivants de la pièce 8.

### 7.

Une volée de marches descend jusqu'à cette salle qui contient un sarcophage soigneusement décoré, quatre statues de fer ressemblant à s'y méprendre à des golems, un trône de pierre sculptée de motifs macabres et un coffre.

Le coffre est un leurre. Quiconque essaye de l'ouvrir provoque la chute instantanée d'un énorme bloc de pierre. Celui-ci descend du plafond animé par un vérin, qui le remonte à sa place immédiatement après. Il faut réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 pour éviter le bloc de pierre, ou subir 4d10 dégâts contondants.

La décoration sur le sarcophage représente un homme de grande taille, vêtu de robes, dont le visage aquilin et sévère respire la puissance. À l'intérieur on ne trouve qu'un squelette couvert de lambeaux de tissus moisis. Bien entendu, il ne s'agit pas véritablement de la tombe d'Astufal et le squelette n'est que celui d'un de ses serviteurs.

Un passage secret, dont l'ouverture est située sous le sarcophage, permet de continuer de progresser dans les souterrains. Son mécanisme est actionné par un petit levier dissimulé sous la poussière (jet de Sagesse (Perception) DD 15), au fond du sarcophage. Ce dernier se déplace alors sur le côté et dévoile un escalier qui descend jusqu'à un couloir.

Au bas de l'escalier, si on observe un tant soit peu le sol (jet de Sagesse (Perception) DD 8), on remarque un petit tube d'ivoire à moitié recouvert de poussière qui contient un parchemin sur lequel est écrit :

MON CHER PERCIAN,

COMME TU ES EN RETARD, NOUS SOMMES ALLÉS PLUS AVANT. FAIS CONFIANCE AUX QUATRE HOMMES. PLACE-TOI ENTRE LEURS MAINS ET RÉPÈTE QUATRE FOIS LA FORMULE : ANAHL NAFRART, URVAYS BESSETH, DURIEL DIENVÉH.

A.

Il existe un second passage secret dans la salle 7, bien plus aisé à découvrir (jet de Sagesse (Perception) DD 10). Un roubillard ne saurait passer devant sans le remarquer...

8.

Cette pièce contenait autrefois quatre momies de gardiens, mais deux sont définitivement mortes. Les deux **momies** restantes, une fois libérées, se rueront dans la salle adjacente pour exterminer les intrus !

9.

Un examen attentif du sol de cette grande salle permet de remarquer que les dalles du milieu de la pièce sont disposées de telle sorte qu'elles peuvent se séparer. Quatre statues vêtues de robes entourent un pentacle. Elles représentent des hommes aux bras levés dont les lèvres semblent entonner une incantation. C'est à ces statues que fait allusion le message du couloir en 7.

Si un personnage est assez fou pour se placer au centre du pentacle avant de réciter la formule du message, quatre traits de feu partent du bout des mains des statues pour le frapper de plein fouet, lui occasionnant de sévères brûlures (4 fois 1d4+1 dégâts de feu).

10.

Cette salle est protégée par une illusion (jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour s'en rendre compte). Elle semble n'être qu'une grotte normale au milieu de laquelle trône la statue d'un magicien.

En fait, le sol est immatériel et dissimule en son centre une crevasse de 12 mètres de profondeur qui infligera 4d6 points de dégâts en cas de chute. Permettre un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 pour se rattraper aux bords au dernier moment.

11.

Cette pièce et la précédente (a) sont défendue par six **ombres** qui attaquent dès que la porte donnant sur la pièce 9 est ouverte. Notez que les ombres passent d'une pièce à l'autre (11 et a) en passant simplement par les interstices de la porte qui les sépare.

Le centre de la salle est occupé par un grand cabestan. Il faut 30 points de Force cumulés pour le manœuvrer. L'actionner fait s'enfoncer doucement le sol en (a). Au bout de dix minutes une résistance se fait sentir : la pièce a touché le fond, six mètres en dessous de son niveau originel. Les personnages peuvent alors découvrir en contrebas une ouverture donnant sur un couloir.

12.

En suivant le couloir, les personnages arrivent dans une grande salle traversée par un bassin de 3 mètres de large. De l'eau jaillit d'une bouche de cuivre située contre le mur à gauche. Le bassin n'a que 30 cm de profondeur et son eau est claire. On peut le franchir sans risque. Quatre portes sont visibles sur le mur du fond. Elles sont séparées en deux groupes par une grande idole de pierre représentant un démon ailé. Celle-ci tient entre les mains une plaque d'onyx sur laquelle est gravée l'inscription suivante :

SI TU ME LIS, PILLARD TÊMÉRAIRE, RÉFLÉCHIS BIEN !

À DROITE, IL Y A L'OR.

À GAUCHE, IL Y A LA FORCE.

MAIS LA MORT EST-ELLE RICHESSE OU PUISSANCE ?

En fait, cette énigme n'a d'autre but que de troubler les profanateurs. C'est une nouvelle ruse d'Astufal.

a) Cette porte est verrouillée (DD 20)

b) Cette porte est verrouillée (DD 15)

c) Cette porte est verrouillée (DD 10)

d) Cette porte n'est pas verrouillée.

13.

Cette salle contient un pentacle et un cor de très grandes dimensions (près de 2 mètres). Dans un angle de la pièce, il y a une dalle munie d'un anneau. Il est impossible de la soulever, car elle est cimentée, comme les autres. Une inscription est gravée sur un mur :

ON PEUT APPELER LES FORCES DE L'AU-DELÀ  
POUR ALLER PLUS LOIN !

C'est un nouveau piège. Si les personnages soufflent dans le cor, un démon **babau** apparaîtra au centre du pentacle et se mettra en devoir d'exterminer les personnages.

14.

Ce couloir est coupé par une crevasse, large de 1,50 mètre et profonde d'une quinzaine de mètres, due à un affaissement de terrain. S'ils poursuivent au-delà de la crevasse, les personnages constateront que le couloir se resserre progressivement jusqu'à ne plus permettre la progression, mais qu'une lueur (la lumière du jour) pointe au bout.

15.

Cette pièce nue et rectangulaire est piégée. Le fait de marcher sur son sol déclenche un mécanisme astucieux : au bout de trente secondes, une épaisse plaque de métal tombe devant la porte et interdit toute sortie, tandis que le plafond descend progressivement. Il faut trois minutes pour qu'il atteigne le niveau du sol, auquel cas les personnages encore dans cette salle ressembleront plus à de la chair à saucisse qu'à des êtres vivants.

Il y a toutefois un moyen de s'en sortir : une des dalles de 1a pièce peut être soulevée (jet de Sagesse (Perception) DD 14), révélant un espace où il est possible de se réfugier (un système de sécurité prévu par les constructeurs de cette pièce). Une fois qu'il touche le sol, le plafond se relève au même rythme qu'il est descendu, ainsi que la plaque bloquant la sortie. À ce moment-là, on dispose de trente secondes pour quitter la pièce, avant que le processus ne recommence.

16.

La porte de cette salle est verrouillée (Dextérité DD 15 pour l'ouvrir, à condition d'avoir des outils de voleur). Aux quatre coins de la pièce se trouve un mannequin inoffensif. Contre le mur en face, qui est couvert d'étranges motifs cabalistiques, on peut voir un bassin rempli d'eau, de 3 mètres de diamètre et 2 mètres de profondeur.

Au milieu de ce bassin, se tient un squelette assis sur un imposant trône de pierre. Il est vêtu d'une robe noire constellée d'étoiles dorées. Une couronne richement décorée (valeur 150 po) est posée sur son crâne. Le squelette tient dans ses mains un coffret qui contient 30 po ainsi qu'une *potion d'agrandissement*



et une *potion d'amitié avec les animaux*. À ses pieds, un plus grand coffre renferme 2500 pc et 1700 pa. Ni le coffret ni le coffre ne sont verrouillés.

Si l'on examine attentivement la base du trône (jet de Sagesse (Perception) DD 12), qui se trouve sous l'eau, on découvre un passage secret. Une fois ouvert, il révèle un puits où s'engouffre toute l'eau du bassin.

#### 17.

Profond d'une douzaine de mètres, le fond de ce puits est percé de petites bouches d'évacuation par lesquelles l'eau du bassin va s'écouler. Tout en bas, 4 **goules** sont dissimulées dans le renforcement du mur. À mi-hauteur du puits se trouve l'entrée cachée d'un tunnel (voir salle 19).

#### 18.

Les parois de cette salle sont couvertes de bas-reliefs abstraits. Elle abrite un sarcophage somptueux incrusté de pierres précieuses (6 x 25po) qui contient une **âme en peine**. Celle-ci surgit dès que quelqu'un fait mine de toucher à son couvercle.

Une fois que les personnages auront le loisir d'examiner le fond du sarcophage, ils pourront lire le message suivant qui y est gravé :

CHERS PILLEURS DE TOMBE, SI VOUS ÊTES PARVENUS  
JUSQU'ICI, C'EST QU'ASSURÉMENT VOTRE  
INTELLIGENCE, VOTRE FORCE ET VOTRE INSTINCT DE  
SURVIE SONT HORS DU COMMUN. JE SOUHAITERAIS  
PRESQUE VOUS RÉCOMPENSER POUR CE QUE VOUS  
VENEZ D'ACCOMPLIR, MAIS C'EST AU CONTRAIRE UNE  
DÉCEPTION QUE JE VAIS VOUS INFLIGER. SACHEZ  
QUE MES AMIS ET MOI-MÊME AVONS TRAVAILLÉ  
PENDANT DE LONGUES ANNÉES À LA CONSTRUCTION  
DE CE SANCTUAIRE. J'AI DÛ CONSACRER UNE BONNE  
PARTIE DE MON POUVOIR ET DE MON OR POUR  
MENER CETTE TÂCHE À BIEN. JE SUIS DONC NAVRÉ  
DE VOUS APPRENDRE QUE C'EST EN VAIN QUE VOUS  
CHERCHIEZ MON HYPOTHÉTIQUE FORTUNE : ELLE  
N'EXISTE PLUS ! DÉSOLÉ POUR VOUS...

BIEN À VOUS.

ASTUFAL

Ce message est encore un leurre destiné à faire rebrousser chemin aux personnages. Effectivement, il n'y a plus rien à trouver dans cette salle, mais le puits en 17 a encore un secret à révéler car il donne accès à la dernière salle du domaine d'Astufal où repose le magicien.

#### 19. LA CHAMBRE MORTUAIRE D'ASTUFAL

À mi-hauteur du puit, un passage secret (jet de Sagesse (Perception) DD 14) donne sur un couloir de 3 mètres de large qui mène à une pièce occupée par un magnifique sarcophage. Mais une **momie** garde cette salle.

À l'intérieur du sarcophage, on trouve deux squelettes (celui d'Astufal et de son épouse) ainsi qu'un somptueux trésor :

— 800 pc, 9000 pa, 2600 po et 110 pp

— 6 objets d'art de 250 po chacun (une couronne en bronze, deux gros bracelets en or, une boîte contenant des figurines d'animaux en turquoise, une grande tapisserie, et une cage à oiseaux en or avec des filigranes d'électrum

— une *cape elfique*

— une *amulette d'antidétection*

— un *sceptre du gardien des pactes +1*

## AU CŒUR DU CRATÈRE

Le lac, aux eaux lisses comme un miroir et d'un diamètre de près de 300 mètres, emplit la totalité du cratère. Ses berges en pente douce sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière noire. Plusieurs solutions s'offrent aux personnages pour aller rechercher sous l'eau la châsse de saint Bérégon :

La plus amusante consiste, sans aucun doute, à utiliser les deux superbes scaphandres inventés par Orguen. Ce qui implique que les personnages aient pensé à les emporter avec eux tout au long de leur visite du tombeau d'Astufal, et qu'ils n'aient pas été endommagés durant celle-ci. Ces scaphandres se présentent sous la forme de combinaisons de cuir épais, de casques de cuivre et de petits réservoirs ovoïdes du même métal.

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

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

### LES SCAPHANDRES

Leur autonomie est limitée à une demi-heure, du fait qu'il n'est prévu aucune évacuation pour le gaz carbonique. Pour simuler ce problème, au bout de vingt-cinq minutes de plongée, signalez aux scaphandriers qu'ils commencent à se sentir un peu faibles.

Passées les 30 minutes, ils peuvent encore retenir leur respiration un nombre de minutes égal à 1 + leur modificateur de Constitution (minimum 30 secondes).

Lorsqu'une créature ne peut plus respirer, elle peut survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début de son prochain tour, elle tombe à 0 point de vie et ne peut regagner des points de vie ni être stabilisée jusqu'à ce qu'elle puisse respirer de nouveau.

## LA CHÂSSE DE SAINT BÉRÉGOND

La châsse ayant été localisée, les personnages vont pouvoir la remonter sur la rive. Le reliquaire se présente sous la forme d'un coffret de 30 cm de côté et 20 cm de haut, en platine finement ciselé d'innombrables saynètes naïves représentant la vie du saint. Il est incrusté de pierres précieuses d'une pureté incomparable. Le coffret ne contient qu'un vieil orteil momifié dont émane une forte lueur magique.

Après avoir examiné la châsse, les personnages peuvent réaliser qu'ils ont entre les mains un double trésor. Le premier, l'orteil de saint Bérégon, a une valeur spirituelle incalculable. Le second, le coffret, vaut au bas mot 10 000 pièces d'or. Mais qui voudra acheter cette pièce volée ?

## UNE DERNIÈRE EMBUSCADE

Après avoir traversé en sens inverse le tombeau d'Astufal et avoir récupéré la chasse dans le cratère, les personnages devront faire face à une embuscade des indigènes survivants (**guerrier tribal**) plus les 10 hommes (**guerrier tribal**) qui étaient restés au village.

Une fois ce petit problème résolu, la navigation jusqu'à Laelith se déroulera sans encombre.

## RETOUR À LAELITH

Bientôt les hautes tours de la cité sainte se profilent à l'horizon. Mais à peine ont-ils accosté, que les personnages remarquent sur le quai Cyndia, la jeune prostituée.

Enfin, vous voilà ! On m'a demandé de vous donner rendez-vous ce soir, vers minuit, à la taverne du Chat égorgé. Vous feriez bien d'y aller, il en va de votre vie. Ces gens-là ne plaisaient pas !

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

Un peu plus tard, tandis que les personnages marchent dans les rues de la Chaussée du lac, ils sont abordés par un gamin qui leur remet un message avant de s'enfuir. Le texte de la lettre est le suivant :

**SI VOUS TENEZ À VOTRE VIE ET SI VOUS VOULEZ VOUS ENRICHIR, SOYEZ À LA TOMBÉE DE LA NUIT AVEC CE QUE VOUS SAVEZ DEVANT LA HALLE AUX PÊCHEURS.**

**UNE AMIE QUI VOUS VEUT DU BIEN.**

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

## LA HALLE AUX PÊCHEURS

La halle est parfaitement silencieuse une fois la nuit venue. Les personnages doivent attendre près d'une heure avant qu'Olphia ne fasse son apparition (elle prend son temps afin de vérifier que les personnages ne lui ont pas tendu un piège). L'Inhumain veille d'ailleurs sur elle depuis un toit voisin. Son offre est simple :

Vous avez la chasse ? Je la veux ! En échange, je vous offre 25 000 pièces d'or (elle peut monter jusqu'à 30 000) et la vie sauve. Je connais très bien la personne qui a tué Lornig et Harbé. Si vous ne voulez pas qu'elle s'occupe de vous, vous avez intérêt à accepter le marché.

Si les personnages se mettent d'accord avec elle, elle respectera ses promesses.

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

## LE CHAT ÉGORGÉ

La taverne du Chat égorgé est un estaminet peu recommandable, situé dans une ruelle mal famée de la Chaussée du Lac. Quand les personnages arrivent, ils découvrent que la

taverne est remplie d'individus sinistres et bien armés. Ils sont alors rapidement désarmés et conduits jusqu'à une table à laquelle est assis un bel homme à la noble prestance : Seguirix, le grand maître de la Confrérie de la Main sanglante.

Vous connaissez les règles en vigueur à Laelith. Vous avez en votre possession un objet qui n'aurait jamais dû sortir du temple du Poisson d'argent. Vous avez tout intérêt à me le remettre, afin que je le rende à ses propriétaires. En échange, je vous promets que vous ne serez plus embarrassés par les prêtres du Crâne. Maintenant, racontez-moi ce que vous savez...

Seguirix a la ferme intention de punir celui qui a commandité le vol, et pour cela il lui faut découvrir son identité. Quand il apprendra qu'il s'agit de l'Inhumain, il ne pourra réprimer un sifflement dubitatif. Quoi qu'il en soit, les personnages devront se montrer très diplomates pour ne pas être vigoureusement torturés par les truands.

S'ils ont déjà vendu la chasse à Olphia, ils risquent fort de passer un mauvais (et dernier) quart d'heure.

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

## CONCLUSION

Évidemment, des personnages pris de remords peuvent décider de rendre eux-mêmes la chasse au temple du Poisson d'argent. Mais encore faut-il qu'ils aient la manière... En effet, s'ils le font trop ouvertement, les autorités du temple pourraient les soupçonner d'avoir commis le vol et les enfermer dans leurs geôles. Le temple n'a toutefois pas encore remarqué la disparition de sa relique.

Quoi qu'il en soit, sauf s'ils se mettent d'accord avec Seguirix, ils devront également éclaircir le malentendu qui les oppose au temple du Crâne.

## PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 1800 PX à la fin de cette aventure, s'ils ont pénétré dans le tombeau d'Astufal bien entendu.

S'ils ont mis la main sur le trésor d'Astufal (19), ajoutez 200 PX par personnage. S'ils ont ramené la chasse à Laelith, peu importe à qui ils l'ont finalement remise, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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