

LAELITH

LA VILLE MYSTIQUE



L'ULTIME
CHÂTIMENT

MÈME LES SECRETS LES MIEUX GARDÉS FINISSENT TOUJOURS PAR REMONTER À LA SURFACE...

Bienvenue dans la campagne de *L'Ultime Châtiment* ! Cette série de six scénarios a pour cadre Laelith, la Cité sainte. Il s'agit donc d'une grande aventure urbaine qui vous permettra de parcourir les rues de la ville, explorer ses terrasses, mais aussi découvrir de sombres secrets, des lieux mythiques et des personnages retors, le tout dans une atmosphère d'intrigue et de menace planant sur le palais du Roi-Dieu.

Un des mystères les plus opaques de la cité, un lieu profond avec son histoire et son peuple d'origine est sur le point de revenir en pleine lumière. Par le hasard des circonstances, des héros insouciants vont se retrouver en première ligne, jetés à l'appétit et aux ambitions folles des puissants.

Serez-vous les victimes ou les héros de cette campagne épique ? *L'Ultime Châtiment* vous attend !

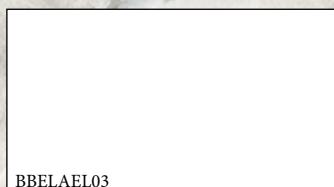
L'Ultime Châtiment est une campagne publiée pour Laelith, la gamme d'univers construite autour de la ville mythique du jeu de rôle français. Elle accueille un groupe de personnages de niveau 4-5 pour les emmener au niveau 10-11.

Cet ouvrage contient :

- Une introduction
- Six scénarios complets
- Des conseils, de nouveaux monstres et PNJ

Il est vraiment préférable de posséder les deux premiers ouvrages de la gamme, *Laelith* ainsi que *Règles*, pour jouer *L'Ultime Châtiment*.

Laelith est un univers compatible avec *Chroniques Oubliées Fantasy* et *Héros & Dragons*.





L'ULTIME CHÂTIMENT

CRÉDITS

Directeur de publication :

David Burckle

Responsable éditorial :

Thomas Berjoan

Auteur :

Alexis Flamand

Textes complémentaires :

Thomas Berjoan

Technique Chroniques Oubliées Fantasy :

Laurent « Kegron » Bernasconi

Technique Héros & Dragons :

Julien Dutel

Relecture :

Agnès Pernelle, Laurent Bernasconi

Cohérence de la gamme :

Jean-Marie Noël

Illustrations de couverture :

Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Thierry Ségur

Plans : Jems Bouzerna

Création graphique & Maquette :

Romano Garnier

L'équipe de Black Book Editions :

Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas et Gabriela Tagle

Édité par Black Book Éditions

50 rue Jean Zay, 69800 St Priest.

Dépôt légal : Avril 2020.

ISBN : 978-2-36328-280-4

ISBN (PDF) : 978-2-36328-281-1



Imprimé en UE.

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les voies et capacités, les profils, les règles (exemple : magie, folie etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

Table des matières

L'Ultime Châtiment

Bienvenue	4
Le contexte	4
Les protagonistes	5
L'intrigue	8
Résumé des scénarios	9

Le Grand Assèchement

Contexte	10
Permis de maraude	10
Accroches pour les personnages	11
L'Assèchement	12
Les personnalités présentes	12
Le barrage	12
L'événement	12
Les bureaux du barrage	14
Mini-aventures dans le lit de l'Inlam	15
Missions annexes	15
Rencontres	15
Les ouvriers de la Faille	16
Le chantier de la cascade	16
L'affaire Poupiquet	18
Le contexte	18
Le début de l'enquête	18
Les pistes	18
La cathédrale d'eau	20
La découverte de Poupiquet	20
L'exploration de la grotte	21
Le guet-apens	28
Le barrage	28
Bilan	29

Le Collier Trilobé

Contexte	30
Ambiance oppressante	31
Les pistes de l'enquête	32
1. Le barrage	32
2. Les Utruz	33
3. Les fausses licences	33
4. Le Souley'nain élégant	33
5. Les boucliers ambrés	35
6. Les services de renseignements laelithiens	36
7. Au temple du Poisson d'argent	39
Action dans les canaux souterrains	42
Le début de la poursuite	42
Le complexe hydraulique : mode d'emploi	42
Fin de la poursuite et rencontre	48

4

Quitter le réseau	49
Retour au temple	50
Les deux colliers	51
Bilan	51

Les ruines de Tanith-Lenath

Préambule	52
Les membres de l'expédition	53
Rejoindre le Cloaque	54
Notre-Mère-sous-le-lac	54
La boutique	54
Le Grand Marché	55
Un peu de contexte	55
Shlag et les Fils du dessous	56
Une fin prématurée	56
La proposition	57
La Grande Herse	57
La mission des PJ	58
Horion	59
La Mine du Dragon	60
Le site	60
Les kobolds mineurs	60
Traverser le site	61
Table d'exploration en surface	62
Table d'exploration en profondeur	63
Le cratère	64
Le Roi et l'Étoile	65
Convaincre Tanza'Du	66
Gamiche à la rescousse	66
Les ruines de Tanith-Lenath	67
L'arrivée	67
La traversée de la ville	68
Les situations	68
Rencontre spéciale : La petite fille	72
Revivre le passé	74
Bilan	77

30

Un châtiment en enfer	78
Préambule	78
Le débriefing	79
Tanith-Lenath et les Kas	79
L'enquête sur les boucliers	80
Entrer dans le Châtiment	80
Sancillo Korasy	80
L'attaque des Porte-ténèbres	81
L'entretien avec les Porte-ténèbres	82
Parcourir le Châtiment	83
Quelques situations	83

32

31

32

30

33

33

33

35

36

39

42

42

42

48

La Bibliothèque de l'enfer	85		
Le vestibule	85	2. L'entrée principale : le <i>Tempérant</i>	102
Les premiers pas	86	3. L'entrée secondaire	105
Le livre en bois	86	4. Explorer le QG	107
La cabane	86	5. Arrêter Valdrick	112
Explorer la page	87		
L'arrivée à destination	89	Le repaire de l'érudite	114
Les gardiens	89	1. Partir pour le biome	114
La fuite	89	2. Le biome	115
Le sort des boucliers	90	3. La rencontre avec Sinize	118
Sauvés !	90		
La rue Grouillante	92	Les âmes de Tanith-Lenath	123
Pénétrer dans la rue	92	Rappel des faits	123
Traverser la rue	92	1. Mage à louer, état moyen	123
Sortir de la rue	92	2. Placer les boucliers	124
La Boussole de la raison	93	3. La cérémonie	125
Le Guérisseur aveugle	94	Bilan	125
Le temple des Anciens	95		
La rencontre avec les Lithos	95	La bataille de Laelith	126
Le combat	95	Préambule	126
La discussion	96	Rencontre au sommet	127
Entrer dans le golem d'architecture	98	L'inauguration	127
La tête	98	Les preuves à charge	129
Sortir du Châtiment	98	La bataille de Laelith	131
Mettre fin au sort des boucliers	99	Les forces en présence	131
Bilan	99	Déroulement de la bataille	132
En eaux profondes	100	Chronologie des événements	133
Préambule	100	Les actions des PJ	134
Le QG des Souleyňains	101	Fin de la bataille	147
1. Accéder au QG	101	Conséquences et avenir	148
		Annexe	150
		Feuille de route de la bataille	150

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.

- 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), portation, 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.
- 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.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 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.
- 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.

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

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

- 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.

- 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.

- 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.

- 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 v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document 5.1 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.

Héros&Dragons. Copyright 2018, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myyyrian G et Thomas Robert.

Chroniques Oubliées Fantasy. Copyright 2009, Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombay, David Burckle, Damien Coltice et Didier Guisrix.

Laelith, L'Ultime Châtiment. Copyright 2020, Black Book Éditions.

L'Ultime Châtiment

Bienvenue

Bienvenue dans la campagne de *l'Ultime Châtiment* ! Cette série de six scénarios a pour cadre Laelith, la Cité sainte. C'est donc une grande aventure urbaine qui vous permettra de parcourir ses rues et explorer ses terrasses, mais aussi découvrir de sombres secrets, des lieux mythiques et des personnages retors, le tout dans une atmosphère d'intrigue et de menace planant sur la ville. Serez-vous les victimes ou les héros de cette campagne épique ? L'Ultime Châtiment vous attend !

Compte tenu des actes héroïques et de l'opposition importante à laquelle devront faire face les joueurs, il est recommandé de commencer cette campagne avec des personnages de niveau 4-5. À la fin des scénarios, ils atteindront probablement le niveau 10-11.

L'histoire fait référence à des lieux, des PNJ, des situations présentés dans le livre de base (*Laelith*), il est donc indispensable de bien les connaître avant de commencer.

L'époque de jeu est celle décrite dans *Laelith*, soit quelques jours à quelques semaines après l'avènement de Nin I^{er}. Les activités des personnages-joueurs (PJ) peuvent être de toute nature, de même que leur alignement. En effet, le premier scénario propose plusieurs accroches pour le meneur de jeu (MJ), afin d'impliquer ses joueurs dans la campagne quelle que soit leur origine.

À présent, l'avertissement d'usage : si vous comptez vivre la campagne de l'Ultime Châtiment en tant que joueur, **ne poussez pas votre lecture plus loin !** Si en revanche vous vous attellez à la délicate tâche de mener cette aventure en tant que MJ, nous sommes très heureux de vous accueillir et vous invitons à poursuivre votre lecture !

Le contexte

Un peu d'histoire

Plusieurs siècles avant la fondation de Laelith, la ville de Tanith-Lenath asservit une race de créatures aquatiques qu'elle utilisa en tant que travailleurs de force, gladiateurs et parfois nourriture. Ces esclaves étaient les ancêtres des Utruz que nous connaissons aujourd'hui, même s'ils étaient physiologiquement très différents (voir encadré).

Lors du Châtiment, les captifs utruz furent libérés. Pour eux, ce cataclysme fut donc une bénédiction. Ils durent cependant faire face à une décision difficile : soit demeurer sur la terre ferme et rebâtir une civilisation, soit gagner les

profondeurs du lac et retrouver leurs coutumes ancestrales tout en se dissimulant aux yeux des humains.

Après des débats qui durèrent plusieurs années, ce peuple se scinda finalement et dans la douleur en deux entités.

La première décida de s'installer sur les rives de l'Altalith. Après des siècles de servitude, leur capacité à respirer sous l'eau s'était atrophiée et certains aspects de leur civilisation s'étaient teintés d'humanité. Voyant plus en leurs anciens maîtres des victimes de leur avidité plutôt que des bourreaux, ces Utruz pensaient pouvoir développer avec eux des relations commerciales et culturelles pour leur profit réciproque. Le passé était le passé, et regagner les abysses après cette épreuve n'aurait été rien d'autre qu'une régression. Ce premier peuple prit le nom de Peuple du Haut ou Ya-Utruz (ce dernier mot signifiant « peuple »), terme qui se muta plus tard en simple « Utruz ».

La seconde faction, très attachée à ses traditions et vouant une haine compréhensible aux humains, vit au contraire dans sa libération l'occasion de renouer avec son existence passée et sa religion. Ses membres décidèrent de s'enfoncer à nouveau dans les flots qu'ils n'auraient jamais dû quitter, et prirent le nom de Peuple du Bas ou Ka-Utruz, terme raccourci au fil des siècles en « Kas ». Voyant dans les Ya-Utruz des vendus à la cause de leurs tortionnaires, ils se promirent de ne plus jamais frayer ni avec eux ni avec les humains, et veillèrent à ce que ceux-ci ne les découvrent jamais.

Cet état de fait dure depuis plusieurs siècles. Si les Kas veulent à être découverts par les humains, il est probable que leur haine de leurs anciens maîtres liée à leur peur d'être de nouveau asservis leur ferait prendre les armes afin de contenir la menace.

Vous apprendrez d'autres détails sur ces deux peuples dans la section Secrets des Hors-ville du livre de base *Laelith*.

Les Ka-Utruz aujourd'hui

La population ka-utruz compte environ 80 000 individus et occupe le tiers est du lac d'Altalith, là où la profondeur est la plus importante. La société est de type féodale, avec une base importante d'ouvriers cultivateurs (4/5^e de la population). Le reste se partage entre la noblesse comprenant les soldats, et les intellectuels gardiens des traditions et de la spiritualité.

Le lac n'étant pas avare de largesses, les Kas vivent dans une prospérité relative que deux fléaux viennent parfois affecter. Le premier est constitué par les maladies et parasites qui viennent parfois infester les bancs d'algues et la conchyliculture. La caste des intellectuels se développa en réponse à ces

fléaux. La seconde menace fut pendant longtemps les grands prédateurs aquatiques, dont les biomes qui, avant d'être domestiqués, firent des ravages parmi les Kas. Une caste de chasseurs subaquatiques se mua en faction militaire, puis en noblesse afin de lutter efficacement contre ces dangers.

Les Kas vivent en petits villages de quelques centaines d'habitants, eux-mêmes regroupés en confédérations appelées kanders. Chaque kander envoie tous les dix ans un représentant au Grand Conseil ka, assemblée chargée de prendre et de faire appliquer les décisions de politique générale.

Aujourd'hui, les Kas traversent une crise démographique : leur population est en baisse depuis plusieurs siècles. Une petite marge d'intellectuels y voit la conséquence de l'inertie de ce peuple tourné vers la contemplation. Les plus extrémistes prônent l'entrée en contact avec la surface, ce qui redynamiserait une société devenue statique. Les militaires, eux, considèrent que les Kas végètent car ils sont prisonniers de leur isolement et surtout de la menace de la surface. Les plus téméraires préconisent de prendre les armes contre les humains dans une vaste campagne d'expansion qui permettrait aux Kas de bénéficier de plus d'espace vital, indispensable à leur développement.

Pour le moment, ni les uns ni les autres n'obtiennent gain de cause : le Conseil demeure fortement opposé à toute prise de contact. En cas de désobéissance à cette injonction, le criminel se verrait mis à mort, de même que l'ensemble de sa famille.

Les représentants des cultivateurs et éleveurs, eux, mettent en garde contre la réduction de main-d'œuvre résultant de la baisse démographique. À terme, celle-ci pourrait mener à un manque de nourriture, voire à la famine. Pour empêcher cela, ils pressent les deux autres factions de mettre fin à leurs priviléges et de participer à la survie de leur peuple.

C'est dans ce contexte bouillonnant que vont survenir les événements de la campagne.

Les protagonistes

Avant de détailler l'intrigue générale, faisons connaissance avec les principaux personnages-non-joueurs (PNJ) qui risquent de mettre des bâtons dans les nageoires des personnages.

Ka-Sinize, érudite ka

Son but : faire sortir son peuple de l'anonymat.

Ka-Sinize est une vieille intellectuelle fascinée depuis longtemps par la culture humaine. Elle n'est pas loin de penser que son peuple a commis une erreur en se coupant de la surface. Elle n'est donc pas vindicative, mais souffre simplement que les siens se cachent au fond du lac alors qu'ils auraient tant à apporter à la civilisation. Elle aimeraient aussi que le monde entier reconnaisse l'existence, la culture et le génie technologique des Kas. Hélas, le Conseil interdit formellement tout contact avec les humains, jugés trop dangereux...

LE PHYSIQUE DES KAS

Le peuple utruz que nous connaissons aujourd'hui est le résultat de changements physiques survenus au contact de la vie terrestre et des nombreux rifts subis au cours des âges. Les Utruz asservis par Tanith-Lenath, de même que les Kas actuels, sont très différents. Ce sont des humanoïdes d'environ 2,50 m de haut, à la peau rappelant celle d'un requin. Leur crâne tubulaire s'allonge vers l'arrière en une crête qu'ils sont capables de déployer au-dessus de leur tête pour menacer un adversaire ou signaler un danger. Leurs yeux en amande, très étirés et situés de chaque côté de la tête, disposent d'une pupille elliptique. La bouche est une gueule allongée garnie de crocs. Sur le cou, assez long, sont disposées des branchies de forme circulaire. Le centre à l'aspect grêlé fait office de narines multiples permettant de respirer l'air atmosphérique. Les membres sont déliés, musculeux et maigres. Enfin, ils disposent d'une queue qui leur sert à exprimer ou à souligner des émotions en compensation de leur visage peu mobile.



Ka-Moloch'n, guerrier ka

Son but : prendre sa revanche sur les humains.

Ce grand chef de guerre a la nostalgie du temps où son peuple était fier et puissant, et voit une haine profonde aux humains qui réduisirent les siens en esclavage. Il est régulièrement opposé à l'érudite, qui siège comme lui au Conseil ka.



Ka-Iaga, esclavaïste et espion ka

Son but : s'enrichir et assouvir ses ambitions.

Ka-Iaga est un aventurier, raffiné et cultivé mais sans scrupule, qui sert parfois de larbin à tel ou tel noble soucieux de discréetion. Depuis quelques années, il s'est lancé dans le marché gris de la traite d'humains. En effet, la démographie des Kas baissant régulièrement, le manque de main-d'œuvre exige que l'on prenne des décisions drastiques à ce sujet. Cet esclavage n'est pas vu d'un bon œil par de nombreux Kas, non par mansuétude, mais à cause du risque qu'il fait courir d'être finalement découverts par la surface. Cependant, militaires et intellectuels kas tolèrent ce trafic, car l'alternative serait de renoncer à leurs priviléges et de mettre la main à la pâte. Beaucoup, enfin, y voient un juste retour des choses...



Souleýna

Son but : gagner son indépendance face à Laelith et devenir la prochaine capitale du lac.

Souleýna subit, de son point de vue, le joug commercial de Lælith depuis trop longtemps. Il faut que cela cesse, que les compétences des Souleýnains soient enfin reconnues et qu'ils deviennent les vrais maîtres de l'Altalith.

Il est à noter que Souleýna n'est pas ouvertement opposée à Lælith. Elle sait en effet qu'une rivalité déclarée lui attirerait non seulement les foudres de la puissante cité sainte, mais aussi l'animosité de ses alliés. D'autre part, commerce oblige, Souleýna a économiquement besoin de Lælith pour survivre et ne risquerait pour rien au monde un blocus. Il n'y a donc pas de haine déclarée entre les deux villes, mais plutôt une rivalité commerciale bon enfant – du moins en façade. Derrière le rideau, les coups fourrés sont légion, aussi bien du côté de Lælith qui tente de contenir l'ambition de sa rivale que de cette dernière, prête à tout pour abattre sa concurrente séculaire.

*Vadrick d'Entherèbe,
agent souleýnain.]*



Tiphrène Filosta, prêtrisse du Temple du Poisson d'argent

Son but : accroître l'autorité de son Temple.

Très ambitieuse, Filosta va rapidement voir dans l'enquête des PJ l'occasion d'accroître son pouvoir et celui de son ordre en s'emparant de la puissance des Kas, créatures de l'eau, donc soumises de fait à son autorité.

Il est à noter que, selon les actions entreprises par les PJ, Ka-Sinize et Filosta pourront aussi bien se révéler des alliées que des adversaires.



L'intrigue

La découverte

Il y a quelques années, un navire marchand souleÿnain fut victime d'un « trou d'eau » ka, une dilatation qui le fit couler corps et biens. Les passagers à bord furent alors réduits en esclavage, contraints de travailler dans un biome ka (vous trouverez un incident similaire relaté en introduction du chapitre du Hors-ville voisin).

Cependant, l'un des captifs parvint miraculeusement à s'échapper et raconta sa mésaventure à ses employeurs. Ceux-ci, en bons commerçants, dédramatisèrent l'incident et pesèrent les avantages et inconvénients de cette découverte.

Un mois plus tard, un chargement d'esclaves jetait l'ancre au même endroit que celui où le navire précédent avait coulé. Ce vaisseau ne fut pas long à être à son tour victime d'un trou d'eau. Cependant, cette fois un négociateur souleÿnain se trouvait à bord. Celui-ci proposa l'arrangement suivant à Ka-Iaga, l'esclavagiste responsable de la rafle : un apport régulier et discret en esclaves pour ses biomes, ce qui éviterait aux Kas d'être découverts. En échange, les Kas s'engageaient à ne plus arraisionner les bateaux souleÿnains, au besoin en s'attaquant à ceux de la concurrence aimablement indiqués par la cité-État.

VOLET TECHNIQUE

Cette campagne, comme l'ensemble de la gamme *Laelith*, est proposée avec les éléments techniques nécessaires pour jouer avec *Chroniques Oubliées Fantasy* et *Héros & Dragons*, deux systèmes de jeu proches. Mais pour des questions de lisibilité, la présentation utilisée pour la majorité des tests correspond à celle des conventions de *H&D*. Pour la plupart des tests, cela ne fait pas grande différence avec celles de *COF*. Par exemple « faire un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 » correspond à « faire un test de DEX (Discrétion) difficulté 15 » pour *COF*. Mais lorsque la technique des jeux diffère trop (par exemple lorsqu'il est fait référence à la Perception passive, absente de *COF*), vous trouverez une indication supplémentaire entre crochets : [Faire un test de SAG (Perception) difficulté 15].

Lorsque le texte mentionne un *avantage*, le personnage de *COF* bénéficie d'un bonus de +5 au test (ou alors considérez qu'il bénéficie d'une Carac. supérieure sur ce test, voir *COF* p. 138). Inversement, s'il souffre d'un *désavantage*, il retranche 5 au résultat du test (ou alors lancez deux d20 et gardez le résultat le plus faible – annule aussi une Carac. supérieure).

En combat, lorsqu'une durée est exprimée en rounds, il s'agit de tours pour *COF*. Enfin, pensez à convertir les pièces d'or (po) en pièces d'argent (pa) et à diviser toutes les valeurs monétaires des trésors par 10.

Bien entendu, les profils techniques complets des créatures et des PNJ nouveaux sont donnés pour les deux jeux.

Ka-Iaga accepta le marché, se gardant bien d'avouer au Conseil de sa race avoir été découvert par les humains. Depuis, même si l'arrangement est juteux, le gredin tremble que sa bénédiction ne soit découverte par les siens.

Une mauvaise idée

Ka-Sinize, érudite soucieuse de sortir son peuple de l'apathie, coucha un jour par écrit l'idée de faire en sorte que ce soient les humains qui découvrent les Kas. Elle prit quelques notes en ce sens qu'elle rangea dans ses archives, puis elle passa à sa lubie suivante.

À cette époque, Ka-Sinize était régulièrement en désaccord avec le guerrier Ka-Moloch'n au cours des conseils de sa race. L'érudite prônait la modération et l'ouverture d'esprit vis-à-vis des « surfaciques », le militaire bouillait d'en découdre, rendant les humains responsables du déclin de son peuple.

Pour tenter de discréder son adversaire, Ka-Moloch'n envoya Ka-Iaga cambrioler le domicile de Ka-Sinize. Il devait y placer des documents compromettants indiquant que l'intellectuelle était en contact avec des surfaciques. Quelle ne fut pas la surprise de l'espion lorsqu'il découvrit un véritable trésor de subversion : quelques phrases de la vénérable Ka dans lesquelles elle confiait qu'il serait intéressant de faire en sorte que les humains découvrent son peuple !

Le complot

Ka-Iaga fit aussitôt part de sa découverte au militaire. Les deux conjurés réfléchirent à la situation et mirent au point le plan suivant : l'espion devait entrer en contact avec Ka-Sinize et la pousser, en prétendant partager ses idéaux, à mettre son projet à exécution. Une fois que les humains auraient découvert les Kas, il serait aisément de discréder la vieille Ka en l'accusant de trahison, puis de prendre les armes contre les humains mis au courant de leur existence.

Afin de réaliser ce projet, Ka-Iaga convainquit le militaire de se mettre en cheville avec certains humains de la surface. Ka-Moloch'n commença par rechigner, mais il finit par accepter car cette étape était indispensable à l'organisation de la fausse enquête et à l'invasion à venir. De plus, l'officier n'aurait pas à se charger de cette tâche, Ka-Iaga promettant de s'occuper de tout.

Évidemment, cette prise de contact était fortement souhaitée par Ka-Iaga, qui couvrait ainsi son erreur d'avoir été découvert par les humains. En outre, il disposait d'un élément incriminant son allié au cas où celui-ci romprait leur accord.

La mise en œuvre

Ka-Iaga, régulièrement en contact avec les Souleÿnains depuis leur arrangement, leur soumit donc son projet. Les marchands acceptèrent avec enthousiasme : voir Laelith défaite serait une bénédiction pour les affaires... Souleÿna mit aussitôt ses agents les plus redoutables au service du

complot, des « assassins économiques » ayant habituellement pour mission de déstabiliser places de marché et sites de production en fonction des intérêts de la ville (voir le chapitre consacré à Souleyña dans le Hors-ville voisin). Cette puissante organisation possède évidemment un quartier général à Laelith, qu'elle va utiliser pour mettre en place la fausse enquête... et c'est là que vont intervenir les PJ !

Résumé des scénarios

Scénario 1 : Le Grand Assèchement



Suite à un Grand Assèchement, les PJ parcourent la faille de l'Inlam. À la faveur de différents incidents, ils découvrent d'antiques boucliers dorés et gravés d'inscriptions inconnues, de même que le corps d'un géologue qui les conduit à une étrange grotte. Celle-ci abrite un collier ainsi que des inscriptions mystérieuses sur les murs. À la suite de cette trouvaille, ils doivent échapper à un guet-apens, puis aux tombeaux d'eau déversés par le barrage qui vient de se rompre.

Scénario 2 : Le collier trilobé



Les PJ suivent les différentes pistes découvertes dans le premier scénario : boucliers gravés, inscriptions sur les murs, origine de l'embuscade... Plusieurs éléments convergent vers le temple du Poisson d'argent. Là, les PJ poursuivent le voleur d'un collier dans le système de canalisations du temple. Ils y font la rencontre de Geyma, une pilleuse de tombes. Ils sont aussi victimes d'incidents inexpliqués tandis qu'ils parcourent la ville.

Scénario 3 : Les ruines de Tanith-Lenath



Les PJ partent pour le Cloaque à la recherche de l'Étoile hermétique, un artefact censé mener à la mythique Tanith-Lenath. Parvenus aux ruines, ils sont victimes d'une

singularité temporelle qui leur permet de découvrir l'existence de deux peuples utruz, ainsi que le sort réservé aux esclaves kas. Au cours de leur périple, ils nouent aussi une alliance inattendue avec Trevelian, l'empereur-démon seigneur du Cloaque.

Scénario 4 : La terrasse du Châtiment



Les PJ, blessés lors de l'attaque de tiques temporales, doivent se rendre dans la terrasse du Châtiment afin d'y trouver le Guérisseur aveugle. Ils ont aussi l'occasion de visiter la Bibliothèque de l'enfer, à la recherche d'indices concernant les sorts gravés sur les boucliers de l'Inlam. Enfin, ils y rencontrent les Lithos, bien décidés à mettre un terme à l'enquête des PJ.

Scénario 5 : Rencontres en eaux profondes



Les PJ investissent le QG des Souleyňains à la recherche d'indices prouvant la collusion entre Souleyña et les Kas. Ils comprennent à cette occasion qu'ils ont été manipulés depuis le début de l'enquête. Les preuves de cette complicité découvertes, nos héros pénètrent dans le biome que l'érudite utilise pour entrer en contact avec les Souleyňains. De cette confrontation dépendra l'avenir des relations entre Kas et humains.

Scénario 6 : La bataille de Laelith



Les Kas envahissent la Cité sainte ! En fonction des actions que les PJ auront effectuées pendant la campagne et des contacts qu'ils auront noués, un nombre plus ou moins grand d'alliés et d'ennemis participera à l'assaut. Parvenir à faire éclater la vérité à propos du complot permettra de faire pencher l'attaque du côté de la victoire. Sinon, il faudra assumer les conséquences d'un échec...

EN QUELQUES MOTS

Par devoir ou par intérêt, les PJ patrouillent dans la faille de l'Inlam après un Grand Assèchement. Entre deux missions, ils découvrent le corps d'un géologue qui les conduit à une étrange grotte couverte de symboles antiques. Celle-ci abrite un singulier collier de fer articulé. Leur exploration du lit du torrent les confronte aussi à de faux ouvriers en train de poser des plaques de métal sur les parois de la Faille. Ces boucliers portent des pictogrammes semblables à ceux découverts dans la grotte...

FICHE TECHNIQUE

Type • exploration, enquête, combat

PJ • 4 personnages de niveau 4

Action ▲

Ambiance ▲▲

Interaction ▲▲

Investigation ▲▲▲

Le Grand Assèchement

Contexte

Voilà plusieurs semaines que la rumeur circulait, elle vient d'être confirmée par les crieurs de rue : le Roi-Dieu va sous peu faire procéder au Grand Assèchement pour nettoyer le lit de l'Inlam (voir « Le Hors-ville proche » dans *Laelith*). Le dernier remontait à plus de dix ans. Le renouveau du torrent permettra de symboliser celui de la ville, suite à l'avènement du nouveau monarque : l'Inlam est mort, vive l'Inlam ! L'Assèchement durera quinze jours et fera l'objet, à sa fermeture, de festivités et d'une cérémonie en présence de Nin I^{er} lui-même.

Permis de maraude

Afin de gérer au mieux la fréquentation du torrent, le Roi-Dieu a décidé d'innover en délivrant des licences à ceux qui désirent le parcourir. Le prix demandé, assez élevé



(50 po), a pour but de décourager les simples flâneurs ou les filous à la petite semaine. Les contrevenants devront acquitter le double de cette somme ou être logés gracieusement sur un banc du *Taniith-Lenath* pendant un mois. La licence peut être acquise aux bureaux du barrage, seul bâtiment officiel permettant d'accéder au lit du torrent.

La ville engage également des « cadavreurs », ouvriers chargés de récupérer les dépouilles animales ou humaines coincées dans les rochers, de même que tout débris capable de freiner la course du torrent. Ils sont payés à la pièce.

Enfin, des aventuriers sont aussi enrôlés, cette fois pour débusquer les objets précieux mis à jour. Contre 20 % de la valeur de leurs découvertes, ils se voient accorder une licence gratuite dite « de maraude ». Tout objet digne d'intérêt doit cependant faire l'objet d'un dépôt au bureau du barrage, la ville se chargeant de revendre les richesses récupérées (voir plus loin « Les lieux »).

Accroches pour les personnages

Il existe plusieurs moyens de convaincre les PJ de parcourir la faille de l'*Inlam* en fonction de leurs activités ou de leurs motivations. Quelques exemples :

- **Le devoir.** Les PJ font partie des troupes de la ville (soldats ou enquêteurs) aux ordres du Roi-Dieu. On leur demande de patrouiller dans l'*Inlam* afin de régler d'éventuelles querelles entre licenciés et appréhender les contrevenants. Ils doivent aussi signaler les dépouilles aux cadavreurs et investiguer lors de tout détail suspect.
- **L'ambition.** Les PJ sont des mercenaires ou des aventuriers que la ville engage pour nettoyer le torrent. Une annonce sur un panneau de recrutement ou faite par un crieur leur offre une licence de maraude contre 20 % de ce qu'ils trouveront. « Vous avez soif d'aventure ? Étanchez-la dans le torrent asséché ! »
- **L'avidité.** Les PJ sont des gredins ou des voleurs pour qui l'événement constitue une belle aubaine. À nous les trésors enfouis des défunt oublisés !
- **La curiosité.** Les PJ à la recherche d'un emploi sont engagés par un représentant de la guilde des Intrépides Géologues. Celui-ci leur demande d'enquêter sur la disparition d'un de leurs membres, le sieur Anselme Poupiquet (voir plus loin « L'enquête »). Une autre possibilité peut être que l'un des PJ est un ami de la famille Poupiquet ou un membre de la guilde. Cet emploi peut également être découvert sur un panneau d'annonces.

Combat sous l'eau au programme !



L'Assèchement

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« C'est le grand jour ! Une foule bigarrée s'est rassemblée sur les rives de l'Inlam. Il règne l'ambiance bon enfant des jours de foire. On discute, on commente, on exécute les gestes de chance rituels. Les enfants portent des rubans qu'ils essaieront de lancer juste avant que les portes ne se ferment afin de dire au revoir au vieux torrent. Des marchands ambulants sillonnent la foule, proposant beignets et canapés. Des porteurs d'eau cherchent l'âme mystique prête à leur acheter quelques déclitres de l'Inlam avant sa mort. On peut aussi voir une marche de protestation des Torracles que l'événement prive de leur emploi, de même que des illuminés avertisseurs que la fin du monde surviendra en même temps que la fin de l'Inlam. Les plus fanatiques n'hésitent pas à invectiver ceux qui osent arrêter la course du torrent sacré... »

Les personnalités présentes

Parmi les notables, on remarque le chef du contingent de la ville, le merker, dont les hommes sont prêts à intervenir en cas de débordement. Un assesseur du Poisson d'argent veillera au bon fonctionnement du barrage. Il doit entre autres vérifier qu'aucun esprit des eaux n'est malmené pendant que l'on ampute le lac d'un de ses membres. Un peu à l'écart se

tient l'ingénieur nain et quelques-uns de ses hommes, responsables de la fermeture des portes. Enfin, le grand chambellan est là, en tant que représentant administratif de la ville. C'est lui qui est chargé de donner l'ordre d'arrêter les eaux.

Le Roi-Dieu n'est pas présent. Il le sera lors de la réouverture du torrent, afin d'incarner la renaissance des eaux sacrées. Il sera assisté à cette occasion par le grand prêtre du Poisson d'argent. L'arrêt de l'Inlam est donc un geste profane et administratif, et sa réouverture un événement religieux lié à la fertilité.

Le barrage

Cet édifice (L9 sur le plan général et celui de la Chaussée du lac) est composé de deux portes articulées sur d'énormes gonds. Ceux-ci sont scellés dans la pierre au niveau du renfoncement étroit, où le lac se jette dans la Faille. Elles sont constituées de bois bardé d'épaisses bandes de fer clouté. Les portes sont pour l'heure disposées contre les parois, dans le sens du courant.

L'événement

Devant le barrage et dos au fleuve, a été assemblée une tribune où les huiles prennent tour à tour la parole afin, selon

DES RUMEURS EN VEUX-TU...

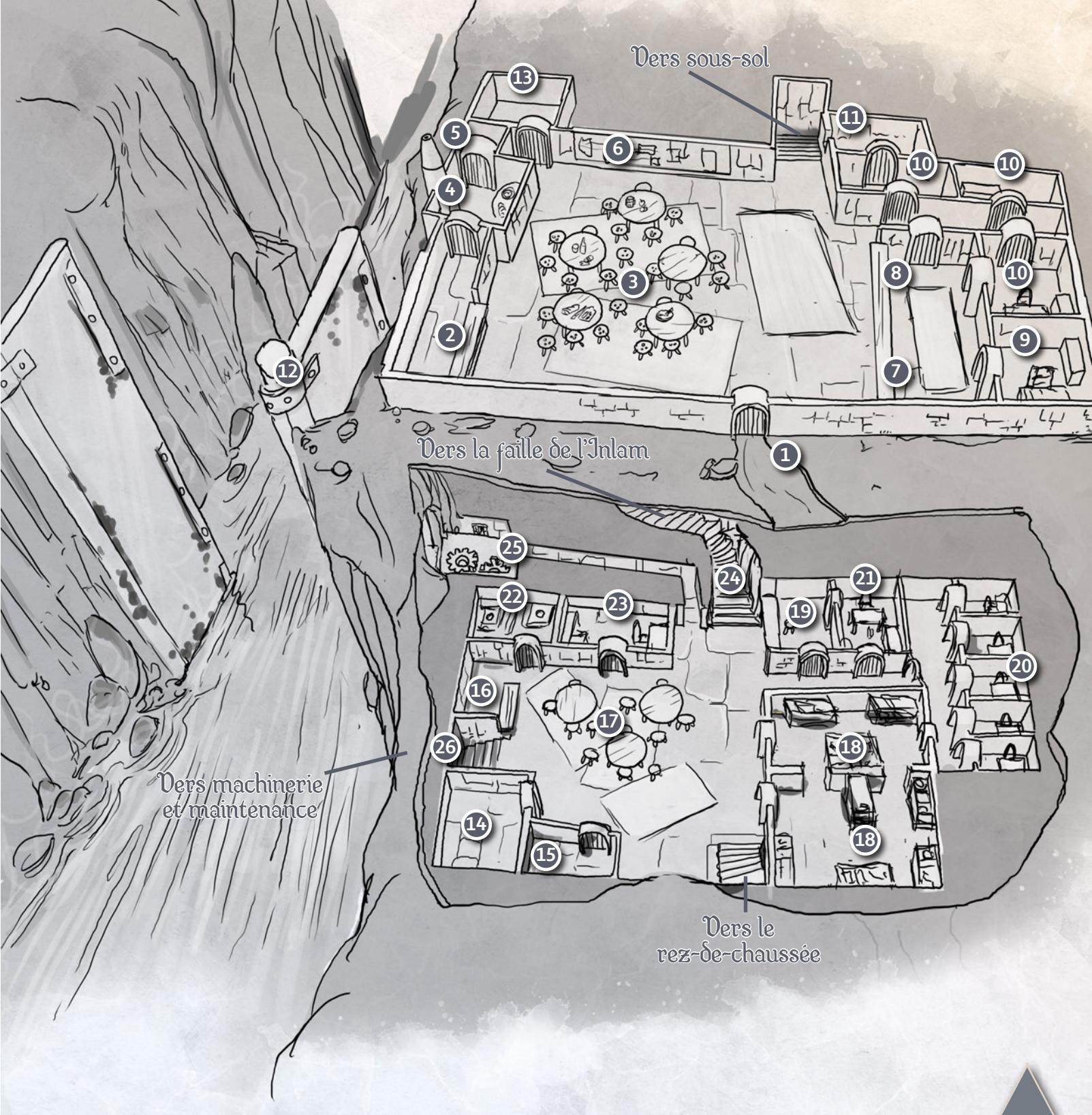
L'Assèchement ayant lieu tous les dix ans, le caractère exceptionnel de l'événement n'est pas sans générer son lot de légendes et d'anecdotes. Des PJ curieux pourront entendre les éléments suivants s'ils se renseignent à droite et à gauche. Au MJ de décider lesquelles de ces rumeurs sont fondées !

- L'Assèchement sert à masquer le fait que le torrent a été empoisonné par le Temple de la Taupe ! Ces sinistres sbires essaient en effet de contraindre la population à adorer leur mystérieux crâne souterrain. Cependant, le stratagème ayant été découvert, des adeptes infiltrés dans les hautes sphères de l'administration ont asséché le fleuve afin de faire disparaître toute trace du forfait...
- Un passage au fond d'une crevasse mènerait directement dans l'une des salles aux trésors des nains mineurs.
- À la troisième nuit de l'Assèchement, les morts assassinés et jetés dans l'Inlam reviennent à la vie pour se venger de leurs bourreaux.

- Agradus Bellimo, le célèbre marchand, était en fait un va-nu-pieds avant de pénétrer dans le lit du torrent de manière illégale. Il aurait fait une découverte qui depuis l'a rendu riche ! Certains affirment qu'il aurait découvert un trésor oublié, d'autres qu'il a signé un pacte avec les esprits de l'Inlam. Pour prix de sa bonne fortune, il doit sacrifier sept vierges à chaque Grand Assèchement !

- Tous ceux qui s'aventurent dans l'Inlam sont aussitôt attaqués et dépoillés par des esclavagistes ! Les survivants sont ensuite vendus comme esclaves à Termoral. Le Roi-Dieu serait au courant et fermerait les yeux sur cette sinistre filière car cela lui permet d'alimenter ce marché d'État ! N'y mettez surtout pas les pieds !
- De nombreux monstres aquatiques dérangés par la disparition de leur milieu de vie commencent à remonter en ville dès la deuxième nuit de l'Assèchement. Si les effectifs du contingent de ville sont doublés aux abords du torrent pendant l'événement, ce n'est pas par hasard !

Bureaux du barrage



les intérêts et les sensibilités, de se réjouir du renouveau prochain des eaux, de célébrer la gloire du Roi-Dieu qui veille à la bonne marche de la cité, ou de souligner le tour de force d'ingénierie que représente le dispositif.

Après les discours, le grand chambellan monte seul sur l'estrade. Il attend quelques secondes puis, dans un geste solennel, appelle à la fermeture des portes. Dans un grondement mécanique, le barrage commence à se refermer. Le silence est complet jusqu'à ce qu'il soit totalement refermé. À ce moment, la foule lance des vivats et commence à s'animer. La queue qui s'allonge depuis le bureau du barrage commence à se réssorber à mesure que les premiers aventuriers gagnent le lit encore humide. Le Grand Assèchement a commencé !

Les bureaux du barrage

À droite du barrage se trouvent les bureaux administratifs gérant l'événement. C'est un poste de garde standard reconvertis pour l'occasion en plateforme d'accueil et de gestion des aventuriers.

Rez-de-chaussée

- 1 Entrée.
- 2 Comptoir de l'auberge. Les aventuriers apprécient, après une dure journée de maraude, de se rafraîchir en écoutant les anecdotes des collègues. Une partie des recettes est reversée à l'association se chargeant des victimes de la Faille pendant leur exploration.
- 3 Tables.
- 4 Cuisine.
- 5 Réserve.
- 6 Tableau d'affichage des annonces.
- 7 Comptoir de renseignements, de plaintes et d'informations.
- 8 Comptoir d'achat de licences. Si les PJ veulent acquérir une autorisation ou un permis de maraude, c'est ici qu'il faut s'adresser. Le préposé particulièrement inquisiteur leur posera une foule de questions à propos de leurs motivations et de leur moralité. Son zèle pénible dépasse bien évidemment ses attributions officielles. Attention, il est très sourcilleux et ne possède aucun sens de l'humour...
- 9 Archives.
- 10 Bureau des administratifs (scribe, comptable et fonds d'ouvrages sur l'Inlam).

11 Guérite de contrôle : tout maraudeur doit présenter sa licence avant de pouvoir rejoindre l'étage inférieur.

12 Portes du barrage.

13 Sanitaires.

Premier sous-sol

- 14 Salle de réunion.
- 15 Garde-manger et débarras.
- 16 Bar des soldats.
- 17 Tables des soldats.
- 18 Baraquements. Ils peuvent accueillir environ 20 soldats. L'explorateur ayant acheté une licence doit donc emprunter le niveau inférieur où se trouve cette caserne, ce qui permet aux gardes de surveiller les allées et venues.

19 Seconde guérite de surveillance. Les aventuriers ayant acquis une licence de maraude sont fouillés ici à leur retour d'expédition. Les objets remis à la ville sont payés et remisés dans cette pièce avant d'être rangés dans l'une des cellules à côté.

20 Prisons. La cellule la plus au nord a été reconvertis en réserve où sont déposés sous clef les objets précieux rapportés par les maraudeurs. Tous les 3 jours, un contingent de gardes vient les récupérer pour les conduire dans une banque laelithienne.

21 Bureau du commandant.

22 Sanitaires.

23 Mess des officiers.

24 Escalier taillé dans le roc menant à la Faille.

25 Les cadavres et les objets de grande taille ne sont pas remontés par les escaliers, mais par un système de levage disposé ici. La pièce s'ouvre directement sur la Faille. Elle sert aussi de morgue temporaire en attendant que les corps soient emportés.

26 Vers le second sous-sol. Celui-ci n'est pas détaillé ici, il est composé de la machinerie utilisée pour manœuvrer les portes. Un système de roue à aubes puise dans une cascade parallèle au torrent pour ouvrir ou fermer le barrage. On y trouve aussi une remise à matériel, outils et pièces de rechange, et un petit bureau pour le technicien de service.

Mini-aventures dans le lit de l'Inlam

Afin de rendre l'exploration du lit plus étoffée et plus vivante, nous vous proposons deux tables d'aventure : la première propose différentes missions annexes à réaliser par les PJ. On pourra dénicher certaines d'entre elles sur le panneau d'annonces du bureau du barrage. La seconde est une table de rencontres à utiliser lorsqu'ils parcourront la Faille. Bien sûr, certains éléments de ces deux tables peuvent être liés !

Missions annexes

- 1 – Une pauvre vieille dame cherche son chien aux abords de la Faille. « Mon Kiki est si fragile, j'ai peur qu'il fasse de mauvaises rencontres ! Pourriez-vous rendre service à une pauvre vieille femme et me le rapporter ? »
- 2 – On signale qu'un individu propose à des aventuriers une entrée clandestine vers la Faille. Il faut impérativement le mettre hors d'état de nuire.
- 3 – On a découvert un trafic de fausses licences ! Il faut enquêter pour mettre fin à cette contrefaçon. Le mieux est de découvrir un contrevenant en possession d'un faux et de l'interroger afin de remonter la piste jusqu'au malandrin. Une récompense sera offerte pour toute licence falsifiée qui sera rapportée au poste du barrage.



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Salut la jeunesse ! Ah ah, Papy Donjon connaît bien Laelith, qu'est-ce que vous croyez ! J'étais déjà vieux quand le premier hors-série sur la Cité sainte est sorti en 198... 5 ou 6 ? Ah, la mémoire me fuit ! Mais les points d'expérience sont bien là dans ma besace et feront toujours la différence, alors écoute bien mes conseils ! Avant de laisser tes PJ commencer la campagne, fais-leur jouer une ou plusieurs des aventures décrites ici. Déjà parce que c'est du bon matériel, approuvé par Papy ! Donc ce serait dommage de gâcher ! Et puis de cette manière, ils aborderont les ressorts principaux du scénario en pensant vivre une autre mission de routine. Leur surprise et leur plaisir n'en seront que plus grands lorsqu'ils découvriront les prolongements de ce qu'ils pensaient n'être qu'un incident isolé ! Tu vois, avec Papy, il faut savoir prendre le temps de poser les choses et de faire monter la sauce ! Les jeunes, vous voulez tout tout de suite, c'est le problème avec cette génération de l'internet... Allez, à la revoyure gamin !

- 4 – Un jeune noble et quelques-uns de ses amis ont décidé de tenter l'aventure malgré l'interdiction de leurs familles. Ils sont descendus dans le lit par une entrée dérobée, à la recherche de danger et de gloire. Il faut les retrouver, entiers si possible ! Forte récompense offerte !
- 5 – Plusieurs témoins affirment avoir été attaqués par des morts-vivants, venus punir ceux qui ont osé stopper les eaux sacrées du torrent.
- 6 – Des aventuriers munis d'une licence de maraude se seraient vantés d'avoir escroqué les autorités en n'ayant pas déclaré l'ensemble des richesses trouvées dans la Faille. Où sont passés les trésors non déclarés ? Soit les gredins ont mis sur pied une filière de corruption des gardes qui les laissent passer sans les fouiller, soit un passage dissimulé permet de remonter en ville, soit ils ont aménagé une cache dans laquelle ils entassent leurs trouvailles en attendant la fin de l'assèchement.
- 7 – Une plainte a été déposée par une matrone qui est régulièrement dérangée la nuit par le boucan que font les ouvriers d'un chantier. Deux de ses voisins, qui se sont plaints également, sont introuvables depuis. Cette mission permettra aux PJ de rencontrer les faux ouvriers de la cascade et de découvrir de mystérieux artefacts, les boucliers ambrés (voir plus loin).
- 8 – Des ouvriers qui étaient en train de consolider le pont des Morts sont portés disparus. Ont-ils été attaqués par des malandrins ou, comme la rumeur le prétend, les morts du pont reviennent-ils à la vie tous les dix ans, happant les ouvriers afin de les intégrer à l'édifice ?
- 9 – Tous les trois jours, des hommes d'armes viennent récupérer les richesses du torrent afin de les apporter en lieu sûr. L'occasion de mettre facilement la main sur ce que les maraudeurs ont repêché...
- 10 – Des rumeurs accusent le commandant de la base de conserver une partie des bénéfices de l'auberge normalement attribués aux victimes de l'exploration de la Faille. Il faut enquêter discrètement pour ne pas se mettre à dos les autorités...

Rencontres

- 1 – Rôdant aux abords du bureau du barrage, un individu louche propose aux PJ d'emprunter une entrée secrète

permettant de rejoindre l'Inlam en toute discréction. Il ne demande pour cela que 5 po. Offre réelle, escroquerie, ou embuscade en vue ? Peut-être a-t-il d'ores et déjà proposé le même service à quelques jeunes nobles téméraires ? À moins qu'il soit en cheville avec des maraudeurs soucieux de dissimuler leurs marchandises non déclarées ? Il est également possible qu'il existe plusieurs passages et autant de passeurs...

2 – Vers le milieu de la Faille, sur une éminence de quelques centaines de mètres de long (une île en temps normal) subsistent trois familles d'Utruz parias. Elles vivent des déchets et autres épaves charriés par le courant. Quand les PJ arrivent, les créatures sont en train de se disputer violemment avec un groupe de cadavreurs qui entendent leur confisquer leurs maigres possessions. Les PJ aideront-ils la loi en prenant le parti des salariés de la ville, ou permettront-ils aux Utruz de conserver leurs biens ?

3 – Les PJ entendent les cris d'une jeune fille. Celle-ci s'est coincé la cheville dans un récent éboulement et ne peut plus bouger. Elle n'a pas 16 ans et s'est infiltrée dans la Faille afin de découvrir un trésor qui lui permettra de racheter son frère esclave. Si les PJ décident de l'aider, le sauvetage ne sera pas aisés, et les cris de douleur de la demoiselle attirent des gardes. Que font donc les PJ à cette jeune victime ? Celle-ci prétendra qu'ils voulaient profiter de la situation pour la violer ! En conséquence, les PJ seront condamnés à payer une lourde amende. Évidemment, la fille est complice des gardes et n'est pas du tout en danger...

4 – Les PJ tombent sur un énorme molosse en train de ronger un os appartenant à un cadavre. Il répond au doux nom de Kiki et n'a pas du tout envie de suivre les PJ...

5 – Des pilleurs sont en train de dépouiller des cadavres. Tout irait pour le mieux si ces cadavres n'étaient pas aussi frais... Tiens, l'un d'eux bouge encore ! Les dépouilles sont en fait des aventuriers malheureux qui viennent de tomber dans un guet-apens. Les PJ vont-ils les défendre ou au contraire réclamer leur part du butin ?

6 – Les PJ découvrent un souterrain à moitié immergé. En le suivant, ils parviennent à une galerie naine où plusieurs mineurs les attendent de pied ferme. On vient de leur voler une partie de leur trésor ! Heureusement, il semble qu'ils viennent de découvrir les coupables, sans doute revenus se servir une deuxième (et dernière) fois...

7 – Des ouvriers en train de consolider une paroi viennent de briser la roue de leur charrette. Il va falloir réparer le véhicule ou transporter les matériaux à pied ! Hélas, l'accident n'en est pas un : l'un des ouvriers a été payé pour briser la roue à l'endroit convenu (un jet de Supercherie modéré permettra d'éviter la manœuvre). Quelques minutes plus tard, des contrebandiers surgissent des rochers, bien décidés à s'emparer des matières premières...

8 – Des cadavreurs viennent chercher les PJ : les dépouilles qu'ils venaient de ramasser se sont animées et les ont attaqués ! Ces zombis sont en fait bien vivants : ce sont des voleurs qui se sont grimés pour éloigner les curieux du souterrain qui mène à leur tanière...

Les ouvriers de la Faille

Les PJ rencontreront des groupes d'ouvriers tandis qu'ils parcourront la Faille. La plupart consolident les parois aux endroits où l'érosion menace de faire s'écrouler les habitations en surplomb. On peut aussi apercevoir, au niveau du pont des Morts, un impressionnant échafaudage. Ce passage ayant été édifié à base de poudre d'ossements, il est

nécessaire à chaque décennie d'étayer l'infrastructure avec des madriers que les ouvriers remplacent à chaque nouveau Grand Assèchement.

Le chantier de la cascade

À l'endroit où l'Inlam se jette normalement dans la Faille, les PJ pourront noter deux échafaudages de chaque côté de la paroi. Semblable aux autres, ce chantier n'attire pas spécialement l'attention, si ce n'est quelques détails qui devraient alerter les PJ :

- On ne remarque aucune matière première, ciment ou bois de charpente sur les lieux. Il n'y a pas non plus beaucoup d'outils de terrassement.
- Des bruits éprouvants et incongrus retentissent parfois, comme si on forait la pierre à l'aide d'un appareil mécanique (voir plus loin).

FAUX OUVRIER (7)

Pour COF, utilisez le profil de Gros bras (p. 278).

Pour H&D, utilisez le profil de Malfrat (*Créatures & Oppositions* p. 334).

Ils n'ont que des dagues.

FAUX CONTREMAÎTRE

Pour COF, utilisez le profil de Spadassin (p. 278).

Pour H&D, utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 329). Il dissimule son cimeterre dans les outils de chantier.

- Les huit ouvriers sont musculeux et leurs gestes déliés comme ceux de combattants aguerris. Ils portent des balafras, et leurs mines patibulaires découragent toute discussion. Enfin, certains portent des dagues, dissimulées sous leur tunique ou leur pantalon. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 sera nécessaire pour le découvrir.

Interrogé, le contremaître indiquera qu'ils sont en train de combler les fissures de la paroi avec un mortier imperméable. Il le présentera si on le lui demande. Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 indiquera que l'homme semble un peu nerveux. Si on l'interroge à ce sujet, il prétendra que c'est à cause des délais serrés qu'on lui impose. Si les PJ demandent à vérifier sa licence (qu'ils soient ou non en droit de le faire), la fébrilité de l'homme montera d'un cran.

Un jet réussi de Charisme (Supercherie) DD 20 montrera que le document est en fait un faux habile. Si les PJ en font part aux ouvriers, ceux-ci attaqueront immédiatement. Ils se serviront de leurs dagues, sauf le faux contremaître qui a dissimulé son cimeterre parmi les outils du chantier.

Si les PJ gardent leurs soupçons pour eux et décident de revenir la nuit afin de procéder à des fouilles, ils en seront pour leurs frais : en effet, le chantier fonctionne de manière continue, au grand dam des riverains qui ont d'ailleurs déposé plusieurs plaintes. Les activités nocturnes sont cependant réduites par rapport à celles de la journée, et les ouvriers moitié moins nombreux.

LES BOUCLIERS AMBRÉS

Ces objets mesurent une trentaine de centimètres de diamètre et sont faits d'un étrange métal doré très résistant. Sur la face extérieure se trouvent des lettres semblables à celles que les PJ découvriront dans la cathédrale d'eau, de simples signes ayant l'eau pour thème : vagues, poissons, anguilles, algues... Cependant, ces phrases sont intelligibles si on les lit avec un sort de lecture de langage. La traduction est : « Que la puissance de l'eau donne des ailes à l'air, que la puissance de l'air soutienne la montée de l'eau. » Ces paroles sibyllines, qui trouveront leur signification dans le dernier scénario, s'enroulent en spirale depuis le bord de l'objet jusqu'au centre.

Sur la face interne du disque se trouve une énorme vis centrale de la même matière que le reste. Des engrenages parcourus de caractères la relient au métal. Comme le reste de l'artefact, cette vis est de nature magique. Il suffit de la placer contre une surface et d'exercer une forte pression pour qu'elle s'enfonce dans la matière, même la plus dure.

DES BOUCLIERS ? QUELS BOUCLIERS ?

Si les PJ font l'impasse sur le faux chantier, les faux ouvriers seront découverts par la garde. Les boucliers seront alors confiés aux services de renseignements du Temple du Crâne, qui commenceront à enquêter. Lorsque les PJ rencontreront plus tard ces agents, ceux-ci seront donc en possession des artefacts.

Que les PJ vainquent les ouvriers ou qu'ils procèdent à une fouille discrète de nuit, ils mettront à jour les éléments suivants :

- D'étranges artefacts en forme de disques, minutieusement rangés dans des caisses (voir l'encadré « Les boucliers ambrés »).
- En grimpant dans les échafaudages, on peut voir que les parois de chaque côté de la Faille sont couvertes d'un mortier blanc. Faire sauter l'enduit révélera la présence des mêmes boucliers. Le mortier ne sert qu'à les dissimuler. On compte environ une dizaine de boucliers déjà implantés (cinq de chaque côté), et cinq se trouvent encore dans les caisses.

Le pot aux roses découvert, interroger de manière musclée les ouvriers ou le contremaître révélera que ceux-ci sont des mercenaires. Leurs missions ne se déroulent pas habituellement dans le milieu du bâtiment, mais ils ont été grassement payés pour poser les boucliers, les dissimuler, et disposer des éventuels curieux. Ils se sont d'ailleurs déjà débarrassés de deux riverains qui se plaignaient du bruit causé par le travail nocturne. Ils ne connaissent pas le nom de celui qui les a engagés, juste que celui-ci avait des manières empruntées et parlait avec un fort accent souleyñain.



L'affaire Poupiquet

Le contexte

Le clan Poupiquet

Anselme Poupiquet est le digne représentant de l'illustre famille Poupiquet, très connue dans le milieu universitaire laelithien. Tous chercheurs de pères en fils et de filles en nièces, il est même arrivé, il y a quelques années, que les Poupiquet constituent à eux seuls presque un quinzième des jeunes diplômés.

Anselme, jeune homme exalté et hyperactif, s'enuya très tôt dans les rayons des bibliothèques. Il décida, dès qu'il eut l'âge de pouvoir choisir sa voie, de rejoindre la Société des intrépides géologues (voir « Le Hors-ville voisin » dans *Laelith*), sorte de club pour héritiers fortunés dont la vocation est de parcourir sans relâche l'Altalith à la recherche des secrets des rifts et surtout de sensations fortes.

Une funeste rencontre

Il y a quelques jours, Anselme fit la connaissance d'une pilleuse de trésors notoire appelée Geyma Laslander (voir plus loin). Celle-ci lui demanda son aide pour déchiffrer de mystérieuses inscriptions qu'elle aurait découvertes non loin de la Faille. Nul besoin de préciser que le pauvre Anselme tomba immédiatement amoureux de Geyma et offrit de l'assister dans ses recherches. Le jeune homme est en fait celui qui devait au départ mener l'enquête conduisant à la découverte des Kas. Hélas, les choses ne se sont pas passées comme prévu et Poupiquet a été une fois de trop victime de sa maladresse... Heureusement, les PJ sont là pour reprendre le flambeau !

Le début de l'enquête

Celle-ci peut avoir plusieurs amorces :

- Les PJ appartiennent au milieu universitaire ou connaissent déjà la famille Poupiquet, voire Anselme lui-même. Ils peuvent proposer leur aide lorsqu'ils entendent parler de la disparition du jeune géologue.

- Une annonce dans le bureau du barrage indique qu'on recherche un jeune Intrépide Géologue. Parti en exploration dans la Faille, il aurait dû faire son rapport à ses collègues depuis plusieurs jours.

- Si les PJ font partie de la pègre, ils peuvent être contactés par Geyma qui s'inquiète de ne pas voir revenir son investissement. Elle enverra les PJ à la recherche de Poupiquet. Nos héros constituent donc son plan B, au cas où le géologue ne réussirait pas ce qu'on attend de lui.

- Enfin, si aucune raison ne pousse les PJ à commencer l'enquête, ils tomberont sur le corps de Poupiquet lors de l'une de leurs expéditions dans la Faille. Cette découverte pourra d'ailleurs sonner comme l'une des missions secondaires décrites plus haut.



Les pistes

Les contacts de Poupiquet

Que les PJ se tournent vers le QG des Intrépides Géologues à Laelith ou vers sa famille, la réponse sera la même : Poupiquet était en cheville avec une érudite (ou du moins est-ce ainsi qu'elle s'est présentée) nommée Geyma Laslander. Il semble qu'Anselme s'en soit amouraché. Cependant, il est probable, vu les manières de la belle, que cette Geyma en ait surtout voulu à la fortune du clan... Toujours est-il qu'ils étaient tous deux à la recherche de la signification de mystérieux symboles.

Le domicile de Poupiquet

En fouillant le domicile du jeune homme, les PJ découvriront son journal. Celui-ci contient :

- Les notes d'un capitaine parti à bord de son vaisseau, le *Fier Jadis*, pour une mission marchande. Vous trouverez ces notes en tête de plusieurs sections du chapitre des Hors-ville, dans *Laelith*. Elles relatent l'accident survenu à un navire et son équipage

Geyma Laslander

pris dans un trou d'eau et avalés par le lac avant de servir de bras aux esclavagistes kas.

- Une référence à un manuscrit de l'Ultime Châtiment, qui annoncerait une catastrophe à venir ayant un rapport avec l'eau. Ce sont en fait les PJ qui, par leur enquête, vont écrire de leurs actes ce manuscrit !
- Des symboles liés à l'eau, peut-être une écriture. Poupiquet indique vouloir se rendre au temple du Poisson d'argent afin d'y mener des recherches.
- Quelques notes concernant Geyma, « l'amour de sa vie ». Il remercie la providence d'avoir rencontré cette lettrée aussi passionnée que lui. Elle lui aurait demandé son aide afin de déchiffrer des symboles découverts sur un rocher de l'Inlam.
- Dans sa dernière entrée, Poupiquet se réjouit de l'annonce du Grand Assèchement, qui lui permettra de mener des recherches dans le lit du torrent.

Geyma Laslander

Ni à l'université, ni au QG des Intrépides Géologues on ne connaît cette Laslander. En revanche, si les PJ fréquentent les milieux mal famés ou qu'ils font partie des services de police, une recherche permettra facilement de découvrir que Geyma est une mercenaire et non une érudite.

Si les PJ la trouvent, ce qui ne sera pas difficile tant ses talents de joueuse sont connus dans les taberges borgnes de la ville, Geyma jouera d'abord les petites amies inquiètes. Cependant, elle laissera vite tomber le masque : elle admettra qu'elle s'est servi de la naïveté de Poupiquet pour l'aider à déchiffrer des symboles trouvés sur la rive de l'Inlam. Si les PJ projettent d'explorer le lit à la recherche du jeune homme, elle demandera à les accompagner. Elle se préparait d'ailleurs elle-même à partir à la recherche de son « investissement ».

Si les PJ demandent à voir l'endroit où elle a découvert les gravures, Geyma les mènera à une éminence quelconque près du barrage. Elle s'approchera de la roche, la balaiera de la main et dira : « Tiens, c'est bizarre. Elles étaient là, j'en suis sûre ! Quelqu'un les aurait fait disparaître ? » Les habitants des parages n'ont évidemment jamais remarqué de telles inscriptions...

Si les PJ localisent et fouillent son domicile, ils découvriront grâce à un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 les notes de Geyma (cachées dans un double fond de sa table de nuit !). Elle y indique avoir découvert des inscriptions étranges non loin du barrage, et avoir embobiné un géologue qui déchiffrera les runes pour elle, tout en prenant les risques à sa place dans la Faille : d'une pierre deux coups !

Bien sûr, ces notes sont fausses. Il n'existe aucune inscription. Les symboles qu'elle a donnés à Poupiquet lui ont été fournis par Valdrick d'Entherèbe à destination du géologue. Pour quelles raisons, elle n'en sait rien et a appris à ne jamais poser de questions à ses commanditaires.

GEYMA LASLANDER

Geyma est une mercenaire qu'on engage en général lorsqu'un trésor ne peut être légalement acquis ou recherché. Elle est également à ses heures perdues une cambrioleuse et une joueuse invétérée. Les services secrets souleynains, en la personne de Valdrick d'Entherèbe, l'ont engagée pour mettre un gogo quelconque sur la piste des Kas. Geyma a donc sans état d'âme séduit Poupiquet dans ce but.

C'est une jeune femme tout entière dédiée à sa cause : rendre riche Geyma Laslander. Tour à tour grossière et réfléchie, séductrice et sans pitié, elle est capable de changer de point de vue d'une minute à l'autre en fonction de ses objectifs, voire de sa survie. Elle possède finalement une personnalité attachante, tant son esprit retors est parfois transparent et son cynisme outrancier. Elle ne cache pas qu'elle laissera derrière quiconque ne joue pas sa partie. Cependant, si l'on va dans son sens, elle est aussi capable de mobiliser toute son énergie pour aider ses alliés. Jouez-la comme une sorte de bête sauvage apprivoisée, qui aidera les PJ, pourvu que ceux-ci la « nourrissent » régulièrement...

GEYMA POUR COF

NC 3, humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +1

INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 19 PV 39 Init 18

Dague (10 m) +8 DM 1d4 + 3

Attaque sournoise + 2d6 (de dos ou en tenaille)

Voie du roublard rang 5 (voleur)

POUR H&D

Humanoïde de taille M, Neutre

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 55 (10d8 + 10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Discréption +8, Acrobaties +8, Athlétisme +4

Jet de sauvegarde Dextérité +6

Sens Perception passive 11

Dangerosité 3 (700 PX)

CAPACITÉS

Expert roublarde. Geyma double son bonus de maîtrise pour les compétences Discréption, Acrobaties et Athlétisme. De plus, quand elle les utilise, si le résultat de son d20 est inférieur à 10, considérez qu'elle a obtenu 10 sur son dé.

Attaque sournoise. Quand elle a l'avantage lors d'une attaque, Geyma inflige 7 (2d6) points de dégâts supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Geyma peut effectuer deux attaques au corps-à-corps avec sa dague.

Dague. Attaque d'arme au corps-à-corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

La cathédrale d'eau

La découverte de Poupiquet

Que les PJ aient mené l'enquête sur la disparition de Poupiquet ou qu'ils parcourent la Faille pour d'autres motifs, ils tomberont au cours de leur exploration sur le cadavre du géologue. Si les PJ font partie des autorités, des cadavreurs pourront au besoin leur demander de l'aide pour dégager « un corps bizarrement coincé dans la roche ».

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Devant vous se trouve le corps d'un jeune homme qui semble avoir été pris dans la pierre. Seule sa tête dépasse du granit au niveau du cou, de même que ses avant-bras tendus vers l'avant comme s'il courait. Son expression est celle de la surprise totale. Un œil manque, sans doute dévoré par les rats, de même que quelques doigts à sa main droite. L'extrémité d'un rouleau de papier pointe vers le haut non loin de l'endroit où doit se trouver l'épaule. Plus bas, on remarque aussi la pointe d'une chaussure. »

Un cadavre pris dans la pierre !

Ce rocher est en fait l'objet d'un rift ka qui lui permet de se dilater, donc de laisser passer de la matière. Il retrouve ensuite peu à peu sa taille normale, au risque d'emprisonner tout ce qui se trouve à l'intérieur. C'est évidemment ce qui est arrivé au géologue.

Un test de Sagesse (Médecine) DD 10 indiquera que le cadavre est là depuis seulement un ou deux jours. S'ils examinent le rocher, un test de Sagesse (Perception) DD 15 leur fera découvrir une gravure en forme de vague près du sol. En passant son doigt sur le symbole, le rocher se dilate soudain du double de sa taille tout en devenant partiellement transparent. Le corps du jeune homme tombe au sol. À travers le rocher expansé, on peut voir le début d'un tunnel. Des inscriptions luisent sur les murs à la faveur de la lumière du jour (la nuit, rien n'apparaîtra). Si les PJ arrachent le morceau de rouleau qui dépasse de la pierre, celui-ci présentera une copie de ces inscriptions.

Si les PJ ne sont pas impliqués dans l'enquête au sujet de Poupiquet ou s'ils ne se sont pas encore rendus à son domicile, ils pourront trouver son journal sur lui (voir « Le domicile de Poupiquet » plus haut). Il transportait aussi :



- une besace où se trouvent des rouleaux de papier vierges enroulés. L'un d'eux offre une copie des inscriptions présentes sur les murs de la grotte, un autre présente le schéma du début du souterrain ;
- quelques torches ;
- 20 po ;
- un casque de mineur métallique ;
- une licence au nom d'Anselme Poupiquet.

L'exploration de la grotte

L'entrée

Si les PJ font quelques pas à l'intérieur du passage, ils découvrent bientôt de mystérieuses inscriptions sur les murs, mélange d'idéogrammes séparés par des vagues. En haut et en bas, deux silhouettes humanoïdes encadrent le texte. Elles sont semblables et toutes deux couchées à l'horizontal. Celle du haut est tournée vers le haut, l'autre vers le bas. Le tout est remarquablement bien conservé. Si l'on approche une source de lumière, les gravures lui-ront quelques secondes d'une teinte bleutée avant de reprendre leur apparence normale. Le procédé n'est cependant pas magique, mais résulte plutôt d'un phénomène de luminescence.

Pendant leur examen des symboles, le rocher qui contenait Poupiquet reprendra sa taille et sa densité normale. Le processus est d'abord lent, puis il s'accélère pour finalement rétablir le rocher initial en deux minutes. Évidemment, aucun symbole de vague de ce côté-ci du tunnel ne permet de rouvrir le passage. Attention, tout PJ pris dans le rocher subira le même sort que Poupiquet ! Il va falloir continuer...

LES SYMBOLES AQUATIQUES

Pendant leur exploration de la caverne et de la cathédrale d'eau, les PJ seront confrontés à des mystérieux symboles. Certains sont de simples idéogrammes ayant l'eau pour thème : vagues, poissons, anguilles, algues... Ces dessins sont disposés en alternance avec des gravures plus abstraites, sans doute des lettres. Si un PJ avisé tente de lancer un sort de compréhension des langues, seules quelques fragments de phrases seront compréhensibles : « le Peuple de l'eau », « La grande assemblée dura des années », « La délivrance du Châtiment », « Retrouver notre élément »...

Le reste n'est que du charabia ! Et pour cause, si c'est bien du langage ka, Ka-Sinize a placé des lettres les unes à côté des autres sans ordre précis. En effet, le but n'est pas de délivrer un message, mais d'intriguer les humains pour que ceux-ci poursuivent leur enquête. Gageons que ce sort incapable de produire une traduction convenable éveillera la curiosité des PJ...

Le réseau souterrain

Un réseau de grottes parcourt la roche (voir le plan). Les parois sont encore humides d'avoir abrité une partie des eaux de l'Inlam. Des flaques, allant de quelques pas à de grandes étendues, ponctuent le sol couvert de vase glissante et d'algues.

LES CONSEILS DE PAPY DONJON

Salut, la jeunesse ! Assieds-toi confortablement parce que j'ai pas mal de choses à te dire ! Bon, la classique, tes joueurs ont les jetons ! Ils hésitent ou renoncent à visiter la grotte ? Déjà, bravo, ça veut dire que tu tiens bien ta table, gamin, et ça Papy Donjon, il le respecte. Que tes joueurs n'aient pas envie de foncer sans réfléchir, qu'ils craignent ce que tu peux leur fourrer dans les pattes...

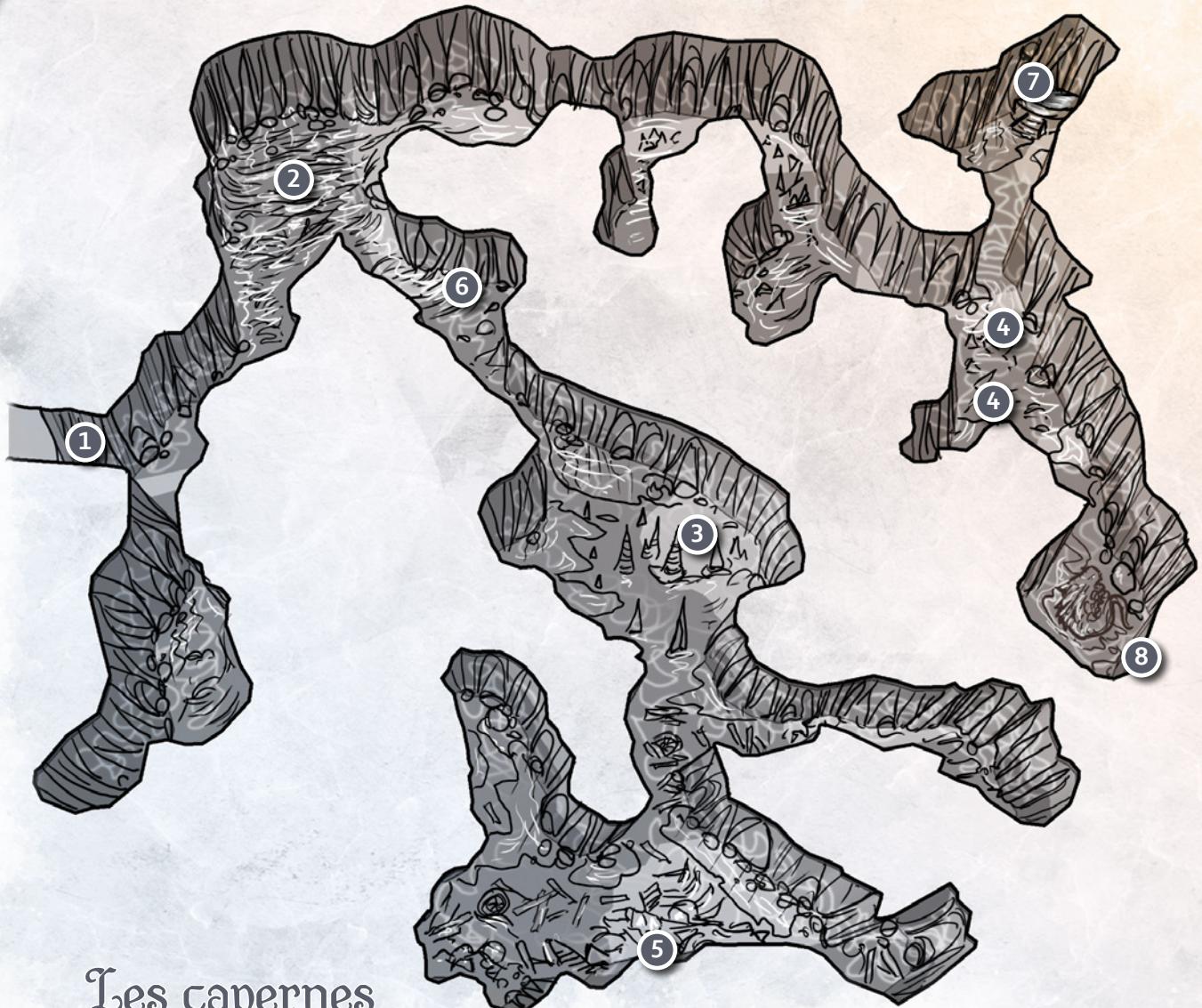
Une fois les félicitations passées, il faut bien le jouer ce scénar, crénom d'une pipe en bois ! Voyons...

Si les PJ renoncent à visiter la grotte dans l'immédiat – ah ah, les pleutres ! – ils pourront toujours rapporter le cadavre de Poupiquet afin d'en savoir plus sur leur découverte. Il leur sera alors facile de remonter la piste de sa disparition grâce à son journal. Les Intrépides Géologues, de même que la famille Poupiquet, se montreront très intéressés par cette découverte et proposeront aux PJ de les rétribuer s'ils poursuivent leur exploration. Le pouvoir de l'argent... Le rocher reprenant rapidement sa taille normale, il est peu probable que d'autres aventuriers ne découvrent la grotte. Et le tour est joué !

Si les PJ informent les autorités de leur découverte, celles-ci leur rappelleront que tout maraudeur est responsable de ses trouvailles et des éventuels incidents que celles-ci pourraient produire. En d'autres termes, il est de leur ressort de découvrir ce que cache cet étrange rocher.

Si les PJ font partie des autorités, les renvoyer vers la grotte sera un jeu d'enfant. On peut imaginer leur supérieur leur tenir un discours du type : « Comment ? Vous avez découvert une grotte et vous n'êtes pas allés voir de quoi il retourne ? Mais c'est justement à vous de faire ce genre de travail ! Retournez-y et faites-moi un rapport avant ce soir. Et s'il arrive quelque chose à un civil pendant que vous êtes devant moi, je vous colle au nettoyage des déjections de shedras ! »

Enfin, si les PJ refusent tout de même d'y retourner, Geyma récupérera le collier trilobé qui se trouve dans la grotte. Ce sera aussi le cas s'ils découvrent la cathédrale mais ne prennent pas le collier. L'artefact sera donc désormais en sa possession, et si tes PJ font preuve d'inerzie, c'est elle qui les relancera avec le collier en leur faisant miroiter des richesses perdues... Mais là, franchement, à ce stade-là, ce ne sont plus des joueurs que tu as, ce sont des mollusques ! Je crois qu'ils ne te méritent pas...



Les cavernes

Les couloirs sont évidemment peuplés de créatures dont la tanière est habituellement immergée. Grâce aux nombreuses failles dans la roche, ces prédateurs avaient l'habitude d'aller se nourrir dans le lit du torrent. À présent qu'il est asséché, ils ont faim...

1. L'entrée du réseau

C'est là que se trouve le rocher expansé.

2. Sables mouvants

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« La terre est très *limoneuse* à cet endroit. On s'enfonce jusqu'aux genoux. »

Chaque PJ lance 1d4 chaque fois qu'il doit traverser cette zone : sur un résultat de 1, il tombe dans une poche de sables

mouvants. Ses compagnons doivent réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour le tirer de là. Au bout de 2 jets ratés, le PJ disparaît sous la surface et commence à s'asphyxier (voir les règles d'asphyxie p. 274 du *Manuel des règles pour H&D* et p. 216 de COF).

3. Repaire des crabes stalagmites

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Vous découvrez une grande salle rocheuse. De nombreuses concrétions calcaires montent ou descendent, et parfois se rejoignent en colonnes de tailles diverses. »

Des crabes stalagmites ont élu domicile dans ce vaste espace. Ils ressemblent à s'y méprendre à des concrétions car leur carapace s'orne d'une pique à la texture rocheuse pointée vers le haut. Ils se déplacent à petits pas vifs avant de reprendre leur immobilité. Pendant que les PJ progresseront

dans cette zone, ils se rassembleront vers le nord afin de leur couper la route au retour (en 6 sur le plan). Là, ils les attaqueront. Un score de Perception passive de 18 est nécessaire pour surprendre un mouvement à la limite du champ de vision. [Pour COF, faire un test de SAG (Perception) 20.] S'il commence à fouiller l'endroit où il a aperçu ce mouvement, le crabe attaqua par surprise, bientôt rejoint par ses congénères.

4. Piège naturel

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Dans ce passage, l'eau qui emplissait l'ensemble du conduit a érodé les stalactites qui s'y étaient formées avant que le torrent n'envahisse les tunnels. »

De nouveau à l'air libre, elles sont très fragiles et ne demandent qu'à se décrocher... Chaque fois que les PJ parlent ou font du bruit dans ce tunnel (course, combat...), lancez 1d4 : sur un résultat de 1, une stalactite se décroche. Tirez 1d4 pour sa taille (petite à énorme). Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 est nécessaire pour l'éviter. De plus, le PJ subit un malus à son jet égal au résultat du dé qui détermine la taille de la concréation. En cas d'échec, le jet de dégâts est égal à un nombre de d6 égal au résultat du dé utilisé pour la taille de la stalactite.

5. Les amphibiens

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Cette grotte taillée dans la roche ressemble aux précédentes. Une forte odeur de poisson qui séche au soleil vous agresse les narines. »

Une famille d'amphibiens misérables s'est réfugiée ici, en cache de la civilisation. Elle farfouille parmi les débris charriés par l'Inlam pour trouver sa subsistance, et entre souvent en conflit avec les Utruz parias du torrent, un peu plus à l'ouest. Habituer à se dissimuler, ils attaquent si les PJ se montrent agressifs. Sinon ils attendront, armes à la main, qu'ils disparaissent. On compte 3 mâles, 1 femelle et 1 petit (caractéristiques réduites de moitié), que les adultes feront tout pour protéger, quitte à combattre jusqu'à la mort. Dans le tas de débris et de gravats qui leur sert de tanière, on pourra trouver en fouillant bien (test d'Intelligence (Investigation) DD 20) quelques gemmes enfouies dans le limon (valeur 300 po) et une dague magique +1.

CRABE STALAGMITE (6) POUR COF

NC 1, taille petite
FOR +1 DEX +2 CON +1
INT -4 SAG +0 CHA -3
DEF 16 PV 13 Init 14
Pinces +6 DM 1d6 +1

Voie du prédateur rang 1

Avantage aquatique : Sous l'eau, le crabe se déplace de 20 m par action de mouvement et il ne subit aucune pénalité.

CRABE STALAGMITE (6) POUR H&D

Bête de taille P, Neutre
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d6 + 6)
Vitesse 9 m, 18 m sous l'eau

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discréption +5
Sens Perception passive 10
Dangerosité 1 (200 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le crabe stalagmite peut effectuer deux attaques avec une action d'attaque grâce à ses pinces.

Pinces. Attaque d'arme au corps-à-corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts

Le crabe stalagmite



AMPHIBE POUR COF

NC 2, créature humanoïde

FOR +3* **DEX +1** **CON +1**

INT +0 **SAG +0** **CHA -3**

DEF 15 **PV 45** **Init 12**

Griffes et morsure +6 DM 2d6 + 3

Avantage aquatique : Sous l'eau, l'amphibe se déplace de 20 m par action de mouvement et il ne subit aucune pénalité.

AMPHIBE POUR H&D

Voir *Créatures & opposition* p. 25.

BASILIC AQUATIQUE

Pour *COF*, utilisez le profil de Basilic (p. 236).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Basilic (*Créatures & Oppositions* p. 31).

Le basilic aquatique



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Encore toi ? Bon, dépêche, je n'ai pas beaucoup de temps, je me prépare à faire jouer pour la dix-septième fois la grande campagne contre les géants du froid, sauce piquante ! Bon, je vois la question. Souvent, dans les « donj », on passe d'une salle à l'autre, les monstres attendent sagement qu'on les bute chez eux et qu'on prenne leur trésor. Des fois, ça arrive comme ça, des fois, c'est lassant. Ici, les amphibes sont des créatures retorses. Leur objectif, c'est de sauver leur peau et celle de leur gamin. Donc, déjà, ils vont tenter de se planquer. Ensuite, s'ils sentent que la confrontation est inévitable, ils vont tenter d'attirer les PJ dans un endroit où ils auront l'avantage, donc soit vers la salle 4 et son piège, soit vers le basilic. Le mieux, c'est dans la salle 4, avec le basilic qui est déjà présent. En dernier ressort, ils ne combattront jusqu'à la mort que pour sauver le gosse, sinon ils tenteront de fuir. Si les PJ veulent les massacrer, ils essaieront de rejoindre la cathédrale où ils savent que les réclistes, des monstres puissants, se sont installés. En un mot, il faut rendre ce complexe vivant. Les créatures qui vivent là se côtoient et connaissent les lieux. À toi de rendre cela crédible. Ben oui, mon p'tit ! C'est du boulot, MJ ! Allez, j'y retourne, mes PJ arrivent chez le Jarl. Ça va saigner, j'te l'dis !

Les amphibes étaient plus nombreux il y a quelques années, mais un basilic les prend régulièrement pour cible. Ils ne se montreront donc en aucun cas amicaux, d'autant plus que la baisse soudaine des eaux les angoisse énormément.

6. Lieu de l'embuscade des crabes stalagmites

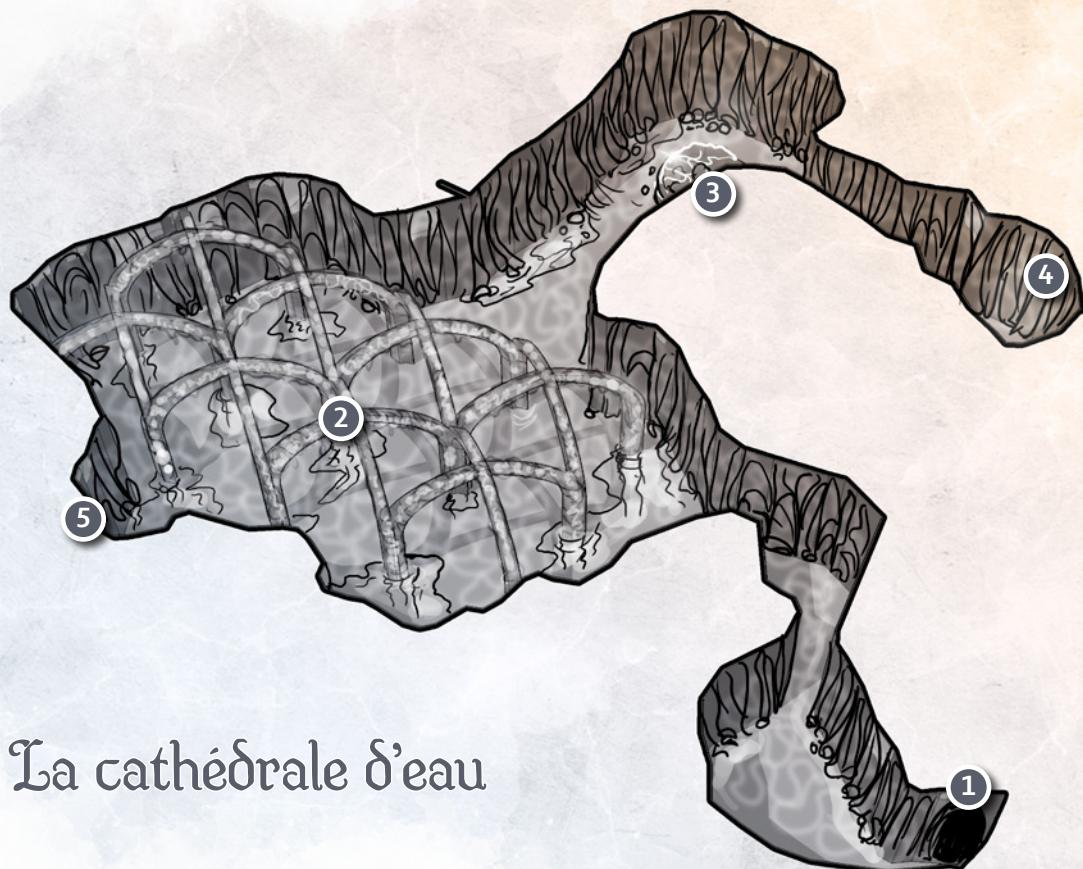
C'est là qu'ils attaqueront.

7. Le bassin

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« À l'extrémité d'un boyau se trouve un petit bassin maçonné d'une dizaine de mètres de long, entouré d'inscriptions semblables à celles de l'entrée. On y retrouve les silhouettes humanoïdes, à la différence près qu'on compte ici une dizaine de formes en haut et en bas au lieu d'une seule. »

S'immerger dans le bassin permet de découvrir un boyau d'un mètre de diamètre qu'il faudra parcourir pendant environ 30 secondes (test de Force (Athlétisme) DD 15). Au fond, il débouche sur un étrange édifice : une sorte de cathédrale d'eau (voir plus loin).



La cathédrale d'eau

8. Antre du basilic aquatique

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Une caverne de plus. Ce dédale est décidément important... »

Un basilic aquatique a établi ici son repaire il y a quelques années. La plupart du temps, il hiberne et ne se réveille que pour aller chercher son repas dans les profondeurs du torrent, la nuit de préférence afin d'éviter d'être repéré. La baisse des eaux l'a réveillé et mis de très mauvaise humeur. Il est possible qu'il parcoure les galeries à la recherche d'une victime sur qui passer sa colère. Une confrontation avec cette créature dans la zone 4 peut être intéressante vu la nature du lieu... Ce spécimen chasse peu et a dévoré toutes les proies qu'il a pétrifiées. Aucun indice de sa présence pour les PJ, donc.

La cathédrale d'eau (voir le plan)

D'abord, les PJ ne sortiront pas de l'eau comme on le fait habituellement. En effet, l'air apparaîtra en bas, caressant les jambes de nos héros tandis que le haut demeurera immergé.

Après quelques mètres, la nappe d'eau se prolongera vers le haut en constituant la voûte de la caverne (1). Les parois rocheuses sont elles aussi doublées d'une couche d'eau gélifiée d'environ 50 cm d'épaisseur (5).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Devant vous s'ouvre une véritable cathédrale d'eau. Ses colonnes sont constituées de liquide sculpté qui semble gélifié au toucher. Au plafond, des ogives mouvantes se croisent, d'où tombent parfois quelques gouttes au ralenti. L'architecture est baignée d'une lueur bleutée fantasmagorique. Sur les murs liquides ondoyants, vous retrouvez les mêmes symboles que ceux de la galerie, flottant comme des nénuphars à la surface d'un étang. L'air autour de vous paraît plus dense et plus présent. Vos gestes et votre progression en sont légèrement ralenti. »

Si un PJ touche une colonne (2), sa main passera sans incident à travers et ressortira humide. De même, brouiller les inscriptions sur les murs avec la main les fera se reconstituer quelques instants plus tard.

LE COLLIER TRILOBÉ

L'objet est en fer. L'anneau central, d'environ 10 cm de diamètre, ne lui permet pas d'enserrer un cou humain. Et pour cause, le cou des Kas est beaucoup plus fin. Une serrure permet de l'ouvrir en deux parties.

Les trois anneaux annexes sont soudés au collier central. Ils dessinent un triangle équilatéral et sont articulés de la même manière. L'un des anneaux fait environ 7 cm de diamètre et permettait de bloquer la queue, les deux autres font 5 cm et enserraient les poignets des esclaves kas. Enfin, les points de soudure entre les trois colliers annexes et le principal semblent crénelés, de manière discrète et différente. Ces ornements permettent en fait d'enchâsser ce collier dans sa réplique, plus grande, que les PJ découvriront au temple du Poisson d'argent dans le scénario suivant.

Les PJ s'interrogeront sans doute sur la fonction de cet étrange objet, celui-ci n'ayant pas de ressemblance évidente avec le collier classique d'un esclave.

Ce n'est pas tout ! En nettoyant ou examinant le grand anneau, ils découvriront des inscriptions sous la couche de crasse. Celles-ci possèdent certaines similarités avec les symboles découverts dans la grotte, mais sont beaucoup plus complexes. Aucun sort de connaissance des langages ne permettra d'ailleurs de les déchiffrer ! Enfin, elles sont gravées si profondément dans le métal qu'elles le transpercent, comme si elles avaient été créées avec des poinçons.

Cet édifice est l'œuvre de Ka-Sinize et d'ouvriers kas, qui ont gravé les inscriptions et bâti ce décor de théâtre aquatique grâce à des rifts (eau lourde pour les piliers et eau expansée pour l'air). Le but est là encore d'intriguer les humains afin de les mener sur la piste des deux peuples.

L'air étrange dans lequel évoluent les PJ est en fait un mélange d'eau expansée et d'air : si les gestes sont ralentis, il est aussi possible dans une certaine mesure d'évoluer comme on le ferait dans l'eau avant que la gravité ne reprenne le dessus.

Le collier trilobé

Au nord de la cathédrale (3) se trouve un promontoire circulaire, une sorte d'autel liquide sur lequel flotte un plateau





GREDIN (5)

Pour COF, utilisez le profil de Bandit (p. 235).
Pour H&D, utilisez le profil de Bandit (*Créatures & Opposants* p. 328).

RÉCLISTE (3-4)

Pour COF et H&D, utilisez les profils correspondants,
p. 97 de *Laelith - Règles*



Les terribles réclistes !

d'argent (valeur 100 po). Il ne porte aucune inscription et ressemble à n'importe quel ustensile trouvable sur un marché laelithien. Il supporte un collier de fer couvert de boue et d'algues, semblable à ceux qu'on passe au cou des esclaves. Cependant, celui-ci dispose en plus de trois cercles extérieurs plus petits qui s'ouvrent comme l'anneau principal, d'où le nom de « collier trilobé » (voir encadré).

Les réclistes

Quelques jours après que les Kas ont bâti la cathédrale, un banc de réclistes (3 à 4 individus selon la taille et la force de votre groupe) s'y est installé. Leur repaire se trouve à l'est de la salle (4). Pour plus d'informations sur les réclistes, voir « Le Hors-ville voisin » dans *Laelith*.

La stratégie des réclistes pour s'emparer des proies juteuses que sont les PJ est de progresser à l'intérieur des piliers et, de là, happer une victime et l'emporter vers la voûte où elle se noiera. Dans l'air, ils pourront se mouvoir mais se montreront moins adroits (-2 à leurs jets d'attaque). En cas d'attaque réussie, le MJ fera un test d'empoignade, c'est-à-dire un test opposé de Force (Athlétisme) entre le PJ et le récliste. En cas d'échec, le poisson commencera à entraîner sa proie vers les hauteurs. Sur un autre jet raté, la victime ne parviendra pas à se dégager et commencera à se noyer dans le plafond liquide.

De leur côté, l'air plus dense permettra aux PJ d'effectuer de nombreuses acrobaties (+2 à leurs jets d'attaque, les

hauteurs de saut sont doublées). Le MJ pourra donc autoriser sauts périlleux et rebonds sur les parois afin de vaincre les réclistes. Cependant, ils se fatigueront aussi plus vite (ajoutez 1 à tous les dégâts subis).

Si les poissons-dragons sont mis en difficulté, ils se réfugieront dans le plafond liquide, puis redescendront le long des murs et des colonnes afin de prendre les PJ par surprise. Un véritable ballet aquatique mortel ! Quand il ne restera aux réclistes que 10 PV ou moins, ils resteront sagement dans l'eau sans combattre jusqu'à la mort.

LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Eh oui, ami juvénile ! Revoilà l'ancien et ses bons tuyaux ! Fais de l'arrivée des bandits un épisode tout ce qu'il y a de plus sérieux. Le chef qui menace les PJ n'a pas l'air de plaisanter, et les lames des voleurs semblent redoutables, sans oublier que tes PJ seront éprouvés par leurs aventures précédentes. Ensuite, au cours du combat, introduis peu à peu gaffes et répliques incongrues. La surprise pour tes joueurs n'en sera que plus grande ! Merci qui ? Merci Papy !

Sortir !

Sur un jet de Sagesse (Perception) DD 15, les PJ pourront apercevoir, de chaque côté de l'entrée de la cathédrale, un symbole de vague identique à celui qui permet au rocher du lit de l'Inlam de se dilater. Il faut évidemment passer le doigt devant pour ouvrir le passage.

À partir de là, le compte à rebours va s'enclencher : ils ont 2 minutes pour rejoindre la sortie. Ils doivent réemprunter le boyau immergé, puis courir à travers les galeries souterraines. Avec la panique, un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 devra être réussi pour être sûr de prendre le bon chemin ! Si vous êtes du genre facétieux, vous pourrez à cette occasion placer sur la route des PJ des adversaires de bas niveau afin de les faire transpirer un peu plus... Les crabes stalagmites ont de toute manière préparé leur embuscade.

À noter qu'il faut environ 30 secondes pour franchir le boyau immergé, puis 2 minutes en courant à vive allure pour s'extraire de la grotte avant que le rocher ne reprenne sa taille normale. Dans la mesure où celui-ci se résorbe en 2 minutes, sortir est donc impossible (demandez donc à Poupiquet).

L'astuce, dans ce cas, est de faire en sorte que deux PJ passent le doigt en même temps dans les deux gravures de chaque côté de l'entrée, ce qui multipliera le temps par 2 ! Au bout de quelques tentatives ratées, si vos joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, suggérez l'idée au PJ qui possède la meilleure Intelligence.

Le quet-apens

Afin de montrer aux PJ que le collier a de la valeur et ainsi les motiver à poursuivre l'enquête, une troupe de cinq brigands commandités par Valdrick d'Entherèbe les attendra dans le lit du torrent. Leur mission est de récupérer le collier. Cependant, Valdrick a engagé des traîne-savates sans talent afin d'être certain qu'ils ne parviendront pas à s'emparer de l'objet. Il n'a pas non plus pris soin de prévenir les vauriens qu'ils auront affaire à autre chose qu'à quelques géologues timorés... même si les PJ sont certainement diminués à la sortie du complexe.

Dès que les PJ auront émergé des profondeurs, les gredins exigeront d'eux qu'ils leur remettent le collier. Un détail devrait évidemment faire réfléchir les PJ : comment ces bandits ont-ils pu apprendre si vite qu'ils avaient ce collier en leur possession ? En fait, pressés d'obtenir leur récompense, les brigands ont attaqué nos héros dès que ceux-ci sont sortis de la grotte, alors que leurs ordres stipulaient de les assaillir quelques heures après leur découverte.

Si les PJ n'ont pas pris le collier ou affirment ne pas l'avoir en leur possession, les brigands se regarderont d'un air ahuri et leur demanderont d'aller le chercher pendant qu'eux attendent là. Ils leur diront aussi de se dépêcher car ils n'ont pas toute la journée (!)...

Le combat devrait être d'autant plus facile que les voleurs ne s'attendent pas à beaucoup de résistance. Ils sont en outre maladroits et pas très futés. La rencontre peut donc constituer un intermède humoristique, avec des brigands qui s'enfuient en trébuchant ou disent « eh, ça fait mal ! » ou « arrêtez de résister ! » quand on les touche.

Si les PJ capturent ou tuent l'un d'eux, les autres se rendront aussitôt épouvantés, en demandant la raison d'un tel meurtre. S'ils désirent connaître la raison de cette attaque, les gredins diront que le collier a sans doute de la valeur. L'un d'eux, néanmoins, demandera une petite somme d'argent pour dire la vérité. Les autres protesteront, non parce que leur camarade est un délateur, mais parce qu'eux-mêmes auraient voulu toucher la somme ! S'ensuivra alors une sorte d'enchaînement à l'envers où chacun proposera moins que l'autre pour dire la vérité...

Celle-ci est la suivante : un drôle de type aux manières polies et à l'accent étranger (si les PJ pensent à le demander, il s'agit d'un accent souleyñain) les a engagés pour s'attaquer aux PJ. Il voulait le collier mais n'a pas dit pourquoi. Ils ne connaissent pas non plus son nom. Quand les PJ leur demanderont où ils devaient retrouver leur commanditaire une fois le collier récupéré, les brigands se regarderont en disant : « C'est vrai, ça, on devait le retrouver où ? » Suivront insultes et coups, chacun accusant l'autre de ne pas s'être renseigné, ainsi que du fiasco de l'attaque. Ils révéleront enfin que l'assaut devait avoir lieu un peu plus tard dans la soirée, mais que par conscience professionnelle ils ont décidé de faire preuve d'initiative.

Le barrage

Les Lithos, grâce à leur puissant pouvoir de prescience, ont senti que quelque chose de préoccupant se jouait lorsque les PJ sont entrés dans la cathédrale d'eau. Ils l'ont senti d'autant plus facilement que l'endroit comporte de nombreux rifts.

Ils vont de même rapidement comprendre ce qui risque d'advenir si le peuple ka est découvert. Ils ne peuvent tolérer de voir la guerre éclater et vont donc s'efforcer, pendant toute la campagne, d'empêcher les PJ de mener l'enquête.

Pris de panique à la vision de la catastrophe à venir, ils prennent aussitôt la décision radicale de détruire le barrage, ce qui fera disparaître tous les éléments menant aux Kas... y compris les PJ.

Au cours du combat avec les gredins, ou pendant que les PJ les interrogeront suite à leur victoire, les pierres dans lesquelles les gonds du barrage sont scellés vont commencer à donner des signes de fatigue. Des grincements vont alerter les gardes de faction sur les portes, mais ceux-ci n'auront pas le temps de prévenir qui que ce soit : soudain, la roche deviendra molle et friable, et se rompra dans un crissement d'enfer.

Aussitôt, les flots emporteront avec eux les portes massives dans une course dantesque à travers la gorge. On peut imaginer l'un des brigands aux prises avec un PJ ouvrir de grands yeux et montrer, épouvanté, quelque chose dans le dos du personnage. En se retournant, les PJ découvriront les flots déchainés de l'Inlam se ruer vers eux. L'eau est encore loin mais ne va pas tarder à les engloutir. Que faire ?

Se réfugier dans la grotte

L'option la plus évidente est de se réfugier dans la grotte. Après tout, l'affrontement avec les bandits s'est fait non loin du rocher qui marque l'entrée. Cependant, les flots arrivant à toute vitesse, le rocher ne sera pas remis en place quand la crue surviendra. Le réseau de grottes va rapidement se remplir d'eau et emporter les PJ à travers les galeries. Il faudra réussir des jets de :

- Force (Athlétisme) pour s'agripper aux stalactites encore émergées ;
- Sagesse (Survie) pour choisir de se réfugier en un lieu où le plafond est suffisamment élevé pour que l'eau montante ne noie pas le PJ ;
- Athlétisme (Force) pour parvenir à surnager malgré le courant.

La bonne nouvelle est que le rocher retrouvera sa pleine densité en 2 minutes. Les flots seront donc d'abord violents, puis s'assagiront à mesure que le temps passera. Vous pourrez demander des jets à vos joueurs toutes les 30 secondes environ. Le premier sera très difficile, (DD 20) et les suivants se réduiront à chaque jet d'un degré de difficulté (-5).

En fonction de la réussite de leurs actions, les PJ pourront trouver un endroit en hauteur, se suspendre à une stalactite... En fonction de la marge d'échec, des conséquences plus ou moins graves pourront survenir : être emporté par les flots, se cogner à une saillie rocheuse, se retrouver dans un cul-de-sac immergé ou tomber sur l'une des créatures peuplant les galeries... Au bout de deux minutes, les flots se tariront et seules quelques cascades jailliront par les nombreuses failles qui parsèment les galeries.

À noter que la cathédrale d'eau sera elle aussi envahie. Il ne sera donc pas forcément pertinent de se réfugier dans ce cul-de-sac éloigné de l'entrée alors que les eaux montent... Si les PJ s'y réfugient tout de même, les murs et les colonnes s'épaissiront peu à peu en les poussant vers le repaire des réclistes.

Autres solutions

Il sera également possible de tenter d'escalader les parois de l'Inlam. En effet, de nombreux rochers promettent une ascension relativement aisée. Cependant, les parois sont humides et glissantes, et les flots vont vite monter. Il faudra réussir 2 tests de Force (Athlétisme) DD 15 pour parvenir à se mettre hors de portée (ilot ou éminence de la falaise) avant que le torrent ne reprenne ses droits.

En cas d'échec de l'un des jets, le PJ sera emporté et devra réussir un jet de sauvegarde de FOR DD 15 pour parvenir à s'accrocher à un rocher affleurant. Pour chaque tentative ratée, un test de Force (Athlétisme) DD 15 devra être remporté ou le PJ boira la tasse (1d6 de dégâts) avant son prochain jet de FOR...

Si vous êtes friand de grand spectacle, vous pourrez considérer que l'une des deux portes du barrage a été emportée par les flots. Elle pourra servir de radeau de fortune (test de Force DD 15 pour s'accrocher, puis un autre pour se hisser dessus), ou au contraire d'épreuve supplémentaire menaçant d'emporter ou de blesser un PJ trop sûr de lui. Une possibilité n'empêche pas l'autre !

Enfin, un PJ magicien pourra évidemment employer un sort de vol ou de lévitation pour se mettre hors de portée des flots... Mais cela ne serait pas très sportif, n'est-ce pas ?

Bilan

Les PJ se retrouvent avec les pistes suivantes à explorer :

- Si les faux ouvriers près de la faille ont été démasqués, les PJ seront en possession d'étranges boucliers. Ceux-ci présentent les mêmes symboles étranges que ceux de la cathédrale d'eau. Coïncidence ? Certainement pas !
- Ces mêmes ouvriers possédaient de fausses licences dont les PJ voudront peut-être découvrir l'origine.
- Le collier trilobé et les diverses inscriptions kas trouvés dans la grotte exigent une enquête. Poupicket confiait son intention dans son journal de faire des recherches au temple du Poisson d'argent : la prochaine étape ?
- Qui est ce Souleyñain élégant qui a engagé les ouvriers du faux chantier et les malfrats qui ont attaqué les PJ ?
- Le barrage a été saboté : comment, par qui et pourquoi ?

EN QUELQUES MOTS

Les PJ suivent les différentes pistes découvertes dans le premier scénario : boucliers ambrés, inscriptions aquatiques, Souleyñain élégant, faussaire... Plusieurs pistes convergent vers le temple du Poisson d'argent. Là, les PJ poursuivent le voleur d'un second collier trilobé dans le système hydraulique de l'établissement. Par une heureuse coïncidence, ils y retrouvent également Geyma, la pilleuse de tombes...

FICHE TECHNIQUE

Type • exploration, enquête, combat
PJ • 4 personnages de niveau 5

Action ▲▲

Ambiance ▲▲

Interaction ▲▲▲

Investigation ▲▲▲

Le Collier Trilobé

Contexte

Dans ce scénario, les pistes suivantes peuvent être explorées :

- **Le barrage.** Que celui-ci se soit rompu au moment où les PJ se trouvaient dans le lit asséché n'est certainement pas une coïncidence.
- **Les Utruz.** La nature aquatique des symboles pourrait inciter les PJ à penser que ces signes sont d'origine utruz.
- **Les bas-fonds.** La fausse licence des ouvriers mènera les PJ au faussaire qui l'a réalisée.
- **Le Souleyñain.** Plusieurs éléments sont reliés à ce personnage : les faux ouvriers, le faussaire qui a confectionné leurs licences, et les voleurs qui ont attaqué les PJ à la sortie de la caverne.
- **Les boucliers ambrés.** Que faire de ces étranges plaques de métal ? Quelle est leur nature et surtout leur fonction ?
- **Le temple du Poisson d'argent.** Les pistes qui y conduisent sont nombreuses : le collier trilobé pour les gravures qu'il porte, les notes de Poupicket, les inscriptions sur les parois de la caverne, et enfin les symboles des boucliers si les PJ les ont découverts.

Enfin, à la faveur de leur enquête, il est probable que nos héros éveillent l'attention des services de renseignements de Laelith... Mais nous en reparlerons bientôt.

Quels secrets renferment ce collier ?



Notez que si ces étapes sont présentées dans un certain ordre, celui-ci ne sera pas forcément celui de votre aventure ! Cette remarque semblera évidente aux meneurs expérimentés, mais votre tâche ici est de suivre les intentions de vos joueurs tout en les relançant en cas de panne. Sur cette aventure, ce sont eux qui mènent la barque et vous réagissez.

Ambiance oppressante

À partir de ce scénario et durant toute l'enquête, les PJ seront victimes d'événements étranges. Ceux-ci surviendront surtout pendant leurs déambulations en ville et impliqueront à chaque fois des éléments minéraux (statues, édifices, gargouilles, pavés, bas-reliefs...).

Les responsables sont les Lithos qui, n'ayant pas réussi à se débarrasser de la menace que représentent les PJ, vont tenter de les intimider afin de les décourager de poursuivre. À noter que ces événements surviendront de manière plus fréquente et plus prononcée lorsque les PJ se rapprocheront des Kas, et seront moins évidents lorsqu'ils s'en éloigneront ou qu'ils suivront une fausse piste. Des PJ astucieux pourraient même découvrir cette étrange boussole et l'employer à leur profit pour les guider dans leur enquête !

Quelques événements possibles :

1 – Un PJ marche à l'ombre d'un mur lorsqu'un morceau de celui-ci tombe juste à côté de lui. L'incident peut survenir plusieurs fois, ce qui devrait rendre les PJ de plus en plus nerveux.

2 – Un PJ souhaite se désaltérer à une source. La bouche de la statue par laquelle jaillit l'eau se ferme. Si c'est une fontaine, l'eau cesse même de couler totalement ! Elle peut aussi se troubler et devenir imbuvable car trop calcaire.

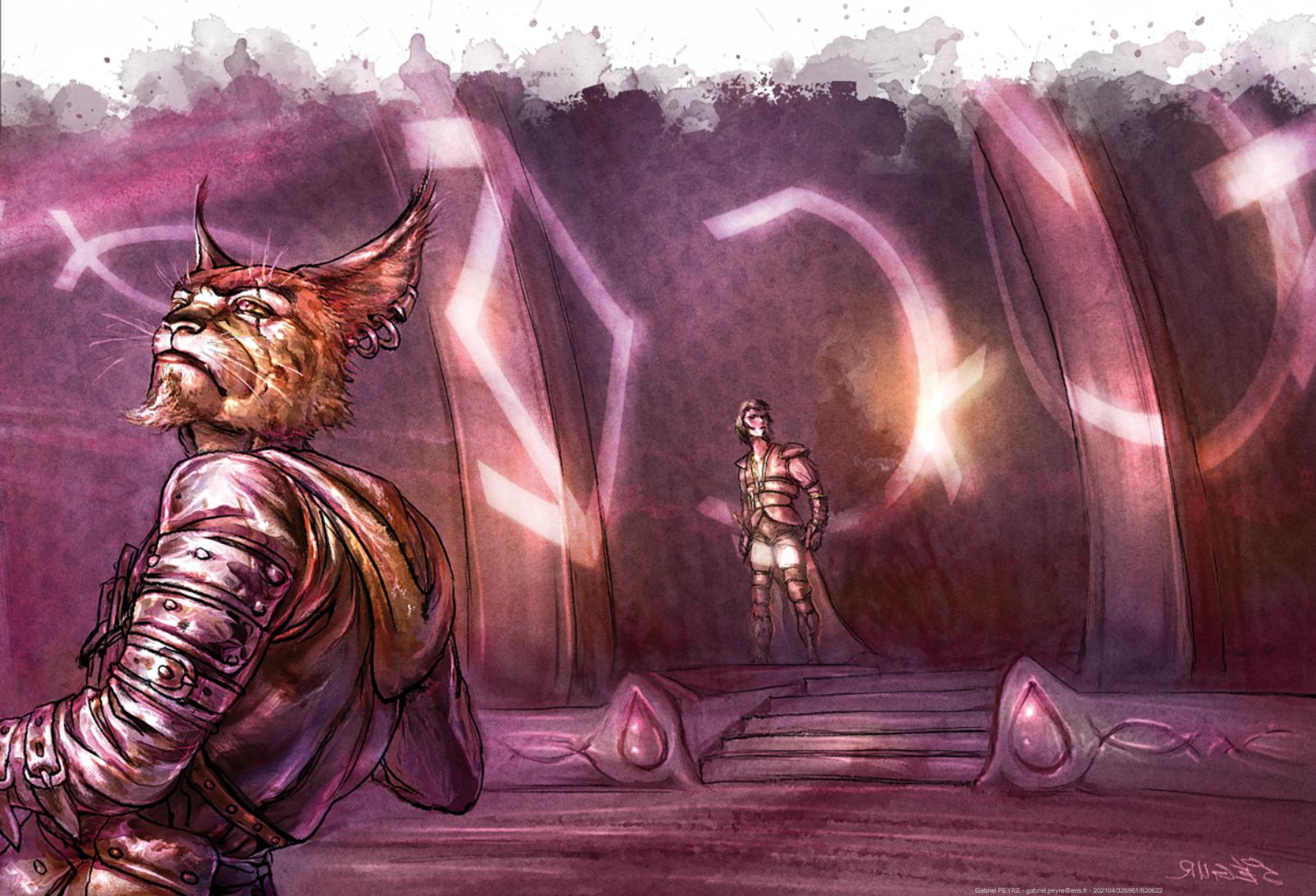
3 – En passant dans un parc, les PJ se sentent observés. En se retournant, ils découvrent que les statues qui ornent les allées ont toutes la tête tournée dans leur direction.

4 – Les PJ longent des bas-reliefs dans une ruelle ? Les personnages semblent les suivre des yeux, leurs bouches murmurent des imprécations.

5 – En pleine rue, les pavés redeviennent de l'argile meuble dans laquelle s'enfoncent les PJ. Le problème est que la pierre redevient solide après quelques instants...

6 – Des objets en pierre de la vie quotidienne s'émettent sous leurs doigts ou se brisent, donnant l'impression que les PJ sont très maladroits (porte qui tombe, jarre qui se fend en répandant son contenu, objet qui se tord dans la main et tombe à terre...).

À chaque événement, des plis bizarre apparaissent dans les fissures et les rides de la pierre. On croirait presque y deviner des symboles (test de Sagesse (Perception) DD 25). Étrange...



Les pistes de l'enquête

1. Le barrage

Les bureaux

Suite au désastre, les locaux assurant la gestion du barrage ont été fermés au public et servent à présent de base d'opérations pour l'enquête sur la rupture. La porte massive retrouvée a été remisée au sous-sol, là où se trouvaient auparavant les tables des soldats. Celle qui a été arrachée à la fin du premier scénario a été emportée et perdue. Autour de la grande porte ont été disposés les restes des pierres qui servaient à l'arrimage des gonds. La morgue, elle, est pleine des victimes que la rupture a provoquées.

Si les PJ font partie des autorités, il leur sera aisé d'examiner la porte. Si ce n'est pas le cas, il leur faudra graisser quelques pattes ou se faufiler dans les bureaux.

Le jour, les locaux sont occupés par trois enquêteurs et deux mages engagés pour examiner les fragments. Dix

soldats sont aussi logés dans les baraquements en attendant que les bureaux redeviennent un simple poste de garde.

La nuit, une rotation de soldats toutes les quatre heures entraîne des va-et-vient entre la rue et les baraquements. Quatre hommes se reposent, deux autres sont postés devant la porte d'entrée, et les quatre derniers patrouillent dans le quartier. Aucun tour de garde n'est organisé dans le bâtiment lui-même, tout simplement parce qu'il n'y a plus rien à voler.

L'examen

La porte est tordue et inutilisable. Ses gonds ont peu souffert car c'est la pierre qui les entourait qui a cédé, pas les articulations. Les débris de roche, essentiellement du granit, présentent tous les mêmes caractéristiques : grumeleux et friables quand ils sont humides, cassants comme de la pierre ponce s'ils sont secs. Aucune magie ne sera détectable par le sort du même nom, car la structure a été altérée au niveau moléculaire (rift d'expansion).

L'interrogatoire

Là encore, une raison officielle permettra d'approcher facilement les gardes de service le jour du drame. Sinon, il faudra faire preuve de persuasion, y compris éthylique avec quelques tournées.

Les gardes qui faisaient des allers et retours sur la double porte ont évidemment été emportés par les flots. Ceux qui se trouvaient dans les bureaux ou non loin du barrage ont d'abord entendu des grincements (les portes jouant dans leurs gonds), suivis d'un bruit semblable à celui d'un glissement de terrain ou d'une avalanche. En s'approchant du barrage, ils ont vu la roche se déformer comme si elle devenait molle, avant de se rompre comme de la gomme à crayon. Ils ne se seraient jamais laissés aller à de telles déclarations si leurs collègues n'avaient pas assisté au même spectacle, sans compter les pièces à convictions qui corroborent les faits.

Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 montrera que certains hommes (environ un sur cinq) ne disent pas tout. Si on insiste, ils avoueront, gênés, avoir aperçu dans les airs des symboles violets entourés d'un halo noir. Cependant, ce fut tellement fugace qu'ils ne sont sûrs de rien, et les autres semblent n'avoir rien vu. Si les PJ leur montrent les symboles aquatiques ou ceux du collier, cela n'éveillera en eux aucun souvenir. En revanche, si on leur présente les étranges runes apparaissant dans la pierre lorsque les personnages sont victimes d'incidents, les gardes affirmeront qu'il s'agit bien là des mêmes signes.

UN PEU DE POLITIQUE

Seules les Six Provinces possèdent une ambassade à Laelith. Souleyña, cité-État indépendante, y a seulement un consulat. À noter que la différence entre ces institutions est qu'une ambassade représente un gouvernement dans un pays étranger, alors qu'un consulat s'occupe seulement des relations entre ses ressortissants et le pays hôte.

Ici, cette enclave permet surtout à Souleyña, outre l'administration de ses résidents, de gérer ses relations commerciales avec la Ville sainte et de faire la promotion de « l'art de vivre à la Souleyñaine ». La cité-État fait d'ailleurs pression depuis des années pour ouvrir à Laelith une ambassade qui la mettrait à égalité avec les Provinces et augmenterait ainsi son prestige, donc son activité commerciale. Enfin, si Souleyña insiste pour appeler « consulat » son quartier général, c'est dans les faits un simple comptoir commercial de belle taille.

Il est à noter qu'aucun document compromettant Valdrick ou les services secrets souleyňains (la fameuse « Sassou ») ne se trouve dans le bâtiment. La consule, Élénie d'Évenabre de Tanla, se doute bien que son attaché culturel fait plus que de la restauration de tableaux à ses heures perdues, mais elle ne connaît absolument pas le détail de ses activités. Valdrick est en outre totalement indépendant de l'autorité de la consule, aussi bien d'un point de vue de la hiérarchie que de son emploi du temps. Élénie a d'ailleurs très peu de rapports avec Valdrick, car les manières faussement amicales de ce dernier la mettent très mal à l'aise.

2. Les Utruz

Comme à leur habitude, les créatures se révéleront peu loquaces. Leur montrer le collier sonnera à leurs yeux comme une provocation, un peu comme se promener avec des fers et un fouet devant des esclaves fraîchement libérés. À part des invectives et des petits noms de poissons, les PJ n'obtiendront donc pas grand résultat. Si, de plus, ils se montrent arrogants ou cherchent la bagarre, ils la trouveront aisément.

En revanche, s'ils font preuve d'une patience à la hauteur de l'impossibilité utruz, ils pourront accéder à une brève explication : cet objet est le symbole de l'antique servitude des Utruz par les peuples de la surface, même si aucun parmi eux n'est capable de savoir comment on l'utilisait. Certains pêcheurs portent encore cet idéogramme gravé sur leur barque ou tatoué sur leurs écaillles. Une sorte de signe de reconnaissance entre victimes, pour ne pas oublier.

Enfin, si les PJ montrent les inscriptions relevées sur les parois de la grotte, cela ne leur vaudra au mieux que des haussements d'épaules. On leur dira que « Ça être utruz, mais pas être utruz. Ça ressembler utruz mais pas être utruz. Ça vouloir rien dire, ça farce de face-lisse pour se moquer des pauvres utruz ? » Ces paroles sibyllines se rapportent à deux faits : en premier lieu, l'alphabet ka est une version antique de l'écriture utruz actuelle (que les hommes-poissons utilisent d'ailleurs très peu). La version présentée est donc perçue comme une langue morte, quasi inconnue.

Ensuite, les lettres ayant été écrites au petit bonheur, la signification même du message est inintelligible. C'est ce qui expliquera la réaction condescendante, un peu comme si un enfant présentait à un adulte des lettres malhabiles, alignées sans volonté de leur donner un sens. Ah !, ces humains...

3. Les fausses licences

En interrogeant leurs contacts dans les milieux interlopes ou en exhibant la fausse licence dans les bars louches, les PJ devraient facilement retrouver l'auteur du faux document. En effet, les contrefaçons portent souvent certains détails qui renseignent, comme une signature, sur leur auteur.

Après avoir distribué pièces ou châtaignes selon les sensibilités, les PJ parviendront au *Fringant Brodequin*, une échoppe de cordonnerie minable servant de couverture à des activités plus lucratives. Le faussaire, acheté ou interrogé avec ce qu'il faut de violence, avouera sans difficulté qu'un homme aux manières policiées lui a commandé ces faux, payés d'ailleurs rubis sur l'ongle. Son client avait un léger accent souleyñain, c'est tout ce que pourra révéler l'artisan. À noter que quelques heures après son entrevue avec les PJ, il sera retrouvé mort dans des circonstances troublantes (un escarpin coincé dans la gorge : accident du travail ?). Si les PJ ont suffisamment d'éléments convergeant vers Valdrick, ils peuvent d'ailleurs retrouver le faussaire déjà refroidi au moment où ils se présenteront chez lui...

4. Le Souleyñain élégant

Les recherches concernant Valdrick ne donneront rien si on fréquente les milieux chauds de la ville, car « l'assassin économique » n'aime pas se mêler à la plèbe. Deux possibilités s'offrent aux PJ : s'adresser au consulat souleyñain ou passer par Geyma.

Le consulat

S'ils se rendent au consulat souleyñain, les employés ne seront pas longs à reconnaître celui qu'on leur décrit. Il s'agit là de l'attaché culturel Valdrick d'Entherèbe, un homme aux manières charmantes, spécialiste des antiquités de la période Mandala V à XI. Si les PJ désirent prendre rendez-vous, le secrétaire de Valdrick les informera que son maître ne



Un Utruz en colère

VALDRICK D'ENTHERÈBE

Sous des dehors courtois, Valdrick est l'un des assassins économiques les plus redoutables de Souleyna. L'homme garde son calme et ses manières policiées en toutes circonstances, capable de perpétrer les tortures les plus effroyables tout en s'entretenant aimablement avec sa victime.

C'est aussi un passionné d'art et d'histoire, ce qui lui a valu d'être nommé à la tête de la branche Antiquités de la sinistre Sassou, le service d'espionnage souleyñain. Cette section a pour but de rechercher les artefacts qui augmenteront son prestige et sa puissance.

Valdrick n'est pas un homme cruel ou ambitieux, c'est un patriote éduqué qui ne vise qu'à une chose : l'efficacité. Il voit dans sa nation la grande oubliée du lac, dont la culture et le raffinement feraient bien plus pour l'Altalith que la pudibonde Laelith. Très surpris de découvrir l'existence des Kas, Valdrick se sent honoré de participer à ce complot et d'avoir enfin la possibilité de démasquer Laelith pour ce qu'elle est : une dévote hypocrite (comment peut-on adorer des Dieux et prôner l'esclavage ?) responsable de l'obscurantisme qui règne sur le lac. En résumé, Valdrick est un humaniste qui sait se comporter de manière inhumaine. Quand la fin veut les moyens...

VALDRICK D'ENTHERÈBE POUR COF

NC 6, humanoïde

FOR +0 DEX +3* CON +1

INT +3 SAG +1 CHA +3*

DEF 19 PV 69 Init 16



Rapière +10 (2 attaques, critique 18) DM 1d6 + 2

Voie du PNJ récurrent rang 1

Voie du déplacement rang 5 (voleur)

Anneau d'invisibilité : Valdrick porte un anneau qui lui permet de se rendre invisible au prix d'une action de mouvement (comme avec le sort de magicien), trois fois par jour.

Poison : Il possède une bague contenant un réceptacle à poison (CON difficulté 10, Mort ou 4d6 DM).

VALDRICK D'ENTHERÈBE POUR H&D

Humanoïde de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté)

Points de vie 91 (14d8 + 28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)

Compétences Discréption +8, Perspicacité +4, Perception +4, Persuasion +7, Supercherie +7

Jets de sauvegarde Dextérité +8, Intelligence +7, Charisme +7

Immunité aux dégâts de poison

Sens Perception passive 14

Dangerosité 6 (2 300 PX)

CAPACITÉS

Attaque sournoise. Quand Valdrick a l'avantage, il ajoute 14 (4d6) points de dégâts à ses attaques d'arme.

Bague empoisonnée. Valdrick porte une petite bague équipée d'un réceptacle de poison. En utilisant une réaction, il peut en verser une dose dans une boisson ou sur un plat, ou même une arme. La victime doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou subir immédiatement un niveau de fatigue. À la fin de chaque repos long, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle ne récupère pas son niveau de fatigue et en perd un nouveau. En cas de réussite, le poison ne fait plus effet. La victime ne récupère pas de niveau de fatigue, mais pourra en récupérer normalement à partir de la fin du repos long suivant.

Anneau d'invisibilité. Valdrick possède un anneau d'invisibilité lui permettant de lancer le sort *invisibilité* sur lui-même, au prix d'une réaction. Il doit effectuer un repos court avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Sursaut de survie. Quand il est réduit à 0PV, Valdrick peut utiliser son action bonus afin d'activer un petit pendentif qui lance immédiatement le sort *forme gazeuse* sur Valdrick. Ce dernier doit effectuer un repos long avant de pouvoir le réutiliser.

ACTIONS

Attaques multiples. Valdrick peut effectuer deux attaques de corps-à-corps avec une action d'attaque.

Rapière. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

pourra pas les recevoir avant le surlendemain. C'est en effet un homme très pris, entre les cocktails mondains, les conférences réservées aux spécialistes et les vernissages. Cependant, si les PJ désirent seulement lui dire deux mots, on leur confiera que l'attaché sera présent ce soir à l'inauguration d'une exposition dans l'un des musées de la ville.

Geyma

La mercenaire sait qui est le Souleyñain et quelle est sa véritable activité (et pour cause, il s'agit de son employeur !). Cependant, elle ne livrera ses informations que si les PJ l'aident à découvrir ce qui se cache derrière les gravures aquatiques. Elle suit en cela les ordres de Valdrick, mais elle est aussi très attirée par les richesses qu'elle pourrait dénicher au cours de l'enquête.

De fait, sitôt l'existence des Kas dévoilée au grand jour, elle tiendra parole et dira tout ce qu'elle sait sur Valdrick et sur la Sassou, allant même jusqu'à dévoiler l'emplacement de leur QG. Ce faisant, elle enverra évidemment les PJ dans un piège, où son élégant patron n'aura plus qu'à les exécuter. Après tout, les pigeons auront rempli leur rôle...

Rencontrer Valdrick

Que ce soit par l'intermédiaire d'un rendez-vous ou à la faveur d'un événement mondain, il sera aisément d'approcher Valdrick. L'homme ne cherche pas du tout à se dissimuler mais au contraire à donner de lui l'image d'un dandy avide de belle société. Il se montrera amical et passionné pour peu qu'on l'entraîne sur des sujets où art et histoire sont mêlés. Il sait parfaitement qui sont les PJ et fera tout pour se montrer sympathique, à la fois par jeu mais aussi parce qu'au fond de lui, il éprouve de la compassion pour ces rouages dans la machine dont il a la charge.

Un individu ayant eu des contacts avec lui (faussaire, faux ouvrier ou gredin à la sortie de la cathédrale d'eau) confirmera qu'il s'agit bien là de son commanditaire. Valdrick prendra toute accusation avec beaucoup d'humour : « Qui m'accuse ? Des repris de justice et des voleurs ? Et à quoi servent au juste ces boucliers dont vous parlez ? Menacent-ils autre chose que le bon goût ? »

Faussement attristé par ces « preuves », il déplorera que Laelith en vienne à payer des brigands pour l'accuser de forfaits on ne peut plus flous. Il fera preuve d'autant plus d'impernance qu'il sait pouvoir compter sur son statut diplomatique.

Si les PJ font partie des autorités et commettent l'erreur de l'arrêter, il sera relâché dans l'heure avec les excuses officielles de la ville. Les PJ, eux, seront sévèrement réprimandés. Deux raisons à cette attitude : la première est que Laelith n'a pas du tout envie de se mettre officiellement Souleyña à dos. Celle-ci n'attend en effet qu'une occasion pour dénoncer les pratiques hégémoniques de la Ville sainte. Enfermer un intellectuel pour des motifs surréalistes constituerait un motif de choix...

La seconde raison est que pour les services de renseignements du Temple du Crâne, Valdrick est plus intéressant en liberté qu'en prison. S'il était neutralisé, comment déterminer la nature de ses activités et le degré de menace qu'il représente ?

5. Les boucliers ambrés

Les PJ en possession des mystérieuses plaques se demanderont sans doute quoi en faire. Voici quelques possibilités et leurs conséquences :

- Les inscriptions trouvées dans la cathédrale d'eau ressemblent beaucoup à celles des boucliers. Si les PJ désirent se rendre au temple du Poisson d'argent pour effectuer des recherches sur les gravures de la grotte, on peut considérer qu'ils montreront aussi les boucliers. Passez dans ce cas directement à la section dédiée au temple. Il est à noter que les assesseurs du temple, si les PJ ne l'ont pas déjà fait, avertiront les autorités des étranges découvertes faites dans le lit du fleuve.
- Des PJ malavisés pourraient tenter de revendre les boucliers au marché noir, ce qui alertera aussitôt les services de renseignements du Crâne. En effet, le milieu interlope de Laelith est noyauté par des agents dont la tâche est de surveiller le trafic d'objets anciens. Ces services de renseignements auront donc rapidement une petite conversation avec nos héros.

LES CONSEILS DE PAPY DONJON

Mouiii, qu'est-ce c'est ? Dis donc le bleu, j'espère que tu as une bonne raison de sortir Papy de sa sieste ? Quoi ? Si tes PJ veulent user de la manière forte avec Valdrick ? Bon, tu as de la chance, c'est une bonne question. Déjà, arrange-toi pour que la rencontre ait lieu dans un endroit fréquenté par la haute, avec des gardes pas loin. Au moindre claquement de doigts, s'il est molesté, Valdrick peut faire fondre sur la scène trois ou quatre gardes. Intervenir serait alors un suicide social dont les PJ ne se remettraient sans doute pas. Son statut de diplomate est la meilleure des armures. Et si tes héros essayent de l'intercepter au détour d'une ruelle, le bonhomme a suffisamment de bouteille, de ressources et d'artifices (voir son profil technique) pour s'en sortir.

La façon dont les PJ vont buter sur ce PNJ est une excellente occasion de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas ici au fond d'un donjon et que chaque difficulté ne peut pas être réglée à grands coups de hache dans la poire. Ils sont à Laelith, un endroit civilisé où la violence est rarement la solution, où les puissants sont presque intouchables et terriblement arrogants. Un peu de réalisme à ce niveau et de frustration renforcera l'immersion des joueurs dans la campagne. Allez, laisse-moi maintenant, Papy va se rendormir !

LES BOUCLIERS ? QUELS BOUCLIERS ? (BIS)

Si les PJ n'ont pas récupéré tous les boucliers ou sont passés à côté, les services de renseignements finiront par les découvrir. Ils ne rencontreront donc pas les PJ à leur sujet. La confrontation, cependant, aura toutes les chances de se produire si les PJ enquêtent au sujet de Valdrick.



Velle Massa

- Enfin, si des PJ vertueux font leurs rapports à leurs supérieurs ou contactent les autorités au sujet de leur trouvaille, les mêmes services de renseignements les contacteront rapidement, à la différence près que l'entrevue se déroulera de manière beaucoup plus cordiale que s'ils ont choisi l'option précédente...

Vous l'avez compris : quoi que fassent les personnages, la nature incongrue et potentiellement dangereuse de leur découverte les fera rencontrer tôt ou tard les services de renseignements de Laelith. Pourquoi un tel intérêt de leur part ? Tout simplement à cause des circonstances qui entourent la découverte : si de faux ouvriers se sont échinés à poser ces plaques magiques au nez et à la barbe des autorités, c'est peut-être que la sécurité de la ville est en jeu.

6. Les services de renseignements laelithiens

Une entrevue discrète

Cet entretien aura lieu :

- si les PJ ont mis la main sur une partie des boucliers, alerté les autorités à leur sujet ou tenté de les écouter au marché noir ;
- et/ou s'ils ont approché Valdrick, au besoin en l'accusant de l'un des forfaits dont il est responsable.

Il se déroulera au domicile de l'un des PJ selon le grand classique : en rentrant chez eux, des malabars les attendent et commencent l'interrogatoire après les présentations d'usage, au besoin accompagnées d'un ou deux horions en guise de carte de visite.

QUELQUES RAPPELS

Les services de renseignements de la Ville sainte sont du ressort de Valdenath, le grand prêtre du Crâne (voir « Le Temple du Crâne » dans *Laelith*). Dans les faits, Valdenath délègue cette autorité à Ygg Odranreb, un assesseur aussi cruel qu'instable.

Les services sont partagés en deux sections : l'Intra, qui se consacre uniquement à la ville, et l'Extra, chargée des opérations hors Laelith. Ygg suit de près la section Intra, car il y voit l'instrument privilégié de son ascension. En revanche, il est peu intéressé par l'Extra, qu'il laisse le plus souvent aux mains de Velle Massa, un colosse à la peau brune et à l'esprit sage. Celui-ci est heureux d'avoir les mains libres car il n'apprécie guère l'ambition de son maître.

C'est à l'Extra que les PJ auront affaire, pour deux raisons : la première est que les boucliers ambrés constituent vraisemblablement un artefact d'origine extérieure à Laelith, la seconde est que Valdrick est un ressortissant souleýnain.

À propos de Valdrick

Si les PJ ont parlé à Valdrick, c'est Velle Massa en personne qui mènera l'entretien (voir l'encadré « Quelques rappels »). En effet, Valdrick est une pièce maîtresse de la Sassou à Laelith. Massa leur demandera ce qu'ils veulent au Souleyñain, avant de leur recommander de n'approcher l'individu sous aucun prétexte. Les raisons ? Primo, il est extrêmement dangereux, et secundo, il est dans le collimateur de l'Extra depuis plusieurs mois. Si les PJ ont fait preuve de compétence au cours de leur enquête ou s'ils se montrent convaincants, Massa leur confiera la véritable nature des activités de Valdrick.

À propos des boucliers

Si les PJ n'ont pas découvert les boucliers, Massa leur apprendra que Valdrick est mêlé à un étrange trafic d'objets antiques : des plaques bombées et dorées qu'il appelle des boucliers ambrés. Plus étrange encore, il aurait payé des ouvriers pour placer ces disques de part et d'autre de la Faille.

Au cas où un personnage aurait des talents de mage, Massa le laissera examiner un artefact que l'un de ses sbires porte dans un sac en permanence. Les PJ devraient être surpris de retrouver sur cet objet les mêmes symboles que ceux de la grotte, détail qui intéressera prodigieusement Massa. De même, son intérêt pour les personnages, très faible au départ, montera d'un cran si les PJ lui parlent du collier trilobé et des circonstances de sa découverte.



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Alors là, mon petit gazier, tu devrais profiter de cette rencontre avec les barbouzes de Laelith pour leur faire sentir que l'Extra est un truc énorme, redoutable et bien huilé. L'organisation peut aider tes gars si le danger devient trop grand ou que quelque chose leur échappe, mais elle peut aussi les balayer d'un revers de main s'ils commencent à mettre la pagaille (crois-moi, ça s'est déjà vu, un jour je te raconterai). De même, Massa est un interlocuteur loyal et franc du collier, mais il n'hésitera pas à malmener les PJ si ceux-ci lui mettent des bâtons dans les roues ou lui font des cachotteries.

Tu l'as compris : l'Extra est là pour montrer aux PJ que Laelith est puissante et peut volontiers se passer de leurs services. Tes gars ne sont pas les reines du bal des sirènes, ce sont de petits poissons essayant de nager au sein d'un vaste écosystème politique. À eux de tenir leur rang et de prouver leur valeur pour aller nager parmi les gros prédateurs !

Pour faire simple, s'ils ont tenté la manière forte avec Valdrick (et donc échoué si tu as bien suivi mes conseils), voici l'occasion de passer la deuxième couche !

Enfin, au cas où les plaques auraient été trouvées par les PJ, Massa exigera de connaître tous les détails les concernant. Si les PJ ne savent rien de Valdrick, il leur parlera d'un Souleyñain suspecté de participer à un trafic d'objets anciens. Peut-être ces boucliers en constituent-ils l'un des éléments ? Si c'est le cas, l'innocuité dont ils ont fait preuve jusqu'à présent semblera bizarre à Massa. Ces objets seraient-ils l'instrument d'une opération d'intoxication des services laelithiens, une diversion visant à couvrir un forfait plus grave ?

Le marché

À la fin de l'entrevue, les PJ et Massa devraient avoir échangé bon nombre d'informations concernant la grotte, les boucliers et Valdrick.

Si les PJ se sont montrés convaincants et coopératifs, Massa leur proposera de les employer comme informateurs. Ils seront libres de poursuivre leur enquête, mais ils seront aussi tenus d'informer l'Extra de toute initiative, afin de ne pas interférer avec les agents et missions en cours. Par la suite, l'enquête sera donc régulièrement émaillée d'entrevues

LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Dis donc, ami cadet, tu veux que je mène cette aventure à ta place ou quoi ? Faudrait voir à pas tirer sur la corde à Papy ! Bon. Tes PJ négligeront peut-être les avertissements au sujet de Valdrick. Une fois qu'il leur aura filé entre les doigts, ils vont peut-être se vexer et préparer un plan d'enfer pour le choper. Après tout, tu as peut-être des bons à ta table ! Premier point : l'attaque lancée, l'espion leur donnera du fil à retordre. Il est très rusé et sera accompagné dans l'ombre par des agents aguerris, car il a compris que les PJ s'intéressaient à lui. Si tes PJ le mettent hors d'état de nuire, laisse-leur cette petite victoire temporaire. Et remplace-le quelques jours plus tard par un agent tout aussi compétent ! La différence est que Souleyña se méfiera désormais beaucoup plus des PJ. Surtout, ces derniers auront perdu la confiance de l'Extra, qui n'hésitera pas à disposer d'eux. Un espion averti en vaut deux : le remplaçant qui tiendra le rôle de Valdrick sera inconnu et d'une extrême prudence...

D'autre part, si tes gars décident de marcher sur les plates-bandes de Massa et d'enquêter sur le métal des boucliers, la piste les mènera à un forgeron à qui Valdrick a fourni le minerai et des instructions pour forger les disques. Cependant, l'artisan se sentant surveillé, il disparaîtra comme par magie un peu plus tard dans une zone déshéritée du port (voir scénario 5, l'entrée secondaire du QG des Souleyñains). Là encore, l'Extra sera très mécontent des initiatives malheureuses des PJ. « Vous ne touchez plus à cette piste, compris ? Laissez faire les professionnels, sacrebleu ! »



Elle est l'archiviste du Poisson d'argent. Ses responsabilités couvrent la bibliothèque, le fonds archéologique et un petit musée que les pèlerins apprécient de visiter en attendant une entrevue ou une cérémonie.

Filsta est ambitieuse et ne comprend pas d'être cantonnée aux ouvrages poussiéreux du temple. Elle prend cependant sa charge très au sérieux, car elle espère un jour se faire remarquer par sa hiérarchie. Aussitôt qu'elle aura vent de l'enquête des PJ, elle y verra l'occasion de faire ses preuves. Elle n'est donc pas intéressée par les inscriptions en elles-mêmes, mais les considère comme un moyen de gravir les échelons.

Les connaissances des Kas, en revanche, éveilleront immédiatement sa convoitise. Là encore, elle y verra l'instrument de son ascension.

Au quotidien, Filosta est fataliste et sans humour, se contentant de faire son travail de manière efficace et sans passion. Elle est cependant tolérante et pardonne facilement les erreurs, qu'elle impute au même manque d'intérêt que celui qu'elle éprouve. On pourrait la trouver aigrie si sa courtoisie toute professionnelle, éprouvée par des années de pratique, ne parvenait à le faire oublier.

TIPHÈRE FILOSTA

TIPHÈRE FILOSTA POUR COF

NC 5, humanoïde

**FOR +0 DEX +0 CON +0
INT +3 SAG +3* CHA +1**

DEF 16 PV 39 Init 10

Bâton-trident +7 DM 1d10 + 2

Voie du Temple du Poisson d'argent rang 3

Voie de la prière rang 5 (prêtre)

Bâton-trident : Cette arme +2 permet d'invoquer un élémentaire d'eau de taille moyenne (COF p. 247) au service de la prêtrisse une fois par jour pour un combat (ou 5 minutes maximum).

TIPHÈRE FILOSTA POUR H&D

Humanoïde de taille M, Loyale Neutre

Classe d'armure 12 (bouclier de la foi)

Points de vie 72 (16d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Compétences Nature +10, Histoire +10, Religion +10, Investigation +10, Perception +8

Jets de sauvegarde Intelligence +7, Sagesse +8, Charisme +5

Sens Perception passive 18

Dangerosité 5 (1 800 PX)

CAPACITÉS

Bâton-trident. Cette arme étrange permet à Tiphène d'invoquer un élémentaire de l'eau (*Créatures & Oppositions* p. 135) afin de la protéger pour la durée du combat ou jusqu'à ce qu'il soit tué. La prêtrisse doit effectuer un repos court avant de pouvoir se servir de nouveau de ce pouvoir.

Chantre de la connaissance. Tiphène double son bonus de maîtrise sur les compétences Histoire, Nature, Religion et Investigation.

Incantation. Tiphène est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sorts). Elle dispose des sorts de clerc préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : assistance, épargner les mourants, réparation, résistance

1^{er} niveau (4 emplacements) : bouclier de la foi, nappe de brouillard, purification de la nourriture et de l'eau, sanctuaire, soin des blessures

2^{er} niveau (3 emplacements) : augure, image miroir, localiser un objet, silence

3^{er} niveau (3 emplacements) : envoi de message, esprits gardiens, langues, respiration aquatique

4^{er} niveau (1 emplacement) : contrôle de l'eau, divination

ACTIONS

Bâton-trident. Attaque d'arme au corps-à-corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d8) dégâts perforants.

discrètes dans des lieux déserts, façon « gorge (de l'Inlam) profonde ».

Concernant les boucliers, Massa acceptera d'en laisser un à disposition des PJ. La raison en est qu'il n'est pas très versé dans l'art des arcanes. Aux PJ de découvrir le fonctionnement et la nature des gravures ! De son côté, Massa se chargera de remonter la filière susceptible d'avoir fait entrer les artefacts à Laelith, et se penchera sur la nature du métal qui les compose.

7. Au temple du Poisson d'argent

Même s'il semble très improbable que les PJ n'aient pas récupéré le collier trilobé, rappelons que Geyma l'aura en sa possession si c'est le cas. Elle reprendra contact avec les PJ en leur apprenant que, selon ses sources, il existerait un second collier semblable à celui qu'elle a déniché dans la cathédrale d'eau. Cependant, elle a besoin d'eux pour entreprendre des recherches au temple car elle-même y est *persona non grata* (un malentendu au sujet de vieux ouvrages dont elle pensait qu'ils ne seraient plus d'utilité aux prêtres).

La vérité est que Geyma se sert de ce prétexte pour ne pas accompagner les PJ au temple. En effet, dès que ceux-ci auront manifesté leur intention de s'y rendre, elle prendra congé afin d'organiser le remplacement du collier qui se trouve dans les réserves du Poisson d'argent par une copie gravée similaire à celle de la cathédrale.

Si les PJ ont le collier en leur possession, Geyma leur tiendra le même discours à propos d'un second collier détenu par le temple.

Les inscriptions de l'oratoire

À leur entrée dans le temple, les PJ seront abordés par une goutte, un novice dont la charge est d'accueillir les pèlerins. Après avoir exposé le motif de leur visite, on les orientera vers un bibliothécaire spécialiste des langues, la rivière Blieter Genesta. La goutte mènera volontiers les PJ jusqu'à la salle de consultation.

Genesta est un jeune homme maigrelet, affublé d'une houppe de cheveux duveteuse et qui semble jeter sur toute chose un regard étonné. Dès qu'il verra les inscriptions, qu'elles proviennent de la grotte ou des boucliers, ses yeux s'écarquilleront de surprise. Il demandera aussitôt où les PJ ont trouvé ces symboles et se montrera passionné par leur récit.

À son tour, il leur confiera que ces signes sont similaires à ceux présents sur les murs de Notre-Mère-sous-le-lac, un oratoire sur lequel a été bâti le temple lui-même (voir « Le Temple du Poisson d'argent » dans *Laelith*). Les pictogrammes qu'on y trouve sont très vieux, peut-être même antérieurs aux Utruz. Se rendre à cet endroit sacré sera cependant difficile : il faudra demander une autorisation à sa

LA HIÉRARCHIE DU POISSON D'ARGENT

Le grand prêtre du Poisson d'argent est Gamut Morénon (voir « Le Temple du Poisson d'argent » dans *Laelith*). L'homme étant très occupé, il est peu probable que les PJ puissent avoir une entrevue avec lui. Il a nommé comme harmonisateur Héloï Thurrel, doté à la fois d'une grande empathie et d'une grande culture théologique. Ce fleuve, l'un des quatre du Temple, dispose de nombreuses rivières (les simples prêtres) pour l'aider dans sa tâche. La prétresse à la tête de la section des Archives est Tiphrène Filosta (voir encadré). Elle a sous ses ordres de nombreux ruisseaux, jeunes prêtres et diaires ne bénéficiant pas de hautes responsabilités. Ce sont de petites mains chargées des travaux domestiques, des repas et de l'entretien des parcs. C'est à l'un de ces ruisseaux que les PJ auront affaire lorsqu'ils pénétreront dans le temple à la recherche de renseignements.

supérieure, la rivière Tiphrène Filosta, et peut-être l'accord du fleuve Héloï Thurrel.

En attendant, il est toujours possible de consulter les ouvrages de la bibliothèque. Avec un peu de chance, celle-ci pourra leur fournir une traduction, même approximative, du langage oublié. « Qui sait, s'enthousiasmera Filosta, peut-être avez-vous découvert un autre refuge utruz du temps du Châtiment ? »

En termes de jeu, il faudra réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour dénicher un lexique listant des équivalences entre les deux langages, puis un test de Sagesse DD 15 pour parvenir à en comprendre la syntaxe et donner ainsi du sens au texte. Si les PJ acceptent l'aide empressée de Genesta, ils bénéficieront d'un bonus de +2 à leurs jets. Les recherches seront d'autant plus courtes que la marge de réussite des jets sera importante.

Hélas, le déchiffrage des gravures donnera la même réponse que celle obtenue avec un sort d'identification des langages (voir scénario 1). Si vous vous sentez d'humeur généreuse, vous pourrez y ajouter de vagues allusions à « des réfugiés fuyant un cataclysme » et à « une vengeance prochaine », mais rien de plus concret. Genesta verra dans cette impossibilité de déchiffrer le texte un code secret. Il se proposera de le décrypter si les PJ veulent bien lui laisser une copie des inscriptions. Hélas, quelques jours plus tard, il s'avouera vaincu : « Je ne comprends pas. Si c'est un code, il est en dehors de toute logique. C'est comme si on avait placé des lettres au hasard les unes à côté des autres ! »

Les boucliers

Là encore, l'examen des gravures produira le même résultat qu'un sort de lecture de langage (voir scénario 1). Genesta confirmera que la nature magique des symboles ne

fait aucun doute, de même que l'élément concerné : l'eau ou un liquide équivalent. Quant à savoir quels effets précis sont censées produire les runes, c'est une autre histoire.

Si les PJ sont déçus par ce maigre résultat, la rivière leur rappellera que la magie est une science complexe. Ce n'est pas en claquant des doigts qu'on peut décrypter un sort antédiluvien, utilisant des techniques oubliées et rédigé dans une langue morte ! Seule une bibliothèque spécialisée dans l'occulte exotique pourrait apporter un semblant de réponse.

Genesta, tout comme Filosta si on le lui demande, n'en verront qu'une susceptible d'abriter ce genre d'information :

la Bibliothèque de l'enfer, dans la terrasse du Châtiment. C'est le saint des saints concernant tout ce qui a trait à la magie hétérodoxe à Laelith. Mais ils la mentionneront avec une gêne certaine : il faudra d'abord réussir à la dénicher au sein de cette terrasse singulière, puis mettre la main sur l'information avant de sortir de l'édifice – sans parler de sortir du Châtiment !

En raison de ces particularités, il est nécessaire de demander une « autorisation de page » à l'administration, laquelle peut parfois mettre des mois à être accordée. Une fois informée de l'enquête des PJ, Filosta promettra de faire jouer ses



BLIETER GENESTA POUR COF

NC 1, humanoïde

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3 SAG +2 CHA +0

DEF 11 PV 16 Init 10

Voie du Temple du Poisson d'argent rang 3

Voie de la prière rang 3 (prêtre)

BLIETER GENESTA POUR H&D

Humanoïde de taille M, Neutre Bon

Classe d'armure 12 (bouclier de la foi)

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	17 (+3)	11 (+0)

Compétences Histoire +6, Religion +6, Investigation +4, Perception +5

Sens Perception passive 15

Dangerosité 1 (200 PX)

CAPACITÉS

Expertise. Blieter double son bonus de maîtrise pour les compétences Histoire et Religion.

Incantation. Blieter est un lanceur de sorts de niveau 3.

Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sorts). Il dispose des sorts de clerc préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : assistance, flamme sacrée, résistance

1^{er} niveau (4 emplacements) : bénédiction, bouclier de la foi, nappe de brouillard, mot de guérison, protection contre le mal et le bien

2^e niveau (2 emplacements) : aide, flamme éternelle, image miroir

ACTIONS

Gourdin. Attaque d'arme au corps-à-corps : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

relations pour accélérer le processus. Elle admettra en effet être intriguée par toutes ces découvertes : peut-être que les PJ ont percé le secret de l'origine des Utruz !

Le collier

Les inscriptions

Si les PJ n'ont pas découvert le message gravé sur l'objet et qu'ils le confient à Genesta, la première chose que celui-ci fera sera de le donner à nettoyer. Sous la crasse, un assistant découvrira à coup sûr les lettres poinçonnées. Cependant, même après des heures de recherche, rien ne ressortira de leur examen. Ces symboles sont d'inspiration semblable à ceux de la grotte, mais ils sont aussi beaucoup plus complexes. En outre, aucun document n'en porte une trace ni même une référence. Cela aura le don d'irriter considérablement Genesta : d'abord des fragments de message, puis plus de message du tout !

Bien sûr, tout sort de lecture de langage n'aura pas plus de chance d'aboutir, et pour cause : le véritable message ne peut être révélé que si les deux colliers sont placés l'un à l'intérieur de l'autre, comme nous le verrons par la suite.

Le second collier

Deux choses peuvent mener à lui :

- Geyma a parlé aux PJ d'un second collier détenu par le Temple. Nos héros en parleront sans doute à Genesta, qui proposera aussitôt de consulter les inventaires du fonds d'antiquités ;
- si Geyma ne leur en a pas parlé, c'est Genesta qui, à la vue du collier, froncera les sourcils en murmurant que cet artefact lui dit quelque chose. Là encore, il proposera de parcourir la liste des objets anciens du Temple afin de se rafraîchir la mémoire.

La recherche

Les inventaires sont de gros volumes poussiéreux dans lesquels les entrées concernant les nouvelles acquisitions sont ajoutées les unes à la suite des autres et non par ordre alphabétique. Il sera donc facile de manquer celle concernant le second collier, surtout après un long moment à parcourir les listes. Trois tests d'Intelligence (Investigation) DD 15 permettront de découvrir respectivement trois entrées qui pourraient correspondre à l'objet recherché :

- un ancien collier d'esclave dont la provenance serait agramorienne. Il porte des gravures de thème aquatique ;

- un bibelot crénelé en forme d'anneau. Son usage serait érotique si l'on en croit les symboles génitaux gravés sur le pourtour. Bibelot retrouvé dans une épave au large d'Isk ;
- un anneau central accompagné de trois anneaux plus petits. Usage inconnu, retrouvé dans l'ancien port de Laelith pendant une rénovation (à noter que la référence ne mentionne aucune gravure).

L'intrus

Muni d'un lourd trousseau de clefs, Genesta invitera les PJ à le suivre au sous-sol. Là, il ouvrira une porte blindée derrière laquelle s'alignent des dizaines de rayonnages contenant caisses, brimborions et colifichets d'origines diverses. Le lettré et les PJ commenceront à parcourir les rangées, les références du collier en main.

En longeant un rayon, un test de Sagesse (Perception) DD 10 permettra d'entendre du bruit à quelques étagères de là, comme si quelqu'un était en train de farfouiller dans une caisse. Absorbé par sa tâche, l'intrus n'a pas entendu le groupe entrer.

« Étrange, dira Genesta, personne n'a été autorisé à consulter le fonds aujourd'hui. »

En se dirigeant vers la source du bruit, ils surprendront un homme en train de trier des objets provenant d'un coffre renversé. Hirsute et mal rasé, un sac pend à son côté, d'où sortent différents artefacts. Un test d'Intelligence DD 15 permettra de reconnaître un collier trilobé !

Ce voleur est un complice de Geyma. Lorsque la pilleuse a fait son rapport à Valdrick concernant les PJ, le Souleyñain lui a ordonné de leur révéler l'existence d'un second collier identique à celui de la grotte. Il lui a ensuite donné mission de s'introduire dans le temple et de remplacer le collier qui s'y trouve, vierge de toute inscription, par la copie façonnée par les Kas. Associer ces deux objets permet en effet de révéler le chemin menant aux ruines de Tanith-Lenath, c'est-à-dire à l'existence des deux peuples utruz.

Pourquoi deux colliers ? Parce qu'un seul aurait mis trop facilement des enquêteurs sur la piste de la ville antique et aurait pu éveiller leurs soupçons. Un peu de difficulté permet de rendre l'entreprise plus crédible !

Toujours est-il que, sitôt la décision des PJ prise d'aller visiter le temple, Geyma a envoyé l'un de ses sbires remplacer le vrai collier par la reproduction gravée. L'affaire aurait dû être rondement menée et n'éveiller aucun soupçon. Hélas, le malfrat s'est attardé dans cette grotte aux trésors à la recherche de quoi arrondir sa maigre paie. Il semble qu'il ait un peu trop pris son temps...

Action dans les canaux souterrains

Le début de la poursuite

Surpris, l'homme décochera une dague avant de s'enfuir entre les rangées. Un claquement métallique retentira quelques instants plus tard, puis plus rien. Arrivés sur les lieux, les PJ découvriront une grille ouvragée aménagée dans le sol. Genesta expliquera que c'est là une trappe d'entretien du réseau hydraulique qui parcourt le temple. Poursuivre le voleur, c'est s'y engager !

Si les PJ ouvrent la grille et se lancent à la poursuite du voleur, ils seront d'abord entraînés le long d'une pente. Celle-ci s'achèvera par une chute dans un puits de collecte où se jettent les différentes sources destinées à alimenter le temple.

Les PJ devront réussir un test de Dextérité (Acrobatics) DD 20 afin de réussir, comme vient de le faire leur cible, à se raccrocher aux chaînes et aux tuyaux qui courrent au-dessus du vide. S'ils parviennent à s'agripper, ils pourront rallier une plateforme suspendue qui fait le tour du puits. Le voleur s'est engouffré dans l'un des passages qui dessert cette plateforme.

Si au contraire le jet est un échec, ils chuteront dans les égouts (voir plus loin « Perdre la trace du voleur »). Cependant, la poursuite n'en sera pas terminée pour autant !

Le complexe hydraulique : mode d'emploi

Pour créer en même temps votre réseau et la poursuite qui va s'y dérouler, suivez le guide...

Tout d'abord, lancez $1d4 + 2$, pour déterminer le nombre d'événements que les PJ devront affronter au cours de leur chasse. Vous pouvez minorer ou majorer ce nombre en fonction de la puissance des PJ, de vos goûts personnels ou de la tournure des événements.

Pour chacun de ces événements, lancez $1d6$ pour déterminer le type d'obstacle (canalisations, puits collecteur, etc.). Pour chaque type d'obstacle, lancez $1d6$ pour affiner la nature de cet obstacle. Enfin, pour chaque événement, lancez $1d10$ qui indiquera si des rencontres ont lieu ou non.

Exemple : Au premier dé, le résultat est 3. L'obstacle est donc une roue à aubes. Le deuxième dé est 5, ce qui implique que quelque chose bloque la rotation et qu'il faut donc la débloquer avec un test. Enfin, un 5 sur le d10 indique qu'un chuhl est présent sur la scène.

Dernier point : Veillez, au cours de la poursuite ou d'un combat, à ce que le voleur ou un personnage endommage la structure. Plusieurs événements des tables permettent de réaliser de tels dégâts. Pensez à bien les décrire au moment voulu, car ils justifieront plus tard la montée des eaux lors de la rencontre avec Geyma.

Une mauvaise chute

Parfois, un échec du jet au cours de la poursuite précise qu'un PJ fait une « mauvaise chute ». Lorsque c'est le cas, déterminez l'impact de celle-ci en lançant $1d6 - 1$: le résultat indiquera le nombre de d6 à jeter pour déterminer les points



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Ah ! Dès que c'est un peu chaud, qui c'est qu'on appelle à la rescousse ? Eh oui, jeune meneur un peu vert ! Papy est toujours là pour toi. Pour que tu puisses donner à tes joueurs une idée de la complexité du réseau et surtout pour pimenter la poursuite, tu trouveras un peu plus loin plusieurs tables d'aventures « spécial tuyauterie » (pas de remarque sur la mienne, tu seras gentil, la vieillesse est un naufrage). Tu peux les utiliser de pas mal de manières :

– Tu jettes tes dés avant la session et tu te fais au hasard ton petit dédale témoin pour aventuriers qui aiment se mouiller.

– Si tu aimes être surpris et improviser (bref, que tu n'es pas un gâté-pourri qui ne veut que du prémâché), tu peux aussi carrément jeter les dés pendant la poursuite ! Frissons garantis !

– Si tu aimes tout contrôler (et que tu es un gâté-pourri), tu peux aussi laisser les dés de côté et choisir ce que tu veux leur mettre dans les pattes. Fais-les transpirer, ils en redemanderont !

– Toi aussi tu as un côté un peu sadique ? Laisse tes joueurs jeter les dés !

– Et pourquoi pas un peu des quatre ? La ratatouille, c'est ce que mes pauvres dents préfèrent !

LE SYSTÈME HYDRAULIQUE DU TEMPLE

Pour rappel, ce système fut jadis mis au point par l'architecte gnome Gaelnor. L'eau est d'abord captée dans le lac, ainsi que dans le Canal-Rideau, tout proche. Les canalisations du complexe conduisent ensuite les flots à destination des nombreux bassins et fontaines du temple. C'est un labyrinthe liquide dont l'intégralité de la tuyauterie n'est connue que de quelques-uns. Les ouvriers chargés de l'entretien l'appellent parfois le « cloaque aquatique ». C'est dire...

de dégâts. Adaptez la nature du dommage aux dés lancés : sur 1, le PJ tombe dans l'eau et n'en subit aucun ; sur 6, il subit 5d6 de dégâts en s'empalant sur un élément de la tuyauterie...

Perdre la trace du voleur

Tout test raté pendant la poursuite produit un PJ « perdu ». Celui-ci n'a pas pris le bon chemin, a trébuché ou a été distancé par ceux de ses camarades qui ont réussi leur test (on considère que le voleur réussit tous ses tests). Faites traverser un événement au perdu, c'est-à-dire lancez 1d6, puis 1d6 pour affiner. Si vous vous sentez d'humeur taquine, faites aussi le test de rencontre, mais gare à la dangerosité pour un PJ isolé !

- En cas de réussite, le perdu doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10. S'il y parvient, il retrouve les autres PJ lors de l'événement suivant. Par exemple, si cet événement est « une grande roue à aubes », le perdu débouchera du plafond, juste en dessous de la roue que le voleur sera en train d'escalader, poursuivi par ses compagnons. Il faudra sauter ! En cas d'échec au test de Perception, reportez-vous au paragraphe ci-dessous.
- En cas d'échec, le PJ prend 1 point de retard. Désormais, les événements seront pour lui les mêmes que pour les autres PJ, mais tous ses jets se feront avec une difficulté augmentée de 3. Si le PJ prend un deuxième point de retard, la difficulté sera augmentée de 6. Un troisième point et la difficulté sera augmentée de 9 ! Si un PJ prend un quatrième point de retard, on considère qu'il a définitivement perdu la trace du voleur.

À la fin de la poursuite, en fonction de leur réussite à coller aux basques de leur cible, les PJ auront accès à plus ou moins d'informations au moment de la scène de la rencontre avec Geyma. Tout cela est détaillé après la présentation des événements.

POURSUIVRE LE VOLEUR OU PAS ?

Si les PJ y renoncent, ils trouveront peu après le collier gravé dans la réserve, déposé là par le complice de Geyma. Ils pourront donc continuer l'aventure. Cependant, ils se poseront certainement des questions s'ils ont vu le voleur s'enfuir avec l'autre collier : en effet, alors qu'un seul objet est mentionné dans l'inventaire du temple, comment se fait-il que le voleur en ait un en sa possession ? Et que faisait-il là s'il n'a pas volé le collier gravé ? N'ayant pas choisi d'appréhender le grevin, la vérité leur échappera... du moins pour le moment.

Les événements

Événement 1 : canalisations

La poursuite s'effectue en empruntant des canalisations de toutes tailles. Lancez 1d6 et tentez un test de Force (Athlétisme) :

D6 RÉSULTAT

- | | |
|---|---|
| 1 | Tuyaux en pente vers le haut, ça dérape : DD 15. |
| 2 | Tuyau en pente vers le bas, ça glisse : DD 20. |
| 3 | Tuyaux tout droit : DD 10. |
| 4 | Tuyau coudé vers le haut, il faut se hisser : DD 15. |
| 5 | Tuyau coudé vers le bas, il faut sauter : DD 20. |
| 6 | Le tuyau est en mauvais état : relancez le dé et ajoutez un niveau de difficulté. Si ce test est raté, la canalisation cède sous le personnage : mauvaise chute ! |



Événement 2 : puits collecteurs

Un puits collecteur où se jettent plusieurs sources. Lancez 1d6 et tentez un test de Dextérité (Acrobaties) :

D6	RÉSULTAT
1	Une seule canalisation permet de traverser le puits : DD 10.
2	Plusieurs canalisations traversent le puits, elles sont étagées et disposées en spirales les unes au-dessus des autres. Le voleur grimpe ou descend, au choix : DD 15.
3	Une canalisation occupe le centre du puits et tourne sur elle-même grâce à des engrenages. Elle sert d'aiguillage mobile permettant de diriger le flux d'eau venant d'un tuyau vers un autre. Le voleur l'a empruntée pour gagner un passage, mais depuis le tuyau a tourné. Pour chaque seconde où le PJ hésite, la difficulté augmente d'un degré. De même, le degré augmentera pour chaque PJ suivant. Enfin, si la difficulté atteint « Presque impossible », les PJ restants seront perdus car trop de temps a passé.
4	Une tuyauterie complexe, faite de longerons et de coudes d'un pouce de diamètre, permet de traverser. Il faut jouer les araignées ou les funambules pour parvenir à rejoindre l'autre côté malgré les trombes d'eau qui s'abattent de tous côtés : DD 20.
5	Aucun passage au-dessus de l'abîme n'est visible ! Il va falloir faire le tour du puits malgré l'eau qui suinte, en s'agrippant aux croisillons qui parsèment les parois : DD 20.
6	Lancez 1d6. 1-2 : le passage est glissant, relancez le dé et le PJ souffre d'un désavantage. 3-4 : le passage est en mauvais état : relancez le dé et si le test est raté, il cède sous le personnage. 5-6 : le passage présente de nombreux points d'accroche qui facilitent la progression ; relancez le dé et ôtez un niveau de difficulté.

Tout jet raté entraîne une mauvaise chute.

Événement 3 : roues à aubes

Devant les PJ se déploient les pales d'une grande roue à aubes. Lancez 1d6 et tentez un test de Dextérité (Acrobaties) :

D6	RÉSULTAT
1	La roue est grande, très grande. Il faut réussir 3 tests DD 15 sinon mauvaise chute.
2	La roue tourne très vite : DD 20.
3	Il manque 1d4 pales ! Il faut réussir autant de tests DD 15 sinon mauvaise chute.
4	Le voleur a saboté l'un des tenants : la roue est en train de lâcher ! Test DD 20 pour passer avant qu'elle ne lâche. Le PJ qui échoue ainsi que les suivants sont perdus.

D6	RÉSULTAT
5	La roue est arrêtée, quelque chose doit bloquer la rotation : test DD 10.
6	La roue est mal entretenue, du limon la rend glissante : relancez le dé et le PJ souffre d'un désavantage.

Événement 4 : machineries

Lancez 1d6 et tentez un test de Force (Athlétisme) :

D6	RÉSULTAT
1	Une rangée de pistons pompent une nappe d'eau. Il faut bondir de piston en piston tandis que ceux-ci montent et descendent : DD 20.
2	Une chaîne verticale, dont chaque anneau est de taille humaine, remonte le long d'un conduit. Il faut l'agripper afin de remonter avec elle : DD 15.
3	Accrochés à un portique, des tonneaux sont suspendus à des câbles et véhiculés à travers un réseau de grottes. Ils se remplissent à un endroit et se vident à un autre, ce qui permet de transporter de l'eau entre deux canaux. Il faut monter dans un tonneau et prier pour que l'armature tienne : DD 10. Cependant, en cas d'échec, un autre test de chance (Sagesse) DD 10 doit être réussi, sinon toute la structure lâche...
4	Des orgues d'eau ! Gaelnor était un génie de l'hydraulique, mais c'était aussi un esthète. Devant les PJ, de longs et imposants tuyaux d'orgues conduisent de l'eau depuis le bas vers les hauteurs. Quand le liquide passe dans les canalisations, des clapets s'ouvrent et se ferment, produisant une étrange symphonie. Évidemment, il faut grimper le long des tuyaux en évitant les clapets... Un test d'Intelligence DD 15 permettra de prévoir où s'ouvrira le prochain clapet, et ainsi d'obtenir un avantage à un test DD 20.
5	Des engrenages font fonctionner une sorte d'énorme clepsydre permettant d'orienter l'eau vers tel ou tel édifice en fonction de l'heure. Il va falloir sauter de rouages en balanciers, le tout en plein mouvement : DD 20.
6	La tuile ! Lancez 1d6 : sur 1-2, l'huile des mécanismes rend la progression glissante, augmentez le degré de difficulté de 1. Sur 3-4, c'est au contraire la rouille qui fait fonctionner le tout par à-coups et rend l'ouvrage instable : les PJ doivent relancer les dés en cas de réussite ! 5 : ajouter 2 au test de rencontre. 6 : le PJ endommage au passage un élément de la machinerie. Une gerbe d'eau jaillit et gêne la progression des PJ suivants, dont le test de difficulté sera majoré de 3. Relancez 1d6 pour déterminer le type de machinerie.

Tout jet raté entraîne une mauvaise chute !

Événement 5 : tunnels et puits

d6 RÉSULTAT

- 1 Un tunnel longe une cascade, qui constitue ainsi l'une des parois du tunnel. Des formes semblent évoluer de l'autre côté du mur d'eau... Ajoutez 1 au résultat du jet du d10 sur la table des rencontres.
- 2 Un profond puits obscur dont on ne voit pas le fond. Une échelle rouillée permet de descendre. Chaque PJ doit réussir un test de chance (Sagesse) DD 15 pour descendre en sécurité. Dès qu'un test est raté, lancez 1d4-1 : le résultat indique pour quel PJ venant après celui qui a raté son test l'échelle cédera, entraînant ceux qui se trouvent au-dessus de lui dans sa (mauvaise) chute. Si le résultat du dé est 0, c'est donc le PJ qui a fait le lancer qui est concerné. Si au contraire le résultat est supérieur au nombre de PJ qui restent, l'échelle se détachera lorsque tous les PJ seront sains et saufs en bas. Ouf !
- 3 Un long tunnel à moitié immergé. Une plateforme permet, en tirant sur une chaîne, de se déplacer le long de la paroi. Le voleur, qui a emprunté une première plateforme, décochera flèche sur flèche aux PJ tout en tirant sur sa chaîne comme un forcené. Ajoutez 1 au résultat du jet du d10 sur la table des rencontres.
- 4 Un carrefour ! Quelle direction prendre ? Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permettra d'entendre un bruit de pas...
- 5 Un véritable labyrinthe de canaux conduit l'eau dans des tunnels étroits. On y progresse le dos courbé, à un de front et avec de l'eau jusqu'à la taille. Difficile de repérer le fuyard, le bruit de sa progression se répercute de tunnel en tunnel ! Faites un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 pour prendre le bon chemin...
- 6 Un carrefour en T : droite ou gauche ? Le silence règne, il va falloir réussir un test de Sagesse (Survie) DD 10 pour tenter de repérer des traces du fugitif dans l'environnement.

Événement 6 : mélange des genres

Relancez deux fois en mélangeant les 2 éléments, par exemple une roue à aubes tournant au centre d'un puits de collecte.

Les rencontres

Pour chaque événement, lancez 1d10 afin de déterminer si les PJ font une rencontre :

d10 RÉSULTAT

- 1 Les lieux sont vierges de toute présence. Quelle chance !
- 2 Idem, et de plus les PJ tombent sur un objet que le voleur a fait tomber dans sa course (gemmae ou colifichet quelconque d'une valeur de 1d4 x 100 po).

d10 RÉSULTAT

- 3 Les PJ tombent sur un ouvrier qui les tuyauter (*ha ! ha !*) sur ce qui les attend plus loin : *avantage au test pour l'événement suivant.*
- 4 Un groupe de 1d4 babéliers a trouvé refuge dans les canalisations. Ils se nourrissent des déchets organiques trouvés dans l'eau, des ouvriers qui y travaillent, et parfois des aventuriers...
- 5 Un chuu solitaire vit ici depuis des décennies, peut-être des siècles. Et s'il vit là en reclus, c'est qu'il n'aime pas être dérangé...
- 6 Il y a des éons un mage imprudent a créé un élémentaire de l'eau, puis s'en est débarrassé en le jetant dans un canal. Depuis, la créature a bien grandi...
- 7 Un trio de guenaudes aquatiques remonte parfois à la surface grâce à des passages secrets et s'empare d'enfants pour les emporter dans leur antre et les dévorer.
- 8 Trois merrows sont très heureux de tomber sur les PJ, ils allaient justement dîner ! Vous resterez bien pour le dessert ?
- 9 1d4 gargouilles ont trouvé refuge dans les contreforts d'un mécanisme. Elles seront heureuses de jouer avec les intrus avant de les tuer. Bien sûr, elles n'attaqueront pas de suite, prenant un malin plaisir à se cacher parmi les ornements de pierre de la machinerie.
- 10 Pas de chance ! Relancez deux fois le d10 sur cette table et cumulez les deux rencontres. Ignorez un nouveau résultat de 10 sur le dé.

DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Cette grande scène de poursuite ne se joue pas en rounds (H&D) ou en tours (COF) de combat. À chaque rencontre, les PJ disposent de 4 rounds/tours pour contourner le problème. Pour ce faire, ils doivent réussir l'une des actions suivantes :

- Tuer ou faire fuir la ou les créatures rencontrées. Une créature fuit quand elle tombe sous le tiers de ses points de vie.
- Plus difficile : obtenir le passage avec les créatures intelligentes (gargouilles, merrows, guenaudes) par intimidation, négociation, séduction, diversion... À partir des infos disponibles sur le monstre, vous êtes seul juge des conséquences des actions de vos PJ.

Si les PJ ne réussissent pas à passer qu'en 5 à 8 rounds/tours, ils écopent tous d'1 point de retard sur le voleur. Entre 9 et 12, de 2 points de retard. Au-delà ou s'ils sont obligés de faire demi-tour, ils écopent de 3 points de retard.

BABÉLIEN POUR COF

Un babélien est une masse informe qui se transforme en permanence, tantôt s'écoulant, tantôt se contractant, laissant apparaître et disparaître de façon aléatoire quantité de globes oculaires et de bouches. Des plaintes et des marmonnements incohérents émanent de cette multitude d'orifices pourvus de dents jaunâtres qui lui servent aussi à aspirer les fluides vitaux de ses victimes.

NC 3

FOR +1 DEX +1 CON +5*

INT -3 SAG +1 CHA -2

DEF 14 PV 29 Init 12

Morsures +6 DM 1d6 +3 + succion

Crachat (10 m) +6 DM 1d4 + aveuglement

Charabia : Toute créature qui approche à moins de 10 m du babélien doit réussir un test de SAG difficulté 10 ou être confuse à son prochain tour. Lancer 1d6 : 1-3 : la victime n'agit pas, 4-6 : elle attaque la créature la plus proche (au hasard).

Crachat : En plus de son attaque de morsure, à chaque tour, le babélien peut projeter une salive acide à une portée de 10 m. La victime doit réussir un test de DEX (Esquive) difficulté 10 ou être *Aveuglée* pour le restant du combat.

Succion : Si le test d'attaque de morsure obtient un résultat de 15 à 20 au d20, le babélien se fixe à sa proie et commence à lui sucer le sang pour 1d6 DM automatiques à chaque tour. Dans le même temps, d'autres bouches peuvent tenter de se fixer et le babélien obtient son attaque habituelle à chaque tour (les DM de succion peuvent se cumuler si plusieurs résultats de succion sont obtenus). La victime est *Immobilisée* et elle peut tenter de se libérer en réussissant un test de FOR difficulté 15 (action limitée). La difficulté augmente de +5 par bouche supplémentaire.

Sans esprit : Le babélien est immunisé contre toutes les capacités de contrôle mental ou qui affectent l'esprit.

Zone aberrante : Autour de lui le sol devient mou et collant dans un rayon de 10 m et les créatures qui s'enfoncent voient leur déplacement divisé par 2. Même l'air prend une consistance pâteuse qui affecte les créatures volantes.

BABÉLIEN POUR H&D

Voir *Créatures & Oppositions* p. 32.

CHUUL POUR COF

Cette créature est un infâme assemblage de crustacé, de pieuvre et d'insecte, de 2,40 m et 350 kg. Il est muni de deux énormes pinces et des tentacules rougeâtres s'agitant sous son crâne chitineux. Il se déplace sur 4 grandes pattes articulées, même au fond de l'eau, car il nage assez mal. Il aime se cacher dans l'eau, attendant le passage de proies en surface. Le chuul comprend le commun des profondeurs mais ne le parle pas.

NC 5, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT +0 SAG +2 CHA -3

DEF 18 PV 60 Init 12

Pinces +10 DM 2d6 + 6 + tentacule

Voie du prédateur rang 1 (embuscade)

Monstre aquatique : Il respire aussi bien sous l'eau que sur terre.

Tentacule : Lorsqu'il réussit une attaque de pince, le chuul en profite pour utiliser ses tentacules et tenter de paralyser sa victime. La cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être paralysée pendant 1d6 tours.

CHUUL POUR H&D

Voir *Créatures & Oppositions* p. 42.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Pour *COF*, voir p. 247.

Pour *H&D*, voir *Créatures & Oppositions* p. 135.

GUENAUDE AQUATIQUE POUR COF

Les guenaudes sont les terrifiantes sorcières des contes et des folklores. Elles ne sont pas humaines, comme l'attestent leur mâchoire proéminente, leurs longs doigts crochus munis de griffes tranchantes et la couleur de leur peau qui varie selon leur milieu d'origine (verte, bleu nuit, rouge foncé ou noir profond).

NC 3, taille moyenne

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT +0 SAG +2 CHA -3

DEF 17 PV 55 Init 15

Griffes +10 DM 1d6 + 4

Adaptation : Une guenaude nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou au sein d'un nuage de gaz empoisonné (marais méphitique, gaz volcaniques, etc.).

Aspect terrifiant : Elle est si affreuse que quiconque la voit sous sa vraie forme doit faire un test de SAG difficulté 12 ou être paralysé par la peur pendant un tour complet.

Camouflage : C'est une experte en camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

Changer de forme : Au prix d'une action de mouvement, la guenaude peut se métamorphoser par magie en une femme de taille moyenne, ou reprendre sa véritable forme.

GUENAUDE AQUATIQUE POUR H&D

Voir *Créatures & opposition* p. 179.

MERROW POUR COF

Parfois confondu avec la sirène à cause de son chant, le merrow possède pourtant une apparence très éloignée de celle-ci. Il est en effet d'une grande laideur. Son buste humanoïde est recouvert d'écaillles et sa tête est celle d'un infâme poisson carnivore des grands fonds, tandis que sa queue tient plus de l'anguille serpentine que du poisson.

NC 2

FOR +2 DEX +2 CON +2

INT -1 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 15

Harpon +6 DM 1d6 + 2 + immobilisation

Morsure +6 DM 1d4 + 2

Immobilisation : Si le merrow obtient de 15 à 20 sur son test d'attaque, la cible doit réussir un test de DEX ou de FOR (au choix) difficulté 15 ou être *Immobilisée* pendant un tour complet.

Monstre aquatique : Il respire aussi bien sous l'eau que sur terre.

MERROW POUR H&D

Voir *Créatures & opposition* p. 220.

GARGOUILLE

Pour *COF*, voir p. 250.

Pour *H&D*, voir *Créatures & opposition* p. 143.

Un chauil dans un puits ?

Pas de chance !



Fin de la poursuite et rencontre

Le dialogue

C'est l'heure de faire les comptes ! La scène suivante se jouera en fonction du nombre de points de retard des PJ. Si vous appréciez ce style de jeu, demandez aux joueurs non concernés de sortir de la pièce et faites-les rentrer ensuite lors du repère correspondant aux points de retard de leur personnage.

POINT	EFFET
0 point	Le ou les PJ assistent à l'intégralité de l'échange.
1 point	Le ou les PJ assistent à l'échange à partir du repère 1.
2 points	Le ou les PJ assistent à l'échange à partir du repère 2.
3 points	Le ou les PJ assistent à l'échange à partir du repère 3.
4 points	Geyma et ses sbires sont partis.

Les PJ entendront des voix devant eux. En s'approchant discrètement (pas de test), ils reconnaîtront la voix de Geyma parlant à un inconnu essoufflé, sans doute le voleur :

« Tu as fait l'échange ?

— Oui, mais il y a eu un problème, ils sont arrivés plus tôt que prévu.

— Évidemment, si tu n'avais pas pris autant de temps... Qu'est-ce qui t'as pris ?

Repère 1

— C'était un vrai paradis là-dedans ! Regarde, j'ai rapporté des...

— Je me fiche de ce que tu as rapporté ! Tu les as semés, au moins ?

— Évidemment, pour qui me prends-tu !

Repère 2

— Qu'as-tu fait de l'objet, alors ?

— Je l'ai. Tiens. »

Les PJ continuent de s'approcher et voient le voleur remettre quelque chose à Geyma. Il s'agit du collier qui se trouvait au départ dans le temple, mais les PJ ne l'identifient pas. Geyma le glisse dans ses vêtements.

Repère 3

Geyma dégaine une dague avec une rapidité surnaturelle, tranche la gorge du voleur et invite ses sbires à déguerpir.

Repère 4

Geyma et ses sbires sont partis. Ne reste que le cadavre du voleur.

La rencontre

Celle-ci va dépendre de ce qu'ont vu et entendu les PJ. Ceux ayant déjà eu affaire à Geyma la reconnaîtront sans peine, les autres gagneront là une excellente occasion de faire sa connaissance. La pilleuse est accompagnée de trois sbires : deux femmes et un homme.

Ne sachant pas ce que les PJ ont vu ou entendu, Geyma va d'abord les laisser parler et tenter de deviner ce qu'ils savent. De son côté, elle essaiera d'en dire le moins possible, et n'avouera la vérité que si elle y est contrainte.

- **Plan A.** Sa première option, si elle pense que les PJ n'en savent pas beaucoup (repères 3 et 4), sera de bluffer. « Je sais que le temple du Poisson d'argent est truffé d'espions. Je connais ces réseaux souterrains et je me suis postée là au cas où votre visite du temple lèverait l'un de ces renards... Je ne me suis pas trompée. »

Si la ruse prend, passez au chapitre « Quitter le réseau ». Si les PJ sont suspicieux ou qu'ils ont vu/entendu des éléments compromettant Geyma (repères 0, 1 et 2), la voleuse passera à la suite.

- **Plan B.** Geyma avoue qu'elle a envoyé les PJ au temple afin de faire diversion et subtiliser le collier en le remplaçant par un faux. Elle pensait faire cavalier seul. Cependant, il semble qu'elle se soit trompée à propos des PJ : ils sont plus habiles qu'elle ne le pensait. Elle fera donc amende honorable et acceptera de collaborer, loyalement cette fois, à la quête formidable qu'ils sont en train de mener. En gage de bonne volonté, elle leur proposera de leur remettre le collier qu'elle a eu tant de mal à voler. Les PJ lui demanderont sans doute la raison d'une telle offre.

« Parce que je n'ai pas le temps de me battre avec vous. Pendant la poursuite, vous avez dû endommager le système car l'eau monte rapidement depuis tout à l'heure. Il va falloir se serrer les coudes si nous voulons sortir vivants d'ici. »

Si les PJ demandent à examiner le collier pris par le voleur, ils découvriront que l'artefact ressemble vaguement à celui de la grotte, mais qu'il est rouillé et en mauvais état. De plus, il ne porte aucune gravure, et pour cause : le collier gravé, censé indiquer la route de Tanith-Lenath, est là-haut, bien rangé dans sa caisse ! Le voleur, après avoir opéré la substitution, aurait dû se débarrasser du collier lisse. Mais que voulez-vous, il n'y a pas de petit profit...

Si un personnage dit que ce collier ne ressemble pas vraiment au premier, Geyma l'examinera à son tour et entrera dans une colère noire (feinte !), pestant que le voleur n'a pas pris le bon collier. Elle pense pouvoir se sortir ainsi de la situation. Elle laissera le collier au PJ et proposera de partir.

Si les PJ doutent toujours d'elle et commencent à se faire menaçants, elle franchira une nouvelle étape.

- Plan C. Geyma admet qu'il y a un problème, mais elle ne peut pas en parler : « ils » la surveillent, et si elle ne trouve pas ce qu'ils demandent, « ils » la tueront elle et sa famille. C'est pour ça qu'elle a manipulé les PJ. Mais ces derniers doivent absolument l'aider !

Si la pitié ne marche pas, elle tentera l'avidité (« cette piste mène à un trésor fabuleux, c'est sûr ! ») ou l'héroïsme (« un complot monstrueux ! »). Vous l'avez compris : elle est prête à tout pour que les PJ poursuivent l'enquête.

- Plan D. En dernier lieu, si les PJ ne veulent rien entendre, elle se résoudra à les éliminer. Elle ne se battra pas à mort et cherchera à s'enfuir s'il lui reste moins de 15 PV ou si elle voit qu'elle et son équipe sont clairement surclassées. Ses sbires combattent tant qu'ils ont plus de 10 PV.

Si elle ne peut fuir, elle finira par rendre les armes et avouera sa complicité avec Valdrick, ainsi que la nature de la mission que celui-ci lui a confiée : abuser Poupiquet, puis les PJ pour que ceux-ci suivent la piste du collier. Cependant, elle ne connaît absolument pas les buts du Souleyñain, et ne sait pas qu'il s'agit d'une fausse enquête. Son rôle se bornait à jouer les nounous à gogo... Si les PJ font l'erreur de lui laisser la vie sauve, Geyma semblera faire preuve de gratitude et promettra de les assister loyalement... mais elle n'hésitera pas à les trahir plus tard si cela sert ses intérêts !

Quitter le réseau

Geyma exhibera une carte détaillée du complexe qu'elle déroulera afin de dénicher une sortie secondaire. Elle expliquera posséder ce plan depuis l'époque où elle a voulu délester le Temple de certains de ses vieux ouvrages. Après quelques instants de recherches, elle pointera le doigt vers une partie du schéma : « Ici. Mais il va falloir faire vite. »

Si les PJ ont éliminé Geyma, ils découvriront d'eux-mêmes cette carte. Cependant, trouver un moyen de se sortir de ce piège liquide nécessitera de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20, car les inscriptions sont peu lisibles et les schémas délavés.

La citerne de pierre

Menée par Geyma (ou pas !), la petite troupe parviendra dans une vaste citerne de pierre. Des dizaines de colonnes quadrillent la salle et disparaissent au loin dans la pénombre. Attachée à un petit quai en partie inondé, une barque pointe sa proue vers le bas, retenue à une corde tendue par la montée des eaux. Une seconde est amarrée un peu plus loin.



LES SBIRES DE GEYMA (3) POUR COF

Utilisez le profil de Spadassin (p. 279).

Le combat doit être un peu à l'avantage des PJ, sachant qu'ils risquent d'arriver blessés.

LES SBIRES DE GEYMA (3) POUR H&D

Utilisez le profil de Berserker (*Créatures & Oppositions* p. 331).

Le combat doit être un peu à l'avantage des PJ, sachant qu'ils risquent d'arriver blessés.

Une troisième, totalement immergée, a déjà coulé. Ces embarcations sont normalement utilisées pour vérifier l'étanchéité de la citerne et procéder aux réparations. Chacune d'elles peut transporter au maximum 5 passagers. Quelque part, amplifiée par l'écho, on entend la rumeur bouillonnante de l'eau.

Les PJ vont devoir s'escrimer sur les rames. L'eau monte d'environ 1 mètre par minute. Après quelques rounds, le quai derrière eux ne sera plus visible et l'eau touchera le sommet de la porte par où ils sont entrés. À vue de nez, il reste encore une dizaine de mètres avant d'atteindre les croisées d'ogives du plafond.

Après quelques rounds de progression, Geyma montrera en hauteur des issues circulaires en bronze : des vannes permettant d'évacuer le trop-plein quand la citerne se remplit à l'excès. Un peu plus haut sur les colonnes, un repère peint en rouge indique quand les vannes sont censées s'ouvrir. Il va falloir attendre et croiser les doigts pour que le système fonctionne.

L'attaque

Hélas, autour de l'embarcation, l'eau se trouble et bouillonne. Un filament semblable à celui d'une méduse jaillit de l'écumie et s'enroule autour d'un PNJ (ou d'un PJ) afin de le faire tomber ! Il appartient à une araignée d'eau, des créatures habituées à chasser dans les profondeurs de la citerne. L'eau montant peu à peu, la pression exercée sur les araignées a augmenté, ce qui les a obligées à faire surface. Il semble qu'elles voient dans les humains la cause de leur inconfort...

Ces prédateurs aquatiques ne possèdent que 6 pattes. Au niveau du thorax, les deux dernières ont évolué en un faisceau de filaments dont elles se servent pour capturer leurs proies. Elles peuvent aussi enrouler ces fouets autour des colonnes afin de hisser le reste de leur hideux corps hors de l'eau. Leur stratégie est de demeurer immergées et de lancer par surprise leurs filaments afin de faire chuter leurs proies dans l'eau, où elles seront plus faciles à neutraliser. Si les humains leur donnent du fil à retordre, elles grimperont le long des colonnes et tenteront, en se penchant vers les intrus, de les empaler sur leurs pattes avant ou de les mordre.



Combattre hors de son élément est toujours périlleux

S'en sortir

Nos héros vont-ils réussir à repousser les araignées avant que les vannes ne s'ouvrent ? Non, car les vannes ne s'ouvrent pas ! Un mécanisme a dû se gripper avec le temps. Un personnage va devoir grimper aux colonnes ou aux murs (les moulures et encorbellements permettent d'assurer les prises) en réussissant des tests de Force (Athlétisme) DD 15. Hélas, les créatures sont elles aussi capables d'y grimper...

À côté des vannes se trouve un levier qu'il faut baisser pour faire descendre les parois de bronze. La manœuvre exigera à la fois de remporter un test de Force DD 15 pour réussir à demeurer suspendu à une moulure, et un test de Dextérité DD 10 pour parvenir à faire jouer le mécanisme. Rater le test de Force entraîne le personnage dans l'eau. Rater celui de Dextérité n'a pas de conséquence si ce n'est de faire perdre du temps.

Jouez sur la tension de la situation ! Pendant que l'eau monte inexorablement, un personnage doit manœuvrer le loquet coincé. Ses camarades, eux, combattent les araignées et doivent les empêcher de s'intéresser à la proie juteuse qui évolue près des combles...

À partir du moment où le combat commencera, il faudra 10 rounds pour que l'eau atteigne la voûte. À ce stade, il restera possible de respirer dans les rares encoignures où

les ogives se rejoignent, mais combattre sera beaucoup plus difficile.

Pour COF, voir p. 216. Pour H&D, voir les règles de combat sous-marin, p. 295 du *Manuel des règles*.

Sains et saufs !

Si un PJ parvient à manœuvrer le levier, les vannes s'ouvriront, permettant au trop-plein et aux rescapés de quitter cet enfer. Les araignées, elles, s'enfuiront loin des portes afin de ne pas être emportées. La cataracte qui se déversera des vannes tombera dans l'aqueduc qui alimente le Canal-Rideau. Nos héros déboucheront dans le jardin d'agrément, poussés par les flots et couverts de vase, sous le regard médusé des promeneurs.

Retour au temple

Genesta poussera un cri de soulagement en voyant revenir les PJ. Il se réjouira que le voleur n'ait pas eu le temps de s'emparer du collier. Pour preuve, il exhibera fièrement un artefact très semblable à celui découvert dans la cathédrale d'eau (scénario 1). Soit les PJ se poseront des questions sur ces deux artefacts, soit ils se féliciteront d'avoir percé à jour les manigances de Geyma.

Les deux colliers

En examinant le collier placé par Geyma dans le temple, les PJ remarqueront qu'il comporte trois encoches sur son pourtour, de formes différentes. Réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 indiquera également qu'il est légèrement plus grand que celui de la grotte.

La logique commandera de placer le collier de la grotte à l'intérieur de celui du temple. Pour que l'assemblage soit possible, il faut évidemment placer les joints de soudure du premier collier dans les encoches correspondantes du second. Cela fait, les grands anneaux des deux colliers seront superposés, de même que les inscriptions poinçonnées !

Celles-ci étant différentes, certaines parties des symboles seront bouchées par le métal de l'autre collier et inversement. Mais à certains endroits, les jours présents sur les deux objets seront alignés et formeront de nouvelles inscriptions qu'il sera possible de déchiffrer. C'est pour cette raison que comprendre les gravures du collier de la grotte était impossible : il fallait disposer de l'autre collier pour éliminer une partie des inscriptions !

Lire le texte nécessite de placer une source de lumière au centre de l'assemblage. Des lettres apparaîtront alors par projection sur les surfaces alentour. Le message, cette fois bien lisible, est le suivant : « Suis l'Étoile hermétique de la Ville sous la Ville. Ses rayons te guideront jusqu'aux ruines de la Cité du Châtiment. » (traduction de « Elwe Tanza'Du kila dane ede la dane. Kalabarosh f'kali de Bnewla kasigi »).

Jusqu'à la Cité du Châtiment ? Autrement dit : jusqu'aux ruines de Tanith-Lenath ! On imagine sans peine l'excitation de Genesta, sans parler de celle des PJ !

Quelle est cette mystérieuse Étoile hermétique, que le message mentionne sous le nom de Tanza'Du ? Rien dans les archives du Poisson d'argent ne renseignera sur son emplacement. Mais la « Ville sous la Ville » ne peut faire référence qu'à un seul lieu : le Cloaque...

Bilan

Les PJ disposent des éléments suivants :

- Un message sibyllin menant vraisemblablement aux ruines de Tanith-Lenath. Encore faut-il découvrir ce qu'est cette fameuse Étoile hermétique.
- En ce qui concerne les boucliers, une piste mène à la Bibliothèque de l'enfer. Cependant, celle-ci exige une autorisation pour être visitée. Plus tard, peut-être...
- Geyma, si elle est vivante, sera sincèrement surprise et intéressée par cette référence à la ville antique. Dès lors, les PJ pourront compter sur son aide s'ils le souhaitent – au moins jusqu'à ce que la ville ait été découverte...
- Genesta constituera une ressource de choix et voudra sans doute accompagner nos héros dans leur futur périple. Plus distante, Filosta mettra aussi les ressources du Temple au service de cette découverte majeure, avec cependant quelques arrière-pensées...

ARAGNÉE AQUATIQUE (3) POUR COF

NC 2

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT -4 SAG +1 CHA -2

DEF 16 PV 19 Init 15

Pattes et morsure +6 DM 1d6 + 3

Filaments (portée 5 m) +7 enlacement

Enlacement : La victime d'une attaque de filaments réussie doit faire un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté 15 ou être paralysée. Au tour suivant, l'araignée attire à elle sa proie et commence à la dévorer (critique automatique). La victime peut faire un nouveau test pour se libérer au début de chacun de ses tours.

Monstre aquatique : L'araignée respire aussi bien sous l'eau que sur terre.

ARAGNÉE AQUATIQUE (3) POUR H&D

Bête de taille P, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (chitine)

Points de vie 36 (8d6 + 8)

Vitesse 12 m (sur terre et sous l'eau)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Discretion +6, Perception +4

Jet de sauvegarde Dextérité +6

Résistance aux dégâts de poison

Sens Perception passive 14

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Enlacement (recharge 4-6). L'araignée vise une créature dans les 6 m et projette des filaments afin de la capturer. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou se retrouver immobilisée et empoisonnée. Au tour suivant, l'araignée la tire à elle et commence à la dévorer, lui infligeant automatiquement 18 (2d10 + 4) dégâts. La victime peut, à chaque début de tour de l'araignée, tenter un jet de sauvegarde de Force pour se libérer. Elle perd l'état immobilisée, mais reste empoisonnée pour encore un round entier. Une attaque réussie d'un allié sur les filaments suffit à les couper et à obtenir l'effet d'un jet de sauvegarde de Force réussi.

Respiration aquatique. L'araignée peut respirer indifféremment sous ou hors de l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps-à-corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

EN QUELQUES MOTS

Les PJ partent pour le Cloaque à la recherche de l'Étoile hermétique (EH), artefact censé mener aux mythiques ruines de Tanith-Lenath. Lorsqu'ils parviennent à la cité, une singularité temporelle leur permet de découvrir l'existence de deux peuples utruz, ainsi que le sort réservé aux esclaves kas. En outre, ils en apprennent un peu plus sur les symboles lithos qui sont apparus à chaque « incident minéral » survenu pendant leur enquête.

FICHE TECHNIQUE

Type • exploration, action, combat

PJ • 4 personnages de niveau 6

Action ▲▲▲

Ambiance ▲▲▲

Interaction ▲▲

Investigation ▲

Les ruines de Tanith-Lenath

Préambule

Ka-Sinize, afin de mettre en place la fausse enquête visant à révéler l'existence des Kas, a recherché dans les archives de son peuple le moyen de gagner les ruines de Tanith-Lenath. Elle pensait qu'une fois là-bas, les PJ ne manqueraient pas d'y découvrir des références aux anciens esclaves.

Dans ce but, elle a gravé les deux colliers en y inscrivant le nom de l'Étoile hermétique (la « Tanza'Du » du message), artefact que les archives kas mentionnent comme l'une des clefs menant à Tanith-Lenath. Cependant, Ka-Sinize n'a jamais vu cette mystérieuse Étoile, de même qu'aucun Ka n'a jamais posé la nageoire dans la cité mythique. La lettrée espère simplement que la légende est vraie. Si elle savait à quel point la providence va exaucer ses désirs...

Bienvenue dans le Cloaque !



Les membres de l'expédition

À la suite du décryptage du message gravé sur les colliers, les PJ vont certainement tenter de découvrir les ruines mythiques. Organisée avec l'aide du Temple du Poisson d'argent, l'expédition devrait comporter les membres suivants (en plus de nos héros) :

- Geyma, si les PJ ont décidé de lui faire confiance. La pilleuse de trésors ne raterait cela pour rien au monde, même si elle ne croit qu'à moitié à l'existence de ces vestiges. Elle espère bien se remplir les poches, au besoin en mettant temporairement de côté la mission confiée par Valdrick. Elle est accompagnée de deux de ses complices : Gafre Amareth, habile pickpocket et beau parleur, et Lina Va'lanelle, acrobate et monte-en-l'air.
- Genesta, qui serait prêt à supplier à genoux les PJ de l'emmener. C'est un jeune homme loyal et débrouillard, dont les quelques sorts de soin devraient décider les PJ à l'accepter dans le groupe.
- Gire Transsi, un « ami » des PJ. En fait, un agent des services de renseignements du Crâne. Il pourra par exemple

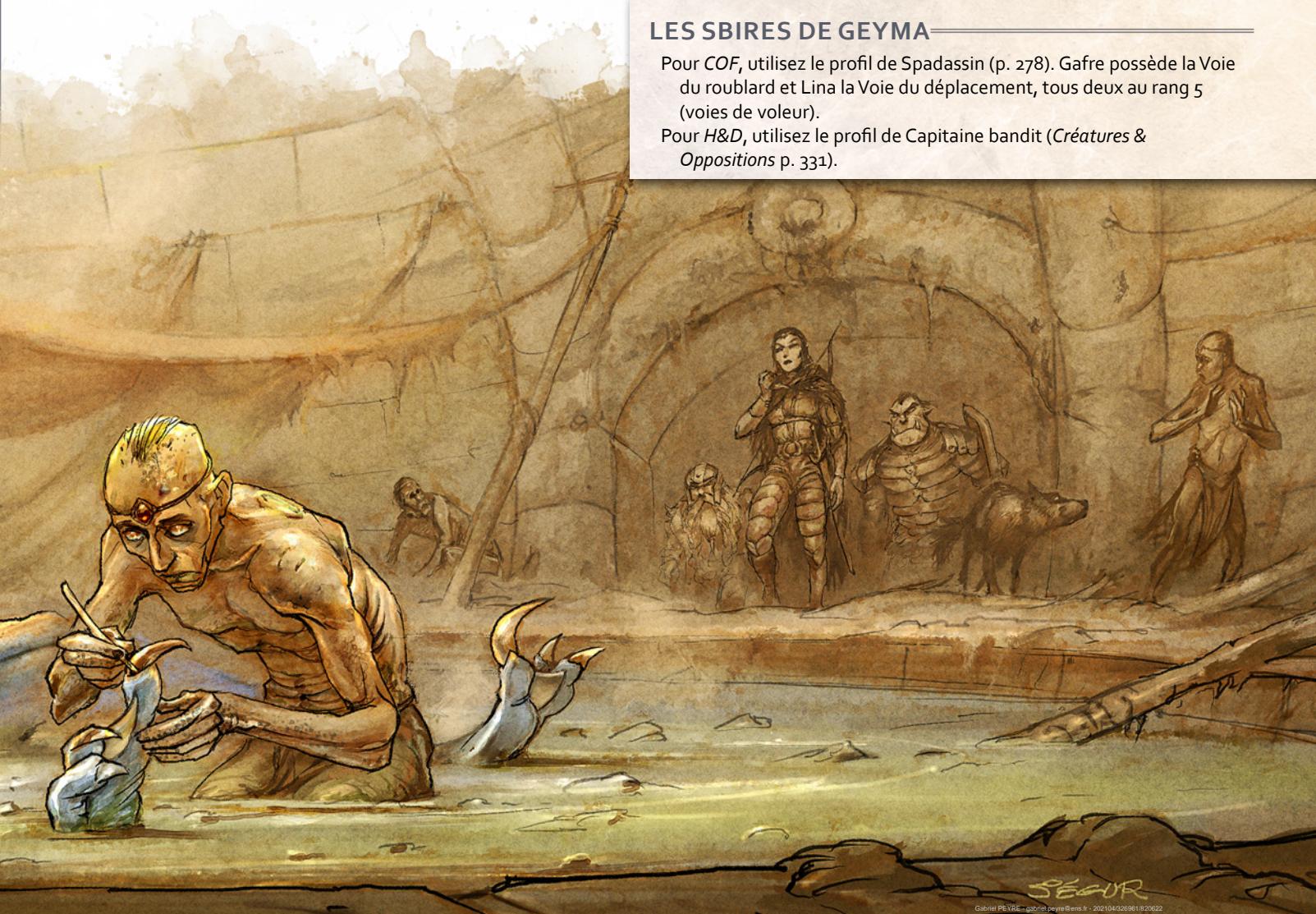
être le contact à qui les PJ devaient faire leur rapport suite au marché passé avec la ville. Celle-ci tient en effet beaucoup à découvrir les tenants et aboutissants de cette enquête. La présence de Transsi sera facilement explicable par les PJ : il possède plusieurs contacts dans le Cloaque, dont une connaissance susceptible de fournir une piste sérieuse vers Tanza'Du. Ces informations sont exactes : Transsi est un agent compétent qui a roulé sa bosse.

Filsta, partagée entre le désir de voir son nom associé à la découverte de Tanith-Lenath et celui de rester en vie, préférera demeurer au temple afin de jouer les relais entre la surface et l'expédition. Soucieuse de conserver tout de même un rôle de premier plan, c'est elle qui a obtenu l'autorisation de pénétrer dans le Cloaque. En outre, elle s'échinera durant l'absence des PJ à obtenir la fameuse « autorisation de page » nécessaire à la consultation de la Bibliothèque de l'enfer dans le Châtiment. « Avec un peu de chance, assurera la prétresse, l'autorisation vous attendra à votre retour d'expédition ! »

LES SBIRES DE GEYMA

Pour *COF*, utilisez le profil de Spadassin (p. 278). Gafre possède la Voie du roublard et Lina la Voie du déplacement, tous deux au rang 5 (voies de voleur).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Opposicions* p. 331).



Rejoindre le Cloaque

Notre-Mère-sous-le-lac

Le jour où les PJ s'estimeront prêts, Genesta leur confiera avec enthousiasme que « la permission de contempler l'oratoire de Notre-Mère-sous-le-lac leur a enfin été accordée ». Il les invitera, avec un clin d'œil, à le suivre jusque-là. Les PJ ne comprennent pas ? Vous non plus, cher meneur-lecteur ? C'est normal !

Il les mènera à travers les couloirs du temple. Ils rejoindront bientôt une vieille Utruz que Genesta présentera avec déférence comme étant Jovizz (voir « Les secrets du Temple du Poisson d'agent » dans *Laelith*). Cette prêtresse est la gardienne de l'oratoire, c'est elle qui y conduit ceux qui sont autorisés à y accéder. C'est aussi une alchimiste hors pair, ainsi qu'elle le démontrera quand le petit groupe s'arrêtera devant un bassin à l'aspect ordinaire. Elle sortira un flacon d'une petite bourse et en répandra le contenu dans l'eau. La fonction de cette substance est de rendre le liquide non mouillant, on peut le traverser et en ressortir sec. Elle enveloppe également le corps d'une fine couche d'air qui permet de respirer sous l'eau.

L'Utruz invitera alors les PJ à entrer dans le bassin. Une volée d'escaliers formés de blocs de verre permet d'en atteindre le fond. Là, Jovizz chuchotera une longue incantation qui dévoilera un couloir immergé en pente douce qui conduira les PJ au promenoir. L'extrémité de cette petite salle est pourvue d'un escalier en colimaçon qui mène vers l'oratoire.

Parvenus à Notre-Mère-sous-le-lac, Genesta expliquera aux PJ la vraie raison de leur présence ici : le temple dispose d'un accès au Cloaque dont l'entrée se situe précisément dans l'oratoire. Cependant, les instances dirigeantes ne désirent en aucun cas laisser entendre qu'un tel passage existe, d'où le prétexte de la visite de ce lieu saint originel.

Jovizz effleure plusieurs endroits des statues qui ornent l'oratoire. Après quelques secondes, le bassin où coule une onde pure se vide et la prêtresse invite les aventuriers à prendre

PROCHAIN ARRÊT : LE CLOAQUE

La présence d'un passage vers le Cloaque dans l'oratoire trouve son origine dans le fait que Notre-Mère-sous-le-lac fut édifié par des réfugiés utruz suite au Châtiment. Le chemin que suivirent les rescapés depuis les profondeurs de la terre fut par la suite étayé et consolidé pour constituer un point d'entrée. Dans les premiers siècles de son existence, le Poisson d'argent employa le tunnel pour évangéliser les créatures des tréfonds. Plus tard, quand les autorités comprirent que la lumière n'intéressait pas vraiment les ténèbres, elles transformèrent le passage en sortie secrète, au cas où...

place à l'intérieur. Elle touche ensuite deux ornements de la fontaine, et le sol du bassin commence à s'enfoncer.

« C'est un élévateur, explique Genesta. Le système hydraulique, que vous connaissez peut-être (il vous fait un clin d'œil), détourne l'eau de la fontaine afin d'actionner le mécanisme. »

Après quelques minutes de descente au bruit des crémailères et des gouttes qui tombent, vous vous retrouvez face à une porte blindée encore dégoulinante. Vous étiez manifestement dans un puits qui s'est vidé tandis que vous descendiez. Jovizz appuie sur certains rivets de la porte. Celle-ci s'entrebâille.

Derrière, on peut entrevoir un couloir plongeant en spirale dans les profondeurs. Le passage est luxueux : peintures accrochées aux lambris, petits lavabos sertis dans des ornements aquatiques, divans disposés dans des alcôves... le tout est éclairé par des appliques discrètes, sans doute magiques. Genesta précise : « Ce n'est pas parce qu'on descend dans le Cloaque qu'on doit le faire dans un couloir sombre et puant. Frayer avec la fange n'empêche pas le bon goût ! »

À l'entrée du couloir, Jovizz prend congé de ses visiteurs. Silencieuse pendant la descente, elle dévisage les PJ et, en guise d'adieu, énonce la prophétie suivante : « Votre voyage va à la fois rapprocher et éloigner nos deux peuples. Ne vous perdez pas sur le chemin de la vérité. » Elle fait référence au fait que les PJ vont bientôt se rapprocher de la vérité concernant les Kas, mais que cette vérité risque d'entraîner un conflit.

La boutique

Parvenus en bas, une seconde porte blindée est équipée d'une chevillette à son sommet. Genesta la tire, faisant résonner un discret bruit de clochette. Il devra s'y reprendre à plusieurs fois avant que la porte ne s'ouvre. Derrière, le groupe découvrira un vieux marchand kobold : « Ça alors ! s'étonnera-t-il. Cela fait bien cinq ans que je n'avais pas entendu cette cloche ! »

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Votre contact vous fait pénétrer dans ce qui ressemble à une échoppe d'ingrédients ésotériques : des bouquets d'herbes et d'algues médicinales pendent le long de rayonnages couverts de bocaux aux contenus indéfinissables. Des créatures empaillées couvrent les murs, certaines dont vous n'avez jamais entendu parler. Le long du comptoir, sous une vitrine poussiéreuse, des organes et autres attributs séchés s'alignent : coeurs, poumons, yeux, oreilles, dents... Il flotte dans l'air une odeur piquante, mélange de fluides d'embaumement et de plantes odoriférantes. »

Après que Genesta aura expliqué rapidement la raison de leur visite, le marchand considérera le groupe et marmonnera un « ça ne va pas du tout ». Il ira leur chercher des guenilles (longues chemises tachées, manteaux de fourrure mitée, cuirs jaunis) et leur proposera des onguents à l'odeur repoussante afin de créer des croûtes et des ulcères sur la peau. Enfin, il attifera certains PJ de faux crocs, de petites

cornes, de perruques grasses ou de maquillage sans même leur demander leur avis.

Satisfait de ces préparatifs, il se reculera et conclura : « Vous ne ferez pas illusion longtemps, mais ça ira si vous ne vous éternisez pas. » Il empochera avec un petit rire satisfait la bourse que Genesta lui remettra, et fera sortir ses hôtes de sa boutique par petits groupes discrets. Devant les PJ s'ouvre le Grand Marché.

Le Grand Marché

Un peu de contexte

Le Grand Marché est sans doute la strate du Cloaque la plus connue et la plus proche de la surface. Lecture indispensable à ce stade : lire ou relire « Itinéraire (dé)conseillé du Cloaque » dans *Laelith*. Pour les mauvais élèves, vous trouverez ci-dessous un résumé du niveau visité ainsi que des informations complémentaires le concernant :

Politique

Construit il y a des éons par une antique race de titans, le niveau fut ensuite investi par une race d'elfes de sang qui y

règnent encore aujourd'hui. Leur souveraine est la cruelle Daciméraea, grande prêtresse de Liamatha aux Mille Toiles. [Note pour COF : Liamatha n'est qu'un autre visage de Maëdra, la déesse des insectes].

Architecture

Qui dit race de titans dit démesure : les douze étages que compte le complexe correspondent en fait à deux étages chez les géants. Les salles qui les composent font une trentaine de mètres de haut et ont été aménagées tant bien que mal par les lilliputiens qui les peuplent aujourd'hui.

*L'ambiance
indescriptible du
Grand Marché*



Au plafond, on trouve d'abord des maisons construites dans les combles, sur les poutres maîtresses qui courrent d'un mur à l'autre. Les moulures qui ornent les parois près de la voûte servent de voie de circulation périphérique autour des salles.

Plus bas, on a construit des ponts entre les murs et les colonnes massives qui se dressent dans les salles. Ces colonnes sont elles-mêmes excavées et abritent de grandes quantités de logements, des escaliers creusés dans la pierre et de nombreuses plateformes. On passe d'un étage à l'autre grâce à des nacelles, des échelles de corde ou des pontons.

À mi-hauteur des murs, d'antiques étagères de pierre font office de quartiers suspendus. Plus le statut d'un individu est élevé, plus il loge près du sol et des tractations commerciales. Les étagères supérieures font donc office de quartiers pauvres ou chauds. Des funiculaires vont et viennent entre les hauteurs et les marches supérieures du Grand Escalier (voir plus loin), le long d'un entrelacs de câbles semblable à une toile d'araignée métallique.

Au niveau du sol, on trouve enfin un escalier cyclopéen dont chaque marche fait 2 mètres de haut. Y sont bâties nombre de cahutes et d'échoppes. On passe d'un degré à l'autre grâce à des échelles et des escaliers mal étançonnés qui donnent au quartier un air « fractal » (petits éléments qui se répètent au sein de plus grands).

Mentalité

Au Grand Marché, tout se monnaye ! Victimes-tests pour sorts dangereux, potions interdites en surface, ingrédients rarissimes ou réprouvés par la morale (sang d'enfant pendu, entrailles de politicien honnête, lait de trollesse, jus de fée...), prestations sexuelles déviantes ou même orthodoxes (c'est plus cher), tout se trouve au Grand Marché pour peu qu'on y mette le prix ! Si le marchandage et le troc y sont encouragés, gare à l'imprudent qui ne respecterait pas sa part du marché : la moindre incartade est sanctionnée par une mise en esclavage immédiate. Les patrouilles orcs au service de Dacimérae sont d'autant plus rapides à rendre la justice qu'elles ne comprennent en général rien à ce que racontent les plaignants. Pour ne pas se prendre un coup de hache injustifié, tout le monde fait donc très attention à suivre les règles...

Pour le reste, cet endroit pittoresque évoque une version à grande échelle de la « cantina » (ce bar perdu dans une galaxie fort lointaine où, malheureusement, la guerre a éclaté au milieu des étoiles), un lieu où créatures de tout poil discutent, commercent, se battent, cherchent l'âme sœur pour s'unir à elle ou la sacrifier à quelque Dieu des profondeurs...

Shlag et les Fils du dessous



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Eh ouais candide junior, ça te la coupe, hein ! Paf ! La mort d'un PNJ dès le début de l'exploration du Cloaque ! Le décès prématuré de ce pauvre Transsi a plusieurs objectifs. Bon, d'abord, il y a évidemment la satisfaction du coup de théâtre. GRR Martin, si tu nous regardes, celle-là est pour toi !

Ensuite, cette mort permet de rendre aux PJ leur rôle de leaders : Transsi parti, ça va être à eux de mener les négociations avec la rusée Shlag. Fini la passivité, on vous apprend à nager en vous jetant dans les égouts du Cloaque !

Enfin, cette perte met d'entrée de jeu la pression aux PJ. Ici mes p'tits poulets, vous êtes *dans-le-Cloaque*, pas chez Mamy Donjon ! Rien à faire que vous fassiez partie des services de renseignements ou que vous soyez la blanchisseuse en chef des caleçons du Roi-Dieu : cet endroit possède ses propres règles, et vous avez intérêt à vous bouger les miquettes si vous ne voulez pas y rester...

Une fin prématurée

Dans une large piscine qui faisait autrefois office de fontaine vit une guenaude aquatique répondant au doux nom de Shlaghfgnha, ou Shlag pour les intimes (voir « Le Cloaque » dans *Laelith*). C'est une spécialiste de la contrebande d'objets précieux. Elle a la réputation (principalement propagée par ses soins) de pouvoir dénicher n'importe quelle relique perdue. Shlag est bien sûr le contact dans le Cloaque de Gire Transsi, « l'ami » des PJ.

Après avoir demandé audience et se l'être vue accorder, le groupe sera conduit en présence de Shlag. La créature les accueillera à demi immergée dans un bassin. Des esclaves humains envoûtés par ses soins lui procurent massages et friandises dont elle fait grande consommation.

« Vous souvenez-vous de moi ? demandera Transsi.

— Bien sûr ! répliquera Shlag d'une voix aigrelette et désagréable.

— J'en suis ravi. J'ai une offre à vous faire.

— Vous l'avez déjà faite. »

LES FILS DU DESSOUS

Ils constituent une organisation très connue du Cloaque (voir « le Cloaque » dans *Laelith*), dont le but est de gérer la répartition de l'espace entre les différents groupes. Certains y voient de simples promoteurs « sous-immobiliers », d'autres une puissante faction qui entend régenter les strates supérieures du Cloaque avec la complicité de la surface. Toujours est-il que leur gestion rigoureuse des différentes enclaves, ainsi que la manière efficace dont ils les sécurisent, en font l'une des premières forces du Grand Marché. L'une de leurs stratégies pour asseoir leur autorité est de commencer par saper celle des organisations mineures, en cassant par exemple les petits marchés comme celui de Shlag, puis d'en imposer un plus grand et plus solide à leur seul profit.

Shlag n'a aucune envie de se mettre à dos l'organisation, car ses ramifications puissantes pourraient faire bien plus que de hausser le montant de son loyer... Elle voit donc dans les PJ, étrangers sans biens immobiliers, le moyen idéal de se réappropier ses avoirs sans que la manœuvre puisse lui être imputée.

La guenaude hochera la tête, et l'agent se retrouvera en une fraction de seconde transpercé d'une dizaine de flèches. Il s'effondrera sans un mot dans le bassin.

Shlag se tournera vers les PJ : « C'est très aimable à vous de m'offrir ce petit cadeau. Une transaction devrait toujours commencer par un petit cadeau. »

Elle montrera Transsi, dérivant lentement entre deux eaux : « Il y a deux ans, après avoir conclu une affaire avec cet imbécile, j'ai appris que celui-ci était un espion aux ordres de la surface. Vous le saviez ? »

Les PJ feraient bien de peser leurs mots en lui répondant !

« Je n'ai pas pu l'éliminer à l'époque car nous nous étions déjà mis d'accord sur les termes du contrat. Je ne voulais pas que sa mort sonne comme un manquement aux règles du commerce. Aujourd'hui, c'est différent ! Et comme vous m'avez permis de mettre la main sur lui, je ne vais même pas vous tuer ! Que voulez-vous de moi ? »

Aux PJ de mener l'entretien ! Genesta n'interviendra pas (il est muet d'effroi), et Geyma préférera garder le silence sous son déguisement. Son activité de pilleuse de trésors l'a déjà en effet mise en délicatesse avec la créature. Elle ne veut pas prendre le risque de finir comme Transsi.

La proposition

Après que les PJ auront expliqué qu'ils sont à la recherche d'une relique appelée Tanza'Du ou Étoile hermétique, Shlag caressera la pilosité disgracieuse de son menton fuyant

tandis que l'un de ses esclaves aux yeux énamourés lui fera les ongles.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Je ne vous demanderai pas ce que vous comprenez en faire, je ne me mêle jamais des affaires de mes clients. Par contre, vous me voyez bien embêtée. Je ne sais plus où j'ai rangé les informations concernant cet objet ! Pendant que je cherche, vous pourriez peut-être rendre un service à une pauvre vieille guenaude ? Je gérais jusqu'à présent les taxes de passage dans un quartier du marché. Hélas, ces fientes de Fils du dessous ont unilatéralement décidé de rendre la circulation gratuite sur mon territoire. Ils disent qu'ils veulent bâtir un plan d'urbanisation digne du Grand Marché ! Ils veulent s'en emparer pour racketter tout ce qui y vit, oui ! Faites-leur la vie dure et je me charge d'adoucir la vôtre... Évidemment, pas question de dire que vous travaillez pour moi... »

La Grande Herse

Description

Ce que Shlag appelle son « quartier » est en fait une herse qui fermait une issue de la demeure des titans. Haute de 20 mètres (soit sept étages !), ses barreaux font 50 centimètres d'épaisseur et les ouvertures environ 2 mètres de haut. Dix montants horizontaux parcouruent donc la herse. Aujourd'hui, l'édifice sert de pont à tabliers multiples pour passer d'un mur à l'autre. Les passerelles les plus hautes sont gratuites, les plus basses sont payantes, et les taxes étaient jusqu'à présent collectées par les sbires de Shlag. Les Fils les ont supprimées en affirmant que la circulation devait être gratuite pour tous : en effet, les habitants obligés de grimper dans les hauteurs sont souvent victimes d'accidents.

Au fil des années, de frêles cabanes se sont montées, adossées, accrochées ou bâties autour des montants comme des nids d'hirondelles. Les ouvertures sont autant de pièces des « habitations », avec leurs hamacs et leurs étagères suspendues. On y trouve des parias, des mendiant que l'étroitesse des lieux rend difficile à éviter, des familles indigentes.

Parcourir la herse

Les montants horizontaux, appelés « ponts », permettent à deux créatures de se croiser si celles-ci ne sont pas trop larges. Certains ponts sont d'ailleurs équipés de garde-fous, rambardes ou câbles tendus entre les montants verticaux appelés « colonnes ». Ces dernières peuvent être contournées grâce à de petites passerelles qui les ceinturent.

En allant vers les hauteurs, ces aménagements se font de plus en plus rares. Il faut alors faire le tour des colonnes, moitié escaladant, moitié s'accrochant à la paroi. Inutile de

dire que les chutes ne sont pas rares... Pour se déplacer verticalement, on emprunte des échelles plaquées sur les montants. Il existe aussi de petites nacelles à contrepoids et des cordes à noeuds.

Enfin, près de la voûte, la herse est endommagée. Des ponts sont parfois tordus (test de Force (Athlétisme) DD 10 à 15), voire absents : il faut sauter !

Se battre sur les montants est difficile (-2 à tous les jets). De plus, à chaque round, les adversaires doivent réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 pour garder l'équilibre. En cas d'échec, l'adversaire bénéficiera d'un bonus de 4 à sa

prochaine attaque. Inutile de préciser que tout « 1 naturel » a de grandes chances d'entraîner une chute, à moins de réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 20.

La mission des PJ

Nos héros doivent rendre la vie dure à ceux qui emploient la herse (prélèvements de taxes arbitraires, interdiction de passer en raison de « travaux », refus de laisser la priorité...), de manière à attirer l'attention des Fils. Il faudra alors éliminer les nettoyeurs qui seront envoyés. Shlag espère que les ennuis causés aux habitants et aux Fils inciteront l'organisation à redonner à la guenaude le contrôle de la herse.

Shlag s'estimera satisfaite si les PJ parviennent à semer le chaos et à éliminer les sept Fils qui ont la charge de surveiller, entre autres, la herse. À noter que le quartier général des Fils locaux se trouve au centre de la grille et n'est accessible que par un petit ascenseur qu'ils viennent de faire installer. Pour y avoir accès, il faut soit passer par les hauteurs puis redescendre, soit s'emparer de la nacelle.

Mission réussie !

En cas de succès, Shlag fera appeler un esclave qu'elle assoira à ses pieds. L'homme est à moitié nu, sale, et ne dit pas un mot. Dans le dos, il porte la marque au fer rouge des esclaves du Marché. Il jette des coups d'œil paniqués un peu partout comme s'il ne savait pas ce qu'il fait là.

« J'ai retrouvé l'information concernant Tanza'Du, annoncera Shlag. Elle est là-dedans », précisera-t-elle en tapotant le crâne de l'esclave. « Je viens de l'acheter, il est tout frais du marché aux esclaves de ce matin. Regardez comme il est mignon, il a encore son petit collier autour du cou ! On m'a assuré que Gamiche a travaillé pour les kobolds de la mine du

MISSION RATÉE ?

Rendre service à la guenaude est l'un des passages obligés de la campagne. Donc, même si le combat contre les Fils du dessous tourne mal, ne soyez pas définitif. Laissez une chance aux PJ de faire une nouvelle tentative. Au pire, s'ils ont suffisamment mis le chaos sur la herse, Schlag s'estimera satisfaite. Les Fils du dessous ont de nombreux territoires à sécuriser dans le Cloaque, si le passage devient un problème qui nécessite trop de ressources, ils l'abandonneront.

LES FILS DU DESSOUS

Pour *Cof*, utilisez le profil de Chef bandit (p. 235).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 331).



GAMICHE

Trevelian, le bien connu empereur-démon et maître du Cloaque, possède bon nombre d'espions en surface. Comme il le dit lui-même : « Le pouvoir se compte en informations. »

Quand il a entendu parler d'un groupe essayant de découvrir Tanith-Lenath, son sang de vampire n'a fait qu'un tour. S'il parvenait à localiser ces ruines, peut-être découvrirait-il la relique qui lui permettra de prendre l'avantage sur le Rougegorge, ce rival dont la montée en puissance lui cause de nombreux ennuis (voir les organisations du Cloaque dans *Laelith*). Trevelian a donc recherché une référence à l'Étoile hermétique dans ses nombreuses archives, et a découvert que celle-ci serait à présent en possession du chef kobold de la Mine du Dragon.

Vous l'avez compris : le pauvre Gamiche est en fait un homme de Trevelian. Le vampire a contacté Shlag et lui a demandé d'introduire son homme de main. La guenaude a évidemment accepté – on ne refuse rien à l'empereur-démon ! Les PJ pourront d'ailleurs nourrir des soupçons quant à la générosité de Shlag qui leur offre ainsi un guide... Bien sûr, la marque d'esclave de Gamiche est une illusion qu'il sera possible de découvrir en lançant une *détection de la magie*. Mais qui aurait l'idée de faire ça au misérable serf ?

Pendant tout le trajet, l'esclave progressera le dos courbé, avec de petits pas fébriles, sa longue chevelure noire cachant ses traits. Il est à moitié mutique et ne répondra aux ordres que par des grognements. Il tient en effet à demeurer discret et à ne pas se trahir. Si sa langue lui fait défaut, ses oreilles seront en revanche particulièrement attentives à toute discussion qu'auront les PJ... Tenez-en compte !

Dragon. C'est là qu'il a entendu parler de Tanza'Du. Pas vrai mon chou ? »

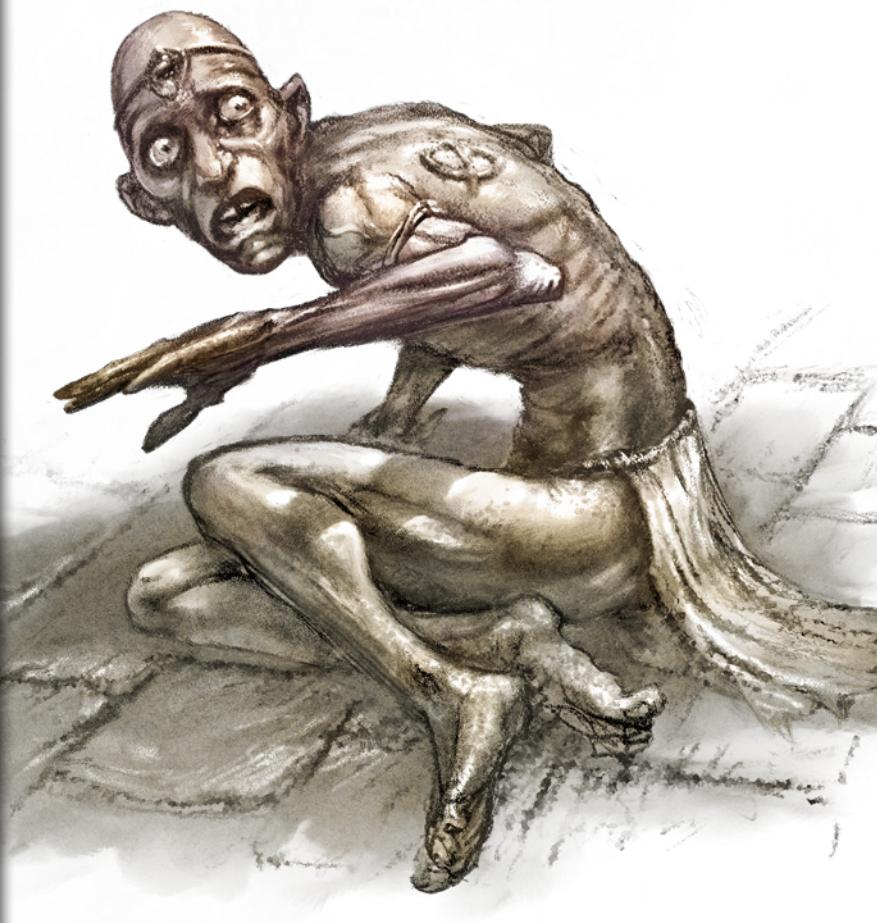
Shlag caressera la tête de l'esclave, qui lèvera les bras comme pour se protéger d'un coup.

« Par bonheur, il est parvenu à s'enfuir et à retrouver confort et joie de vivre à nos côtés. Comme j'ai malencontreusement éliminé votre ancien guide (elle jettera un œil au cadavre boursouflé de Transsi qui est toujours dans le bassin), Gamiche vous accompagnera jusqu'à Tanza'Du. Tu as compris ? »

Hochement de tête imperceptible de l'interpellé.

« Mes amis, conclura Shlag, je vous souhaite bon voyage. Et fichez le camp de chez moi. »

Au moment où les PJ prendront congé, elle ajoutera si Geyma est là : « Une dernière chose. Geyma, pense à me régler ce que tu me dois où je serai contrainte de te prendre à mon service. » La pilleuse acquiescera sans mot dire tout en paraissant se recroqueviller sur elle-même...



Horion

Une fois prête, l'expédition menée par Gamiche s'enfonce sous le Grand Marché et passe près de l'Aqueduc perdu (voir « Le Cloaque » dans *Laelith*), pour longer ensuite la paroi d'une grande faille se dirigeant vers le nord-est. Dans cette paroi a été creusée Horion, la ville verticale. Ces abris troglodytiques s'étagent de haut en bas. Pour se déplacer, on utilise des échelles ou des passages verticaux qui passent de la cave d'une maison au sommet d'une autre. La ville forme ainsi une sorte de bas-relief percé de centaines de cavités.

Il faudra sauter d'une maison à l'autre, descendre des échelles et saluer les habitants tandis que, par la force des choses, le groupe est obligé de passer par leur logement pour pouvoir progresser. Il faudra en dédommager certains et utiliser le langage des armes pour d'autres... Libre à vous de jouer ces scènes ou de simplement les décrire. Après une journée de marche, le groupe parviendra aux abords de la Mine du Dragon où est censée se trouver l'Étoile hermétique.

La Mine du Dragon

Le site

Sous ce nom ronflant se cache un camp d'excavation appartenant à une tribu kobold. Vous ne trouverez aucun dragon ici : les rusés mineurs pensent que ce terme éloignera les curieux, en plus de leur apporter le vernis de puissance dont ils sont friands. Ne divulquez jamais l'information à vos joueurs. Laissez planer le doute !

Au centre se trouve un énorme cratère (environ 150 mètres de diamètre pour 40 mètres de profondeur) creusé par des générations de créatures. Un chemin en spirale permet d'accéder au fond. Ce sentier se partage régulièrement en galeries qui rayonnent depuis le cratère.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Autour d'un immense cratère central se déploie un camp archéologique de la taille d'une petite ville, avec ses fosses plus ou moins profondes, ses tranchées, ses couloirs et ses passerelles jetées au petit bonheur. Partout, ce n'est que bruits de pelles et de pioches, interpellations ou ricanements, parfois détonations, le tout sur fond de roulement de chariots. L'odeur est celle métallique du granit mêlée aux déjections des créatures. Dénormes braseros montés sur pied jettent sur la scène l'éclat fantomatique d'un perpétuel crépuscule. »

Au fil des ans, le cratère s'est agrandi en absorbant peu à peu le chantier périphérique. Certains endroits sont boueux car les kobolds ont détourné une petite source afin de rendre la terre meuble, ce qui facilite les recherches. Imaginez un croisement chaotique entre un réseau de tranchées de la Première Guerre mondiale et le camp de fouilles d'un célèbre archéologue et vous aurez une idée du paysage.

Vingt-quatre heures sur vingt-quatre, à la lueur des grands braseros soigneusement alimentés, des ouvriers parcouruent le site à la recherche d'artefacts et de babioles clinquantes qu'ils revendront au Grand Marché. Certains spécialistes voient en fait dans la mine une antique décharge à ordures des Dieux, ou du moins d'êtres possédant une technologie avancée.

Alors que les fouilles sont situées en surface, les lieux de résidence se trouvent en profondeur. Les logements sont de tailles très variables et fusionnent parfois à la faveur d'une excavation, car les créatures creusent souvent à leurs heures perdues à la recherche d'autres trésors. On ne compte plus les effondrements et glissements de terrain que l'avidité des mineurs produit régulièrement. Un vaste réseau souterrain relie entre eux les terriers.

Au centre du cratère se trouvent les quartiers du chef kobold, sous une énorme tente d'apparat. Gamiche dira que c'est là que se trouve probablement l'objet (il en a entendu parler au cours de sa servitude). Il va donc falloir traverser le camp, puis descendre le long du cratère ou emprunter des galeries. Hélas, le site est en perpétuel changement et l'esclave ne sait pas s'il pourra guider le groupe (en fait, il n'a aucune idée du chemin à emprunter !).

Les kobolds mineurs

Ces reptiles sont de nature peureuse et grégaire. Le texte les décrivant, page 193 de *Créatures & Opposants* (pour *Héros & Dragons*), est à ce titre intéressant. Ils se déplacent en général par petits groupes bondissants de six à huit individus. Ils travaillent par périodes de cinq heures (plus ou moins efficaces car entrecoupées de disputes pour les sujets les plus triviaux), suivies d'un repos de trois heures pendant lequel ils se restaurent, se reposent et se disputent encore. Mâles et femelles couvent à tour de rôle leur progéniture dans leur logement.

À la fin de chaque période de labeur, un contremaître (saigneur kobold) passe avec une brouette au sommet des tranchées. Il distribue la nourriture et récupère les objets qui ont été dénichés. Les mineurs ont en effet interdiction de garder pour eux leurs découvertes. À la remise des trésors, les découvreurs sont récompensés par une part plus importante de nourriture ou de repos. C'est au cours de ces épisodes que les querelles sont les plus intenses, mélange de délation, de contestation quant à la valeur d'un objet, de disputes pour savoir qui a réellement trouvé tel ou tel brimborion. Des bagarres éclatent régulièrement, auxquelles le contremaître n'est pas le dernier à participer.

Les kobolds ne font pas de patrouille, pour trois raisons : d'abord parce que très peu de visiteurs se risquent aussi loin

BOUM J'T'ATTRAPE !

L'exploration nécessitera, pour que ce passage soit amusant, que des pièges se déclenchent régulièrement. En conséquence, n'autorisez un test de détection que pour le PJ (ou PNJ) qui ouvre la marche. En effet, si tous les aventuriers participaient, les misérables pièges des kobolds risqueraient d'être tous évités. De plus, leurs effets concerneront tous les PJ et PNJ du groupe, sauf si le texte du piège en décide autrement.

dans le Cloaque. Ensuite, parce que les prises de bec incessantes rendent peu efficace ce genre de corvée. Enfin, parce que les créatures préfèrent sécuriser leurs galeries avec des pièges mortels qui font le travail pour eux.

Traverser le site

La mine étant de la taille d'une petite ville, nous vous proposons deux tables d'exploration pour la traverser jusqu'au centre du cratère : une pour la surface et une pour les profondeurs, selon le chemin que choisiront vos PJ. Notez que certains événements des tables permettent de passer d'un niveau à l'autre.

Mode d'emploi

Lancez 2d4 + 4 : ce nombre est appelé le compteur d'exploration (CE).

Effectuez un jet de dés dans l'une ou l'autre table, puis réduisez le CE de 1. Arrivés à 0, les PJ atteignent le cratère.

La surface

En surface, les rencontres avec des mineurs risquent d'être plus fréquentes, mais les pièges sont moins nombreux. D'autre part, il est facile de s'orienter car il suffit en montant sur une butte de voir l'immense cratère.

Les profondeurs

C'est le contraire de la surface : plus de pièges (plus difficiles à détecter à cause de l'obscurité) et moins de rencontres. En outre, s'orienter est beaucoup plus difficile. Après chaque événement, un test de Sagesse (Survie) DD 15 est nécessaire. En cas d'échec, ne faites pas descendre le CE et lancez l'événement suivant. Notez que forcer un kobold à servir de guide permet d'éviter ce test.

Détecter les pièges

Un test d'Intelligence (Investigation) permet de détecter le piège et de l'éviter [À remplacer par un test de SAG (Perception) pour COF]. En cas d'échec, un jet de sauvegarde de Dextérité (piège mécanique) ou de Constitution (poison) peut être demandé pour diviser les dégâts par 2. Chaque piège précise la difficulté des tests de détection et de sauvegarde.

Discréption des kobolds

Ces créatures ne sont pas connues pour leur calme ! À chaque rencontre avec des kobolds, lancez 1d6 pour connaître leur comportement et la difficulté du test de Discréption que devront faire les joueurs pour les éviter. En cas d'échec, il faudra combattre, corrompre ou toute autre solution qui vous paraîtra crédible.

d6 RÉSULTAT

- | | |
|-----|--|
| 1 | Les créatures sont silencieuses (DD 16) |
| 2-3 | Elles bavardent (DD 13) |
| 4-5 | Elles se disputent et s'injurient (DD 8) |
| 6 | Elles se battent ou dorment (DD 5) |

Niveau d'alerte

Le niveau d'alerte (NA) indique à quel point les kobolds sont alertés par la présence d'intrus. Les PJ commencent avec un NA à 0. Tout combat l'augmentera (+1 NA par round de combat), de même que certains événements ou pièges déclenchés.

Pour chaque tranche de 10 points du NA, le degré de difficulté des tests de Discréption pour éviter les rencontres augmente de 2, de façon cumulative. De plus, le nombre de kobolds rencontrés sera multiplié par 2, puis par 3, etc.

Par exemple, si le NA atteint 25, tout test de Discréption pour éviter des kobolds qui bavardent (DD 13) passe donc à 17 (13+2+2). En cas d'échec, le nombre d'adversaires sera multiplié par 3.

Si le NA atteint 30, les PJ seront pris au piège : des kobolds arriveront de toute part, leur coupant le chemin et les sommant de se rendre.

LES CONSEILS DE PAPY DONJON

Mais détends-toi, naïf novice ! Respire. Oui, comme ça, bien. Encore. Ça va mieux ? Tu es allergique à l'aléatoire ? Tu te crispe à la vue des tables qui vont suivre ? Tu ne laisses rien au hasard et tu aimes planifier ? Pas de souci. Qui peut le plus peut le moins. L'écriture du scénario prend le parti de proposer une gestion totalement aléatoire du trajet des PJ dans le cratère de la mine. Si ça te plaît, vas-y ! Si ça ne te plaît pas, fais comme tu voudras ! Tu aimes certains événements et pas d'autres ? Tu peux fonctionner à la carte, choisir tes événements, tes rencontres, les équilibrer, les déséquilibrer, lancer toi-même les dés, les faire lancer par tes joueurs, ignorer le résultat des dés et n'en faire qu'à ta tête !

Il faut voir ces tables comme un guide, un menu à composer soi-même, une boîte à idées à exploiter. Fais-en ce que tu en veux, d'autant plus que cette traversée de la mine est finalement sans enjeu pour toi, meneur de jeu. En effet, *quoi qu'il se passe*, les PJ parleront au chef et la suite de l'aventure s'enclenchera (voir « Le roi et l'étoile » plus loin). Tu peux donc parfaitement choisir de mener ce passage comme tu en as envie : passer rapidement dessus ou au contraire faire vivre un calvaire à tes joueurs en les amenant au bout de leurs limites. Te lancer dans une infiltration toute en finesse ou provoquer une baston gigantesque avec autant d'adversaires que tu le souhaites. Aucune conséquence à la fin ! En un mot : fais-toi plaisir !

Pour bien fixer les idées, des PJ s'amusant à massacrer les chétifs kobolds pourraient vite se retrouver à fuir dans les couloirs, une meute innombrable de ces créatures aux trousses...

Table d'exploration en surface

Lancez 1d20, puis un second pour les détails.

1-3 Tranchée droite

D20	RÉSULTAT
1	Piège à ensevelissement. Si le fil est coupé, des étais de bois s'effondrent de part et d'autre du chemin. Les PJ sont tous immobilisés par les tombereaux de terre qui se déversent. Une clochette sonne, de très nombreux kobolds accourent et neutralisent les PJ. Reportez-vous à la fin des tables d'événements, au paragraphe « Si les PJ ont été capturés ». Déetecter DD 15. Aucun jet de sauvegarde.
2	Pièges à fléchettes empoisonnées. Déetecter et éviter DD 15. 1 dégât perforant + 1d4 dégâts de poison pendant 1d6 rounds. NA +1.
3	Trappe avec pieux. Déetecter DD 13. Éviter DD 18. 2d6 dégâts perforants. NA + 3. Seul le personnage de tête est concerné.
4-20	1d10-2 kobolds qui se déplacent.

4-6 Tranchée : carrefour en T

Lancez 1d20 sur la table « Tranchée droite » ci-dessus pour les détails.

7-8 Tranchée : carrefour en croix

D20	RÉSULTAT
1-3	Trappe au centre. Déetecter DD 13. Éviter DD 18. Il faut marcher sur une poutre qui la traverse en un certain point, lequel est différent selon les pièges. 2d6 dégâts perforants. NA + 3. Seul le personnage de tête est concerné.
4-20	1d10-2 kobolds qui se déplacent.

9-10 Tunnel

D20	RÉSULTAT
1-8	Il passe sous une tranchée et rejoint un autre endroit en surface, 2d4-2 kobolds sont en train de l'emprunter.
9-13	Idem mais cul-de-sac. 2d4-2 kobolds présents, en train de manger ou de se reposer.
14-20	Passage vers le bas (les PJ se retrouvent dans les profondeurs, continuez l'exploration sur l'autre table), 2d4-2 kobolds sont en train de monter.

11-14 Lieu d'excavation

1d10-2 kobolds en train de travailler ou de manger.

15-16 Dépotoir

Un tas de gravats et d'objets inutiles. 1d10-4 kobolds sont en train de vider des ordures ou de fouiller. Si les personnages fouillent : NA + 1d4 et tirer dans la table des Trésors (*Cadre de campagne pour H&D*, p. 126) avec un niveau de rencontre 4 à 7. [Pour COF, utilisez la table p. 198. Lancer 3d6 et garder le plus faible résultat obtenu pour déterminer le niveau du trésor].

17 Enclave aux trouvailles

Les objets d'apparence précieuse sont entreposés ici avant d'être emportés vers les profondeurs. Si les personnages fouillent : NA + 1d4 et tirer dans la table des Trésors (*Cadre de campagne pour H&D*, p. 126), niveau de rencontre 8 à 11. [Pour COF, utilisez la table p. 198. Lancer 2d8 et garder le plus faible résultat obtenu pour déterminer le niveau du trésor].

D20	RÉSULTAT
1-15	1d10-2 kobolds montent la garde, un contremaître (saigneur kobold) est présent.
16-20	Aucun occupant mais la salle est vide. Les objets viennent d'être transférés.

18-20 Des rails

Ce réseau défoncé parcourt le chantier. Les wagons servent à acheminer les trouvailles et les gravats. Les emprunter en direction du cratère baisse le CE de 1 (le chemin est plus rapide). Lancez 1d20 :

D20	RÉSULTAT
1-3	Rails piégés. Déetecter DD 18. Éviter DD 20. Les suivre fait jaillir des pointes d'acier au niveau des travées. 2d6 dégâts perforants. NA + 1.
4-5	Wagon vide piégé. Monter à l'intérieur le fait exploser. 4d6 points de dégâts aux alentours. Déetecter DD 15. Éviter DD 20 pour les PJ qui sont dans le wagon, DD 15 pour ceux qui sont autour. NA + 2d4.
6-16	1d10-2 kobolds poussent un wagon. Lancer 1d6 pour déterminer le contenu : 1-3 : vide. 4-5 : terre ou roche. 6 : 1d4 objets précieux, un saigneur les accompagne. Si les PJ parviennent à emprunter un wagon, le CE est réduit de 1 et le NA augmente de 1d6 (les roues grincent !).
17-19	Un convoi de 1d4 wagons. Lancer 1d6 sur la table juste au-dessus pour déterminer le contenu de chaque wagon.
20	Un chariot renversé ou avec un mécanisme cassé. 1d4-1 kobolds sont en train de réparer.

Table d'exploration en profondeur

Lancez 1d20, puis un second pour les détails.

1-2 Couloir droit

D20	RÉSULTAT
1-2	Trappe au plafond. Détecter DD 20. Éviter DD 15. Des gravats se déversent. 3d6 dégâts contondants. NA + 3.
3-4	Trappe avec pieux. Détecter DD 20. Éviter DD 18. 2d6 dégâts perforants. NA + 2. Seul le personnage de tête est concerné.
5-18	1d10-3 kobolds se déplacent.
19-20	Passage secret ! Détecté sur un jet de Perception facile, il permet de réduire de 1 le CE et de 5 le NA.

3-4 Carrefour en T

Lancez 1d20 sur la table « Couloir droit » ci-dessus pour les détails.

5-6 Carrefour en croix

D20	RÉSULTAT
1-4	Carreau de baliste. Détecter DD 20. Éviter DD 15. Un fil se tend, un carreau de belle taille jaillit d'un mur pour empaler le personnage de tête (ou celui de votre choix, déterminé au hasard). 2d6 dégâts perforants. NA + 1d4.
5-18	1d10-3 kobolds se déplacent.
19-20	Raccourci sinueux ! Réduisez le CE de 2 et le NA de 1d10.

7 Carrefour en étoile

1d8 chemins se croisent ici.

D20	RÉSULTAT
1-5	Trappe profonde. Détecter DD 20. Éviter DD 18. Une trappe de 6 m de profondeur s'ouvre au centre du carrefour. 2d6 dégâts de chute. Seul le personnage de tête est concerné. NA + 2.
6-18	1d10-3 kobolds se déplacent.
19-20	Raccourci ! Réduisez le CE de 1 et le NA de 1d6.

8-9 Tunnel

D20	RÉSULTAT
1-8	Un boyau passe au-dessus ou au-dessous d'une salle ou d'un couloir et rejoint un autre endroit en profondeur. 1d10-3 kobolds se déplacent.
9-10	Idem mais cul-de-sac, 1d10-4 kobolds mangent ou se reposent.

D20 RÉSULTAT

- 11-12** Ascenseur piégé. Détecter DD 18. Éviter DD 15. Une nacelle permet de regagner la surface. Si un loquet n'est pas actionné, l'ascenseur lâche une fois parvenu au sommet. 2d6 dégâts de chute. Détecter le piège permet de remarquer le loquet à l'intérieur et d'éviter la chute. NA + 5.
- 13-18** Passage vers la surface, 1d10-3 kobolds se déplacent.
- 19-20** Raccourci spécial ! Les PJ tombent pile au centre du cratère. Seul problème : ils se retrouvent face au roi et entourés par des dizaines de soldats et courtisans. Il va falloir se montrer diplomates...

10 Lieu d'excavation clandestin

Des kobolds creusent la terre pendant leur temps libre. Plus ou moins interdit par le règlement, mais toléré si on graisse la patte d'un contremaître. 1d10-5 kobolds présents.

11 Dépotoir

Une grande faille dans laquelle les kobolds jettent des déchets organiques et minéraux. 1d10-3 kobolds sont en train de vider des ordures.

12-14 Logement

1d6-3 adultes et quelques petits d'une famille kobold. NA + 4 en cas de combat car les enfants poussent des cris stridents. Ils sont totalement inoffensifs et sans défense.

15 Salle au trésor

C'est là que sont conservés les objets en attente d'être vendus au Grand Marché. Si les personnages fouillent, NA + 1d4 et tirer dans la table des Trésors (*Cadre de campagne pour H&D*, p. 126), niveau de rencontre 8 à 11. [Pour COF, utilisez la table p. 198. Lancer 1d8 pour déterminer le niveau du trésor].

Lancez 1d20 :

D20 RÉSULTAT

- 1-2** Fosse à pieux. Repérer DD 18. Éviter DD 18. Le sol de la salle s'ouvre en deux, précipitant tout le contenu sur des pieux. Une fois que le piège a fini de s'activer, une plateforme permet de remonter le contenu au niveau du sol. Tous les objets ici ne sont que de la pacotille, étrangement percés de multiples trous... 2d6 dégâts perforants. NA + 2d4.
- 3-15** 1d10-3 kobolds montent la garde, 1d4-1 contremaîtres (saigneurs kobolds) sont présents.
- 16-20** Aucun occupant mais la salle est vide. Les objets viennent d'être transférés.

16 Salle commune

D20 RÉSULTAT

- 1-18** 3d6-5 kobolds sont présents ainsi que 1d6-1 saigneurs. La salle sert à de nombreuses activités : initiation d'un jeune kobold, mariage, tribunal, exécution pour crime, salle d'entraînement, de torture, arène de combat (1d4-1 monstres présents), séminaire de motivation...
- 19-20** Embuscade ! Les PJ se sont fait repérer. 1d6 + 4 kobolds et 1d4 saigneurs par tranche de 5 points que compte le NA.

17 Prisons

Quelques cellules. Captifs présents : 2d4-2 humains servant de cibles d'entraînement ou de nourriture, 2d4-2 kobolds condamnés, 1d6-2 animaux (chiens sauvages, chevaux, etc.) et 1d4-1 monstres servant d'adversaires pour l'arène (au choix : 2 ankhegs, 2 babéliens ou 1 bulette). NA + 2d4 si on libère les captifs.

18-20 Rails

Tirez sur la table « Des rails » de la table d'Exploration en surface.

Le cratère

Il est occupé en permanence par 1d6 + 6 saigneurs et autant de courtisans. Au centre, sous une gloriette imposante habillée de soieries et de tapis, trône sur un dais en hauteur le chef de l'exploitation. Il en descend très rarement, prenant ses repas et dormant dans un vaste divan. En bas, des coffres l'entourent, contenant les reliques qu'il désire conserver. Les PJ penseront sans doute que l'EH en fait partie.

Si les PJ ont été capturés

Ce sera le cas si le NA atteint 30, s'ils se font déborder par un nombre trop important d'adversaires, ou s'ils se retrouvent prisonniers de certains pièges. Dans ce cas, les kobolds ne les tueront pas mais les amèneront devant leur chef pour que celui-ci les interroge et statue sur leur sort. En

GAMICHE, UN ESCLAVE, VRAIMENT ?

Notez que les PJ ne croiseront aucun esclave dans la mine (les kobolds auraient trop peur qu'on leur vole leurs précieux trésors !). Si aucun joueur ne se pose la question du passé du soi-disant Gamiche-misérable-esclave-des-kobolds, glissez discrètement l'info au joueur du PJ ayant la meilleure intelligence. « S'il n'y a pas d'esclave, comment expliquer que Gamiche ait été asservi ici ? », pouvez-vous même lui souffler.

L'ÉTOILE HERMÉTIQUE

L'Étoile est en fait un élément du vaisseau des Lithos qui s'écrasa sur la planète il y a bien longtemps. Plus précisément, il s'agit d'une IA de pilotage, une boîte noire sphérique de deux pouces de diamètre impossible à ouvrir si l'on ne connaît pas le moyen de le faire (d'où le terme « hermétique »). Les PJ, eux, ne verront en elle qu'un artefact magique puissant ayant un peu trop longtemps séjourné sous terre...

L'EH fut gardée pendant des siècles à Tanith-Lenath, non loin du lieu du crash, en tant que précieuse relique. Après le Châtiment, elle parvint à s'enfuir mais fut victime d'un éboulement qui l'immobilisa sous terre pendant des éons. C'est là que les mineurs kobolds la découvrirent. Ils ne furent pas peu surpris de l'entendre parler ! L'Étoile put sans mal se faire passer pour une demi-déesse et elle veille depuis aux destinées de ses protégés.

Chaque fois qu'un chef est choisi parmi les kobolds, on insère la sphère au niveau d'une coiffure complexe que le dirigeant revêt. L'Étoile placée près de l'oreille conseille le nouveau monarque en affirmant être la dépositaire des connaissances et de la sagesse des précédents.

Une fois que l'IA aura décidé de suivre les PJ, elle passera son temps à râiller leur technologie et à se plaindre de devoir aider pareils primitifs. Faites-en une entité antique et aigrie, une vieille dame peu commode et impatiente ! Si vous le désirez, elle peut aussi produire un hologramme avec l'apparence de son choix : mamie faisant du tricot ou monstre grotesque tout en crocs et en cornes. Laissez parler le farfelu !

La planète de Laelith ayant un faible niveau technologique, si les PJ la questionnent sur sa nature, l'EH parlera d'elle comme d'une « petite déesse » tombée du ciel dans son vaisseau d'argent, et répondra à toutes les questions en usant de ce genre de métaphore.

général, rien ne vaut une petite séance de torture publique pour faire valoir la toute-puissance du peuple kobold !

Si les PJ sont libres

Se frayer un chemin au fil de l'épée est difficile mais pas infaisable. Les PJ pourraient par exemple progresser en profondeur puis, parvenus sous le cratère, émerger en empruntant un tunnel près de la gloriette. Arrivés là, ils devront affronter les saigneurs. Les courtisans, eux, s'enfuiront et donneront l'alerte. Après quelques rounds, à moins qu'ils ne se soient emparés du roi, le flot de kobolds surgissant des tunnels mettra rapidement fin au combat et les PJ seront capturés. Si au contraire le roi est maîtrisé (c'est-à-dire si les saigneurs sont hors d'état de nuire et que leur chef a perdu plus de la moitié de ses PV), les troupes s'immobiliseront et les PJ pourront s'entretenir avec lui (voir ci-dessous).

Le Roi et l'Étoile

Zagazag, actuel chef des kobolds, est un couard vicieux qui représente à merveille son peuple. Il adore s'écouter parler. S'il est en position de force, il prendra soin de décrire aux PJ le sort qui leur est réservé. Il évoquera notamment une grosse machine appelée Poupoune constituée de plusieurs roues crénelées, dans laquelle on insère un PJ au départ et où on recueille à l'arrivée sa peau d'un côté et son cadavre écorché de l'autre. De même, il glorifiera la Mine du Dragon et le puissant peuple kobold qui est venu à bout des envahisseurs. Il le fera en utilisant un commun approximatif (« Nous kobolds très forts ! Nous posséder plus grand trésor du monde : Mine du Dragon ! »), en ponctuant ses menaces de pets et de rots qui le feront beaucoup rire et seront acclamés par ses troupes.

S'il est sous le contrôle des PJ, son attitude sera à peu près identique, mélange de mauvaise grâce, de morgue et de bêtise.

Quoi qu'il arrive, à un moment donné de son discours, il s'interrompra au milieu d'une phrase, semblera tendre l'oreille, et demandera en parlant avec une syntaxe correcte la raison de la présence des intrus. Vous l'avez compris, il se fait l'interprète de l'EH en répétant sa question mot pour mot, ce qui devrait intriguer les PJ.

Si ceux-ci jouent franc-jeu et admettent être là pour Tanza'Du, Zagazag écarquillera les yeux et répétera les mots étonnés de l'EH : « Tanza'Du ? Mais c'est moi Tanza'Du ! Que me voulez-vous ? »

Voilà qui devrait surprendre nos héros : eux qui pensaient avoir affaire à un objet. L'EH serait donc une personne ? C'est en tout cas ce que semble suggérer le chef. L'EH les questionnera alors avec précision,

Zagazag, chef kobold,
porteur de l'Étoile hérétique



KOBOLD

Pour COF, voir p. 258.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 192.

SAIGNEUR KOBOLD

Pour COF, utilisez le profil de Prêtre kobold (p. 258).

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 192.

ZAGAZAG, CHEF KOBOLD POUR COF

Utilisez le profil de Prêtre kobold (p. 258), modifié en chef kobold.

ZAGAZAG, CHEF KOBOLD POUR H&D

Utilisez le profil de Saigneur kobold, *Créatures & Oppositions* p. 192, avec les modifications suivantes : Dextérité 18 (+4), Sagesse 14 (+2), Perception passive 12, CA 15 (armure de bric et de broc), PV 49 (14d6), attaque de dague +6 qui inflige 6 (1d4 + 4) dégâts, attaque de fronde +6 qui inflige 6 (1d4 + 4) dégâts. Enfin il peut effectuer deux attaques avec une action d'attaque. Il maîtrise aussi les sauvegardes de Dextérité (+6) et de Sagesse (+4). Son ID est de 2.



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Encore une scène importante et on sonne ce bon vieux Papy Donjon ? Je te reconnais bien là, ingénue tout neuf. Bon, les PJ doivent convaincre Tanza'Du. Comment opérer ? Faut-il réduire la scène à un vulgaire test de compétences sociales ou au contraire « jouer » la scène en *roleplay*, en incarnant les personnages comme on le ferait dans du théâtre d'improvisation ? Moi, je peux te dire qu'au club en 1983, eh ben... mais je m'égare. Tout dépend de ce qu'aiment tes joueurs. Mon conseil, à présent : commence la discussion avec du *roleplay*. Juge la prestation de tes joueurs et les arguments qu'ils développent. S'ils sont très bons, accorde-leur la réussite sans le jet ! Ce serait dommage de gâcher un beau moment par un coup de malchance, non ?

Si leur performance te laisse dans le doute, tu peux demander un test et accorder des bonus et des malus, même très importants (+12 ou -8, pourquoi pas !) en fonction de leur prestation.

demandant pourquoi ils veulent la rencontrer, comment ils sont arrivés là, etc.

Au cours de cet entretien, les PJ pourront remarquer que quelque chose cloche grâce aux indices suivants :

- Il existe un fort contraste entre l'attitude naturelle de Zagazag, très vulgaire, et celle sobre et posée qu'il prend quand il répète les paroles de l'EH.
- La différence entre son langage approximatif quand il parle en son nom et celui soigné quand il répète les paroles de l'EH. Cependant, on sent qu'il ne comprend pas toujours ce qu'il dit. L'EH lui fait d'ailleurs répéter quand il prononce mal.
- Entre les réponses des PJ et ses questions, le chef penche la tête et semble écouter quelque chose.

Si vos joueurs ne remarquent rien malgré vos efforts, permettez-leur de faire un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour comprendre que Zagazag est en fait en train de répéter les paroles de quelqu'un d'autre. Vous pouvez aussi faire intervenir Genesta pour leur mettre la puce à l'oreille. Gamiche, lui, jouera les esclaves apeurés tout en demeurant très attentif. Quant à Geyma, si elle est là, elle se contentera de jeter des regards de défi à la ronde.

Convaincre Tanza'Du

Les PJ devront alors faire preuve de beaucoup d'habileté (voir « Les conseils de Papy Donjon ») pour convaincre la relique de se mettre à leur service et de leur montrer le chemin vers Tanith-Lenath. Tanza'Du s'ennuie certes un peu avec les kobolds, mais elle n'est pas prête à renoncer

à son pouvoir pour suivre quelques aventuriers sans envergure. Elle le leur dira clairement. Pendant ce temps, les troupes kobolds se rapprocheront pas à pas, prêtes pour la curée...

Gamiche à la rescouasse

Si la situation sent le roussi et que vos joueurs ne s'en sortent pas, Gamiche dira aux PJ qu'il connaît peut-être un moyen. Il murmurerà quelques mots à un garde kobold. Celui-ci écoutera, les yeux écarquillés, et courra répéter ses paroles au roi, donc à l'EH.

Aussitôt, Tanza'Du ordonnera à Zagazag de se lever et de suivre les PJ. Il escortera le groupe, entouré de ses sujets qui lui feront une haie d'honneur, à travers le site jusqu'à l'extrême est. Là il ordonnera à ses troupes de les laisser et fera quelques centaines de mètres avec les PJ. Une fois à l'écart, l'EH quittera la coiffure de Zagazag (c'est l'une des grosses perles qui pendent de son couvre-chef), renverra le roi en lui promettant de revenir bientôt, et flottera dans les airs devant le groupe en disant : « Bon, on y va ? »

Qu'a pu lui dire Gamiche pour la faire changer d'avis ? Tout simplement qu'il travaille pour Trevelian, l'une des entités les plus puissantes de Laelith. Il a proposé à Tanza'Du d'entrer au service de l'empereur-démon. Elle n'a pas hésité une seconde et a accepté le marché.

Laissez vos joueurs se demander ce qu'a bien pu murmurer l'esclave, puis révélez-leur la vérité, soit par l'intermédiaire de Gamiche si les PJ le pressent de questions ou le menacent, soit par celui de Tanza'Du, qui fera une gaffe à un moment ou à un autre.

Gamiche aura d'autant moins de mauvaise grâce à dire la vérité qu'à présent, les PJ ne peuvent plus lui causer de tort. Dans le cas contraire, l'EH refuserait de les aider ! Il racontera donc volontiers son histoire et conclura par un « est-ce vraiment important ? Vous désiriez découvrir Tanith-Lenath, vous avez ce que vous vouliez ! »

Un MJ taquin pourra faire en sorte que cette révélation soit faite publiquement par Gamiche devant le roi kobold plutôt que dans l'oreille d'un garde. Coup de théâtre assuré !

Tanza'Du se dirigera prestement vers l'est, il faudra donc la suivre sans se laisser distancer. Elle empruntera un labyrinthe complexe de galeries et de boyaux plus ou moins éboulés (à vous de les peupler ou non de créatures), certains très étroits, d'autres instables ou surplombant de la lave, jusqu'à un petit cours d'eau qui s'enfonce dans l'obscurité. Après un « C'est là ! J'espère que vous savez nager ! », la sphère plongera et filera sous les eaux.



Un royaume éparpillé

Les ruines de Tanith-Lenath

L'arrivée

À leur entrée dans la rivière, les PJ sont emportés dans une série de remous et de rapides (des tests de Force (Athlétisme) DD 13 pourront être demandés), jusqu'à déboucher sur une cascade. En cas d'échec, les PJ seront séparés (voir plus loin). Après une chute d'une trentaine de mètres, ils terminent dans un bassin. Autour d'eux, une lueur crépusculaire. En voulant regagner la rive, ils constatent qu'il n'y a pas de rive : l'étendue n'est constituée que d'eau et flotte dans les airs.

Le courant les emporte vers une rivière. Celle-ci glisse vers le bas en une large spirale, vers ce qui ressemble à des fragments de ville en apesanteur. Tanith-Lenath ayant été l'un des foyers où le Châtiment a été le plus important, on ne compte plus les effets dus aux rifts, qui ont provoqué des anomalies impressionnantes. Vous les découvrirez un peu plus loin.

Le cours d'eau possède une profondeur d'environ 50 centimètres. Les pieds des PJ seront donc à l'air libre. Il n'y a toujours pas de berge, et la difficulté des tests de Force (Athlétisme) pour ne pas se laisser déporter et tomber dans le vide passe à 16. En cas d'échec, le PJ sera séparé des autres (voir plus loin).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Des quartiers entiers, des bâtiments, des places de marché, des jardins, se déplacent lentement dans les airs, tournoyant les uns autour des autres au sein d'une vaste sphère de néant. Parfois, des masses se rencontrent plus ou moins violemment comme des blocs rocheux dans un champ d'astéroïdes. Des débris se détachent sous le choc et dérivent eux aussi au ralenti. L'ensemble donne l'impression d'un jeu de construction renversé par un géant qui n'en finirait pas de s'éparpiller. »



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Tiens, j'y pense, blanc-bec. Un petit truc perso que je tiens d'un MJ sadique que j'aime malgré tout beaucoup... Les rapides, la cascade... C'est le moment de délester tes PJ de leur équipement adoré ! À moins qu'ils n'aient spécifiquement décrit la mise au sec et en sécurité de leurs babioles, voici ce que je te propose : une fois qu'ils reviennent au sec, fais-leur faire un jet de chance en lançant simplement un d20. Sur 1 naturel, 1-2 (si tu aimes l'amour vache) ou 1-3 (alors là tu me plais, toi, c'est quand qu'on joue ensemble ?), tu prends la feuille du PJ concerné et tu tires au hasard un objet de son équipement. Celui-ci est perdu !

C'est un moment de tension, certes, car ton joueur ne va pas aimer. Mais les émotions fortes, même si elles sont négatives, comptent à la table de jeu. Tes PJ seront ensuite plus prudents. Et puis, qu'ils arrêtent de couiner : ils ont eu l'occasion de trouver des objets dans la mine des kobolds, et d'autres viendront plus tard ! Une épée +4, ça se trouve chez n'importe quel marchand de niveau 18 du coin !

La rivière prend fin en atteignant une vaste étendue d'eau circulaire le long de laquelle des quais sont alignés. Une fois sur la berge, les PNJ du groupe éprouveront différents sentiments : Genesta pleurera devant ce qui lui apparaît déjà comme la découverte archéologique du siècle ; Geyma tournera la tête en tous sens, essayant de repérer dans tout ce fatras un point d'intérêt ; et Gamiche ouvrira l'œil, soupçonneux. « Enfin à la maison ! » s'écriera Tanza'Du.

Comment faire pour repartir ? Le chemin emprunté est hors de portée. Même si les PJ étaient capables de revenir au bassin, la gravité y reprend ses droits et il est impossible de regagner l'orifice de la cascade 30 mètres plus haut... Il va falloir trouver une autre sortie.

Vers le centre du nuage de ruines, des sortes de bulles d'eau se forment, grossissent et éclatent de manière irrégulière. Le décor vu à travers semble déformé, voire différent. Dans la mesure où les PJ n'ont pas de lieu précis vers lequel se diriger, autant prendre cette direction... C'est en tout cas ce que fait Tanza'Du. La suivre ne sera pas facile et c'est tout l'enjeu de la prochaine séquence.

La traversée de la ville

Le petit groupe va donc entamer un périple jusqu'au cœur de la ville, émaillé d'incidents et de rencontres exotiques. Le voyage commence lorsqu'un PJ remarquera (test de Sagesse (Perception) DD 10) que le sommet d'un bâtiment n'est qu'à quelques mètres d'une autre zone passant au-dessus d'eux. Il va falloir monter les escaliers et, à l'aide d'une corde ou

d'un grappin trouvé sur les lieux (Intelligence (Investigation) DD 15), rallier le pan de ville qui les surplombe. Il faut cependant faire vite : le morceau en question est en train de se déplacer...

Pour la suite du voyage, nous vous proposons différentes situations que vous pourrez ordonner et transformer à votre guise. N'hésitez pas à ajouter les vôtres ! Si les PJ dédaignent ou ne parviennent pas à rejoindre une voie de progression, vous pourrez leur en proposer une autre 1d20 minutes après la première, car le labyrinthe aérien est en constante réorganisation.

Séparés

Vu la physionomie des lieux, avec tous ces morceaux de ville dérivant dans l'éther, il est probable que suite à un échec dans l'une des situations proposées, un ou plusieurs PJ soient séparés des autres. Si le cas se présente, ceux qui ont réussi pourront choisir de rester avec ceux qui ont échoué. Mais la décision devra se prendre rapidement. Pressez-les !

Les PJ peuvent aussi avoir l'idée de s'encorder ou mettre au point un dispositif de ce genre. Libre à vous de juger de la qualité et de la vraisemblance de leur stratégie.

Quoi qu'il arrive, le ou les séparés retomberont sur un autre morceau de terre. Un test de Dextérité (Acrobatie) DD 15 sera nécessaire pour ne pas subir 2d6 dégâts de chute. Faites-leur vivre alors une autre situation dans la liste ci-dessous. Libre à vous, selon vos goûts et ceux de vos joueurs, de faire par la suite se rejoindre les perdus et le reste des PJ. Vu la nature des lieux, c'est très possible. Mettre en scène ces retrouvailles au moment où une partie du groupe sera en situation critique peut offrir un effet de mise en scène très réussi !

Zombis

Au début de chaque situation, jetez 1d6. Il s'agit du nombre de zombis dont vous disposez pour cette scène. Faites-les intervenir si et quand bon vous semble. Ces morts-vivants sont les anciens habitants de la cité. Leur présence sera expliquée à la fin de l'aventure.

Les situations

Situation 1 : Règlement de compte à Tanith-Lenath

Un quartier mal famé avec son comptant d'auberges abandonnées et de logements miséreux. Hélas, il sert à présent de repaire à des diables et démons. Les premiers, 1d6 + 4 dretchs, devaient remplir une mission pour l'un de leurs supérieurs mais ils se sont trompés de dimension et ont atterri dans les ruines. Depuis, ils errent à la recherche d'une sortie.

Ils sont traqués par deux diables barbus, qui les espionnaient pour le compte d'une autre puissance et se sont retrouvés piégés eux aussi. Depuis, les deux groupes se poursuivent et s'affrontent. Si vous opposez l'un ou l'autre groupe aux PJ et que ceux-ci sont en difficulté, vous pourrez faire intervenir l'autre faction afin de créer une diversion. Notez que vous pouvez aussi le faire si vos joueurs s'en sortent trop bien...

Situation 2 : La rivière sans retour

Aucune ruine à l'horizon, seule la rivière est accessible. Elle serpente dans l'éther, passe un peu plus loin à travers un grand bâtiment, puis poursuit sa route jusqu'à un pâté de maisons situé plus près du centre de la ville. Il va falloir sauter dans l'eau et suivre le courant.

Dans cette situation, tout échec à un test pour demeurer dans l'eau fait disparaître le PJ au loin dans l'éther. Il sera donc considéré comme séparé des autres.

Le courant devient plus fort aux abords du palais (test de Force (Athlétisme) DD 10). Parvenus à l'édifice, les flots s'écrasent contre ses murs, seule une partie de l'eau pénètre par une ouverture (trou, fenêtre...). Il ne faut pas rater le coche et pour cela réussir un test DD 15 !

Une fois que la rivière s'est engouffrée dans la bâtisse, il faut progresser dans des remous tout en évitant colonnes, murs et débris, sans compter que l'eau se contorsionne dans tous les sens. Chaque PJ doit réussir 1d4 tests DD 15 pour sortir du bâtiment. En cas d'échec, il percute un obstacle (1d6 dégâts), il est sonné et subira un malus de 3 à son prochain test. Un échec dans le bâtiment n'implique toutefois pas que le PJ est séparé des autres.

La rivière poursuit ensuite son voyage. Le pâté de maisons vers lequel se dirige Tanza'Du se trouve juste en dessous. Pour suivre l'entité, il faudra donc plonger, traverser l'épaisseur de l'eau (test d'Athlétisme DD 10), puis sauter (test de Dextérité (Acrobatie) DD 15 pour ne pas subir 2d6 points de dégâts dus à la chute en cas d'échec).

Situation 3 : Un jardin extraordinaire

Un grand parc a été disloqué par le Châtiment. Pour l'atteindre, il faut attraper la grille qui bordait le jardin, laquelle pend à présent dans le vide comme une échelle improbable. Un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 permet de l'agripper. Si un ou plusieurs PJ ne parviennent pas à saisir la grille, ils chutent et sont considérés comme séparés.

Une fois l'ascension effectuée, il va falloir progresser de colline en carré d'herbe, en sautant sur des débris (fontaines, kiosques, bâtiments, allées...) ou en utilisant des grappins. Au centre du parc, un morceau arboré de grande taille (environ 2 000 m²) abrite un cerbère qui s'est creusé une tanière et entend bien protéger son territoire... La créature est

retorse. Elle attendra que les PJ soient en équilibre instable pour attaquer le plus éloigné. Le PJ touché devra réussir un test de Dextérité dont le DD sera égal au nombre de PV perdus à cause de l'attaque. En cas d'échec, il commencera à basculer dans l'éther. Si aucun compagnon ne tente quoi que ce soit pour le rattraper avant la fin du round de combat, il sera séparé des autres.

DRETCH POUR COF

Un drecht est un démon situé tout en bas de l'échelle hiérarchique. Faible, il sert de chair à canon et de souffre-douleur à tous les autres démons. C'est une petite créature obèse à la peau rosâtre, à la face porcine et à la silhouette vaguement humanoïde.

NC 1/2, taille petite

FOR -1 DEX +1 CON +1

INT -3 SAG -1 CHA -3

DEF 14 PV 13 Init 12

Morsure et griffes +3 DM 1d6

Résistances : RD 10 contre le feu et l'acide.

Pet répugnant : Le dretch libère un gaz nauséabond dans un rayon de 5 m autour de lui. Toutes les créatures vivantes dans la zone doivent réussir un test de CON difficulté 10 à chaque tour ou être **Affaiblies**.

DRETCH POUR H&D

Voir *Créatures & Oppositions* p. 49.

DIABLE BARBU POUR COF

Ce diable humanoïde à la peau noire et rouge se distingue par son menton hérissé de piques acérées qui lui donne son nom. Il possède aussi une queue dotée du même type d'appendices et manie généralement des armes d'hast (lance, coutille, hallebarde et autres tridents) dont les lames sont dentelées.

NC 3

FOR +3 DEX +1 CON +3

INT -3 SAG -1 CHA -3

DEF 17 PV 35 Init 12

Barbe +6 DM 1d4 + 3 + poison

Queue +6 DM 1d6 + 3

Arme d'hast +6 DM 1d12 + 3 + saignement

Résistances : RD 10 contre le froid et l'électricité.

Poison : Une créature blessée par la barbe du diable doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être **Affaiblie** à son prochain tour.

Saignement : Les blessures infligées saignent et infligent 1d6 DM supplémentaire par tour (non cumulable). Il faut un sort de soins ou une action limitée pour faire cesser les saignements.

DIABLE BARBU POUR H&D

Voir *Créatures & Oppositions* p. 61.

CERBÈRE POUR COF

C'est un énorme chien à trois têtes.

NC 6, taille grande

FOR +6 DEX +2 CON +6

INT -3 SAG +2 CHA +0

DEF 18 PV 65 Init 15

Morsure (3 attaques) +14 DM 2d6 + 6 + poison

Déchirer : Si le cerbère réussit plusieurs attaques de morsure sur la même cible, chaque tête tire violemment dans une direction opposée en tentant de déchirer le corps de la victime. La cible subit 2d6 DM supplémentaires par attaque réussie après la première dans le même tour.

Détection des proies (L) : Il peut détecter la direction de la créature à sang chaud de taille moyenne (ou petite, faute de mieux) la plus proche de lui dans un rayon d'un kilomètre. Pour cela il doit faire un test de SAG (Perception) opposé à la DEX (Discretion) de sa cible. Si celle-ci est à plus de 300 m de distance, il subit une pénalité de -5 à son test.

Poison : Sa salive contient du poison, la victime d'une morsure doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Affaiblie* à son prochain tour.

CERBÈRE POUR H&D

Voir *Créatures & Oppositions* p. 36.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Pour COF, voir p. 247.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 133.

Situation 4 : Sur les quais

Des quais de pierre défondus. 1d12 bateaux, 1d6 sont en mauvais état. Certains gisent dans les profondeurs, d'autres sont brisés, d'autres flottent à quelques mètres au-dessus de la surface. Les PJ pourraient avoir l'idée de grimper à bord d'une embarcation et, grâce au grappin qui s'y trouve, de progresser en s'arrimant aux ruines les unes après les autres (demandez-leur de temps à autre un test de Dextérité DD 10).

Hélas, un élémentaire d'eau a fait des quais son royaume et entend ne pas se laisser déposséder. Il attaque et va chercher à renverser le navire pour que le combat se déroule au maximum dans l'eau.

Situation 5 : Rouleau de printemps

Un quartier défoncé est en train de se replier sur lui-même : des gravats tombent sur la partie inférieure. Pour le traverser, chaque PJ doit réussir deux tests de Dextérité (Acrobatie) DD 15. Lancez 3d6 : le résultat indique la taille du débris qui atteint le PJ et le nombre de points de dégâts subis.

Situation 6 : Priez pour nous

Les PJ abordent un temple dont toute la toiture est absente, ainsi qu'une partie de la façade. Des cadavres disséminés ici et là montrent que les lieux sont habités (lancez 1d20 sur la table de rencontres ci-après en ignorant le résultat 1-5).

Le bâtiment est en très mauvais état. Au cours du combat, les dégâts occasionnés sur la construction par les PJ ou leur adversaire auront raison du temple, qui commencera à se désagréger en 1d4 + 1 morceaux ! Les personnages devront sauter malgré les assauts de leur ennemi pour ne pas se retrouver séparés.

Situation 7 : Le choc des titans

Le quartier marchand dans lequel ont trouvé refuge les PJ semble sûr et inhabité. Ils peuvent donc progresser quelques instants sans être inquiétés. Hélas, en levant la tête, ils saperçoivent qu'un autre quartier est en train de se diriger vers eux à une vitesse inquiétante. Le choc est inévitable !

Demandez aux PJ un test de Sagesse (Perception), puis un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour diviser par deux les 6d6 dégâts subis. Le PJ ayant obtenu le résultat le plus élevé au test de Perception sera celui qui verra arriver le danger, il pourra donc se mettre à l'abri sans avoir à tenter le jet de sauvegarde. Le deuxième plus haut résultat au test de Perception bénéficiera quant à lui d'un *avantage* au test de Dextérité.

Situation 8 : Parfum au choix

Nous vous proposons ci-dessous quelques tables aléatoires qui vous permettront de varier les plaisirs et vous donneront des idées pour vos propres créations ! Utilisez-les dans l'ordre, de la table 1 à la table 3, de façon aléatoire ou non, afin de créer une nouvelle situation. Vous pouvez aussi reprendre l'une des situations précédentes et lui ajouter du piment en lui attribuant le résultat d'un jet dans la table 2 des Conditions.

Table 1 – Détermination du lieu (1d20)

D20	LIEU
1-8	Quartier entier avec ses rues. Choisissez la physionomie du quartier ou lancez 1d100 dans la table urbaine du <i>Cadre de campagne</i> pour H&D (p. 73) en consultant la deuxième colonne : quartier artisan, bas-fonds, etc.
9-16	Pâté de maisons ou bloc de bâtiments. Jetez 1d100 et utilisez la deuxième colonne de la table, puis choisissez 1d6 + 2 bâtiments dans la troisième colonne.
17-20	Bâtiment seul. Prenez cette fois la troisième colonne et choisissez ou déterminez au hasard un bâtiment unique : entrepôt, forge...

Table 2 – Conditions (1d20)

D20	D20	CONDITIONS
1-6		Normales : rien de particulier.
7-9		Normales mais instables : Relancez dans 1d10 minutes.
10-12		Gravité perturbée
1-3		Gravité de côté. Les PJ marchent sur les murs.
4-6		Gravité inversée. La progression s'effectue au plafond.
7-9		Gravité nulle : en apesanteur ! Les objets non attachés aux PJ se mettent à flotter (flèches, contenu de sac...). Les déplacements sans point d'appui sont limités à 3 m/tour.
10-12		Instabilité. Relancez pour connaître l'effet, puis appliquez-le quand cela vous convient au cours d'une scène.
13-15		Gravité réduite. Les sauts et les déplacements sont doublés et les tests physiques se font à +5. Effet cumulable.
16-18		Gravité augmentée. Les PJ sont plus lourds. Sauts et déplacements réduits de moitié, toute activité physique à -5. Effet cumulable.
19-20		Chaos. Deux effets de gravité à déterminer qui se partagent la zone !
13-15		Météo perturbée
1-3		Pluie.
4-6		Neige.
7-9		Vent modéré.
10-12		Vent violent (attaque à distance à -3).
13-15		Instabilité. Relancez pour connaître l'effet, puis relancez sur cette table quand cela vous chante au cours d'une scène.
16-18		Blizzard. Déplacement divisé par 2 contre le vent, multiplié par 2 dans le sens du vent, attaque à distance à -5.
19-20		Chaos. Deux effets.
16-18		Atmosphère perturbée
1-4		Air dilué. La fatigue se fait sentir plus vite, -3 à tous les tests physiques.
5-9		Air très dilué. Aucun problème pendant un nombre de rounds égal à la valeur de CON, puis les règles sur l'asphyxie s'appliquent (COF p. 216, Manuel des règles H&D p. 274).
10-14		Air absent. Les règles sur l'asphyxie s'appliquent immédiatement.
15-18		Instabilité. Relancez pour connaître les conditions actuelles, puis dans 1d10 minutes.
19-20		Chaos. Deux effets, en même temps ou successifs !
19-20		Chaos total : deux facteurs sont perturbés. Relancez deux fois sur la table en ignorant « 1-6 Normales ».

Tables 3 – Rencontres (1d20)

D20	RENCONTRES
1-5	Rien.
6-10	1d6 + 4 goules en maraude.
10-14	1 âme en peine + 1d12 zombis, vestiges des habitants exterminés par le cataclysme.
15-18	1d10 + 5 moisissures violettes installées dans un endroit humide.
19	Deux gorgones, un mâle et une femelle. Chassé par les humains, le couple a trouvé ce petit nid d'amour où éléver leur future progéniture. Les PJ tombent d'abord sur une première gorgone. Selon l'évolution du combat, faites intervenir la seconde pour les éprouver.
20	Un jeune dragon noir, taquin, qui a envie de discuter un peu avec sa nourriture avant de passer à table.

Rencontre spéciale : La petite fille

Drôle d'endroit pour une rencontre

En plus de la table 3, les PJ devraient à un moment donné croiser une mystérieuse petite fille. Celle-ci se présente sous la forme d'une simple écolière en habits du dimanche, avec fanfreluches, robe blanche et anglaises.

Menez cette rencontre de manière progressive. Avant de lui adresser la parole, les PJ se sentiront observés. Puis ils la surprendront à la limite de leur champ de vision, éclair blanc qui disparaîtra aussitôt. Enfin, ils la découvriront jouant au cerceau, jeune enfant en robe à crinoline au milieu des débris.



S'ils sont en difficulté, la fillette pourra aussi venir à leur secours. Ainsi, s'ils sont aux prises avec le cerbère et qu'ils ont le dessous, une petite voix s'exclamera : « Ça suffit maintenant ! Cachou, vilain chien ! » Les PJ médusés verront alors l'apparition réprimander le molosse avant de fourrer sa tête dans son cou et le caliner. Elle tentera ensuite de s'enfuir, de même que si les PJ la surprennent en train de jouer. Après quelques parties de cache-cache de ce genre, si les PJ protestent qu'ils ne lui veulent aucun mal, la fillette s'arrêtera et se mettra à rire : « Vous pensez que je suis parce que j'ai peur de vous ? C'est pour vous protéger que je m'en vais ! »

Elle acceptera au final de les rencontrer. En s'approchant, les PJ découvriront le seul trait singulier de l'entité : elle ne possède pas de globes oculaires. Ses yeux sont remplis d'eau comme deux grosses billes transparentes. Des larmes en coulent continuellement. Elles se muent en myriades de fines gouttes qui sont emportées au ralenti en tombant de ses joues.

L'entité mettra en garde les PJ de ne pas trop s'approcher d'elle. Dans le cas contraire, la vision du PJ se superposera à celle de la fillette, de telle sorte qu'il se verra par les yeux de la petite. S'il persiste à demeurer à son contact, il tombera en catatonie. Il faudra alors rapidement l'éloigner, ce qui le ramènera à la conscience. La raison en est expliquée ci-dessous.

Les âmes de Tanith-Lenath

La fillette consentira à leur parler si les PJ acceptent de faire un feu : « Il fait si froid ici. » Elle n'a pas de nom, mais si les PJ lui en proposent un, elle l'adoptera en le trouvant très joli. Elle répondra alors à toutes leurs questions :

- **Qui est-elle ?** « Le Châtiment n'a pas fait qu'abîmer les corps. Il a aussi malmené les âmes. Celles-ci, altérées et violentées par les rifts, chassées des habitants par les déflagrations, ont commencé à se rassembler comme des poussières attirées par leur propre gravité. Elles ont fini par s'agrégner et former une conscience primitive. Moi. »
- **Pourquoi cette apparence ?** « Je ne voulais pas vous faire peur. Me découvrir sous ma véritable forme vous rendrait probablement fous. Imaginez un vortex constitué d'âmes torturées, agrégées en un chaos d'émotions. Vous n'en supporteriez pas la charge psychique. »
- **Quel danger représente-t-elle ?** « Votre âme, comme celles des habitants de la ville, est attirée par le maelstrom que je suis. C'est pour cela que vous avez vu par mes yeux en vous approchant. Si vous demeurez trop près de moi trop longtemps, je risquerai d'aspirer votre âme, qui rejoindrait les autres captifs. C'est pour cela que la

plupart des tentatives de résurrection échouent à Laelith. Les âmes rappelées n'ont pas le temps de regagner le corps des morts, car je les absorbe tel un aimant spirituel. » La petite fille constitue-t-elle une des raisons pour lesquelles les résurrections fonctionnent mal dans la région ? Une théorie qui va intéresser les savants en la matière...

- **Comment la délivrer ?** « Les rifts qui traversent la ville forment une sorte de filet spirituel qui empêche les âmes de s'échapper. Si vous pouviez être à vingt endroits en même temps, détecter les points de faiblesse des anciens rifts et lancer un même sort de libération, peut-être réussiriez-vous à nous libérer. En êtes-vous capables ? Non, bien sûr que non... »

Le comportement de l'enfîte

Après cette première rencontre, la fillette prendra congé des PJ « pour leur propre bien ». De temps à autre, elle reviendra vers eux (éventuellement pour les aider), car elle se sent très seule. Cependant, si elle connaît bien certaines créatures, comme Cachou, d'autres la détestent, comme Cailleux, le dragon noir (voir table de rencontres). Cette horrible bête lui fait peur, « son âme est si laide ». Si les PJ ne l'ont pas encore rencontré, voilà qui devrait les inquiéter...

À noter que si la fillette est présente lorsque les PJ tuent des zombis, l'eau de ses yeux se muera en sang : ce sont les corps des âmes prisonnières que les PJ abattent ! Elle ne leur en voudra pas, même si cela l'attriste.

L'Étoile hermétique, détail surprenant, s'adressera à l'enfîte avec gêne et déférence, ce qui ne lui ressemble pas. Elle sait en effet que l'apparition du vaisseau des Lithos dans le ciel de Laelith est à l'origine du Châtiment. La petite, elle, sera beaucoup plus détendue envers l'EH, allant jusqu'à l'emprunter aux PJ pour jouer à la balle (!)...

Enfin, elle s'envira si des anomalies éclatent non loin des PJ (voir plus loin), en mettant en garde ses nouveaux amis contre elles : « Le temps veut vous manger ! »

L'histoire de Tanith-Lenath

Au cours de leur périple, les PJ retrouveront la fillette dans les circonstances les plus diverses : elle leur parlera en plein combat, se balancera sur une balançoire non loin de leur chemin, fera de la corde à sauter sur une paroi verticale qu'ils sont en train d'escalader... Si les PJ désirent la questionner ou ont besoin de son aide, il leur suffira d'allumer un feu. Pendant ces rencontres, ils pourront en apprendre un peu plus sur la ville et ses habitants :

- **Nous étions des explorateurs.** « Jadis, la ville était beaucoup plus proche de la mer. Un grand fleuve s'élargissait en un estuaire qui nous ouvrait les portes de l'océan. Nos navires parcouraient le monde, colonisant des lieux étranges et éloignés, ramenant parfois des esclaves pour l'agrément ou le travail, peuplant nos logis d'objets rares et d'essences précieuses. Mais nous ne nous contentions pas d'explorer

l'espace. Nous poussâmes loin notre connaissance de la thaumaturgie. Nous tissions des sorts complexes, mettions au point des intelligences synthétiques, atteignions les âmes des plantes. Nous allions jusqu'à parler aux pierres (référence aux Lithos, entre le moment de l'arrivée de leur vaisseau et le Châtiment) et façonnions des objets étranges sous les instructions de ces objets qui désiraient être fabriqués. »

- **Nous étions orgueilleux.** « Lorsque nous priions dans nos temples, c'est à notre propre génie de la mécanique, de la magie ou de l'agriculture que nous nous adressions. Nous demandions que la conscience collective de notre peuple nous inspire et nous guide. Nous étions nos propres idoles. Cela nous détournait de préceptes qui ne nous étaient pas directement utiles : charité et compassion étaient ainsi considérées comme des travers ou des fantaisies pour les enfants. La connaissance, le profit, l'efficacité étaient notre morale. Les faibles devaient être exploités par les forts. C'était l'ordre des choses, l'équivalent humain de la sélection naturelle. Nous pratiquions de même un eugénisme rigoureux et sans état d'âme, car c'était la garantie de notre force et de notre survie. »
- **Nous étions téméraires.** « Nous avions une foi si grande en notre génie que nous prîmes des risques, explorant des mondes démoniaques enfouis, grattant la surface de la réalité au mépris du danger. Nous étions courageux, car nous considérions que la race était plus grande que l'individu, elle seule pouvant lui survivre. Nous nous considérions comme immortels en tant qu'espèce. »

- **Nous étions fragiles.** « Hélas, la force de notre communauté, en qui nous portions tous nos espoirs, fut aussi la cause de notre chute. Lorsqu'arriva le Châtiment, nous fûmes collectivement touchés, phénomène auquel nous n'avions jamais eu à faire face. Quand l'un des nôtres devenait faible, nous l'écartions et nous emparions de ses ressources, ce qui enrichissait la collectivité. Mais nous n'avions jamais pensé qu'un jour, un cataclysme frapperait cette communauté tout entière ! »

- **Nous étions des prédateurs.** « Lorsque le Châtiment survint, notre premier réflexe fut de piller les maisons que leurs propriétaires, en position de faiblesse donc indignes, n'étaient plus capables de défendre. Les victimes les moins meurtries s'enrichirent au détriment des plus touchées. Au lieu de nous entraider, nous nous pourchassâmes dans les rues dévastées, spéculant sur le chaos pour gagner en puissance. Nous étions comme ces prédateurs qui, menacés par l'eau qui monte, choisissent de se battre pour être le dernier survivant plutôt que de chercher ensemble une issue. Plus que le Châtiment, c'est notre absence de commisération et notre foi inaltérable en nous-mêmes qui causa notre perte. Incapables de soutenir une cité que nous dépoillions collectivement pour assurer notre survie individuelle, nous finîmes par être anéantis. »

- **Nous fûmes un exemple.** « Lorsque les derniers survivants comprîrent leur erreur, ils prirent le contre-pied de

nos choix et développèrent une ferveur religieuse qui les conduisit à s'en remettre à des forces extérieures à eux-mêmes. Cette foi démultipliée par le désastre fut le levain qui mena finalement, des siècles plus tard, à la croissance d'une ville entièrement tournée vers la spiritualité. Nous l'appelâmes Laelith, ce qui dans l'un des dialectes oubliés de Tanith-Lenath signifie *rédemption*. »

L'entité abordera certains de ces sujets en fonction de l'endroit où se trouveront les PJ (par exemple celui des temples s'ils en croisent un), mais pourra également leur parler de l'organisation physique de la ville (voir l'encadré « Tanith-Lenath au bon vieux temps »).

Vous l'avez compris : le rôle de cette enfant est avant tout de créer une ambiance nostalgique en évoquant la grandeur et la chute de l'antique cité. Les PJ la retrouveront un peu plus tard, à la fin du scénario, de même que dans les scénarios suivants en fonction de leurs actions.

Revivre le passé

Un temps incertain

En se rapprochant du centre de la ville, le temps va être l'objet de perturbations de plus en plus importantes. Ces dérèglements se présentent sous la forme de bulles que les PJ ont aperçues de loin.

Lors de l'élosion d'une anomalie, des bouffées de distorsions temporelles font apparaître la ville telle qu'elle était au temps de sa splendeur. Ces reconstitutions sont d'abord très fugaces et discrètes (un mur effondré est de nouveau complet, une tenture déchirée est reconstituée), puis elles augmenteront en taille comme en durée : on passe d'éléments isolés à des bâtiments, puis à des quartiers entiers. Les habitants, eux, passent de silhouettes intangibles à de véritables humains qui vaquent à leurs occupations comme si de rien n'était.

Enfin, une dernière et énorme bulle se formera autour des PJ, et ceux-ci se retrouveront transportés dans la Tanith-Lenath de l'époque. Autour d'eux, des passants déambuleront sans leur prêter attention. Au loin, les PJ verront que les ruines demeurent. Le problème est qu'ils restent dans la bulle tandis qu'ils se déplacent. La raison ? Elle est assez sinistre : ils viennent de se faire engluer par une bulle temporelle tissée par des tiques du même nom (voir plus loin).

La découverte des Kas

Après avoir cheminé quelques minutes dans la ville, nos héros subissent un choc en découvrant un spectacle inattendu : une procession d'esclaves de toutes tailles et de toutes formes. La majorité est composée de grandes créatures longilignes aux allures de poissons : des Kas ! Les misérables captifs ont leurs membres comprimés dans un collier identique à ceux que les PJ possèdent : le cou gracile pour l'anneau le plus grand, les deux pattes et la queue pour les plus

TANITH-LENATH AU BON VIEUX TEMPS

La ville, d'une surface approchant les deux tiers de Laelith, était organisée autour de sept grands canaux. Ceux-ci, disposés en éventail, partaient tous du palais principal et de la haute ville et traversaient la cité en ligne droite. Les quartiers riches étaient situés au confluent des canaux, ce qui leur permettait de disposer de multiples accès à l'eau. Les conduits s'écartaient ensuite de plus en plus, abritant entre eux des quartiers de moins en moins opulents.

Aux abords du lac (beaucoup plus petit qu'aujourd'hui), les chenaux se muaient en sept grands quais disposés eux aussi en éventail. Ceux du centre étaient réservés à la noblesse et à l'état-major, les autres desservaient les navires commerciaux jusqu'aux bateaux de pêche à la périphérie.

petits. Un test d'Intelligence DD 5 permettra de reconnaître sans difficulté les colliers trilobés, et un DD 10 une ressemblance lointaine avec les Utruz.

Le convoi traverse la ville, mené par un marchand. Les Kas portent une muselière et progressent tête baissée sous les coups de l'homme impatient. Des enfants grimpent parfois sur eux, tirent leurs nageoires. Tous se dirigent vers un quai de chargement.

Si les PJ les suivent, ils verront d'autres esclaves kas parqués dans un canal peu profond, à l'intérieur de cages dont seule la partie supérieure émerge. À côté, une estrade propose les créatures à la vente et, spectacle morbide, un étal offre des morceaux de kas débités : têtes et membres divers. Des cris inarticulés venant d'un bâtiment voisin ne font aucun doute sur le sort qui attend les captifs... Les PJ devraient être troublés, voire choqués par le sort qui leur est réservé. S'ils demandent le nom de ces captifs particuliers, on leur répondra qu'il s'agit de « Kas ». Les PJ viennent de faire la connaissance du peuple oublié !

Pendant ce temps, aux confins de la bulle, les PJ pourront remarquer des mouvements indistincts, comme des formes filant comme l'éclair autour de l'anomalie.

Le Châtiment

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Soudain, des tremblements secouent les étals, l'eau se met à s'agiter. Les habitants lancent des regards intrigués, puis inquiets autour d'eux. Les esclaves kas meuglent, pressentant la catastrophe à venir. Des éclairs jadis issent dans le ciel, aux circonvolutions étranges.

Après un violent grondement, la rue pavée se fend en deux, l'eau envahit les failles qui s'élargissent. Des singularités font leur apparition : habitants et marchandises

se mettent à léviter. Des parties de bâtiments sont arrachées à leurs fondations, d'autres sont écrasées comme par une main invisible. Dans leurs cages, les Kas affolés s'acharnent sur leurs barreaux. Au loin, la ville est en train de se soulever le long de failles énormes qui précipitent les édifices dans les abysses les uns après les autres. »

Le PJ avec la meilleure Sagesse pourra reconnaître dans les éclairs des symboles identiques à ceux apparus lors des « incidents minéraux » dont le groupe a été victime. Et pour cause : les Lithos furent, bien malgré eux, responsables du Châtiment. Cataclysme dimensionnel d'une ampleur jamais vue, il cristallisa autour de lui l'écoulement du temps que les bulles rejouent sans cesse comme un disque rayé.

La libération des Kas

Les cellules des Kas malmenées par les éléments et par leurs occupants finissent par céder, libérant les créatures qui se mettent à massacrer les habitants. Hélas pour les PJ, il semble qu'un groupe de 8 Kas les aient repérés : ils fondent sur eux !

Nos héros devront donc affronter des Kas tandis que la ville subit le cataclysme du Châtiment. Entre les séismes qui secouent les rues, la gravité qui fait des siennes, les vagues de plus en plus hautes qui s'écrasent sur les quais et les Kas surexcités par leur liberté retrouvée, l'assaut promet d'être spectaculaire !

À chaque round de combat, l'environnement autour des PJ va se modifier : le temps semble s'accélérer. La ville en plein chaos va se calmer et s'enfoncer tout entière dans le sol, victime d'un monstrueux rift qui dilate la roche et absorbe peu à peu les environs. Cela produira plus tard la cavité dans laquelle tournoieront pour l'éternité les vestiges de Tanith-Lenath. En plongeant dans les abysses, la cité entraîne à sa suite des tombereaux de terre et de gravats. Faites dans l'apocalyptique et le spectaculaire, votre budget effets spéciaux est illimité !

Si les PJ ne veulent pas être avalés, ils devront rapidement sortir de cet enfer tout en s'efforçant d'échapper aux Kas enragés qui les prennent pour des esclavagistes. Pour parvenir à fuir, il faudra réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. En cas d'échec, le PJ glisse vers le centre du rift, entraîné par les gravats. Deux rounds de combat plus tard, il sera perdu à jamais.

Lorsque les PJ seront hors de danger, le temps semblera ralentir et se stabilisera. Derrière eux, la ville n'est plus visible. Seuls quelques murs et des reliefs rocheux défoncés sont encore debout. Devant, un nouveau lac s'est formé, beaucoup plus grand que le précédent : l'Altalith. Un important campement a été construit sur ses rives. On y distingue des silhouettes humanoïdes.

La Grande Scission

Tandis que les PJ marchent vers le campement, le temps se précipite de nouveau. Ils contemplent la scène comme si elle se jouait en accéléré devant eux. Des tentes se plient et se

déplient, certaines créatures vont et viennent dans les eaux. En se rapprochant, les PJ s'aperçoivent que ce qu'ils prenaient pour des humains sont en fait des Kas. À mesure que le temps défile, le camp se vide et se réduit. Une partie des créatures part vers les montagnes, l'autre demeure dans les flots.

Arrivés aux bords du lac, les PJ assisteront à de nombreuses scènes de rencontre entre ce qui ressemble à deux factions. Celle qui demeure sur terre va commencer à se transformer : sa taille se réduit, ses membres s'épaississent, sa queue disparaît. Ces êtres se transforment en Utruz. Dans les flots au contraire, les silhouettes ne changent pas.

Au fur et à mesure que le temps passe, les contacts entre les deux peuples se font moins fréquents. Peu de Kas continuent à émerger des flots, tandis que des humains commencent à peupler les rives et à rebâtir une cité : Laelith.

Il sera clair à ce moment (au besoin, expliquez-le au joueur du PJ ayant la meilleure Intelligence) que le peuple esclave originel s'est scindé en deux : Utruz d'un côté et Kas de l'autre. Les PJ devraient se poser des questions sur ces fameux Kas : que sont-ils devenus ? Existent-ils toujours ?

Ils n'auront pas le temps de pousser très loin leurs réflexions : la bulle qui les abrite s'estompe peu à peu. Son contenu est à présent identique à ce qui les entoure. La

KA (8) POUR COF

NC 2, créature humanoïde

**FOR +3 DEX +1 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA -1**

DEF 15 PV 35 Init 12

Morsure +8 DM 1d10 + 3

Créature aquatique : Les Kas peuvent respirer sous l'eau et hors de l'eau. Ils se déplacent normalement dans l'eau et ne subissent aucune pénalité.

KA (8) POUR H&D

Humanoïde de taille M, Neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m (sur terre et sous l'eau)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Force +6, Constitution +5

Sens Perception passive 9

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Respiration aquatique. Les Kas respirent aussi bien sous l'eau que sur terre.

ACTIONS

Attaques multiples. Les Kas peuvent porter deux attaques de corps-à-corps avec une action d'attaque.

Morsure. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

singularité a fini son voyage dans le temps et les PJ sont de nouveau dans le présent. Sauvés !

Hélas, une dernière épreuve les attend : les formes indistinctes qui fusaiet tout autour sont toujours présentes et commencent à ralentir. On peut à présent distinguer des ailes transparentes, des thorax luisants, le reflet de la lumière sur une carapace...

Les tiques temporelles

Il est temps de révéler ce qui attend les PJ ! Attrier par les perturbations de la réalité que le Châtiment a provoquées, une antique race de créatures extra-dimensionnelles s'est installée dans les ruines de Tanith-Lenath. Ce sont elles les responsables des bulles surgissant de loin en loin dans la ville. Ces singularités au temps altéré sont en fait des pièges dans lesquels les tiques engloutissent leurs proies.

Elles procèdent de la manière suivante : dans le présent, elles lancent leurs filets vers le passé, gorgé de tous ces juteux habitants de Tanith-Lenath. Elles ramènent ensuite leurs prises et accélèrent le temps afin d'affaiblir leur repas et le dévorer. Voilà qui explique la présence des morts-vivants dans la cité : ils constituent la réserve de nourriture des créatures...

Autant dire que l'arrivée des PJ va les contrarier : ils saccagent leur garde-manger ! Elles vont alors produire une

énorme bulle afin de les emprisonner, puis accélérer le temps pour les affaiblir. Seulement voilà : les PJ proviennent du présent, non du passé comme les habitants de Tanith-Lenath. Le processus n'a donc aucun effet sur eux. Après avoir tenté d'accélérer deux fois le temps sans succès (ce qui a permis aux PJ de voir le passé !), les tiques se décident à finir le travail en attaquant directement.

Il s'agit de grosses chenilles longues de 2 mètres. Elles sont pourvues de plusieurs paires d'ailes et d'une tête aveugle formée de protubérances. Leur corps sinuex présente alternativement de la chitine nue et des bouquets de poils raides.

Leur mode d'attaque consiste à piquer un PJ sur une zone de peau et pomper le temps qui s'y écoule. La zone touchée se met donc à vieillir : le PJ se voit affublé d'une partie de visage jeune, l'autre âgée, un bras est fort et robuste tandis que l'autre est celui d'un vieillard, etc. En termes de jeu, lorsqu'un PJ est touché, lancez 1d6 pour déterminer la caractéristique concernée, puis indiquez la zone touchée correspondante (la tête pour l'INT ou le CHA, un bras ou une main pour la DEX, etc.). Enlevez alors 2 points dans cette caractéristique. Si un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 est réussi, n'enlevez que 1 point.

Le combat terminé, les PJ se retrouvent sur une grève. À quelques kilomètres de là, on peut apercevoir les murailles de la Cité sainte. La petite fille est là, assise sur un rocher comme pour les accueillir.

Les terribles dommages des tiques temporelles



Un nouvel espoir

L'entité s'enquerra de leur état de santé et leur souhaitera bonne chance pour la suite. Elle leur tendra aussi un vieux parchemin, un dessin d'enfant représentant un plan sommaire de Laelith avec des croix un peu partout (une vingtaine). Il pourra être utilisé dans le scénario 5, en relation avec les boucliers récupérés au scénario 4, pour libérer les âmes de Tanith-Lenath. À noter que les PJ sont eux aussi présents en marge du plan, dessinés avec des traits d'enfant.

« C'est pour vous. Pendant que vous vous battiez avec les vilaines bêtes dans le temps, j'ai pu voir votre destin à travers la bulle. Vous aurez peut-être bientôt le pouvoir de nous délivrer. Comment ? Je ne sais pas, mais l'un de nos avenirs s'élève vers la lumière tandis que les autres sombrent dans l'obscurité. »

Sur ces paroles sibyllines, l'entité leur fera un geste d'adieu de la main, et descendra dans un trou qui se refermera sur elle. Ses dernières paroles seront « Ne nous oubliez pas », qui flotteront un moment dans les airs avant de s'évanouir.

Des adieux touchants

Gamiche leur dira à son tour au revoir et leur souhaitera, un sourire ironique aux lèvres, bon courage pour la suite. Si les PJ le menacent, Tanza'Du s'interposera : « Je ne vous laisserai pas faire de mal à mon nouvel ami ! Je comprends que vous soyez déçus. Laissez-nous partir et je serai votre débitrice ! »

Si les PJ acceptent, l'EH se secouera comme un chien qui s'ebroue et une sorte de petite écaille (en fait un composant électronique) tombera sur le sable. « Jetez cette écaille n'importe où dans ma nouvelle maison (elle parle du Cloaque), et je saurai que vous avez besoin de moi ! Adieu ! » Sans plus de cérémonie, elle et Gamiche s'éloigneront tout en bavardant.

Si les PJ refusent le marché, l'EH les endormira et nos héros se réveilleront quelques heures plus tard, sans doute un peu penauds de ne pas avoir accepté le marché.

Un dernier détail : en regagnant la ville, les PJ s'apercevront que leur absence a duré presque deux semaines ! Voilà ce que c'est de jouer avec les bulles temporelles...

Bilan

Les PJ ont appris les informations suivantes :

- Il existe non pas une, mais deux races aquatiques, Utruz et Ka-Utruz.
- Les PJ ont pu faire un lien entre les incidents des objets de pierre et le Châtiment.
- Enfin, ils ont éventuellement conclu un marché avec l'EH, accord qui aura plus tard des répercussions sur l'assaut des Ka-utruz, de même qu'avec une entité spectrale qui pourra elle aussi les aider.

TIQUE TEMPORELLE (4) POUR COF

NC 2, taille petite

FOR -2 DEX +4* CON +4

INT -2 SAG +0 CHA -4

DEF 15 PV 22 Init 18

Piqûre +8 DM 1d4 + vieillissement

TIQUE TEMPORELLE (4) POUR H&D

Aberration de taille P, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (chitine)

Points de vie 37 (5d6 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	18 (+4)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discréption +6, Perception +2

Jet de sauvegarde Dextérité +6

Immunité aux dégâts nécrotiques

Sens Perception passive 12

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Altération temporelle. Quand une tique touche une créature, cette dernière doit immédiatement faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle perd 2 points de caractéristique ; en cas de réussite, elle n'en perd que 1.

Piqûre. Attaque d'arme au corps-à-corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Ils sont à présent susceptibles d'emprunter les pistes suivantes :

- La terrasse du Châtiment, car les tiques leur ont inoculé une maladie. En effet, les piqûres temporales continuent de faire vieillir les parties touchées et s'étendent peu à peu au reste du corps. Les malades perdent 1 point de la caractéristique touchée par jour. Une seule solution : consulter le Guérisseur aveugle dans le Châtiment.
- La Bibliothèque de l'enfer, elle aussi dans le Châtiment, possède des renseignements concernant les sorts placés sur les boucliers. Bonne nouvelle : pendant leur absence, Filosta a pu obtenir la fameuse « autorisation de page » nécessaire à la consultation.
- Le QG des Souleyňains. À présent que Tanith-Lenath est découverte, Geyma tiendra parole en menant les PJ à l'élégant commanditaire. Si elle est hors-jeu, les services de renseignements laelithiens s'en chargeront. En effet, les deux semaines écoulées leur ont permis de remonter la piste du métal des boucliers et de découvrir l'emplacement probable du QG.

Les PJ ont donc le choix : soit partir pour le Châtiment (scénario 4), soit s'intéresser au QG des Souleyňains (scénario 5). L'ordre n'a pas d'importance, car ils devront avoir joué les deux scénarios pour avoir accès au repaire de l'érudite ka.

EN QUELQUES MOTS

Les PJ, blessés par l'attaque des tiques temporelles, doivent se rendre sur la terrasse du Châtiment afin d'y trouver le Guérisseur aveugle. Ils pourront aussi visiter la Bibliothèque de l'enfer à la recherche d'indices concernant le sort gravé sur les boucliers de l'Inlam. Enfin, ils feront la rencontre des Lithos, bien décidés à mettre un terme définitif à leur enquête.

FICHE TECHNIQUE

Type • exploration, action, combat

PJ • 4 personnages de niveau 7

Action ▲▲▲

Ambiance ▲▲▲

Interaction ▲▲

Investigation ▲

La plume est plus forte que l'épée ?

Un châtiment en enfer

Préambule

Les PJ ayant été absents durant deux semaines, Valdrick a commencé à s'inquiéter du retard de sa mission. Craignant de se mettre à dos ses commanditaires, il a pris sur lui de propager des rumeurs à propos de l'existence de deux peuples utruz. Les PJ devraient donc être étonnés, quelques heures à peine après leur arrivée, d'entendre autour d'eux des habitants rapporter ce genre de nouvelles. En revanche, rien à propos de Tanith-Lenath, qui n'intéresse ni Valdrick ni les Kas.

D'autre part, si les PJ sont décidés à faire un détour par la Bibliothèque de l'enfer, Filosta sera heureuse de pouvoir leur remettre leur autorisation de page. Il s'agit d'un simple billet blanc au liseré noir portant l'inscription « 352 ».

Enfin, concernant les blessures temporales, les morsures vont peu à peu s'élargir, et comme indiqué dans le scénario précédent les PJ subiront la perte de 1 point à chaque caractéristique touchée par jour. Il ne faut pas trop tarder...



Le débriefing

Les premiers à mettre le grappin sur les PJ seront bien sûr les services de renseignements de la ville, intrigués par leur absence. Cette fois, les PJ seront conduits dans les locaux de l'Extra situés dans la terrasse de la Prospérité, non loin de l'échelle des Scribes-Échevins (repère I8 sur la carte de la ville).

Des agents en civil escorteront les PJ au sein d'un quartier discret. Ils salueront d'abord une dame âgée à sa fenêtre (un vieil agent déguisé) et entreront dans un salon de thé miteux. Une fois à l'intérieur, de lourds rideaux seront rabattus sur la devanture et les murs du fond de la petite échoppe s'écarteront à la manière d'une énorme porte à deux battants. Derrière, les bureaux de l'Extra occupent un pâté de maisons entier. Les habitations ont été réunies et l'intérieur évidé afin de laisser place à l'organisation. À l'extérieur, les façades sont factices et portent les plaques métalliques d'obscurs cabinets de notaires ou d'hommes de loi.

Dans la vaste salle, une légion d'agents s'affairent, rédigent des parchemins, étudient des plans, tracent des croquis sur

des tableaux. Velle Massa est là pour recueillir le rapport de mission des PJ. Le colosse à la peau sombre commençait à croire qu'ils étaient morts ou pire, passés à l'ennemi. Il leur demandera le détail de leur expédition en s'étonnant de l'absence de Transsi.

Tanith-Lenath et les Kas

Concernant ces deux découvertes, Massa recommandera la plus grande discréption : personne ne doit ébruiter cette affaire avant que l'Extra et les PJ n'aient découvert ce qui se cache derrière. Évidemment, c'est à ce moment qu'un crieur de rue à l'extérieur annoncera : « La découverte du jour : il existerait deux peuples utruz ! L'un des deux vivrait en secret dans le lac ! » Effet garanti !

Renseignements pris, c'est un novice qui a demandé à propager la nouvelle. Il a affirmé se nommer Genesta, du Temple de l'Eau, et aurait lui-même participé à l'expédition. Évidemment, Genesta n'a jamais pris une telle initiative (les



crieurs ne le reconnaîtront pas), quelqu'un a donc dû se faire passer pour lui. Il n'est pas difficile de deviner qui... Vous donnez votre langue au Ka ? Il s'agit de Valdrick !

Les événements se précipitent, et Massa avouera être inquiet face à un adversaire qui semble avoir plusieurs coups d'avance. Il est temps de reprendre l'avantage, et pour cela s'occuper sans tarder du QG des Souleyňains.

L'enquête sur les boucliers

L'Extra a mis à profit l'excursion des PJ pour avancer dans l'enquête concernant le métal des boucliers. Il est finalement parvenu à identifier le forgeron qui avait fait le travail. L'artisan, qui n'est pas un agent souleyňain, s'est contenté d'exécuter la commande des hommes de Valdrick.

L'Extra l'a relâché après l'avoir questionné en profondeur, puis l'a fait surveiller. Les agents espéraient filer le forgeron jusqu'à un contact. Hélas, ce n'est pas ce qui s'est passé. Quelques heures plus tard, un assassin a fait son apparition et a exécuté l'artisan. Les agents n'ont pas pu prévenir ce meurtre, mais ont pu filer l'exécuteur jusqu'à un navire souleyňain amarré dans une enclave diplomatique.

Massa pense que le navire cache quelque chose. Il s'apprête à s'y introduire et aimeraît que les PJ se joignent à lui, vu leur implication dans l'enquête. Il peut cependant les attendre si ceux-ci ont à faire dans la terrasse du Châtiment. En effet, les PJ blessés par les tiques seront certainement soucieux de trouver au plus vite le Guérisseur aveugle. Dans ce cas, poursuivez ici. Sinon, le scénario 5 vous permettra de mettre en scène l'assaut contre le QG des Souleyňains.

Entrer dans le Châtiment



Sancillo Korasy

Tous les contacts des PJ leur conseilleront de pénétrer dans la terrasse par le biais de l'enclave de construction mise en chantier par Nin Ier sous le nom de la Reconquête (repère F8 sur la carte de la ville). Ce projet a pour but de stabiliser le Châtiment, puis de le réhabiliter afin d'en faire une terrasse plus « orthodoxe » (voir sa présentation dans *Laelith*).

En gagnant le site, les PJ découvriront un chantier presque ordinaire si l'on excepte la présence de prêtres bénissant les pierres et d'une annexe du Lazaret où sont soignés les nombreux ouvriers blessés. Un exorciste offre aussi régulièrement ses services.

Sur l'équivalent d'une place de village, on compte de nombreuses habitations abattues ou remplacées, pierre par pierre. L'ambiance est tendue et les bruits et appels qu'on entend souvent dans les chantiers sont remplacés par un silence attentif. C'est comme si les maçons avaient peur de déranger le quartier ou pire, d'attirer son attention.

Les PJ seront directement amenés devant Sancillo Korasy, le grand ordonnateur de la Reconquête. Le notable les entendra de mauvaise grâce tandis qu'il commencera sa tournée d'inspection du matin. À cette occasion, n'hésitez pas à présenter Korasy pour ce qu'il est : un arriviste qui insulte ses ouvriers, fait la fine bouche devant une édification, et méprise les habitants qu'il considère comme des dégénérés bons à parquer, ou pire.

De même, il se montrera antipathique et impatient à l'égard des PJ. Et pour cause : il a de nombreux secrets à cacher (voir en marge) et se méfie de ceux qu'on lui présente

comme ayant assisté au Châtiment. Il craint que les recherches des PJ mettent à jour certaines de ses manœuvres, voire qu'ils enquêtent sur lui. Sa réticence à les aider sera d'autant plus grande qu'ils seront mandatés par le Temple du Poisson d'argent, alors même qu'il essaie justement d'éloigner ce genre d'institution de ses affaires. Il va donc interroger les PJ en détail afin de leur tirer les vers du nez, tout en se répandant en plaintes diverses pendant sa tournée :

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« On ne compte plus les accidents ! Ils sont plus fréquents que dans les chantiers ordinaires, avec des blessures qui ressemblent à des morsures alors qu'elles sont produites par de simples chutes de pierres. Des ouvriers disparaissent, on est obligé de recruter à prix d'or dans tout l'Altalith, jusque chez les nains. La plupart font des cauchemars dans lesquels ils se retrouvent emmurés ou pétrifiés. Régulièrement, au lendemain d'une journée de travail, nous retrouvons les bâties de la veille comme si elles s'étaient reconstituées pendant la nuit ! On est obligé d'évacuer toutes les pierres qu'on descelle et de les tremper dans un bain d'eau bénite, voire de les exorciser ! » Il frissonne. « Dans l'ancienne carrière au sud de la ville où on les entrepose, on s'est aperçu que des bâtiments étaient en train de se reconstituer, ils poussent anarchiquement comme de mauvaises herbes... Et là, je ne vous parle que du chantier ! Il y a aussi les Porte-ténèbres qui nous mènent la vie dure, les tracasseries de l'administration, et les intrigues de palais où des ronds de cuir tentent de se faire valoir pour se hisser dans la hiérarchie ! Non, vraiment, le moment est on ne peut plus mal choisi, je suis désolé, mais... »

Vous l'avez compris : le but de Korasy est de fermer purement et simplement les portes du quartier aux PJ. À la fin de son discours, il prétextera que le Châtiment est encore plus instable que d'habitude et que la présence des seuls individus à avoir assisté au cataclysme ne pourra qu'aggraver les choses. Il s'apprêtera à appeler quelques soldats pour faire raccompagner les visiteurs.

L'attaque des Porte-ténèbres

Pendant que les PJ protesteront (après tout, leur guérison est en jeu !), une attaque du groupuscule terroriste appelé Porte-ténèbres (PT) (voir les organisations du Châtiment dans *Laelith*) interrompra l'entretien. Ce dernier a appris la venue des PJ et a rapidement organisé leur enlèvement, de sorte que Korasy n'a pas eu le temps d'être mis au courant. Il sera donc très étonné de l'attaque, et pourrait même prononcer quelques mots suspects : « Mais, ce n'était pas prévu... »

KORASY : SA VIE, SON ŒUVRE

Longtemps écarté des affaires en raison d'un scandale lié à un financement occulte, Korasy est parvenu à revenir dans la partie en misant sur Mitrias, alors grand prêtre du Nuage, dont il a fait le poulain de ses ambitions.

Craigant d'être débarqué du projet s'il ne fait pas la preuve de sa valeur, Korasy n'hésite pas à faire avancer les travaux à marche forcée, quitte à malmener les habitants du Châtiment (réquisitions sauvages de matériel, expropriations sans avertissement, etc.). De même, afin de rester seul maître à bord, il fait tout pour que les relations entre autorités séculaires et religieuses demeurent les plus mauvaises possible. Plus grave, alors qu'il aurait pu depuis longtemps limiter les agissements des Porte-ténèbres, il se sert d'eux afin de montrer à quel point sa présence est indispensable. Enfin, avec l'aide de son associé Ssuran, il entend bien exploiter toutes les ressources qu'il pourra dénicher dans le quartier, quitte à le sinistrer plus qu'il ne l'est déjà...

La reconquête effectuée, il espère pouvoir en récolter tous les lauriers et entreprendre le projet qui assiéra définitivement ses ambitions.

Pour mener l'assaut, les PT jettent en l'air des poignées de poudre miroitante en provenance d'une pierre de la rue Reversi qu'ils ont râpée. Toutes leurs cibles verront leur latéralité perturbée : en voulant saisir quelque chose avec la main droite, elles la prendront avec la gauche, comme si elles contrôlaient leur corps à travers le reflet d'un miroir. Au cours du combat, les effets empêtreront. Se tourner d'un côté fera se tourner de l'autre, et regarder dans une direction fera pivoter les yeux à l'opposé.

En termes de jeu, à chaque round de combat, un malus de -2 cumulatif pour chaque action s'appliquera à tous les protagonistes (malus maximum de -10). De plus, à la fin de chaque tour au cours duquel une créature a entrepris une action, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou se mettre à vomir et s'écrouler *À terre* où elle est *Neutralisée* pour 1d6 rounds. Après quelques rounds, les soldats de la Reconquête se retrouveront au sol, vomissant et gémissant, totalement désorientés comme s'ils avaient tourné sur eux-mêmes pendant des heures. Les PJ ne devraient pas être en meilleure forme...

Les PT profiteront du chaos pour enlever nos héros. Après un court trajet dans ce qui ressemblera à une charrette (ce qui provoque de nouvelles nausées incontrôlables), on les déposera à terre et on ôtera leurs cagoules. Ils se trouvent à présent sur la place des Mille Parfums (repère D8 sur la carte de la ville).

PORTE-TÉNÈBRES POUR COF

NC 2
FOR +2* DEX +0 CON +3
INT +1 SAG +1* CHA +0
DEF 17 PV 35 Init 10
Gourdin +8 DM 1d6 +3 (temporaires)
Voie du champion rang 1

PORTE-TÉNÈBRES POUR H&D

Utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 331). Son cimenterre est remplacé par un gourdin infligeant les mêmes dégâts, et il ne possède pas de dague.

L'entretien avec les Porte-ténèbres

« Vous êtes libres, leur dira-t-on. Bienvenue dans le Châtiment ! »

Les PJ devraient assaillir de questions leurs ravisseurs. « Nous haïssons la Reconquête, expliqueront les PT. Ce projet n'est là que pour nous chasser de chez nous. Nous sommes obligés de fuir devant les hommes de Korasy, nous sommes devenus des réfugiés dans notre propre quartier ! Mais heureusement, vous voilà ! Après avoir assisté au Châtiment, nous savions que votre prochaine étape serait notre terrasse. Vous voulez éclaircir ce qui s'est passé lors du cataclysme et mieux comprendre cette partie de la ville, n'est-ce pas ? Laissez-nous vous aider et en retour, faites-nous part de vos découvertes. Elles nous aideront peut-être à conserver notre bien le plus précieux : notre foyer. Vous êtes notre dernier espoir. »

COMMENT SE FAIT-IL QU'AUTANT DE GENS SOIENT AU COURANT ?

Comment les PT sont-ils au courant des aventures des PJ ? Valdrick, évidemment ! Pourquoi a-t-il fait courir la rumeur sur Tanith-Lenath ? Tout simplement pour donner du crédit à la révélation qui l'intéresse ! Là où une simple révélation sur deux races utruz aurait peut-être eu peu d'impact en elle-même, la lier à la découverte de Tanith-Lenath frappe les esprits, donc concourt à la diffusion de la rumeur ! Valdrick, qui n'est pas le dernier des renards, a même mis l'accent sur la découverte, en mentionnant ensuite qu'accessoirement il existait deux peuples utruz. De cette manière, on évacue les soupçons concernant l'objet de la rumeur et sur le fait que celle-ci n'aurait été lancée que pour mettre à jour ces deux races. En d'autres termes, Tanith-Lenath est une sorte de cheval de Troie dont le but n'est autre que de donner du poids au véritable objet de la rumeur.



Valdrick

Aux PJ de mesurer leur réponse ! Des PT déçus de ne voir que des aventuriers égoïstes, uniquement préoccupés par la recherche du Guérisseur aveugle réagiront sans doute très mal... D'autre part, il est possible que les PJ, sensibilisés au sort des habitants et agacés par l'attitude odieuse de Korasy, se retrouvent face à un dilemme qu'ils n'auront pas vu venir : aider la terrasse ou la Reconquête ?

Ils demanderont aussi sans doute le pourquoi de cet enlèvement si les PT sont animés d'intentions amicales. « Si une petite troupe de Porte-ténèbres vous avait invités dans les méandres de la terrasse, les auriez-vous suivis ? »

Autre question : pourquoi avoir empêché les PJ de repérer le chemin s'ils doivent enquêter dans le quartier ? Cela amusera beaucoup les PT : « Les cagoules n'étaient pas là pour vous empêcher de voir, mais pour cacher vos visages. Ainsi dissimulés, la terrasse ne vous reconnaîtra pas tout de suite, sans parler de ses habitants. Nous vous avons acheté quelques minutes d'anonymat, donc de tranquillité... »

L'entretien sera, hélas, interrompu par l'arrivée de soldats de la Reconquête. « Fuyez ! diront les PT. Nous les retenons ! »

Si les PJ demandent leur chemin vers le guérisseur ou la bibliothèque, les PT répondront : « Vous ne pouvez pas trouver votre destination. C'est votre destination qui vous trouvera. Si vous êtes là pour une bonne raison, cette raison saura que vous êtes là et elle vous guidera jusqu'à elle. Ouvrez l'œil et fermez votre raison, comme on dit ici. »

Comment ressortir de la terrasse ? « Si nous avions la réponse à cette question, ne pensez-vous pas que nous aurions évacué ceux qui nous sont chers depuis longtemps ? Vous n'avez pas idée des sacrifices que nous avons dû faire ne serait-ce que pour arriver jusqu'à vous. »

Sur ce, les PT laissent les PJ à leur sort et s'égaillent entre les étals.

Parcourir le Châtiment

Les Lithos seront avertis de la présence des PJ dès que ceux-ci auront pénétré dans la terrasse. Ils vont donc les guider jusqu'à eux pour mieux les éliminer. Pour cela, ils vont créer un véritable jeu de piste sans pour autant révéler leur identité. Voilà l'occasion de visiter des lieux riches en surprises ! Les PJ, croyant que la terrasse les guide vers leur destination, devront faire preuve « d'observation » (demandez à votre convenance des tests de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Perspicacité)) afin de suivre les indices. Les difficultés sont précisées pour chaque situation. Selon ce qu'apprécient vos joueurs et leur vivacité, sentez-vous libre de doser ce jeu de piste (nombre d'indices et difficulté pour les repérer).

À noter que des symboles lithos apparaîtront de plus en plus clairement au fur et à mesure que les PJ se rapprocheront de leur destination. Ce seront d'abord des lézardes dans les murs, puis des vitraux, des graffitis, et enfin des gravures clairement inscrites dans la pierre.

Quelques situations

Reportez-vous si nécessaire au chapitre du Châtiment dans *Laelith* où sont détaillés tous les PNJ et lieux rencontrés ici.

- Sur la place des Mille Parfums, toutes les exhalaisons et autres fumées suivent la direction du vent sauf une. Cette piste olfactive provient de l'encens contenu dans

une statuette creuse de Notre Dame du Clou (voir « Le temple des Anciens »). Il faut bien sûr suivre la fragrance ! Observation DD 12.

- Cristal, l'artiste bien connue du Châtiment (voir « Et vogue la galère »), est en train de réaliser un paysage : une lande déserte tapissée de bruyère. Un seul rayon du soleil est visible, il pointe dans une certaine direction jusqu'à dépasser du cadre de l'œuvre. Cachée dans la végétation, on peut apercevoir une effigie de Notre Dame du Clou. Observation DD 12.
- Un vieil homme lit sur une petite place. Soudain, l'encre se met à couler de son livre et à s'enfuir sur le pavé. « Encore un coup du Volume ! » s'écriera le vieux. Le Volume est une entité mystérieuse (voir « Et vogue la galère ») qui parcourt la terrasse. L'homme se lève et essaie de plaquer son livre ouvert sur l'encre qui s'échappe. Il montrera une pile de livres sur la table et demandera de l'aide aux PJ. Chaque fois qu'un ouvrage atteindra l'encre (test de Dextérité (Acrobatie) DD 18), les lettres plaquées contre les murs écriront « Notre Dame du Clou », répété des dizaines de fois. En se plaçant dans une certaine position, les taches sur les différents murs forment une flèche en calligramme.
- Les PJ débouchent en bas du passage des Reflets, devant la taberge du *Damne-Gosier* (voir « Un lieu »). Ils pourront visiter l'établissement et se restaurer, mais ils ne trouveront rien.

Notre Dame du Clou



POUPONTUEUR (10)

Pour *COF*, utilisez le profil de Surineur (p. 279), en enlevant 1 au Mod. de FOR et aux DM.

Pour *H&D*, utilisez le profil de Malfrat (*Créatures & Oppositions* p. 336).

RENIFLEUR (4)

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Fanatique de secte (*Créatures & Oppositions*, p. 334).

- Le Tatoueur (voir « Et vogue la galère ») est installé en terrasse, il réalise une oeuvre sur le dos d'un client. Si les PJ attendent un peu, ils verront que l'image est une Notre Dame du Clou. En examinant (discrètement !) le client (Observation DD 12), ils découvriront une rose des vents qui change de direction régulièrement. Quand la Dame sera achevée, la boussole se figera dans la direction qu'il conviendra de suivre.
- Les PJ découvrent une statuette de Notre Dame du Clou dans une niche près d'un toit (Observation DD 10). Les lieux sont déserts. Où chercher ? Des corniches et des gouttières permettent de rejoindre la figurine (test de Force (Escalade) DD 12). Arrivé là, en équilibre sur des éléments de la façade, la disposition de plusieurs bicoques forme une flèche pointant dans la direction à suivre.
- Derrière une fenêtre protégée par une moustiquaire, une réplique de Notre Dame du Clou semble observer les PJ. Des mouches, des dizaines de mouches ont envahi le quartier. Quand on en écrase une (test de Dextérité DD 18), la tache de sang représente grossièrement une petite flèche.
- Aux abords d'un bar, un homme en sort, les yeux exorbités : on vient de le poignarder. Il s'effondre dans la rue aux pieds des PJ. La dague plantée dans son dos tombe au sol et semble indiquer une direction. Sur la lame, on peut lire une inscription gravée : « À Notre Dame du Clou ».
- Les PJ rencontrent Gez'moon, le vendeur de rêves (voir « Itinéraire (dé)conseillé »). Ils doivent demander un songe où apparaît Notre Dame du Clou (test d'Intelligence DD 12 pour en avoir l'idée), ce que le marchand leur fournit. Le PJ cobaye devra s'endormir (ou être assommé). Il rêvera de lui et de ses compagnons, parcourant le quartier et prenant une certaine direction.

Ces recherches pourront bien sûr être émaillées d'événements et de rencontres comme il y en a tant dans le Châtiment ! Quelques possibilités :

- Des « voleurs à la ligne » emploient des cannes à pêche pour détrousser les PJ depuis les airs.
- Les PJ s'engagent dans une ruelle. Une petite fille assise sur un perron les met en garde : c'est la rue de Jouvence ! (Voir « Une organisation ».) Pour quelques piécettes, elle peut les conduire dans la bonne direction. Elle gagne sa vie de cette manière. Si les PJ la suivent, elle les mènera dans une autre

rue, qui est précisément la rue de Jouvence... Là, ses complices disposeront des PJ. En s'approchant de la petite fille, on pourra s'apercevoir qu'elle est grimée (test d'Observation DD 14). Sous le maquillage, on découvre les traits d'une vieille femme.

- Des chasseurs de voix attaquent les PJ. Ils travaillent pour Yoraël Ezyranish (voir « La taberge du *Damne-Gosier* »), le spécialiste du transfert de cordes vocales. Lorsque les voleurs sont vaincus, les PJ découvriront que la position des corps, les uns à côté des autres, forme une flèche grossière... Et n'est-ce pas une *Notre Dame du Clou* qui est sculptée dans le tronc de cet arbre tout proche ?
- Une ruelle enfumée dont les détails se perdent dans les volutes. Lorsque les PJ inspirent, ils se rendent compte qu'ils sont en train d'inhaler des détails du quartier, jusqu'aux murs et aux traits du paysage urbain, voire des habitants. Réalité ou illusions dans la brume ? Ne sont-ils pas eux-mêmes en train de partir doucement en fumée ? Et qui sont ces trois hommes qui avancent vers eux en reniflant comme des fous ? La réponse : ce sont des chasseurs de pigments de réalité, très prisés par certains cercles artistiques du Cloaque qui reconstituent des scènes de la vie courante, animées et vivantes ! Attention à ne pas être reniflés et risquer de finir dans une fresque...
- Une vieille femme dans la rue est en train d'arroser ses pétunias. Si les PJ lui demandent leur chemin, elle se retourne et les fixe du regard. C'est une diseuse de malheur (voir « Une professionnelle »). Elle commencera à débiter des prédications : « Vous allez bientôt vous retrouver en enfer ! » (référence à la bibliothèque du même nom), ou « Les pierres veulent votre mort », ou « Les profondeurs... les profondeurs vous ont vus. Maintenant, elles viennent à vous ! » Puis elle retournera comme si de rien n'était à ses pétunias.
- Un boutiquier voit arriver vers lui l'un des PJ. « Tu as pu faire le tour du quartier, te mêler à la population ? C'est parfait, mieux que l'original ! Tu n'as plus qu'à quitter la terrasse et à affirmer à droite et à gauche que tu as bien vécu le Châtiment ! » L'homme est en fait un sosiste (voir « Un professionnel »), ainsi que le précise la devanture de son magasin rempli de mannequins à l'effigie de notables de Laelith. Valdrick (encore lui !) a commandé une réplique de l'un des PJ afin de poursuivre sa campagne de rumeurs au sujet des deux peuples kas. Le sosiste pense évidemment avoir affaire à sa réplique...
- Le Cirque du malheur fait sa grande parade afin de rameuter des spectateurs pour son spectacle du soir (voir « On va bien s'marrer »). Des artistes crachent du feu liquide dans des bassines tenues par des nains, des clowns amputés attirent le regard et réveillent l'enthousiasme... Un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sera nécessaire pour ne pas rejoindre le cortège en faisant des cabrioles dangereuses avec ses armes.
- Au cours de leur périple, les PJ passeront dans la rue de la Bibliothèque de l'enfer. L'occasion idéale de consulter ses ouvrages ! Si les PJ y entrent, reportez-vous à la section suivante.



Des bibliothécaires à la bonne volonté modérée

La Bibliothèque de l'enfer

Il s'agit d'un grand bâtiment massif de briques rouges qui fait penser à une usine. De petites lettres en acier fatigué sont fixées sur la façade, précisant le nom de l'institution. La Bibliothèque de l'enfer (BE) adore être visitée et maîtrise l'art de la publicité (mensongère ?) ciblée : elle arbore des affiches proclamant « Ici, tout sur les mystérieux symboles minéraux ! » ou « Explications garanties sur tous les sorts gravés sur des boucliers dorés ! ».

Le vestibule

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Cette première salle, presque ordinaire, est constituée d'un sol entièrement pavé de livres. De même, les meubles et rayonnages sont formés d'ouvrages ainsi que les chambranles des portes. Les colonnes soutenant le plafond sont, elles aussi, des volumes empilés. Une dizaine de bibliothécaires travaillent à prendre des notes, ranger, consigner des écrits, tamponner. »

L'un d'eux, derrière un comptoir composé lui aussi de livres, accueillera les PJ d'un air pincé en leur demandant leur autorisation de page. Il leur fera ensuite signer une décharge : « La direction décline toute responsabilité en cas d'incident ou de recherche infructueuse. »

Si les PJ demandent où sont rangés les livres sur la magie, le préposé reniflera avec dédain et répondra : « Nous n'avons pas des livres sur la magie, monsieur. Nous en avons un.

– (stupeur des PJ) Il doit être plutôt épais, non ?

– Non monsieur, il compte 837 pages. C'est un très vieux répertoire, vous savez, avec la découpe en escalier sur le côté (il mime d'un geste de la main), du temps où l'on ne lisait pas comme aujourd'hui. Vous avez l'autorisation de consulter la page 352 uniquement. Disposez-vous d'un véhicule ? » Il détaillera les PJ de haut en bas et conclura : « Non, bien sûr que non. Tenez. Une dernière chose : la sortie se trouve toujours à la lettre S. Ne lisez pas trop loin ! »

Il leur tendra à chacun un livre à la couverture en bois, puis appellera un groom. Celui-ci se présentera devant les

XORN PAPETIER POUR COF

Le xorn est une étrange créature ternaire venue d'un autre plan. Il possède trois membres inférieurs et supérieurs et trois yeux qui encadrent une énorme gueule située au sommet de son corps, là où une tête aurait dû se trouver.

NC 5

FOR +4 DEX +0 CON +4

INT -2 SAG +1 CHA -2

DEF 21 PV 65 Init 10

Griffes +11 DM 1d6 + 4

Morsure +11 DM 1d8 + 4

Traversée du papier : Le xorn peut se déplacer à travers le papier comme si la matière n'existant pas (20 m par action de mouvement), il n'a pas besoin de creuser.

XORN PAPETIER POUR H&D

Utilisez le profil de Xorn (*Créatures & Oppositions* p. 287).

MAGE DÉMENT (3) POUR COF

NC 3

FOR +0 DEX +1 CON +5

INT +3 SAG +1 CHA +0

DEF 17 PV 36 Init 12

Dague +7 DM 1d4 + 4

Attaque magique +10

Voie du sang rang 5 (nécromancien)

Note : Tous les sorts de la Voie du sang correspondent à un sang d'encre...

MAGE DÉMENT (3) POUR H&D

Utilisez le profil de Mage (*Créatures & Oppositions* p. 336) en répartissant les sorts entre les trois mages.

PJ, vérifiera leur autorisation et les invitera à l'accompagner. Il les conduira le long d'un couloir jusqu'à un ascenseur à ciel ouvert constitué d'une simple plateforme. Tandis que les PJ s'élèveront, une petite musique s'égrènera. Les murs qui défilent vers le bas semblent faits d'une étrange matière ivoire douce au toucher.

Les premiers pas

Arrivé au sommet, le spectacle risque de couper le souffle aux PJ. Poursuivez :

« De tous côtés s'étend une vaste plaine. Le sol est constitué de papier couvert d'inscriptions. Des arbres en papier, semblables à ces pliages en relief qui apparaissent quand on tourne les pages de certains livres, parsèment les environs, formant un petit bois. Les végétaux sont eux aussi couverts de caractères. Une petite

cabane de bûcheron en papier plié se trouve un peu plus loin. »

Le groom prendra la parole : « Grâce à ces pliages, on peut placer beaucoup plus d'informations que sur un simple feuillet. Vous avez de la chance, la page 352 n'est pas la plus dangereuse. La pliure est vers l'est (il indiquera la direction), vous avez une journée devant vous avant que la page suivante ne soit tournée. Ne soyez pas en retard au moment de repartir... »

Sur ce, l'ascenseur regagne les profondeurs. De fait, les parois du puits couleur ivoire étaient donc constituées de papier, celui des pages se trouvant sous la page 352.

Le livre en bois

Si les PJ ouvrent l'ouvrage qu'on leur a confié, ils découvriront une seule feuille au centre, vierge. Il faut écrire avec le stylet métallique placé dans la reliure les mots-clefs correspondant à sa recherche : bouclier, métal, sort, signes aquatiques... Toute entrée devrait fonctionner, y compris les longues phrases.

Le livre ouvert bascule alors sur lui-même, couverture vers le haut, et flotte à une dizaine de pouces du sol. L'utilisateur doit placer un pied de chaque côté du dos. Le livre filera alors à vive allure vers la référence demandée. On le dirige en tirant sur un signet en tissu qui jaillit de la reliure tel un long serpent ondoyant.

Des tests d'Intelligence DD 15 pourront être demandés pour découvrir le mode d'emploi du livre. Au besoin, un test de Sagesse (Perception) DD 10 montrera que la couverture semble être couverte d'empreintes de chaussures... et de sang.

La cabane

Si les PJ se sentent un peu perdus, ils rencontreront trois mages qui font bombance dans la cabane de bûcheron un peu plus loin. Ambiance débonnaire, casse-croûte chambrière. Ils se moqueront gentiment des PJ et leur expliqueront le fonctionnement du livre. « Ne mangez rien, recommanderont-ils lorsque les PJ prendront congé. Ne lisez que ce que vous avez besoin d'apprendre, de peur de vous faire apprendre par ce que vous lisez. Et surtout, surtout, ne parlez à personne ! Bonne chasse ! »

Si un joueur pense faire preuve d'intelligence en alléguant que c'est ce que les PJ viennent de faire, les mages se regarderont en riant : « C'est vrai, ça ! » et, toujours en s'esclaffant, attaqueront les PJ ! Leur agonie s'accompagnera de grands sourires, comme à l'écoute d'une bonne plaisanterie. Leur sang est noir et les blessures laissent apparaître des organes de papier.

Explorer la page

La page 352 alterne les beaux paysages de prairies et les rivières d'encre bleue. Des montagnes en papier plié, majestueuses, offrent leurs contreforts creux à la vue. De temps à autre, une pluie fine composée de lettres de l'alphabet rafraîchit les PJ, venue de nuages d'un noir d'encre.

Si vous désirez pimenter le voyage des PJ pendant qu'ils filent à quelques pouces du sol, vous pouvez utiliser les rencontres suivantes :

- Un xorn en papier plié se déplace non loin des PJ. Il entre dans sa grotte de papier d'où sortent bientôt des cris de détresse. C'est un infortuné lecteur qui s'est retrouvé piégé alors qu'il procédait à des recherches. Sauvé de la créature, il pourra constituer un guide appréciable pour la suite de l'exploration. Le xorn se nourrit non pas de cristaux comme ses semblables, mais de papier. Sa tactique consistera à creuser dans le sol pour fuir afin de réapparaître à un autre endroit par surprise.
- Parfois, des formules magiques inscrites sur le sol se déclenchent spontanément, entraînant une sorte de feu de forêt thaumaturgique. Il faut alors slalomer entre les décharges d'énergie magique : tests de Dextérité (Acrobatie) DD 18 ou subir 2d6 dégâts dont la nature dépend du sortilège (geysers de feu, éclairs de roche, liquéfaction soudaine de cette partie de la page, effondrement de page, etc.).
- Des mages bivouaquent. Ils ont découpé le sol de papier et enroulé les pages pour s'en faire des bûches afin d'allumer un feu. Ils chantent des chansons paillardes et regarderont passer les PJ d'un air soupçonneux. Si les PJ leur adressent la parole, les mages leur répondront : « On ne vous avait pas dit de ne parler à personne ? » avant d'attaquer à nouveau. Ce sont en effet les mêmes mages que les PJ ont croisés dans la cabane !
- Des livres de la taille d'un halfelin passent parfois dans le ciel ou non loin des PJ. Leurs couvertures ont deux yeux qui semblent balayer les environs. Ils n'ennuieront pas les PJ et fileront si on s'intéresse à eux de trop près.
- Des livres prédateurs volants viennent s'ouvrir juste sous les yeux des PJ. Ils présentent des pages vierges sur lesquelles des lignes de texte apparaîtront. Ces lignes, au fort pouvoir hypnotique, décrivent le PJ et toutes ses possessions avec des phrases du genre : « il possède une épée à double lame, un chapeau à large rebord, de longs cheveux bruns, etc. » Au fur et à mesure que le PJ lira ces lignes, ses possessions disparaîtront ainsi que des parties de lui-même (perte de caractéristiques physiques, voir les pouvoirs dans la marge). Si le PJ ne réagit pas, il deviendra prisonnier de l'ouvrage. Le livre s'envolera alors et rejoindra sa tanière en hauteur où l'attend sa progéniture. Il ouvrira ses pages, et ses rejetons se nourriront du texte en le lisant. 1d10 rounds après leur ingestion, les possessions ou

LIVRE ABSORBEUR (3) POUR COF

NC 3, taille petite, créature non vivante

FOR -1 DEX +3* CON +4

INT -3 SAG +1 CHA +0

DEF 17 PV 22 Init 19

Écriture absorbante : Avec une action d'attaque, le livre inscrit sur une page vierge la description d'une créature située à moins de 10 m.

Lancer 1d6 : 1-3, il décrit son équipement (déterminer au hasard : 1-2 armure ou vêtement, 3-4 arme, 5-6 autre) ; 4-6, il décrit son physique (au hasard : 1-2 FOR, 3-4 DEX, 5-6 CON). Dans les deux cas, la cible doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou ce qui est décrit est absorbé par le livre et commence à disparaître. S'il s'agit d'un objet, il est détruit (un objet magique perdra 1d4 niveaux de magie par tour au cours duquel il est pris pour cible). S'il s'agit d'une caractéristique physique, la perte est de 1d4 points. Si une de ses caractéristiques atteint 0, la victime est absorbée et disparaît !

Si le livre est détruit dans les 10 tours suivant l'ingestion, la victime retrouve ce qu'elle a perdu ou réapparaît.

Encre hypnotique : Dès qu'une cible commence à être absorbée par le livre, elle est hypnotisée par la lecture de sa propre description qui s'inscrit sur les pages. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 15 à son tour pour pouvoir agir.

Vol : Le livre vole de 20 m par action de mouvement.

LIVRE ABSORBEUR (3) POUR H&D

Créature artificielle de taille P, Neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 45 (6d6 + 24)

Vitesse 18 m (vol)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	18 (+4)	5 (-3)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dextérité +6, Sagesse +3

Immunité aux effets de charme

Sens Perception passive 11

Dangerosité 2 (450 PX)

CAPACITÉS

Encre hypnotique. Quand une créature a été victime de l'attaque d'absorption d'un livre, elle doit, au début de chaque round suivant, réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 ou restée hypnotisée par la lecture de sa propre description apparaissant dans les pages du livre, sans pouvoir agir.

ACTIONS

Absorption. Le livre peut utiliser son action d'attaque pour inscrire dans ses pages vierges la description d'une créature située à 9 m ou moins. Lancez 1d6 : 1-3, il décrit son équipement (jetez 1d6 : 1-2 armure ou vêtements, 3-4 arme, 5-6 autre) et sur un résultat de 4-6 il décrit un attribut physique (jetez 1d6 : 1-2 Force, 3-4 Dextérité, 5-6 Constitution). La créature ciblée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12, sinon la partie décrite est immédiatement absorbée par le livre et elle commence à disparaître. S'il s'agit d'un objet, il est anéanti. S'il s'agit d'une caractéristique, la cible perd 1d4 points. Si une des caractéristiques tombe à 0, la cible est absorbée dans son intégralité et disparaît. Si le livre est détruit dans les 10 rounds suivant l'absorption, la victime retrouve ses objets perdus ou réapparaît intacte.

LIVRE GARDIEN (4) POUR COF

NC 2, taille moyenne, créature non vivante

FOR -1 DEX +1 CON +4

INT +3 SAG +1 CHA +0

DEF 17 PV 22 Init 19

Jet d'encre (10 m) +9 DM 1d6 + lettre

Effacé : « Vous allez être effacé. » À chaque tour, le livre attaque avec une nouvelle lettre du mot « effacé », en déclamant la lettre à la façon d'une pom-pom girl (Donnez-moi un E !). En cas d'attaque réussie, il projette une encre noire qui écrit ladite lettre sur la peau de sa cible. L'encre brûle la peau de la victime et rend translucide la partie atteinte (les membres, le tronc, la tête). Les DM dépendent de la lettre et correspondent à 1d6 + son rang dans l'alphabet (E = 5, F = 6, A = 1, C = 3). Après 6 attaques réussies, le mot est complètement écrit et la victime disparaît dans les limbes à jamais !

LIVRE GARDIEN (4)

POUR H&D

Créature artificielle de taille M,

Neutre

Classe d'armure 14

Points de vie 34 (4d8 + 16)

Vitesse 18 m (vol)

FOR	DEX	CON
9 (-1)	16 (+3)	18 (+4)
INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Intelligence +6,
Sagesse +4

Immunité aux effets de charme

Sens Perception passive 11

Dangerosité 2 (450 PX)

ACTIONS

Jet d'encre. Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : selon la lettre (voir Effacé, ci-dessous).

Effacé. « Vous allez être effacé. » À chaque tour, le livre attaque avec une nouvelle lettre du mot « effacé », en déclamant la lettre à la façon d'une pom-pom girl (Donnez-moi un E !). En cas d'attaque réussie, il projette une encre noire qui écrit ladite lettre sur la peau de sa cible. L'encre brûle la peau et rend translucide la partie atteinte (les membres, le tronc, la tête). Les dégâts dépendent de la lettre : E provoque 23 (5d8) points de dégâts, F 28 (6d8) points de dégâts, A 4 (1d8) points de dégâts et C 13 (3d8) points de dégâts. Après 6 attaques réussies, le mot est complètement écrit et la victime disparaît dans les limbes à jamais !



les points de caractéristiques seront définitivement perdus. Pour grimper à l'arbre, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 18.

L'arrivée à destination

Les livres-véhicules pilent juste à l'endroit où est censée se trouver l'information. Si les PJ se baissent pour tenter de déchiffrer les caractères, ils s'aperçoivent que la taille de ceux-ci s'adapte à la hauteur de laquelle on les lit : très gros si on est debout et de plus en plus petit quand on se rapproche du sol, de sorte que la lecture est toujours confortable.

Hélas, les PJ ont beau chercher, ils ne trouveront aucune mention des boucliers.

S'ils ont sauvé la victime du xorn (ou toute autre pendant leur voyage au gré du MJ), celle-ci leur dira : « Mais ce n'est pas la page 352 ici ! C'est la 353 ! »

Sinon, à quelques mètres de là, un ascenseur fera son apparition. Les PJ s'étonnent auprès du groom de ne pas trouver ce qu'ils sont venus chercher s'entendent répondre : « Quelle est votre page ? La 352 ? Ah ben voilà. Vous êtes sur la 353, messieurs. Désolé, ce doit être une erreur ! Au revoir ! » Et l'ascenseur repart aussitôt, évidemment sans attendre les PJ.

Que faire ? En toute logique, si les PJ se trouvent sur la page 353 et que la pliure se trouve vers l'est, la 352 est située sur la face inférieure de là où ils se trouvent. Il faut donc creuser ! Si vos PJ n'y pensent pas, glissez l'information à celui qui possède la meilleure Intelligence. Ça tombe bien, un énorme X marque l'endroit. Il faudra donc découper la page à l'endroit où est censée se situer l'information. Hélas, derrière la partie découpée, rien n'apparaît.

Les gardiens

Nos héros n'auront pas le temps de se poser d'autres questions. En regardant autour d'eux, ils s'apercevront qu'ils sont encerclés par les livres portant un œil sur chaque couverture. Ceux-ci s'ouvrent, pages tournées vers le bas. De l'encre coulera des pages de manière à dessiner des silhouettes longilignes humanoïdes de 3 mètres de haut, formées de fibres noires évoquant un système nerveux. L'ouvrage au sommet forme donc la tête, avec un œil sur chaque couverture.

« Vous venez d'endommager la page 353, diront les gardiens. En conséquence, vous serez effacés et votre typographie dispersée aux quatre encres. » C'est l'assaut !

La fuite

En mourant, le dernier gardien prononcera les mots : « Activation des systèmes de défense ! » Un sinistre craquement retentira alors dans le ciel. En levant la tête, les

PJ découvriront que le ciel a été remplacé par une énorme étendue couleur ivoire où s'étendent des milliers de caractères. La page suivante est en train de se tourner ! Déjà, les arbres se replient autour des PJ, les rochers, les montagnes au loin. Il faut fuir, d'autant plus que les gardiens de la page suivante viennent d'apparaître à l'horizon-pliure. Mais dans quelle direction ? Un test d'Intelligence DD 12 permettra, s'ils ne le font pas, aux PJ de se rappeler que le livre est un répertoire. Cela signifie que, le livre refermé, il demeure de la place au niveau de l'index latéral !

Commencera alors une course-poursuite entre les reliefs en train de se replier (montagnes, arbres, collines) avec les gardiens aux trousses !

Pour atteindre l'index latéral avant que la page ne se referme complètement, chaque PJ doit réussir 5 tests de Dextérité (Acrobatie) ou Force (Athlétisme) DD 12 dans un temps imparti de 10 rounds. Ce n'est pas tout ! Pour ne pas subir les attaques des livres gardiens, il faudra également que le résultat de ces tests soit supérieur au test de Dextérité en opposition des gardiens.

Au bout des 10 rounds, si un PJ n'a pas réussi 5 tests, vous avez plusieurs possibilités, selon votre façon de mener vos parties :

- Le PJ meurt. L'endroit est dangereux. Cela fait partie des possibilités d'une campagne.
- Le PJ disparaît écrasé. Il n'y a aucun moyen de le récupérer. Les autres doivent le croire mort. Si vous ne souhaitez pas le tuer, on peut facilement imaginer que le livre finit par le « rejeter ». Le PJ refait surface, au moment où cela vous arrange dans votre campagne, dans les méandres de la bibliothèque. Vous devriez toutefois marquer le coup : il a perdu tout son équipement magique, il a changé de sexe, de race, il a perdu un niveau, il a perdu un bras ou une main. Il faut que cela soit significatif.

Si vous n'aimez pas trop maltraiter vos PJ, vous pouvez équilibrer la perte par l'apprentissage d'une capacité en rapport avec la magie (sort, pouvoir, capacité raciale, etc.).

Échec sur le test d'opposition

Dans ce cas, 1d6 livres gardiens arriveront à portée de tir des PJ qui ont échoué. Le premier livre attaque le PJ qui a fait le plus mauvais résultat au test, puis le deuxième livre attaque le PJ avec le deuxième plus mauvais résultat, et ainsi de suite. Le PJ avec le résultat le plus bas peut être ainsi attaqué plusieurs fois s'il y a plus de gardiens que de PJ concernés (voir le profil technique des livres gardiens et leur attaque à distance).

Échec au test DD 12

Cela signifie que le PJ n'est pas parvenu à esquiver un obstacle. Son compteur pour arriver à 5 ne change pas. De

plus, les conséquences sont les suivantes, selon son résultat au test :

- 10-11 : lors du prochain round, les gardiens obtiennent *l'avantage* sur leur jet d'attaque s'ils attaquent le PJ.
- 7-9 : le PJ tombe à *terre*. Lors du prochain round, il fait un nouveau test, mais quel que soit le résultat de ce test, on estime que le retard occasionné le fait rater le test en opposition contre les gardiens. En revanche, si le résultat de son jet est supérieur à 12, cette réussite compte quand même dans les 5 à obtenir.
- 4-6 : une collision avec un obstacle entraîne 2d6 dégâts.
- 1-3 : le PJ subit un *désavantage* pour le test au prochain round.

Aider le copain

Si un ou plusieurs PJ décident de venir aider un PJ en difficulté, voilà comment ça marche. Celui qui aide doit se



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Bon, là, je sais que tu n'avais pas spécialement demandé mon aide, ardent petit, mais je m'incruste ! Pousse-toi, laisse-moi passer, voilà, pardon, merci. Donc, je disais, moi de mon temps, tout le monde jouait avec des figurines et un plan, et je le fais encore pardi ! Pas toi ? Dommage. Ce que je veux dire, c'est que pour cette scène, même si tu mènes ta campagne sans figs, il faut au minimum un petit schéma. Prends une feuille de papier blanc et dessine la page en train de se refermer. À chaque round de la scène, fais avancer la page, de façon à ce que les joueurs puissent estimer combien de temps il leur reste pour atteindre le bord de la page.

De même, simule les 5 réussites à obtenir pour arriver à bon port comme une course de petits chevaux. Comme la scène est tendue et que les conséquences peuvent être dramatiques, ces deux repères visuels permettront à tes joueurs de bien saisir le timing et l'enjeu. Comme s'ils y étaient vraiment !

Je vais maintenant dire l'inverse de ce que je viens de dire, mais pas parce que Papy il est gâteux, hein ! Si tu vois que tes joueurs s'en sortent trop bien, qu'il n'y a pas trop de pression, ajoute un peu de chaos. Rallonge la distance (on passe à 6 réussites) ou accélère la vitesse de la page qui se ferme (8 ou 9 rounds). Il faut qu'ils transpirent quand même et puis sur un livre géant qui se referme tout seul, la cohérence n'a aucune importance !

Enfin, décris bien la page qui écrase, détruit, absorbe tout ce qui se trouve sous elle quand elle touche le sol. Il faut faire flipper ta table à ce moment-là. Il doit y avoir de la tension, ça doit être épique.

trouver au même niveau que celui qu'il veut aider. Donc si un PJ a déjà réussi 2 jets et qu'il veut aider un PJ qui n'en a réussi qu'un seul, le premier doit accepter de revenir en arrière à 1 jet réussi.

Ensuite, jusqu'à deux PJ peuvent en aider un troisième. Un PJ peut choisir de s'infliger un malus de -2 ou -4 à son jet et donner un bonus de +1 ou +2 à un autre PJ.

Le sort des boucliers

En se retournant pour voir où en sont leurs poursuivants, un détail accrochera l'œil d'un PJ (test de Sagesse (Perception) DD 10) : certaines inscriptions sur la page en train de se refermer sur eux mentionnent justement des boucliers ensorcelés ! Comme les lettres s'adaptent à la position du lecteur, celles-ci sont énormes et surtout lisibles. Il faudra donc, malgré la fuite, parvenir à déchiffrer les informations. Quant au pourquoi de ce phénomène, un test d'Intelligence DD 12 révélera que les PJ tenaient pour acquis que les pages se tournaient de la droite vers la gauche. En fait, c'est le contraire (sens de lecture à la japonaise), ce que sous-entendait le bibliothécaire en disant « du temps où l'on ne lisait pas comme aujourd'hui ». Ce qui apparaît là-haut est donc la page 352 ! L'ascenseur n'a simplement pas débouché sur la bonne page...

Il faut deux rounds de lecture pour obtenir les informations. Il est possible de tout lire au cours de la fuite, mais le PJ qui le fait subit un *désavantage* à son test de fuite au cours du round. Si un personnage a réussi ses 5 tests et que les 10 rounds ne se sont pas écoulés, il peut passer un round à tout lire sans difficulté.

Les informations sont :

- L'incantation permet de libérer et de donner vie à un cours d'eau. La créature sera d'autant plus mobile et intelligente que le nombre de boucliers placés sur les rives sera important.
- La marche à suivre pour récupérer les boucliers à la fin du sortilège. Il faut effectuer quelques manipulations sur l'une des plaques pour les récupérer toutes.

Ces informations se révéleront importantes pour la fin de la campagne. En effet, si les PJ ne parviennent pas à récupérer toutes les plaques, un adversaire de taille aidera les Kas pendant leur invasion de Laelith.

Sauvés !

Le groupe se rapprochera de plus en plus dangereusement du rebord de la page 353 et donc du néant, tandis qu'au-dessus d'eux se repliera inexorablement la 352. En sautant, les PJ atterriront quelques mètres plus bas, sur une plateforme portant un énorme M. Ils sont sur l'index latéral du répertoire ! Les pages 352 et 353 se rejoindront alors en



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Oh mais qu'est-ce que c'est ? Un bambin inexpérimenté qui appelle à l'aide ? Approche, Papy ne mord pas. Enfin si, je mords mais tu ne risques pas grand-chose avec les trois molaires fatiguées qui me restent... Tes PJ sont trop curieux et veulent continuer à lire leurs aventures dans *l'Ultime Châtiment* ? Ou alors tu as des petits malins qui commencent par la fin (bien vu les joueurs !) ?

Pas de panique, laisse-les faire. Rappelle simplement au PJ avec la meilleure Sagesse les paroles du bibliothécaire (« Ne lisez pas trop loin ! »). D'autre part, une fois arrivé au passage indiquant la sortie, le livre commencera à se débattre afin de se refermer et il deviendra de plus en plus difficile d'accéder à la suite (fais-leur faire des tests de Force de plus en plus difficiles, à ces morveux). Au final, ceux qui s'entêtent à lire se verront prophétiser différents malheurs : Laelith à feu et à sang, leur présence dans une sorte de prison liquide (le biome du scénario 5) ou face à

un édifice religieux démesuré (la suite du scénario avec le temple des Anciens).

Plus la lecture avancera, plus les désagréments infligés aux PJ seront importants. Bien sûr, cher ami MJ, charge à toi désormais de faire en sorte que les informations lues se réalisent dans la suite de l'aventure ! Donc, n'en donne pas trop aux PJ au risque de figer cette suite. Mais en donner un peu, c'est chouette.

Une autre possibilité est de ne pas forcément leur dire ce qui va se passer ou ce qu'ils ont lu. En revanche, plus tard, quand ils affronteront une situation difficile, tu pourras leur accorder un coup de pouce du destin : un jet raté se transforme en réussite, une prescience ponctuelle, etc. En effet, ils auront pu découvrir dans le livre ce qui va se passer et cela leur servira donc dans la scène de ton choix. Tu vois junior, je ne suis pas toujours méchant !

produisant une impressionnante déflagration, comme une énorme porte en train de se refermer. L'air expulsé projette-
ra les PJ à terre. Peu importe : ils sont saufs ! Seul problème : leurs véhicules en bois ne fonctionnent plus.

L'index latéral est un impressionnant escalier qu'il faudra descendre jusqu'à la lettre S. Un PJ pourra se souvenir de ce détail en se remémorant avec un test de Sagesse (Perspicacité) DD 12 les paroles du bibliothécaire : « La sorte se trouve toujours à la lettre S. Ne lisez pas trop loin ! »

Chaque palier (il y en a six jusqu'au S) fait environ 6 mètres de haut. Il faudra sauter (test de FOR ou DEX (Athlétisme ou Acrobatie) DD 12 ou subir 1d6 de dégâts), ou s'aider de cordes. Ils croiseront pendant leur descente les autres rescapés, très irrités d'avoir vu leur consultation de la page s'interrompre de manière prématurée.

La lettre S n'est pas comme le reste des plateformes. Il s'agit en fait d'un trou peint d'une matière si sombre qu'elle ne possède aucun reflet. Il faudra éclairer les parois de la cavité pour découvrir que c'en est une.

Après être descendus dans le puits, les PJ découvriront un unique ouvrage posé sur un lutrin. Sur la couverture, un titre : *l'Ultime Châtiment*. Les premières pages décrivent les aventures des PJ depuis le début de la campagne. Il faut donc avancer dans sa lecture jusqu'au moment où celle-ci mentionnera : «... et nos héros sortirent enfin de la Bibliothèque de l'enfer ». À ce moment, ils se retrouveront devant la BE, sur la terrasse du Châtiment. Le volume se refermera alors devant eux, puis les couvertures se replieront à leur tour comme un livre qui se referme, et l'ouvrage se repliera encore et encore jusqu'à ce que, devenu minuscule, il disparaisse dans un *pof* élégant.

La rue Grouillante

Pénétrer dans la rue

Lorsque vous aurez considéré que la chasse aux indices a assez duré, l'avant-dernière étape avant le Guérisseur aveugle et les Lithos sera la rue Grouillante (repère G7 sur la carte de la ville). Son entrée, donnant sur une petite place desservant plusieurs rues, est marquée par une herse. Si les PJ font preuve d'observation (test de Sagesse (Perception) DD 14), ils ne seront pas longs à remarquer que cette herse levée comporte des pointes en forme de flèches sur chacun de ses barreaux, dirigés vers le bas. Un bas-relief représentant Notre Dame du Clou est gravé juste au-dessus de la grille. C'est donc la ruelle qu'il faut emprunter...

Traverser la rue

Au premier abord, cette rue ressemble à n'importe quel autre passage. Cependant, les contours des bâtiments semblent flous. En s'approchant, le visiteur comprend que les édifices sont constitués de minuscules vers et d'asticots, dont la couleur et la position forment les contours du quartier.

En remontant la rue, il n'est pas difficile de remarquer que les bestioles augmentent de taille tandis que les façades deviennent de plus en plus organiques et chaotiques. On passe

ainsi des lombrics aux orvets, puis aux serpents et enfin aux tentacules qui ondulent sous le vent comme des algues dans le courant.

Peu après, par-dessus les toits, de grosses masses blanches font leur apparition. Elles progressent rapidement en direction des PJ. Nos héros sont tout simplement dans l'intestin qu'est devenue la rue. Les tentacules sont des villosités et les masses blanches des globules blancs (macrophages) qui considèrent les PJ comme des intrus. Un test d'Intelligence (Médecine) DD 12 ou l'esprit aiguisé de vos joueurs permettra de comprendre le problème.

La tactique des globules va consister à encercler les PJ. Dénormes gueules hérissées de dents s'ouvriront alors dans ces masses aveugles et tenteront de happer les intrus.

Sortir de la rue

Délivrés des macrophages, les PJ poursuivront leur périple. Impossible de battre en retraite : l'intestin s'est contracté derrière eux et le péristaltisme empêche tout retour en arrière. Pire, il pousse les PJ devant lui !

Ceux-ci rencontreront plus loin un groupe de paladins (ou assimilés à des combattants du Bien ou de la Loi) aux

*Les horreurs de la
rue Grouillante*



prises avec les villosités qui ont augmenté de taille jusqu'à devenir de monstrueux tentacules. Les guerriers au service de la Reconquête considèrent leur mission comme sacrée. Ils ne s'en aperçoivent pas, mais les villosités les absorbent et les rongent peu à peu tandis qu'ils ferraillent en s'enfonçant dans la masse visqueuse.

Plus étonnant, des gredins font également partie de la scène. Ils se jouent des chevaliers, passent de l'un à l'autre en les détroussant ou en les attaquant. Curieusement, les villosités ne s'en prennent pas à eux. Les PJ se demanderont sans doute pour quelle raison, mais ils devront prendre une décision.

S'ils se rangent du côté des paladins et combattent les gredins et les tentacules, ces derniers les attaqueront et les absorberont inexorablement. En termes de jeu, laissez les PJ attaquer les villosités ventousées et faites semblant de noter les dégâts, mais ceux-ci n'auront aucun impact sur l'intestin : un appendice abattu sera aussitôt remplacé. D'autre part, la rue Grouillante ne fait pas de jets d'attaque. À chaque round, vos PJ devront réussir un jet de sauvegarde de Dextérité de plus en plus difficile. Chaque échec sera sanctionné par 1d4 dégâts contondants plus 1d4 dégâts d'acide.

Faites comprendre aux PJ que le processus semble inexorable : on ne combat pas un organe de la taille d'une rue, surtout quand on se trouve à l'intérieur ! Au besoin, faites-leur faire des tests d'Intelligence (Perspicacité) s'ils n'ont pas encore réalisé où ils se trouvent.

Au contraire, si les PJ attaquent les vertueux ou ne font rien pour les assister, les villosités ne les importuneront pas.

Après une dizaine de rounds de combat, les paladins auront tous été absorbés. Si les PJ se sont gardés d'intervenir, ils seront expulsés de l'intestin par un sphincter-porche dans un bruit mou dégoûtant, en compagnie de morceaux de guerriers mal digérés et d'objets non assimilables. Les villosités ont en fait retenu les éléments « nourrissants », c'est-à-dire les personnes de valeur présentes dans la rue. Les déchets (voleurs et assassins !) ne sont pas absorbés par l'intestin et sont donc rejetés... Aux PJ de le comprendre s'ils ne veulent pas être digérés !

Si vous constatez que vos joueurs ne comprennent rien à la scène, glissez des indices au personnage le plus Intelligent du groupe pour le mettre sur la voie. Si vous avez un paladin ou un chevalier au grand cœur parmi vos PJ, cela peut constituer une bonne scène : ses compagnons qui tentent de le dissuader de faire quoi que ce soit de noble pour ne pas finir digéré par l'intestin. Une mort atroce à n'en pas douter. Et puis ces soldats de la Reconquête sont-ils vraiment si héroïques que ça ? Notamment leur hiérarchie...

La Boussole de la raison

Si les PJ ont la bonne idée de fouiller dans les objets rejettés par l'intestin, ils trouveront un artefact magique : la Boussole de la raison. Pour quitter le Châtiment, il suffit de

MACROPHAGE (4) POUR COF

NC 3, créature végétative

FOR +0 DEX +1 CON +5

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 15 PV 49 Init 19

Recouvrement +10 DM 2d6 (acide) + absorption

Absorption : En cas d'attaque réussie, et si le PJ rate un test de DEX difficulté 12, il est avalé tout rond par le globule qui lui inflige alors automatiquement 2d6 DM d'acide par tour, et il commence à s'asphyxier. Il subit 1 point de DM et un malus de -1 cumulatif à ses actions à chaque tour (par exemple : 3 pts de DM et -3 au 3^e tour). Tant que le globule le recouvre, il est *ralenti* et la seule solution pour se débarrasser de la créature consiste à la détruire.

Frappe chirurgicale : Attaquer un macrophage qui a absorbé une créature est dangereux pour cette dernière. La moitié des DM infligés au macrophage sont en fait infligés à son hôte, à moins de réussir à atteindre une DEF de 20 (dans ce cas, c'est le macrophage qui subit normalement tous les DM).

MACROPHAGE (4) POUR H&D

Vase de taille M, Neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 85 (9d8+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Jet de sauvegarde Constitution +8

Immunité aux effets de charme et aux illusions

Sens Perception passive 10

Dangerosité 3 (700 PX)

CAPACITÉS

Frappe chirurgicale. Quand une créature attaque le macrophage alors que ce dernier recouvre une victime, les dégâts sont infligés pour moitié au macrophage et pour moitié à la créature recouverte si le résultat du d20 du jet d'attaque est pair. Si le résultat du d20 du jet d'attaque est impair, les dégâts sont intégralement infligés au macrophage.

ACTIONS

Recouvrement. Attaque d'arme au corps-à-corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts d'acide.

Absorption. Quand le macrophage touche sa cible avec une attaque de recouvrement, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou être avalée. Si elle est avalée, elle subit au début de chacun de ses tours 10 (2d6 + 3) dégâts d'acide, et elle commence à s'asphyxier. Tant que le macrophage la recouvre, la victime est *empoisonnée* et ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse. Elle subit aussi un niveau de fatigue tous les 2 tours. Le seul moyen de se débarrasser du macrophage est de le détruire. Tant que le macrophage utilise sa capacité d'absorption sur une créature, il ne peut pas en attaquer une autre.

suivre l'aiguille de la boussole, qui pointe toujours dans le sens de la rationalité. C'est ce qui a permis aux éclaireurs « croisés » de s'enfoncer aussi loin dans le Châtiment et d'en revenir.

Le Guérisseur aveugle

Le guérisseur



Les PJ se retrouvent rejetés face à la place du temple des Anciens. Non loin de l'embouchure de la rue, un vieil homme se tient devant une petite roulotte. Elle est ouverte sur le côté et un étal propose des potions de toutes sortes. De grandes lettres ornent le côté du véhicule : « Anselme Kirkegar, guérisseur ».

Si les PJ lui demandent où se trouve le Guérisseur aveugle, l'homme pincera les lèvres : « C'est moi. Tout le monde m'appelle de cette manière alors que j'y vois parfaitement. » Il soupirera : « Pas un seul malade à soigner. Ce n'est pas encore aujourd'hui que je deviendrai riche. Vous ne seriez pas un peu souffrant, par hasard ? »

Si les PJ parlent de leurs problèmes, le Guérisseur en touchera un et aussitôt celui-ci se retournera comme un gant : os à l'intérieur, organes à l'extérieur, cerveau au sommet, muscles sur les bras, etc. Le vieil homme palpera les divers organes, passera une main dans une cavité, tâtera le foie, etc. À la fin de son examen, il retournera le personnage et rendra son verdict dans un soupir : « Vous n'êtes pas du tout malade, mon jeune ami. Vous êtes même en pleine forme ! »

Ce sera la pure vérité : le PJ ne portera plus aucun stigmate.

Si on lui affirme que c'est grâce à lui, le Guérisseur rétorquera : « Ils disent tous ça. Mais moi, ce que je pense, c'est que tous ces gens qui viennent me voir sont des chocottes hypocondriaques ! En trente ans de carrière, personne de réellement malade n'est jamais venu me voir ! Tout ça, c'est dans-vos-têtes ! »

Les PJ seront certainement surpris de le voir tout à coup couvert de taches de temps ! S'ils abordent le sujet, le vieillard répondra : « C'est juste une égratignure. Ça va partir, ne vous inquiétez pas. »

Quoi qu'il arrive, il ausculta tous les PJ qui repartiront de cette entrevue en pleine possession de leurs moyens. Points de vie et caractéristiques au maximum. Les lanceurs de sorts bénéficieront des mêmes bienfaits que s'ils avaient passé une nuit de sommeil réparateur.

Le surnom

Vous l'avez compris : le Guérisseur soigne en absorbant les maux et blessures de ses patients. Possédant une capacité

de régénération peu commune, tout ce qu'il assimile s'estompe très rapidement. Son surnom d'aveugle possède deux origines : la première est qu'un jour, en un temps reculé, il guérit un aveugle, et souffrit donc temporairement de cécité. C'est ce qui lui apporta la célébrité. Plus tard, le surnom lui resta car il refuse de voir que sa seule présence soigne tous ceux qui viennent le consulter. Pour cette raison, on l'appelle le guérisseur « aveugle ».

À propos de l'intestin

Si on l'interroge à propos de l'intestin près duquel il loge, le vieil homme répondra : « C'est un géant qui est venu me voir il y a bien longtemps. Je l'ai retourné comme vous, et quand j'en ai le loisir, j'examine une partie de son organisme.

Mais comme il est très grand et qu'il bouge sans arrêt, ça me prend un temps fou ! » Les PJ viendraient-ils d'apprendre l'origine de la rue Grouillante ?

L'heure exacte

Fidèle à sa réputation, le Guérisseur achèvera la consultation en demandant l'heure exacte. Si les PJ la lui donnent, il répondra : « Ah, le temple de 18 h 53 ne devrait plus tarder ! » Son regard pointera en direction de la place qui fait face à sa roulotte. Dominant les environs, les ruines du temple des Anciens semblent protéger de leur présence séculaire un camp de fortune. De nombreux réfugiés s'y abritent sous des tentes : des adorateurs du Temple, mais aussi les victimes de la Reconquête chassées de leurs logis.

Le temple des Anciens

La rencontre avec les Lithos

La légende raconte que le temple fut construit à l'endroit où les ruines de Tanith-Lenath furent englouties par le Châtiment. Il marquerait ainsi le foyer du cataclysme, d'où les anomalies engendrées rayonneraient dans la terrasse tout entière.

Détail qui troublera les PJ, une imposante Notre Dame du Clou orne le sommet de ce qui reste d'une colonne massive au centre des ruines. Son auréole est constituée de symboles noirs et violets qui déforment l'air aux alentours : les mêmes que ceux qui sont apparus à chaque fois que les PJ ont été victimes d'un incident minéral !

Les PJ devraient s'approcher du temple, excités et inquiets. À l'heure précise annoncée par le Guérisseur, un tremblement secouera le camp des miséreux. Les vibrations monteront en intensité et soudain, des dizaines de blocs de pierre jailliront dans les airs depuis les bâtiments, puis les quartiers voisins. Ce sont les fragments du temple qui, démantelé au cours des siècles pour construire des habitations, reviennent à l'édifice d'origine.

Le temple est de nouveau entier devant les PJ. C'est une bâtie massive, monolithique et sans fantaisie. Deux grandes statues noires dans des niches en hauteur se déplacent pour suivre les mouvements des personnages. Avec un peu d'imagination (test d'Intelligence DD 8), on croit discerner des pupilles dans les orbites rocheuses d'un géant.

Elles prennent alors la parole en même temps, d'une ample voix sépulcrale qui fait trembler les toiles de tente : « Vous voilà ! »

Les statues prendront ensuite successivement la parole, répondant sans détour aux interrogations des PJ. Oui, les incidents avec les pierres, c'était elles, de même que la rupture du barrage. Elles se présenteront comme étant les Anciens Dieux tombés du ciel.

Le combat

Autour des pupilles, il semble qu'un visage entier commence à s'agréger et s'élever dans les airs, dans un épais nuage de poussière qui le cachera à la vue des PJ. D'autres pierres et ornements se détacheront des bâtiments alentour, comme aspirés par la nuée. Pendant le phénomène, le visage continuera à parler de sa voix d'autre-tombe.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Hélas, malgré nos mises en garde, vous avez poursuivi votre enquête. Vous avez découvert Tanith-Lenath et son terrible secret concernant les deux espèces. Comment réagiront les Kas quand ils sauront que les humains, leurs anciens maîtres, ont découvert leur existence ? Ils vous attaqueront avant d'être asservis de nouveau ! Déjà, nous avons perçu la présence de rifts inhabituels dans la zone des Maisons noires. La situation nous échappe. Nous n'avons d'autre choix que celui de vous éliminer avant que vous ne fassiez plus de mal... »

Quand la poussière se sera dissipée, se tiendra devant les PJ un énorme golem d'architecture, avec sa colonne vertébrale crénelée, ses jambes-tourelles et son torse-bâtiment.

GOLEM D'ARCHITECTURE POUR COF

NC 15, taille colossale, créature non vivante

FOR +15 DEX -2 CON +15

INT +0 SAG +0 CHA +2

DEF 25 PV 250 (RD 10) Init 6

Main puissante (2 attaques, allonge 10 m) **+15 DM 4d6 + 15**

Voie du colosse rang 3

Lent : Le golem est lent, ce qui signifie que même s'il réussit son attaque sa cible peut choisir d'esquiver (et donc éviter les effets de l'attaque) grâce à un test de Dextérité difficulté 15 réussi.

Toutefois, cette esquive (réussie ou non) coûte au PJ une action d'attaque à déduire de son prochain tour.

GOLEM D'ARCHITECTURE POUR H&D

Créature artificielle de taille Gig, Neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 234 (12d20 + 108)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	28 (+9)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Immunité aux dégâts d'armes non magiques et magiques, aux charmes, aux dégâts de poison, aux illusions, et à la domination mentale.

Sens Perception passive 10

Dangerosité 15 (13 000 PX)

CAPACITÉS

Lent. Le golem est très lent. Même s'il réussit son attaque, une créature peut choisir d'esquiver en effectuant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16. Cependant, il lui est alors impossible d'effectuer son action au prochain tour. Il ne pourra que se déplacer ou effectuer une action bonus ou une réaction.

Broyeur. Si le golem réussit à infliger des dégâts à une créature, il la saisit et la jette au sol. Cette dernière est alors à terre et subit immédiatement 36 (8d6 + 9) dégâts contondants.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem peut effectuer une attaque avec chacune de ses mains lors d'une action d'attaque.

Mains. Attaque d'arme au corps-à-corps : +13 pour toucher, allonge 9 m, une cible ; Touché : 36 (8d6 + 8) dégâts contondants.

Balayage (recharge 5-6). Le golem peut utiliser son action d'attaque pour balayer de ses bras le cône situé à jusqu'à 9 m devant lui.

Toutes les créatures présentent dans zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou subir immédiatement 36 (8d6 + 9) points de dégâts contondants et se retrouver à terre. Les structures bâties sont littéralement balayées sur son passage.

Tremblement de terre (recharge 5-6). Le golem frappe le sol de ses deux mains, faisant trembler la terre alors qu'il laisse deux cratères béants devant lui. Toutes les créatures dans un rayon de 9 m autour de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou être mises à terre. Toute créature se trouvant dans un bâtiment et échouant à son jet de sauvegarde se retrouve percutée par les éléments du bâtiment s'écroulant sur elle et subit 29 (6d6 + 9) dégâts contondants.

L'intérieur de son corps est creux, on voit des pièces entre les colonnes des balcons qui les agrémentent. Tout autour, ne resteront des édifices vampirisés que des décombres, comme si le quartier d'origine et les ruines du temple avaient échangé leurs conditions.

Les deux statues noires sont toujours dans leur niche, mais à présent au sommet, entourant la Notre Dame, dont l'aurole est désormais beaucoup plus grande et lance d'étranges éclairs autour d'elle. Ces lignes d'énergie sont reliées à chacun des membres du golem et semblent les mouvoir tels les fils d'une marionnette.

Inutile de chercher à combattre le géant depuis l'extérieur ou de fuir : à chaque round, il se déplacera et ses mains puissantes balaieront les environs, y compris les tentes des réfugiés. Elles pourront aussi frapper le sol, y laissant de profonds cratères.

Un peu de bon sens indiquera que c'est la statue de Notre Dame et ses étranges éclairs qu'il faut neutraliser (au besoin, donnez l'info au PJ ayant la meilleure Intelligence). Pour cela, les PJ n'auront pas beaucoup de choix : soit ils sont capables de voler, soit ils devront grimper à l'intérieur du golem d'architecture. En effet, à moins d'artifices magiques puissants, une escalade naturelle d'un golem animé est impossible.

La discussion

Les rounds où le golem d'architecture n'attaquera pas, il tiendra dans l'une de ses mains une statue noire qui descendra vers les PJ afin de discuter avec eux comme si de rien n'était (« Pourquoi vous êtes-vous entêtés à mener cette enquête ? Qu'aviez-vous à y gagner ? Quelles sont vos motivations ? »), voire pour s'excuser (« Vous devez comprendre que nous ne pouvons pas faire autrement ! »).

Si les PJ jurent qu'ils ne feront plus rien pour alimenter la rumeur concernant les Kas, les statues répondront : « Comment vous faire confiance ? Mieux vaut détruire que guérir. »

Elles confirmeront aussi que quelque chose semble se tramer autour des Kas. Quoi, elles ne le savent pas avec précision, de même qu'elles ne savent pas ce qui les lie aux Souleyňains (si les PJ mentionnent le fait). Elles se contenteront de répéter que des rifts apparaissent avec une fréquence inhabituelle non loin du port (elles préciseront l'endroit aux PJ : il s'agit du quartier déshérité des Maisons noires, repère L12-O13 sur la carte de la ville).

Il sera enfin possible, au prix d'un test de Dextérité (Acrobatie) DD 20, de sauter sur la statue venue s'entretenir avec les PJ. Celle-ci, choquée par cette attitude, regagnera les hauteurs, toujours tenue par le géant. Le personnage se retrouvera donc au sommet, prêt pour la suite de l'assaut (voir plus loin « La tête »).



GOLEM DE PIERRE

Pour *COF*, voir p. 253.

Pour *H&D*, voir *Créatures & Oppositions* p. 169.

GARGOUILLE (4)

Pour *COF*, voir p. 250.

Pour *H&D*, voir *Créatures & Oppositions* p. 143.

STATUE NOIRE (2)

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Élémentaire de terre p. 247.

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Élémentaire de terre (*Créatures & Oppositions* p. 135).

Entrer dans le golem d'architecture

La progression dans le golem en mouvement risque d'être éprouvante, d'autant plus que les personnages ne seront pas seuls !

- Jambes** : deux tourelles sur trois étages. Il faut grimper l'escalier en colimaçon, et pour cela réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 12 à chaque étage. En cas d'échec, le PJ subit 1d6 dégâts par étage déjà grimpé, car le centre du colimaçon est vide. Le golem d'architecture n'attaquera pas, craignant d'endommager ses jambes.
- Abdomen** : grandes salles percées de fenêtres sur deux étages. Il faut réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 8 à chaque étage pour ne pas tomber de l'édifice. Un golem de pierre s'extraira des murs afin



de freiner la progression des PJ. Tous les deux rounds, le golem d'architecture passera une main entre les colonnes pour tenter d'attraper un PJ (et le jeter au sol).

- Torse** : balcons et terrasse avec colonnes. Deux étages. Il faut réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 12 à chaque étage pour ne pas chuter. Quatre statues volantes d'angelots s'arracheront à la pierre et attaqueront. Le golem d'architecture attaquera tous les deux rounds en cherchant à saisir un PJ.

Les rounds où le golem d'architecture n'attaque pas, une statue noire rejoindra les PJ pour discuter avec eux.

La tête

Depuis le sommet, les deux statues noires mèneront le combat. Le golem d'architecture n'utilisera plus ses poings et s'immobilisera pour ne pas les gêner.

Les statues défaites, il faudra briser Notre Dame du Clou scellée dans la structure (test de Force DD 13) pour vaincre le golem. En cas d'échec, le géant tentera de saisir un PJ avant la prochaine tentative.

Notre Dame brisée, les pierres regagneront leur emplacement légitime dans les édifices environnants et les PJ rejoindront la terre ferme (avec éventuellement des jets de Dextérité (Acrobatie) DD 10 pour ne pas tomber), sous le regard incrédule des réfugiés.

Si les PJ pensent avoir vaincu des Lithos, détrompez-les. Les entités ont joué les marionnettistes, et ce sont leurs instruments que les personnages ont affrontés et détruits.

Sortir du Châtiment

Les PJ ont plusieurs possibilités pour sortir de la terrasse :

- Utiliser la Boussole de la raison trouvée dans les restes des soldats expulsés par la rue Grouillante.
- Si les PJ n'ont pas pensé à fouiller ces restes, ils la découvriront à l'intérieur de la Notre Dame qu'ils auront détruite. C'est en effet grâce à cet artefact que les Lithos ont

pu mener les PJ jusqu'à eux. Il suffit de vouloir sortir pour que l'aiguille pointe dans la direction opposée !

- Si les PJ aiment la difficulté, s'introduire de nouveau dans la Bibliothèque de l'enfer et son livre *l'Ultime Châtiment* jusqu'au passage où « nos héros sortirent enfin de la terrasse ».

Mettre fin au sort des boucliers

En possession du *modus operandi* permettant de mettre fin au sortilège des boucliers, les PJ essaieront sans doute de manipuler une plaque de métal. Pour que la manœuvre porte ses fruits, il faut se trouver au niveau de la faille de l'Inlam. L'opération consiste à faire faire un quart de tour dans le sens antihoraire à la vis qui se trouve à l'intérieur du bouclier, puis à écarter deux gros engrenages.

À ce moment, la plaque se mettra à vibrer. Au niveau des parois de la Faille, de la poussière tombera, suivie de gravats. L'un après l'autre, la trentaine de boucliers qui étaient encore dissimulés quitteront leurs logements, fuseront dans les airs et viendront s'agrger en une sphère de plus en plus grosse, formée par les plaques collées les unes aux autres par leurs bords.

Les PJ pourront se féliciter d'avoir effectué des recherches dans la Bibliothèque de l'enfer, car les plaques que posaient les faux ouvriers étaient manifestement la dernière touche à un véritable réseau de points d'énergie ! Cette découverte aura bien sûr des retombées positives lors du dernier scénario.

Les âmes de Tanith-Lenath

Ce réseau de points d'énergie démantelé devrait, d'autre part, rappeler aux PJ (ou en tout cas au plus Intelligent d'entre eux !) les paroles de la petite fille selon lesquelles ils devraient être bientôt en mesure d'aider les âmes captives de Tanith-Lenath. Le fait est que les PJ sont désormais détenteurs de sorts synchronisés et matérialisés par ces plaques. Il suffirait de les modifier légèrement pour libérer non plus les flots mais les âmes...

Bilan

Dans ce scénario, outre la satisfaction d'avoir été guéris d'une redoutable maladie, les PJ ont découvert :

- La raison d'être du sort gravé sur les boucliers. Ils sont aussi parvenus à le neutraliser.
- Que ces boucliers pourraient être réutilisés afin de libérer les âmes captives de Tanith-Lenath.
- L'entrée principale du QG des Souleyňains, grâce aux révélations faites par l'Extra (navire diplomatique).
- Que des rifts apparaissent parfois dans une zone précise du port, ce qui pourrait mener les PJ à l'entrée secondaire du QG des Souleyňains. En outre, s'ils ont déjà affronté les Souleyňains du scénario 5, ils connaîtront le lieu où surviennent les rifts, ainsi que des dates auxquelles ces anomalies apparaissent. Ils auront donc en main tous les éléments pour accéder au biome de l'érudit !

Les PJ sont à présent susceptibles de suivre l'une de ces trois pistes :

- Celle des Souleyňains et de leur quartier général s'ils ne l'ont pas déjà suivie.
- Celle de l'érudit si les PJ ont déjà rencontré et neutralisé les Souleyňains.
- Celles des boucliers et de la libération des âmes des Tanith-Lenathéens.



EN QUELQUES MOTS

Les PJ vont investir le quartier général des Souleynains afin d'enquêter sur la collusion de leurs adversaires avec les Kas. Ces éléments découverts, ils pénétreront dans le biome que l'érudite utilise pour entrer en contact avec les Souleynains. De l'attitude des PJ et de ceux qui les accompagnent dépendra le destin de la ville...

FICHE TECHNIQUE

Type • combat, exploration, diplomatie
PJ • 4 personnages de niveau 8

Action **▲▲▲**

Ambiance **▲▲**

Interaction **▲▲**

Investigation **▲▲▲**

En eaux profondes

Préambule

Ce scénario comporte trois parties. Dans la première, les PJ vont s'introduire dans le QG des Souleynains à Laelith à la recherche d'informations. La deuxième décrit l'entrée dans le repaire de l'érudite ka et la rencontre avec Sinize. Selon les pistes suivies par les PJ, soit ces scènes seront jouées l'une après l'autre, soit le passage chez l'érudite sera joué après la rencontre avec les Lithos dans le Châtiment (voir le scénario précédent). Les deux cas de figure sont possibles et ne posent pas de problème.

Enfin, une troisième partie, indépendante des deux autres, permettra aux PJ qui le souhaitent de tenter de libérer les âmes prisonnières des habitants de Tanith-Lenath.

Plongée au fond du lac !



Le QG des Souleyňains

1. Accéder au QG

Trois pistes présentées ci-dessous (Geyma, l'Extra et les Lithos) peuvent mener aux deux entrées du complexe secret sous-marin des Souleyňains. L'entrée principale se trouve sur le bateau le *Tempérant* (amarré au port de plaisance, en L11), l'entrée secondaire se situe sur les quais.

Geyma

La mercenaire a promis, une fois que les PJ auraient découvert Tanith-Lenath, de les renseigner au sujet du Souleyňain élégant. Elle tiendra parole et révélera tout ce qu'elle sait de la Sassou, les services secrets souleyňains. Elle omettra bien sûr, à moins que les PJ ne l'y contraignent, de préciser que Valdrick l'a engagée et la nature de sa mission. Enfin, en guise de bonne foi, elle leur révélera où se trouve le QG (navire dans la concession diplomatique) et comment y pénétrer.

Évidemment, dans la mesure où Geyma est complice de l'élégant, elle avertira Valdrick de la visite. Évidemment, celle-ci se transformera en piège : l'enquête ayant porté ses fruits, la Sassou voudra se débarrasser de ceux qui ont joué leur rôle et effacer toute trace du complot. L'assaut sera donc difficile, voire suicidaire si les PJ décident d'agir seuls sans en référer auparavant à l'Extra.

L'Extra

Dans le scénario 4, au cours du debriefing ayant suivi le retour des PJ de Tanith-Lenath, Velle Massa les a informés que la piste des boucliers avait mené l'Extra au forgeron responsable de leur création. Quelques heures après avoir été interrogé, un assassin a fait irruption chez l'artisan et l'a exécuté. L'Extra n'a pu empêcher le meurtre (le voulait-elle ?), mais elle est parvenue à suivre l'assassin jusqu'à un navire souleyňain. Craignant un incident diplomatique si ses services investissaient le bateau, Massa a préféré le faire



surveiller et a contacté le consulat en affirmant qu'un malfrat s'était introduit à bord.

Évidemment, Souleyña a aussitôt refusé toute visite. Si un intrus s'était immiscé à bord, ses services pourraient aisément régler la question.

Massa a décidé de passer outre l'interdiction et entend passer à l'action. Pour cela, il a monté une opération officieuse en engageant des mercenaires qu'il compte faire passer pour des pirates. Ces hommes n'appartenant pas à l'Extra, Laelith pourra nier toute implication. Elle pourra même suggérer que ces malfrats étaient peut-être en cheville avec le tueur disparu !

Dans la mesure où les PJ ne font pas partie de l'Extra et qu'ils ont prouvé leur valeur, Massa aimeraient qu'ils participent à l'assaut. S'ils acceptent et se joignent aux faux pirates, les Souleyñains seront pris par surprise. L'attaque devrait donc se révéler moins difficile que dans l'éventualité précédente.

Les Lithos

Au cours de la rencontre avec les Lithos lors du scénario 4, les créatures ont indiqué aux PJ qu'une zone du port était l'objet de rifts réguliers. C'est là en effet, même si les PJ l'ignorent encore à ce stade de l'aventure, qu'un passage permet aux Souleyñains d'entrer en contact avec les Kas.

Non loin de ce rift, le QG souleyñain dispose d'une sortie secondaire qui permet à Valdrick de se rendre jusqu'au tunnel liquide. Les PJ pourront l'identifier s'ils surveillent la zone pendant quelques jours. C'est la solution que vous privilieriez si vos héros ne disposent ni de l'aide de Geyma ni de celle des services de renseignements de la ville.

2. L'entrée principale : le *Tempérant*

Un étrange navire

Le *Tempérant* est un vieux vaisseau tout ce qu'il y a de plus classique, qui fait la navette entre Laelith et Souleyña depuis de nombreuses années. Si les PJ décident d'enquêter, faites-leur faire des tests en fonction de leur stratégie (Perception, Investigation, Intimidation...) pour chacune des trois sources de renseignements ci-dessous. Donnez ensuite un élément en fonction du score atteint (indice facile entre 10 et 13, modéré entre 14 et 18, etc.).

Observer le navire à l'arrimage

- Indice facile :** Le navire n'est pas attaché au quai par des cordes, mais directement par des bras métalliques, ce qui l'empêche d'être ballotté par les flots. Interrogé, un marin rétorquera que c'est pour éviter que les marchandises soient bousculées en cas de tempête.

- Indice modéré :** Malgré des réparations minutieuses et un bastingage fraîchement repeint, le *Tempérant* accuse son âge. Il s'agit clairement d'un vieux bâtiment, fait étrange quand on sait que Souleyña met toujours un point d'honneur à disposer d'une flotte renouvelée régulièrement, prestige oblige.

Consulter les registres du port

- Indice facile :** Il est possible de consulter les inventaires du navire communiqués à la capitainerie, marchandises et passagers. Tout semble être en ordre. Ce n'est qu'en comparant ces listes à celles de l'Extra que des anomalies apparaîtront (voir ci-dessous).
- Indice modéré :** Le *Tempérant* appartient à un marchand, Bézeni Kaliouet, qui ne semble posséder que deux navires. Là encore, il faudra comparer son nom aux fichiers de l'Extra pour découvrir un détail troublant.
- Indice difficile :** Alors que les bateaux, souleyñains ou autres, changent souvent d'amarrage d'un voyage à l'autre, le *Tempérant* accoste toujours au même endroit : une concession diplomatique que Laelith loue à Souleyña comme elle le fait à toutes les Six Provinces. Le *Tempérant* n'est pas le seul à accoster à cet emplacement, mais c'est le seul qui ne le fait toujours qu'à cet endroit.

Les fichiers de l'Extra

Chargé de surveiller les allées et venues, l'Extra tient parfois discrètement le compte des marchandises débarquées et des passagers venant de Souleyña.

- Indice facile :** Il semble que Bézeni Kaliouet ait plusieurs fois été en contact avec la Sassou...
- Indice difficile :** En comparant la liste de la capitainerie avec celle de l'Extra, il apparaît qu'à certaines dates les marchandises ne correspondent pas : moins de caisses sont déchargées par rapport à celles embarquées à Souleyña. De même, le nombre de passagers n'est pas toujours identique : parfois, beaucoup plus d'individus débarquent du navire par rapport à ceux montés à bord à Souleyña !

Fouiller le *Tempérant*

L'assaut

Massa a prévu d'investir le navire vers 1 heure du matin, quand la plupart des marins sont en train de faire la tournée des bars ou étudier l'anatomie laelithienne. La date de l'attaque, jour de la paie des marins, a été choisie dans ce but. En outre, Valdrick mène à chaque début de mois une inspection du bâtiment et a été aperçu à bord du *Tempérant*. C'est le moment ou jamais ! L'approche se fera à la nage jusqu'sous une barge de secours afin de cacher la présence des nageurs.

Les alliés

Dans la plupart des jeux dérivés du plus ancien des jeux de rôle, chaque scène est en général calibrée pour que le combat entre les PJ et leurs adversaires soit à peu près équilibré. Cela peut mener à des réflexes de jeu où la prudence n'est pas toujours de mise !

La scène qui va suivre a été pensée dans un esprit différent. Elle vient conclure une première partie, importante, de la campagne. Selon ce que les PJ ont compris des machinations de Valdrick et des relations qu'ils ont tissées avec les différents PNJ, elle peut se dérouler de bien des façons. Une chose est sûre : si les PJ viennent seuls sans se douter de quoi que ce soit, la campagne pourrait bien s'arrêter là...

Selon la façon dont vous aimez jouer à votre table, si vous ne souhaitez pas en être réduit à ce genre d'extrémité, n'hésitez pas à inciter vos joueurs qui n'y penseraient pas à faire le tour de leurs alliés potentiels (une discussion avec Massa pourrait par exemple servir de mise en garde).

De ce point de vue, Geyma, si elle est encore vivante et dans les bonnes grâces des PJ, pourrait venir avec un ou deux de ses hommes de main. Ceux-ci auront pour mission de la protéger. Elle sait que la partie risque d'être serrée.

Massa, anonymat oblige, ne participera pas à l'assaut. Cependant, si les PJ en difficulté parviennent à demander de l'aide, il est possible que le colosse courre le risque de leur prêter main-forte.

L'équipage

Il reste 8 marins consignés à bord, qui se déplacent parfois d'une zone à l'autre. Pour chaque endroit visité, jetez les dés indiqués dans la description de la zone et retranchez le résultat à 8. Arrivé à zéro, cela signifie que les autres zones du bateau sont vides. Si un combat éclate, la première action d'un marin sera toujours de donner l'alerte, ne serait-ce qu'en criant. Deux rounds plus tard, le reste de l'équipage, y compris le capitaine, se joindra à l'assaut.

Le pont supérieur (voir plan)

- 1 La proie. On note la présence d'une ancre et d'une petite baliste. Zone vide.
- 2 La poupe. Gouvernail et barre. Quelques tonneaux et filets de pêche pour améliorer l'ordinaire des traversées. Deux petites balistes, à bâbord et à tribord. 1d4-2 marins sont en train de faire de la maintenance sur les balistes. Ces dernières ne sont pas chargées. Elles sont lourdes à armer et manœuvrer et n'ont de réelle pertinence qu'au cours d'un combat entre navires.
- 3 Le pont supérieur, encombré de cordages et de caisses. Quatre balistes (beaucoup pour un simple navire marchand !) sont disposées par paire à bâbord et

LES MARINS DU TEMPÉRANT

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Éclaireur (*Créatures & Oppositions* p. 333).

LE CAPITAINE DU TEMPÉRANT

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin majeur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 331).

VELLE MASSA

Pour *COF*, utilisez le profil de Maître assassin (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Assassin (*Créatures & Oppositions* p. 329).

LES HOMMES DE MASSA

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Espion (*Créatures & Oppositions* p. 334).

tribord. 1d4-1 marins prennent parfois l'air, ou font des allers et retours entre les quartiers de l'équipage et le pont inférieur.

4 La salle de réunion, qui fait aussi office de salle à manger pour les passagers de marque. Un coin salon au fond propose un petit bar. La salle est vide.

5 Le bureau du capitaine. On y trouvera des cartes, des livres, des armes et des souvenirs de nombreux voyages. Dans le tiroir supérieur de son bureau se trouve un petit carnet tire-bouchonné intitulé « Comptines ». Il compte autant de pages que de jours dans un mois. À la page d'aujourd'hui, il est écrit « trois coups, puis un coup ». C'est ce qu'il faut frapper avec la cloche pour prévenir le QG de l'arrimage du *Tempérant*. Pièce vide.

6 La cabine du capitaine. Celui-ci est en train de dormir.

7 Quartiers de l'équipage. 1d6-2 marins consignés font grise mine en jouant aux cartes ou aux dés. De temps à autre, l'un d'eux va se dégourdir les jambes sur le pont pour « patrouiller » ou va chipper quelque chose dans la réserve.

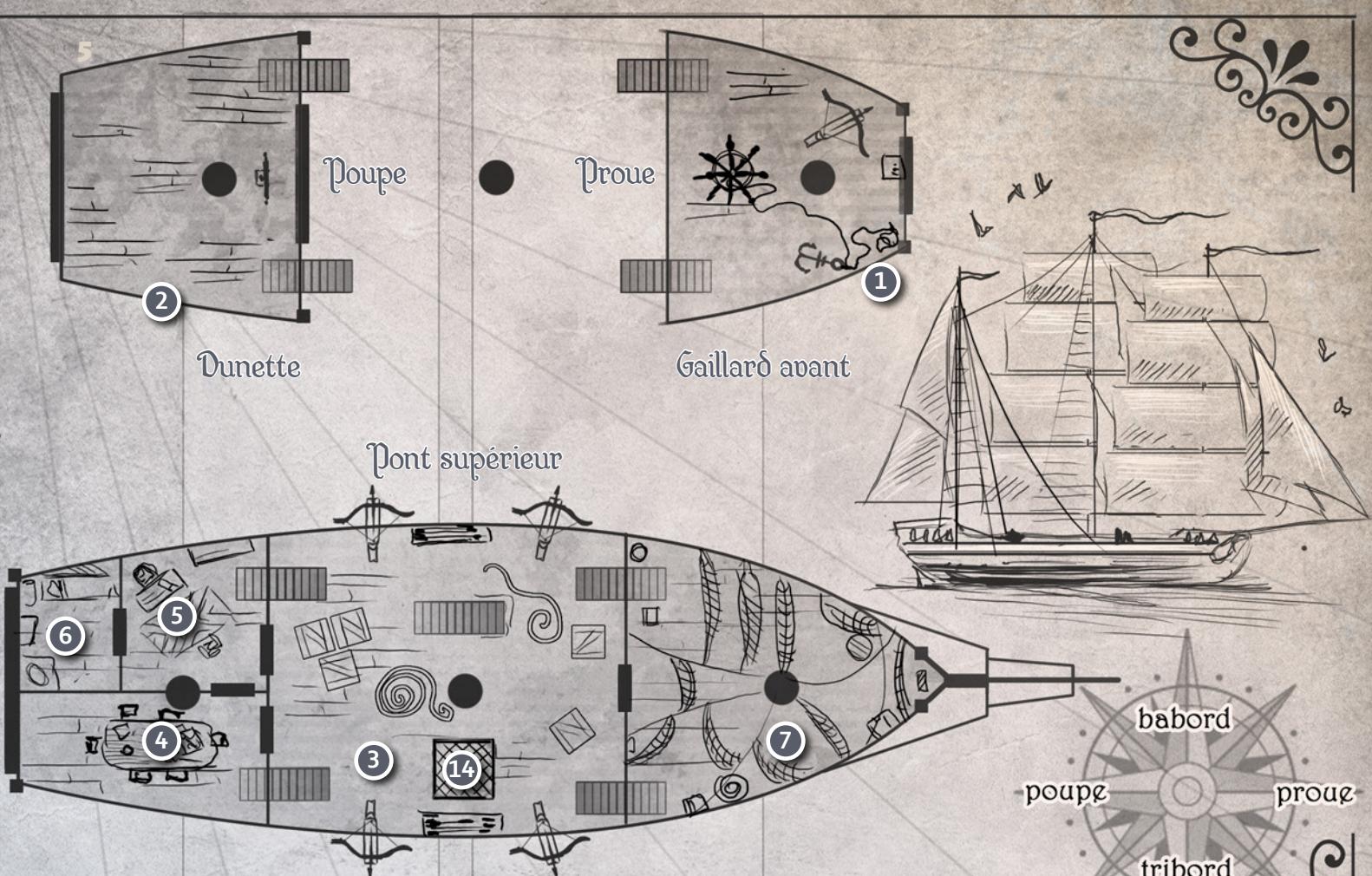
Le pont inférieur

8 Réserves, avec des aliments dans des sacs ou des tonneaux. 1d4-3 marins présents, à fouiller pour trouver un peu d'alcool.

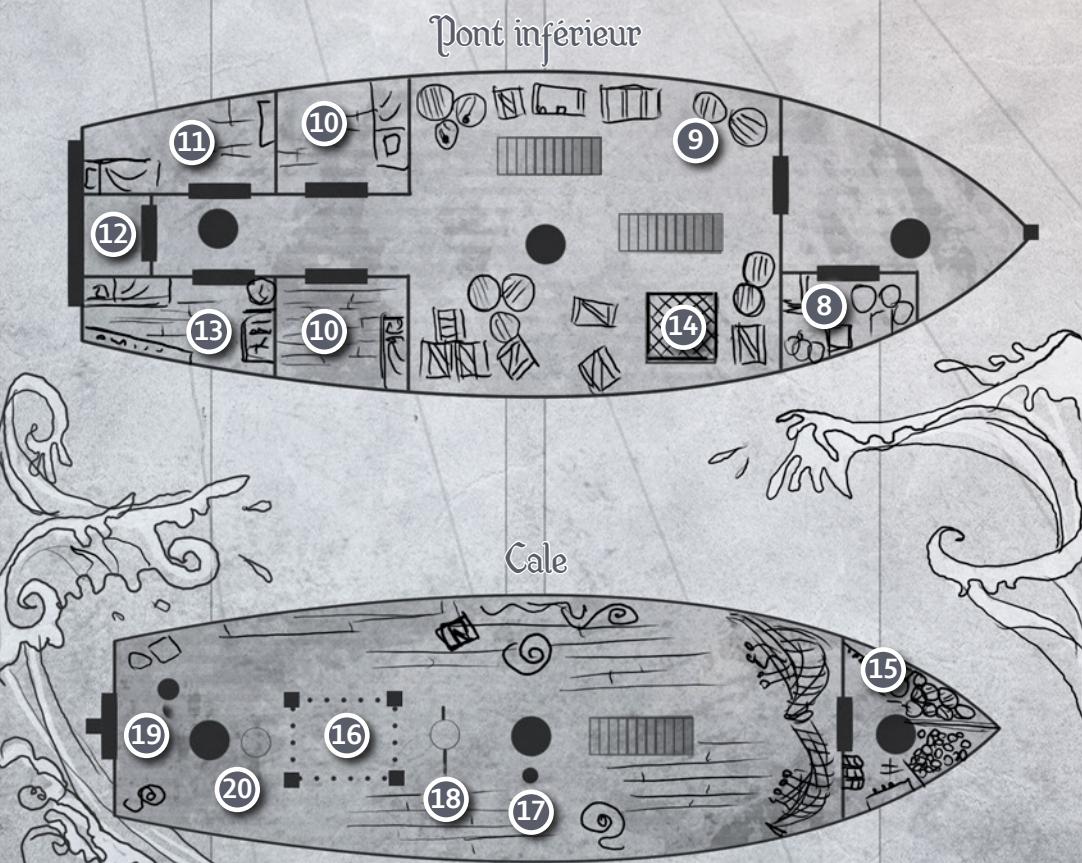
9 Le gros du chargement se trouve ici : caisses, ballots, cordes, sacs, mais aussi cages avec des animaux domestiques et une cellule vide.

10 Les cabines pour les passagers de marque que transporte parfois le *Tempérant*. Elles sont toutes vides.

11 L'infirmérie. Le médecin du bord est en ville, chez lui.



Le tempérant



- | | | | |
|----|---|----|----------------------------|
| 1 | Proue avec ancre | 13 | Cuisine |
| 2 | Poupe avec gouvernail | 14 | Écoutilles de chargement |
| 3 | Pont principal (à l'air libre) | 15 | Armurerie (Sainte-barbe) |
| 4 | Mess (salle à manger salon) | 16 | Double coque |
| 5 | Bureau du capitaine | 17 | Cloche tubulaire |
| 6 | Cabine du capitaine | 18 | Emplacement cloche |
| 7 | Quartier de l'équipage (hamacs et table centrale) | 19 | Tonneau truqué |
| 8 | Réserve | 20 | Emplacement tonneau truqué |
| 9 | Caisse et marchandises | | |
| 10 | Cabines | | |
| 11 | Infirmerie | | |
| 12 | Cabinet de toilette | | |

- 12 Un petit cabinet de toilette, avec un broc, un miroir et une bassine. Nécessaire pour se raser et se coiffer.
- 13 La cuisine, remplie de marmites, plats et armoires. La pièce est vide.
- 14 Des écoutilles permettent de charger et décharger les marchandises directement dans les soutes.
- 15 La cale est une petite armurerie comprenant épées, dagues, armures de cuir et lances, pour lutter contre les pirates ou les monstres lacustres. Pièce vide.

Pénétrer dans le QG

Jusque-là, même en ayant retourné tout le navire, les PJ devront se rendre à l'évidence : aucune trace de l'assassin du forgeron, pas plus que de Valdrick ! Ce vaisseau contiendrait-il plus qu'il ne paraît au premier abord ? La réponse se trouve dans la cale. Suivez le guide...

La cale abrite toujours 3 marins. Au besoin, ajoutez-les aux 8 déjà présents. Si des combats ont déjà eu lieu, ces hommes en seront informés et se placeront en embuscade pour accueillir les PJ.

- 16 La double coque. Le *Tempérant* dispose d'une double coque au centre de la cale. La paroi inférieure, c'est-à-dire la coque en contact avec l'eau, est percée d'un trou circulaire d'environ un mètre de diamètre, bordé par un boudin en caoutchouc. Lorsque le navire est à quai, le QG situé sous le lac déploie un tunnel vertical qui vient s'arrimer à cette embouchure. On fait alors glisser la trappe présente dans la cale pour accéder au tunnel.

Voilà qui explique les nombreuses étrangetés de l'activité du navire, et en premier lieu les différences de cargaison entre le départ et l'arrivée : passagers et marchandises peuvent ainsi pénétrer ou sortir discrètement du QG. La double coque explique que le bâtiment n'ait jamais été remplacé. Souleyña n'a, en effet, pas voulu armer d'autres vaisseaux identiques de peur que le stratagème finisse par s'ébruiter. Ensuite, pour permettre l'arrimage précis exigé par le dispositif, le navire n'est pas attaché à une simple bitte par des amarres, mais directement au quai par des verrous d'acier. Enfin, le conduit vertical explique que l'accostage s'effectue toujours au même endroit.

- 17 La cloche. Lorsque le *Tempérant* arrive à quai, un procédé permet de prévenir le QG. Pour cela, une cloche tubulaire est accrochée au mât central (17). Il faut la placer contre le plancher à l'endroit indiqué (18). Là, une plaque d'acier remplace le bois afin de faciliter la transmission du son. Une trace d'usure correspondant à la cloche peut y être remarquée (test d'Intelligence (Investigation) DD 15). Une fois la cloche en place, il faut frapper le code du jour comme indiqué dans le carnet du capitaine (5). En l'occurrence, trois coups, puis un coup. Le bruit est entendu par tous les marins à bord, mais ceux-ci ne s'en émeuvent pas car la manœuvre est régulière. Un cornet acoustique immergé au fond du lac

recueille alors le son et le transmet à la salle de communication du QG.

Quand le code est valide, le conduit remonte depuis le QG. Une fois en place, un coup sourd résonne dans toute la cale. Notez que comme Valdrick a pénétré dans la base depuis peu, il y a des chances pour que le conduit soit toujours en position haute. À vous de décider si c'est le cas ou pas.

En cas de mauvais signal, le tunnel vertical ne se déploie pas. Si les PJ contraignent un marin à parler, celui-ci leur livrera un faux code (quatre coups rapides) qui alertera le QG de la présence d'intrus. À ce moment, le passage se déploiera normalement, mais les agents souleyňains seront au courant de l'assaut et agiront en conséquence (voir plus loin « C'est un piège ! »).

- 19 Le tonneau. Dans la cale, un tonneau d'apparence ordinaire porte sur sa face inférieure un bas-relief représentant une croix ouvragée. Il faut poser ce tonneau sur le même symbole gravé au sol dans un coin de la cale (repère 20), puis tourner dans le sens horaire à la manière d'une clef pour déverrouiller le mécanisme de la double coque et révéler un sas, celui du conduit vertical qui mène au QG. Il suffit alors de descendre le long de l'échelle plaquée contre la paroi du tunnel pour pénétrer dans le complexe.

Notez que si le conduit n'a pas été déployé auparavant, procéder au déverrouillage de la double coque ouvrira une voie d'eau dans la cale ! Les flots envahiront les lieux, rendant l'entrée dans le QG impossible.

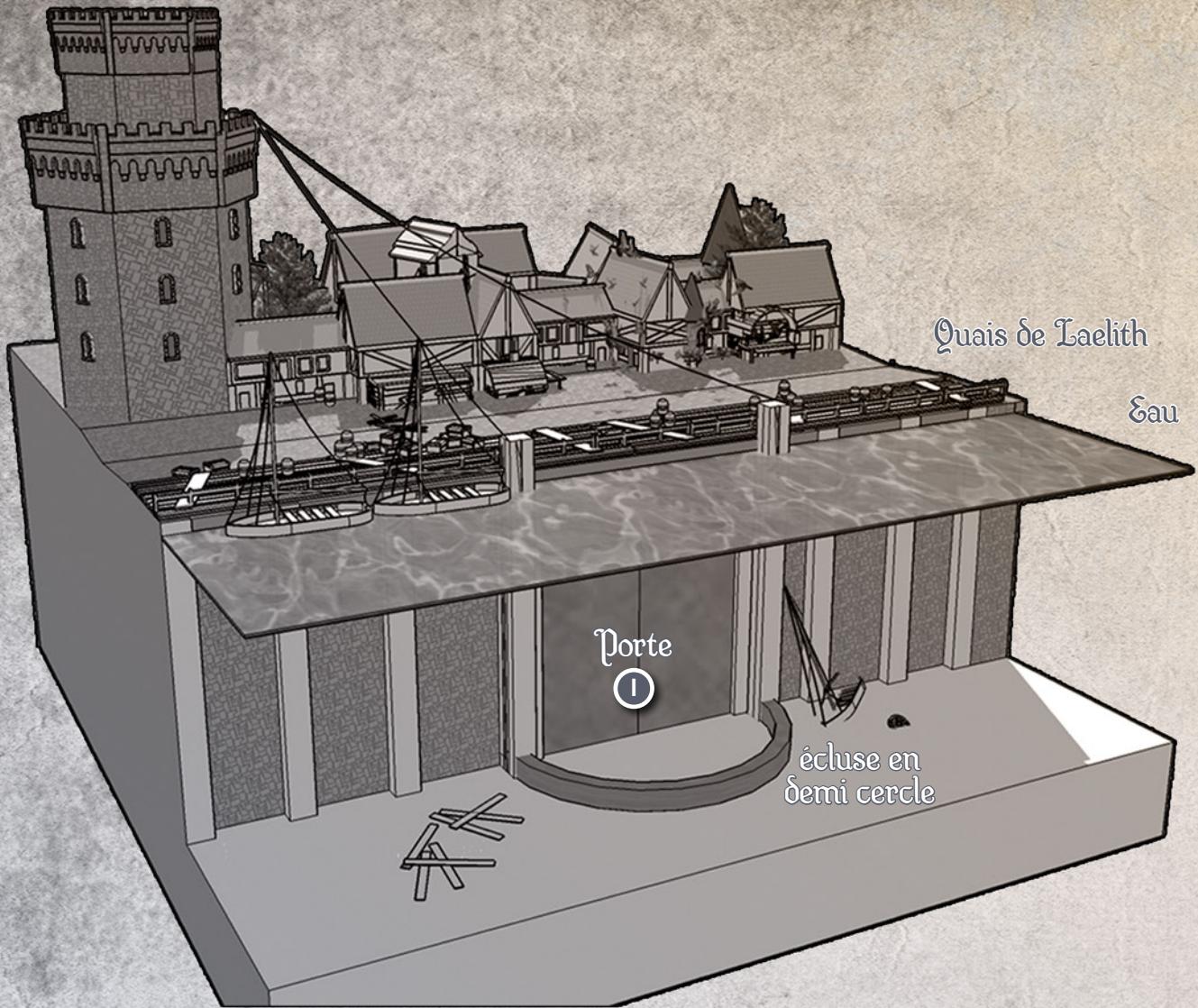
Enfin, des agents du QG veulent parfois entrer dans le navire. Lorsque c'est le cas, ils déplient le conduit et frappent au sas. C'est pour cette raison que la cale abrite toujours au moins un marin de garde.

3. L'entrée secondaire

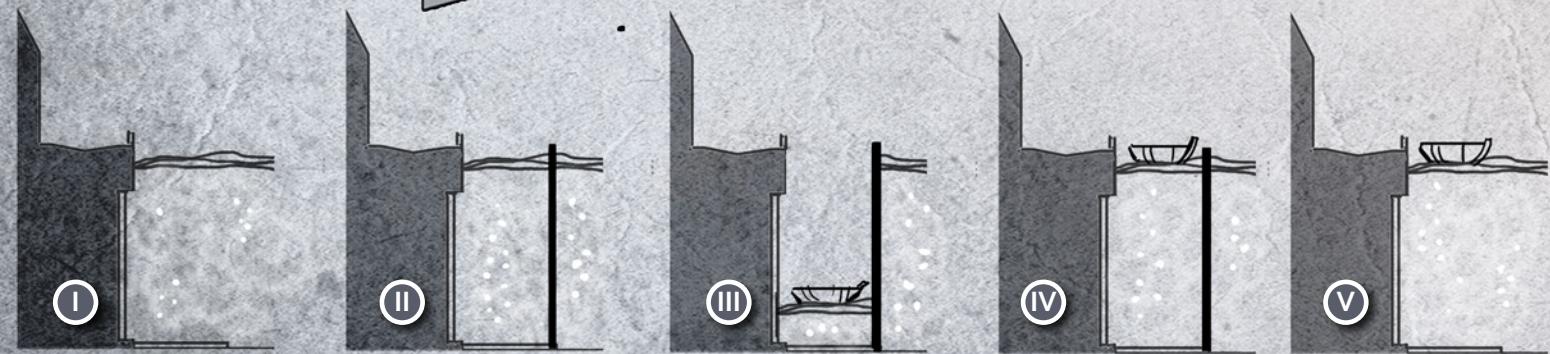
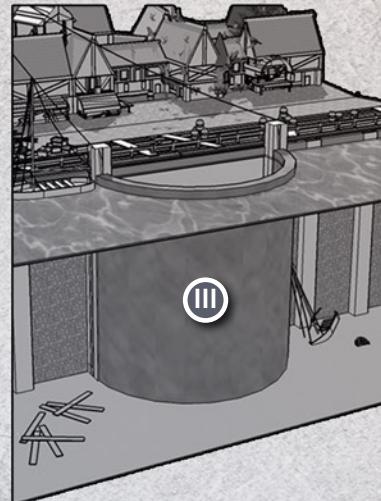
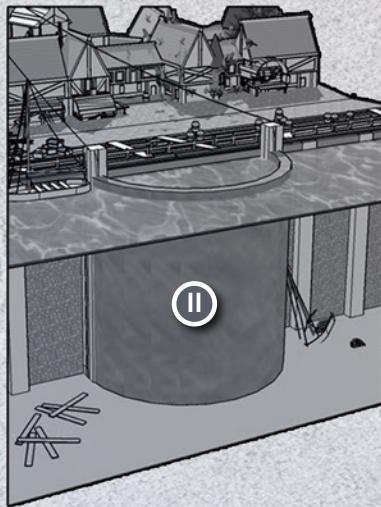
Au cours de leur rencontre avec les Lithos, les PJ ont appris qu'une zone du port subissait depuis peu de nombreux rifts. Il s'agit des Maisons noires (repère L12 sur la grande carte de Laelith), un ancien quartier manufacturier désaffecté, avec un accès au lac situé entre le cimetière marin et le village utruz.

Des pêcheurs enfêtés

Si les PJ mettent en place une planque, ils ne seront pas longs à découvrir que deux pêcheurs, toujours les mêmes, se relaient au même endroit de jour comme de nuit. Leur matériel est rustique : une simple gaule de bois. Ils ne disposent ni d'appâts, ni de seau ni d'aucun outillage de pêche. En outre, ils ne font jamais aucune prise ! Ce sont évidemment des agents souleyňains qui surveillent les alentours. Si on leur pose trop de questions, ils attaqueront, avec le projet de faire disparaître les victimes dans les eaux du port.



- I** Plaque baissée
Porte fermée
- II** Plaque levée
Porte fermée
Baisse de l'eau
- III** Plaque levée
Porte ouverte
Eau basse
Barque engagée
- IV** Plaque levée
Porte fermée
Montée de l'eau
Barque à quai
- V** Plaque baissée
Porte fermée



Avec un peu de chance (test de Sagesse DD 18), il est possible qu'un agent du QG emprunte la sortie tandis que les PJ surveilleront les environs.

Le mécanisme

Lorsqu'un agent désire emprunter cette sortie, une paroi verticale métallique en demi-cercle monte tout d'abord du fond de l'eau. Les deux extrémités de ce demi-cercle touchent le quai. Il s'agit d'une mini-écluse. Une fois en place, l'eau à l'intérieur se vide, mettant à jour une entrée souterraine aménagée dans le quai. La porte métallique de l'entrée s'ouvre, et une barque glisse depuis un tunnel du QG jusqu'à l'intérieur du demi-cercle. L'eau est alors relâchée et la barque remonte le long des parois jusqu'à la surface du lac. Pour un observateur, elle semble surgir du fond du port ! Il est bien sûr possible d'entrer en suivant le processus inverse.

4. Explorer le QG

C'est un piège !

Si Geyma a mené les PJ au navire ou que les PJ n'ont pas donné le bon signal, les Souleyňains seront au courant de leur arrivée. Si la mercenaire est présente, elle indiquera la marche à suivre pour emprunter le conduit, mais elle rechignera à descendre et ne le fera que si elle y est contrainte ou suspectée de trahison. Elle combattra alors sans état d'âme les séides de Valdrick pour ne pas compromettre sa couverture, mais prendra la poudre d'escampette à la première occasion...

L'alerte donnée, les PJ devront faire face à des embuscades dans les couloirs, où des archers essaieront de faire un maximum de victimes avant que d'autres agents n'engagent le combat au corps-à-corps. De plus, certains dispositifs tels que le couloir de la mort (9) ou la trappe centrale (25) seront activés. Globalement, si l'alerte a été donnée, ne tenez pas compte des indications concernant les agents fournies dans la description des lieux ci-dessous (certains dorment, d'autres s'entraînent, etc.). Le nid d'espions est en ébullition et sur le pied de guerre. Le premier contact se fera dans le couloir de la mort (9) et ensuite, c'est la mêlée !

Espion souleyňain

LES HOMMES DE VALDRICK

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de l'Espion (*Créatures & Oppositions* p. 334).

LES HOMMES DE VALDRICK (OFFICIERS ET SOUS-OFFICIERS)

Pour *COF*, utilisez le profil de l'Assassin majeur (p. 279).

Pour *H&D*, utilisez le profil de Vétéran (*Créatures & Oppositions* p. 338).

Parcourir le QG

Le complexe a été construit et agrandi au fur et à mesure des années. Les murs sont grossièrement taillés dans la pierre et irréguliers, de même que la forme des pièces qui ne rappellent que vaguement des rectangles. L'eau suinte un peu partout des parois cimentées, l'éclairage est chiche, l'en-droit sinistre.

Vingt agents se trouvent actuellement dans le complexe. Ils ne dorment jamais tous en même temps afin de demeurer alertes en cas d'urgence. Enfin, chaque salle possède une cloche que les agents n'hésiteront pas à sonner en cas d'intrusion.





LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Aah, je suis content que tu viennes me parler de cette scène, mon pétulant padawan ! Alors là, à un moment donné, il faut se dire les choses : si tes PJ s'imaginent qu'ils vont débarquer comme ça dans la gueule du loup sans être réellement préparés ou sans trop se méfier de ce qui les attend, ça doit être très chaud pour eux ! Ce bunker n'est pas rempli de gratte-papier et de mercenaires minables, mais de la fine fleur de l'espionnage souleyñain. Autrement dit, si tes héros se la racontent et ne se méfient pas, ils risquent de se prendre une méchante rouste ! Peut-être même la dernière, d'ailleurs.

Pire encore, si les choses tournent mal pour les Souleyñains, Valdrick n'hésitera pas à noyer le complexe depuis un mécanisme de son bureau avant de s'enfuir par la sortie de secours...

Des PJ en difficulté ne devraient donc pas hésiter à envoyer un PNJ en quête de renforts. S'ils n'y pensent pas, qu'ils sont venus seuls et que tu tiens à les sauver (parce que tu es faible), Massa et des hommes de l'Extra pourraient débarquer en renfort au moment le plus chaud. Ils se seront en effet inquiétés de ne pas voir revenir leurs alliés.

Hélas, tenir la position en attendant la cavalerie permettra aussi aux Souleyñains de renforcer leurs défenses. Autant dire qu'ils ne vont pas rester bêtement chacun dans leur pièce comme dans un bon gros donjon, mais se déplacer, aider les autres agents, monter des embuscades au détour d'un couloir... Bref, fais-toi plaisir et organise un véritable assaut de base à la James Bond en mode médiéval ! Aux PJ d'organiser l'attaque et de monter une stratégie plutôt que d'envoyer leurs troupes la fleur à l'épée. Sinon, ça risque de finir en beau massacre.

Et même avec une préparation adéquate, on ne déloge pas un ennemi d'un tel complexe sans quelques pertes... chez les PNJ, espérons-le...

Le quartier des soldats

1 **Le vestibule.** C'est l'entrée du complexe. On note sur le côté la présence d'un bureau, où un préposé est à l'écoute du cornet immergé. Il consigne aussi minutieusement les personnes entrant et sortant, ainsi que l'ensemble des marchandises stockées dans l'entrepôt tout proche (12). En cas d'alerte, les épaisse portes qui ferment l'accès sont fermées et les locaux vidés.

2 **Le conduit.** Il s'agit d'un tube en acier d'un mètre de diamètre qui traverse la pièce verticalement. Quand le Tempérant est amarré, le conduit monte vers la surface à la manière d'un périscope. Son sommet est équipé d'un sas que l'on ne peut ouvrir que depuis le navire. Tenter de le forcer (test de Force DD 18 seulement si accompagné d'outils tels

COMBATS DE GROUPE

Avec un complexe abritant une vingtaine d'hommes, des combats sont à prévoir un peu partout. Pour ne pas crouler sous les dés à jeter dans des assauts individuels et dans la mesure où les agents de Massa et de Valdrick sont identiques en termes de caractéristiques, voici un petit système rapide pour simuler le fait qu'il va y avoir des combats un peu partout lors de l'infiltration.

Lorsque les PJ visitent une zone, vous pouvez au choix décider que leurs alliés sont déjà passés par là, que ce n'est pas encore le cas ou encore que la lutte est en cours. Dans le doute, lancez un d6.

D6 RÉSULTAT

- | | |
|------------|--|
| 1-2 | Les PJ sont les premiers sur les lieux. Résolvez la rencontre normalement. Si les PJ sont à ce moment-là accompagnés d'alliés, résolvez le combat comme pour le résultat 3-4. |
| 3-4 | Un combat entre alliés et ennemis est en cours. Dès que les PJ arrivent, la moitié des adversaires se dirige sur eux. L'autre moitié poursuit le combat contre les alliés des PJ. Considérez qu'à chaque fois qu'un PJ abat un adversaire, les alliés font de même et que leurs adversaires font également tomber en retour un allié des PJ. |
| 5-6 | Les alliés sont déjà passés par là. Lancez 1d6 : 1-3 les adversaires ont gagné, toutefois divisez par 2 le nombre d'adversaires encore vivants. 4-6 les alliés ont gagné, il n'y a plus d'adversaires (seulement des cadavres) ni d'alliés (les survivants, dont le nombre a été divisé par 2, sont partis ailleurs). |

que pioches ou barres de fer) ouvrira une voie d'eau qui enverra peu à peu le complexe. Un autre sas se trouve sur le côté du tube. Il s'élève à hauteur du vestibule quand le tube est en position haute.

3 **La machinerie** qui permet de manœuvrer le conduit. Facile à saboter pour empêcher le tube de redescendre ou au contraire de monter.

4 Des cellules où sont enfermés les individus qui osent mettre des bâtons dans les roues des Souleyñains. L'une d'elles contient un pêcheur qui a observé d'étranges allées et venues dans la zone des Maisons noires. Il est là depuis une semaine et est régulièrement interrogé pour savoir s'il a fait part de ses soupçons à quelqu'un. Torturé depuis plusieurs jours, il ne sera pas d'une grande aide, mais pourra tout de même informer les PJ de l'existence d'une sortie secrète vers l'ouest et d'un passage ferré y menant. Il pourra même les guider jusque-là à travers les combats.

Repaire Souleynain





Assaut dans le repaire ennemi !

- 5 Une petite table derrière laquelle le garde-chiourme surveille les cellules et subvient aux besoins des prisonniers (repas comme brimades).
- 6 Des invités de marque sont parfois accueillis dans le complexe : agents en provenance de Souleyña, espions réputés en attente d'affectation, notables souleyňains soucieux de discréetion... Aucune des chambres mises à leur disposition n'est occupée pour le moment.
- 7 Les chambres des officiers. C'est là que les trois officiers subalternes responsables du complexe sont logés. Une seule chambre est occupée par une femme en train de dormir. Elle tentera de se faire passer pour une courtisane, mais il s'agit bien d'un officier !
- 8 La salle de torture, pudiquement appelée salle d'interrogatoire. Tout le nécessaire pour faire parler les récalcitrants ou pour simplement se détendre après une journée de travail.
- 9 Le couloir de la mort. En cas d'alerte, des soldats sont postés aux sept meurtrières et criblent les intrus de flèches. Il est possible, à votre convenance, que Valdrick soit présent avec ses hommes dans le couloir et accueille les PJ en déplorant ironiquement leur entêtement. Si l'alerte n'est pas donnée, le couloir est vide.
- 10 Les baraquements permettent d'accueillir jusqu'à 30 agents dans des lits superposés. Sept seront en train de dormir. De grandes tables occupent le centre de la salle.
- 11 La salle d'entraînement permet de demeurer en bonne forme physique. En effet, des agents introduits illégalement à Laelith doivent parfois loger dans le complexe pendant de longues semaines. On compte des mannequins, des cibles et quelques armes rangées dans des supports contre les murs. 5 agents sont en train d'exécuter des passes d'armes.
- 12 L'entrepôt, où sont stockés les réserves de nourriture, l'équipement (dont l'armement), mais aussi des produits de contrebande, des objets précieux dont la plupart sont faux afin de déstabiliser le marché laelithien, de la fausse monnaie. On trouve même une arme de siège en pièces détachées dans un coin. On ne sait jamais...
- 13 Le réfectoire et la salle de réunion. 8 agents sont en train de discuter ou de se restaurer.
- 14 Les sanitaires, à la fois toilettes et salles de bains. On trouve quelques douches alimentées par les eaux de l'Altalith et un tub pour le bain.
- 15 La cuisine, encombrée des ustensiles d'usage.
- 16 La réserve, envahie de caisses de rations et de conserves.

17 La salle de réunion. Un opérateur est en train d'y consulter des cartes. D'autres sont affichées au mur. Certaines, plus que troublantes, consistent en plans (des « bleus ») et en croquis de la cathédrale d'eau, accompagnés de notes de construction : placer tel élément avant tel autre, placer le collier à tel endroit, etc. C'est là la preuve que l'enquête a été orchestrée depuis le début. De quoi causer un choc aux PJ s'ils ne se doutaient pas de la manœuvre !

18 Le mess des officiers. Occupé par deux officiers en train de jouer aux dés.

19 L'armurerie. Pièces détachées pour les berlines de la salle des véhicules (voir 23), armures remisées, stock de flèches... Bref, un beau bric-à-brac.

20 La salle du comptable. Un seul civil travaille dans le complexe, un intendant chargé de gérer les stocks, dresser les menus, comptabiliser les dépenses... Il travaille sur les comptes au moment de l'irruption des PJ. Un coffre-fort (test de Dextérité (Escamotage) DD 20) révélera les plans du complexe ainsi que 1 000 po en pierres précieuses et diverses devises des Six Provinces.

21 Le bureau de Valdrick. Si les PJ font preuve de discréption, l'élégant Souleyñain y sera occupé à gérer les affaires de la base, comme il le fait à chaque début de mois. Sinon, il mènera ses hommes au combat et ne se réfugiera dans le bureau que si les PJ sont sur le point de remporter la bataille.

Le coffre

Un faux plafond dissimule un coffre juste au-dessus du bureau de Valdrick. Pour le révéler, il faut monter sur la chaise et pousser une plaque au plafond. Le coffre descend alors le long d'un chariot vertical. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permettra de remarquer que la chaise porte des traces de chaussures presque imperceptibles. Le coffre renferme :

- Une copie de chacun des rapports de Valdrick (test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour les comprendre car ils sont cryptés). Il y déplore la perte du géologue, mais se réjouit d'avoir trouvé d'autres pigeons. Il y parle aussi d'une certaine Geyma, une mercenaire engagée pour aiguillonner Poupiquet. C'est là la preuve formelle de l'implication de la pilleuse ! Geyma niera évidemment tout, criant aux fausses preuves visant à l'incriminer et affaiblir les PJ. En désespoir de cause, elle dira avoir obéi car sa fille est retenue en otage (un mensonge de plus)... Au final, si elle ne parvient pas à convaincre les PJ de ses bonnes intentions, elle tentera de s'enfuir ou prendra les armes contre eux si elle sent qu'elle peut les vaincre.

- Un carnet ordinaire où sont inscrites des dates et des heures, dont quelques-unes à venir. À ces dates et heures, le rift s'ouvre, et Valdrick l'emprunte afin d'aller faire son rapport à Sinize sur l'avancement du projet. La prochaine

rencontre aura lieu dans deux jours. Si les PJ ont déjà combattu les Lithos, ils auront en main toutes les informations nécessaires pour rencontrer l'érudite. Sinon, il leur faudra d'abord rencontrer les Lithos, qui leur livreront le lieu où s'ouvre le rift (quartier des Maisons noires).

22 Des listes de noms assortis de précisions (« bon état général », « robuste », « résistant à l'effort », « intelligent »...) et des lieux de livraison. Il s'agit là des esclaves que les Souleyñains offrent régulièrement aux Kas afin de bénéficier de leurs faveurs.

Le dispositif de submersion

Si les PJ sont sur le point de remporter l'assaut, Valdrick mettra le feu à ses rapports et au carnet présents dans le coffre. Ensuite, il activera un mécanisme qui ouvrira des vannes dans l'ensemble du complexe, condamnant tous ses occupants à la noyade. Pour découvrir la commande, il faut retirer entièrement le tiroir supérieur du bureau de l'agent. Au fond se trouve une manette qu'il faut faire pivoter sur elle-même. Il est possible de découvrir le secret car le tiroir supérieur est moins long que les autres (test d'Intelligence (Investigation) DD 18).

L'immersion déclenchée, il ne sera plus possible de revenir en arrière. L'eau montera peu à peu et noiera le complexe en une dizaine de minutes, le temps pour les PJ de rebrousser chemin ou de donner la chasse à Valdrick, qui s'enfuira vers la sortie secondaire.

23 Les quartiers de Valdrick. Rien à signaler, excepté la présence de trois bourses pleines d'or (1 500 po en tout) dans un double-fond de la penderie. Avant de s'enfuir, le Souleyñain tentera de s'en saisir.

24 Dans ce petit hangar sont remisées des berlines destinées à parcourir les rails du passage de l'ouest. On y trouve aussi des draisines à bras, dont plusieurs sont déjà placées sur les rails. Un atelier de réparation assure leur entretien.

25 Il s'agit d'une pièce piégée. Lorsqu'on l'ouvre (vers l'intérieur), une lame jaillit du chambranle et tranche le bras de l'imprudent (Détecter et éviter DD 18, 3d6 dégâts tranchants). La pièce est vide et le piège armé même lorsque l'alerte n'est pas donnée.

26 La trappe. Elle occupe presque toute la partie centrale du sol du couloir réservé aux officiers. Le piège n'est activé qu'en cas d'alerte. La fosse est remplie d'eau et les parois sont couvertes de pointes acérées. Une fois les victimes tombées dedans, la trappe se referme, les condamnant à une lente noyade.

27 La salle piégée. Tenter d'ouvrir la seconde (et fausse) porte qui fait face à l'entrée rabat violemment la première (Détecter et éviter DD 20, 2d6 dégâts contondants si quelqu'un est présent au niveau du chambranle). Un gaz empoisonné envahit alors la pièce. Pour COF, utilisez un poison

violent qui fait effet 3 tours d'affilée (voir p. 76 ou écran du MJ) ; pour *H&D*, utilisez les Fumées d'othur (*Créatures & Oppositions* p. 383). Trois tests de Force DD 18 sont nécessaires pour forcer la porte rabattue. Le piège est armé même quand l'alerte n'est pas donnée.

27 Deux postes de garde jalonnent le tunnel menant à la sortie secondaire. Deux soldats sont cantonnés dans chacun d'eux. On y trouve aussi des pièces de rechange pour les wagonnets.

28 Ce long couloir d'environ 5 mètres de large pour quelques centaines de mètres de long mène jusqu'aux quais immergés de la zone des Maisons noires. Deux lignes de rails permettent aux wagons de se croiser sans bloquer le passage. Afin de rejoindre les quais, Valdrick montera à bord d'une draisine qu'il actionnera comme un forcené. Un MJ ayant le sens du spectacle pourrait mettre en scène une poursuite en berline entre les PJ et le Souleyñain, avec dans leur dos les flots du lac déchaîné en train d'envahir le complexe (suggestion de présentation).

29 Des quais situés près des Maisons noires. Un système d'écluse permet de regagner la surface (voir « L'Entrée secondaire »). Trois barques sont présentes.

30 La machinerie de l'écluse. Une première manette étiquetée « écluse haut/écluse bas » permet de faire remonter les plaques d'acier en demi-cercle depuis le fond du lac. Elle est en position « bas ». Une deuxième, « eau descente/eau montée », permet de remplir ou de vider l'écluse. Elle est en position « montée ». Enfin, la troisième permet d'ouvrir la double porte avec les indications « ouverture/fermeture ». Actionner les manettes dans un ordre différent pourrait mener à des effets désastreux... À noter qu'une personne doit se trouver à côté de la machinerie pour refermer les portes et faire remonter le niveau de l'eau quand une barque veut quitter le complexe. Sinon, il faut actionner la manette de « montée » puis celle de « fermeture » et courir vite (Athlétisme modéré), avant que la double porte ne se referme.

5. Arrêter Valdrick

Neutralisé tandis qu'il mène ses hommes ou intercepté pendant sa fuite, Valdrick ne se rendra pas sans combattre. Cependant, s'il voit qu'il ne peut vaincre, il jettéra son arme avec... élégance, et acceptera la défaite.

Interroger Valdrick

À présent que sa mission est à l'eau, l'agent se montrera un peu plus coopératif. Nous vous proposons ci-dessous

plusieurs thèmes de questions, assortis de différents niveaux de difficulté (tests d'Intimidation ou de Persuasion).

Vous pouvez offrir des bonus à vos joueurs s'ils se montrent particulièrement habiles dans leur manière de mener l'interrogatoire, voire leur livrer certaines informations sans qu'ils aient à faire de tests ! De même, des techniques « musclées » ou d'usure (privations, emprisonnement dans de mauvaises conditions) peuvent ajouter des bonus ou autoriser des tests ultérieurs, avec la possibilité d'améliorer ceux-ci et donc d'avoir accès à des informations de meilleure qualité.

Bien sûr, laissez planer le doute concernant la réussite ou l'échec des tests effectués ! Valdrick ment-il ou dit-il la vérité ? Aux PJ de réfléchir aux informations recueillies, éventuellement aidés par des tests de Perspicacité. En cas de réussite, insérez des détails contradictoires dans le discours de Valdrick ou mettez en avant ce qui « cloche ».

Passer à l'ennemi ?

Valdrick est un agent de valeur ; se passer de ses services serait peut-être une erreur. Si Laelith lui promet l'immunité, ou mieux l'enrôle dans ses rangs en tant qu'agent double, accordez un bonus de 5 aux tests des PJ. Cette suggestion peut être le fait d'un PJ ou de Massa si aucun joueur n'en a l'idée.

À vous de déterminer ensuite si, malgré sa coopération actuelle, le Souleyñain ne filera pas plus tard à la première occasion, le transformant ainsi en méchant récurrent pour le plus grand malheur/plaisir de vos joueurs !

L'enquête et les PJ (DD 10)

- Succès :** L'élégant ricanera en révélant que les PJ se sont fait avoir depuis le début. On voulait qu'ils découvrent les Kas ! Pour preuve, il produira – si c'est possible – les plans de la salle des cartes. Pourquoi un tel projet ? Il n'en sait rien, il ne fait qu'obéir aux ordres !
- Échec :** Il révélera les mêmes informations, mais tentera aussi d'embrouiller les PJ en retournant leurs questions contre eux : s'il a des contacts dans l'administration ? Bien sûr, au plus haut niveau ! Il ne connaît pas les noms, mais il sait que l'un d'eux au sein de l'Intra zozote... Bref, une tentative d'intox dans les règles et à peine voilée. Valdrick se fiche d'eux !

À propos de Geyma (DD 10)

- Succès :** Il dira la vérité à son sujet, révélant que sa mission était de pousser les PJ à mener l'enquête. Il pourra aussi



révéler, si on l'interroge à ce sujet, la manipulation des colliers trilobés, notamment le fait que Geyma devait placer un faux collier dans le temple et récupérer le vrai.

- **Échec :** Valdrick va tenter de couvrir Geyma afin de l'utiliser plus tard. Il en fera donc une victime, lancée sur la trace des Kas de la même manière que les PJ.

Les listes d'individus trouvées dans le coffre (DD 15)

- **Succès :** Valdrick avouera qu'il est en contact depuis longtemps avec les Kas, avec qui il fait des affaires par l'intermédiaire d'un esclavagiste. L'accord est le suivant : les Kas laissent tranquilles les navires souleynains, et les Souleynains leur envoient régulièrement des esclaves humains. Qui est cet esclavagiste ? Il n'en sait rien, les Kas se ressemblent tous ! À noter que cette information pourrait avoir des conséquences lors du dernier scénario. En effet, si les PJ révèlent au général ka que l'esclavagiste était en contact avec les humains bien avant la mise en place du complot, une partie des forces kas quittera le combat pour aller à la recherche du traître.
- **Échec :** Ce sont des victimes achetées par les Kas pour les manger ou en faire des esclaves, il n'en sait rien et ne tient pas à le savoir.

Le calendrier (DD 15)

- **Succès :** Ce sont les dates d'ouverture du rift qui mène au biome de Sinize.
- **Échec :** Ce sont les dates de départ et d'arrivée du Tempérant. Un émissaire souleynain à bord est chargé de rencontrer les Kas.

L'endroit où se trouve le rift (DD 15) (optionnel)

- **Succès :** Valdrick révèle que le rift s'ouvre dans la zone non loin des Maisons noires.

Note : Cette information est normalement donnée lors de la rencontre avec les Lithos. Si vous préférez que Valdrick

la livre, sachez que la rencontre avec les Lithos deviendra optionnelle puisque les PJ auront en main tout ce qu'il faut pour découvrir le rift. Vous pouvez aussi décider, si les PJ ont déjà rencontré les Lithos, de faire confirmer l'information de la localisation par Valdrick.

- **Échec :** Les endroits changent régulièrement, seul l'émissaire souleynain les connaît !

Les rencontres avec les Kas

Les informations obtenues dépendront du résultat du test :

- **Moins de 14 :** échec. Valdrick n'a pas accès au contenu des rencontres et ne sait ni comment elles se déroulent ni ce qui s'y dit. Seul l'émissaire est au courant.
- **Entre 15 et 19 :** succès partiel. Valdrick rencontre une érudite nommée Ka-Sinize dans un biome, un écosystème personnel possédé par les hauts dignitaires kas. Il lui fait son rapport concernant l'avancement de l'enquête. Celle-ci étant un succès, la prochaine réunion sera la dernière.
- **À partir de 20 :** succès complet. Valdrick révèle les informations du succès partiel et ajoute qu'une bague lui sert de laissez-passer. Il la montre aux deux Kas qui montent la garde à l'entrée du biome.

La bague

Si Valdrick est tué et/ou fouillé, les PJ découvriront sur lui plusieurs bijoux : un épais collier en or (500 po) et trois bagues. La première est un petit rubis (1 000 po), la deuxième est une perle noire (500 po) et la dernière ressemble à un saphir d'un bleu profond (1 000 po).

En examinant cette dernière pierre de près (test de Sagesse (Perception) DD 20 ou DD 10 avec un oculaire de bijoutier), on s'apercevra que l'intérieur est mobile, comme si un courant parcourait le bijou. Cette bague est un laissez-passer que doit présenter tout émissaire humain à son entrée dans le biome.

Le repaire de l'érudite

Lénithian Cazet



1. Partir pour le biome

Motiver les troupes

Les PJ partant plus ou moins vers l'inconnu, il est possible qu'ils hésitent à se lancer dans ce qui pourrait ressembler à leurs yeux à un piège. Si c'est le cas, n'hésitez pas à les récompenser partiellement pour le travail déjà réalisé : statut honorifique au Poisson d'argent, lien privilégié avec les services de renseignements du Crâne incluant un futur retour d'ascenseur, argent, objets magiques offerts par le Temple pour les aider lors de la prochaine étape, etc. Des PJ malins pourraient même réussir à faire monter les enchères !

Les participants

Filosta et Genesta

Le prochain rendez-vous ayant lieu dans deux jours, les PJ auront le temps de faire leur rapport à l'Extra et au temple du Poisson d'argent, où Genesta est sur des charbons ardents. Mise au courant de la visite prochaine aux Kas, Filosta déclarera qu'il est plus que temps qu'elle prenne ses responsabilités. Elle décidera donc d'accompagner les PJ en se faisant elle-même escorter par Genesta et un novice bien armé.

L'Extra

Ni Massa ni ses hommes n'accompagnent le groupe. Avant leur départ, l'agent apprendra aux PJ qu'avec la découverte des Kas et du rift, ses services ont été mis de côté sous prétexte que l'affaire ne concernait plus l'Extra. Celle-ci a donc été reprise par l'Intra et Ygg Odranreb, très heureux de profiter de cette opportunité de grimper quelques échelons. Qui sait même si le rusé assesseur n'est pas à l'origine de cette éviction ? Massa recommandera la plus grande prudence aux PJ : si eux-mêmes n'ont pas été mis sur la touche, c'est peut-être pour pouvoir servir de boucs émissaires au cas où la rencontre se passerait mal...

L'Intra

Le jour dit, c'est donc un homme de confiance d'Odranreb qui sera présent avec deux de ses sbires. Il se nomme Lénithian Cazet et respire la suffisance et le cynisme. Il ne croit qu'à moitié à ces histoires de gros poissons intelligents et fera ce qu'il faut pour les mettre au pas. Il ne tolère les PJ que parce qu'on lui a ordonné de le faire et se considérera comme le chef de l'expédition, représentant le Roi-Dieu en personne. Que tout le monde obéisse et tout se passera bien.

Les enjeux

Les PJ l'ignorent, mais une lutte politique a commencé à se jouer à haut niveau dès la découverte des Kas, une rivalité qui oppose deux grands prêtres pour savoir qui va tirer profit des nouveaux venus.

Gamut Morénon, du Poisson d'argent, plaide pour que les Kas soient mis sous la tutelle de son Temple, dont les affinités avec l'élément liquide en font l'interlocuteur naturel. Du côté du Crâne, cependant, Valdenath n'est pas prêt à laisser le pouvoir de son confrère se renforcer grâce à la puissance potentielle des Kas. En d'autres termes, il veut garder l'équilibre actuel, dans lequel il jouit d'un pouvoir important...

Les instructions de Filosta sont donc de faire en sorte que les Kas se tournent vers le Poisson d'argent et se soumettent à son autorité. Cazet, de son côté, doit tout faire pour que cette association ne se fasse pas. C'est donc à une véritable partie de poker menteur que les PJ risquent d'assister au cours de cette rencontre. Dans son orgueil et son avidité, aucune faction n'a cependant songé au fait que les Kas pourraient vouloir jouer cette partie seuls...

Selon les relations que les PJ ont établies avec les principaux PNJ, vous pouvez tout à fait choisir de leur livrer une partie de ces informations ! Massa pourra ainsi en révéler quelques-unes sous la forme de rumeurs et de confidences, d'autres pourront être recueillies auprès de Genesta, voire auprès de contacts que les PJ possèdent peut-être dans les coulisses du pouvoir.

Le rift

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Le jour dit, vous prenez place dans une grande barque au niveau d'un quai désaffecté des Maisons noires. Une brume épaisse salue les premières lueurs du jour. À l'avant, guidés à mi-voix par Cazet, ses hommes de main font avancer l'embarcation à petits coups de rames prudentes. À l'arrière, Filosta et Genesta font de leur mieux pour ne pas paraître inquiets.

Bientôt, à quelques encablures, vous distinguez un siphon immobile, comme suspendu dans le temps. En vous rapprochant, le phénomène se mue en un boyau ondoyant de plusieurs mètres de diamètre qui plonge dans les profondeurs du lac. Votre embarcation prend de la vitesse, puis s'engouffre dans le tunnel. Vous retenez votre souffle tandis qu'autour de vous l'environnement aquatique envahit votre champ de vision... »

2. Le biome

L'arrivée

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Après de longues minutes de descente au cours desquelles la quille semble glisser comme sur de la glace molle, une vaste cavité sous-marine s'ouvre devant vous. Le sol et la voûte, à une dizaine de mètres de hauteur, sont constitués de la même membrane transparente que celle du tunnel. Un véritable jardin sous-marin se déploie devant vos yeux : massifs de coraux, algues avachies en longs tapis verruqueux, polypes dressés vers le ciel comme d'étranges cactus violacés. Un peu plus loin, vous distinguez les contours d'une sorte de forêt d'anémones. Autour de vous, tout est baigné d'une discrète lueur bleutée. »

Deux soldats kas attendent à l'embouchure du boyau. Ils sont chargés d'accueillir Valdrick et de le guider à travers les dangers du biome. Leur corps est couvert de longues chaînes argentées. Des bagues et des bijoux ornent leurs doigts et leur queue. Ils portent une grande lance d'eau solide presque aussi haute qu'eux. Leur taille avoisine les 2,30 m.

Si les PJ ont eu la bonne idée de traîner Valdrick avec eux, celui-ci s'empressera de dénoncer le groupe comme étant des envahisseurs. Il espère pouvoir s'échapper à la faveur du combat qui s'ensuivra. Les deux Kas lui donnent raison en attaquant sans sommation.

Si l'agent n'est pas présent, les Kas considéreront les PJ avec suspicion et leur demanderont où il se trouve. Ayant l'habitude de frayer avec les émissaires, ils parlent le commun. Quelle que soit la réponse, ils exigeront de voir « l'objet de passage », un artefact que l'envoyé humain doit montrer pour prouver son statut.

Si les PJ sont en possession de la bague de Valdrick, les gardes hocheront la tête et les escorteront parmi les dangers du biome. Lorsqu'un obstacle se présentera, ils brandiront leur lance, ce qui fera s'écartier les importuns.

En absence de la bague, les PJ devront non seulement affronter les gardes, mais aussi les périls du biome... Si un PJ a l'idée de récupérer une lance après le combat, il gagnera un Avantage en attaque et +5 aux dégâts contre toutes les créatures rencontrées. En outre, toucher les anémones avec l'arme les fera se rétracter, prévenant ainsi leur effet paralysant.

GARDE KA EXPÉRIMENTÉ (2) POUR COF

NC 3, humanoïde
FOR +3 DEX +1 CON +3
INT -1 SAG +1 CHA -1
DEF 17 PV 45 Init 13
Morsure +10 DM 1d4 + 3
Lance +10 DM 1d8 + 3

GARDE KA EXPÉRIMENTÉ (2) POUR H&D

Utilisez le profil de Chevalier (*Créatures & Oppositions* p. 331). Retirez-lui l'arbalète lourde et l'épée à deux mains, mais ajoutez-lui une pique (8 (1d10 + 3) dégâts perforants).

ANTYA POUR COF

Antya est un aboleth mineur, une énorme créature amphibiennne (3 tonnes environ) qui vit dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Quatre orifices sombres s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des muco-sités visqueuses à l'odeur doucereuse et désagréable. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. L'aboleth parle l'aquatique et le commun des profondeurs.

NC 6, taille énorme

**FOR +7 DEX +3* CON +9
INT +3 SAG +3 CHA +3**

DEF 20 PV 70 Init 16

Tentacules (2 attaques, portée 3 m) +13 DM

1d6 + 7 + mucus

Voie des illusions rang 5 (ensorceleur)

Voie de l'envoûteur rang 5 (ensorceleur)

Télépathie : L'aboleth peut communiquer par télépathie avec toute créature à portée de vue.



Mucus : Tout coup porté par un tentacle d'aboleth peut provoquer une terrible affection. La victime doit faire un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4 minutes suivantes. L'affection provoque la même maladie que le nuage de mucosité (voir ci-dessous).

Nuage de mucosités : Sous l'eau, l'aboleth s'entoure d'un nuage de mucosités. Toute créature qui l'attaque au contact doit réussir un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse en 1d4 tours ; elle ne peut plus respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime subit 1d6 DM d'asphyxie par tour si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et test raté de nouveau), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite.

ANTYA POUR H&D

Utilisez le profil de l'Aboothid (*Créatures & Opposizioni* p. 22). Comme il s'agit d'un jeune individu, sa vitesse est de 3 m et de 12 m en nage.

SESSIAN ET ZOMBI HÔTE POUR COF

NC 2, créature non vivante

**FOR +1 DEX -1 CON +1
INT +1 SAG +0 CHA -2**

DEF 12 PV 18 (RD 5) Init 16

Saisie +6 DM spécial

Saisie : Lorsqu'un zombi hôte réussit son attaque, il peut faire un test de FOR opposé pour *immobiliser* sa victime pendant 1 tour. Dans ce cas, le sessian peut en profiter pour attaquer la victime et lui infliger 2d6 DM.

Résistance : Le zombi hôte est peu sensible aux blessures, ce qui lui confère une réduction des DM de 5 points (RD 5).

Destruction de l'hôte : Une fois le zombi hôte réduit à 0 PV, le crustacé qui l'habite tente de fuir (DEF 15, PV 10). Il est possible d'attaquer le sessian lorsqu'il est encore dans le corps de son hôte, mais sa DEF passe à 20 et il bénéficie de la réduction des DM de 5 points.

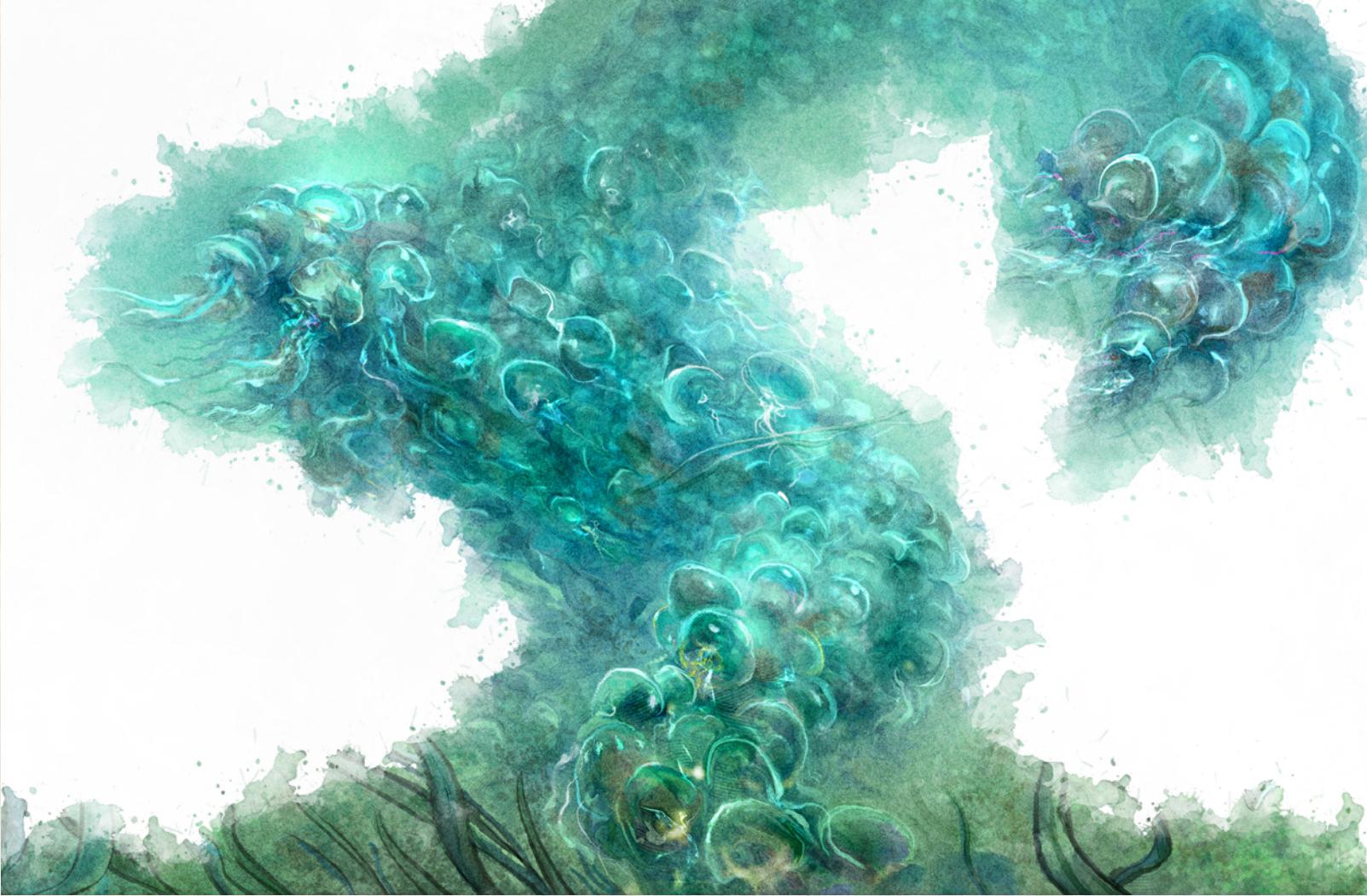
Transformation en zombi : Si un personnage est réduit à 0 PV par un sessian, à sa prochaine action le crustacé investit sa cage thoracique (ce qui le tue) et le personnage devient un zombi avec 18 PV.

SESSIAN ET ZOMBI HÔTE POUR H&D

Utilisez le profil de Zombi ogre (*Créatures & opposition* p. 290), mais en lui donnant une taille M. Rajoutez-lui les capacités suivantes :

Destruction de l'hôte. On peut tenter d'attaquer directement le sessian plutôt que le zombi. L'attaque subit alors un désavantage, mais si elle réussit, c'est le sessian qui est touché (PV 10). Une fois le zombi hôte détruit, le crustacé tente de fuir (CA 15, PV 10, vitesse 9 m).

Transformation en zombi : Si une cible est réduite à 0 PV par un sessian, lors de sa prochaine action le crustacé investit sa cage thoracique (ce qui la tue immédiatement) et la transforme en zombi.



GOLEM DE MÉDUSES POUR COF

NC 6, taille énorme

FOR +6 DEX +1 CON +9

INT +0 SAG +0 CHA -3

DEF 20 PV 100 Init 16

Coup +13 DM 4d6 acide

Sans esprit : La créature est dépourvue d'esprit, elle est insensible à toute forme d'attaque mentale, de charme, etc.

Absorber (L) : Sur une attaque de contact réussie, le golem aspire sa victime à l'intérieur de son organisme. Celle-ci est immobilisée (elle peut continuer à agir), elle subit automatiquement 5d6 DM d'acide et d'étouffement à chaque tour. Elle ne sera libérée qu'à la mort du golem (quand les méduses se sépareront) ou s'il la recrache (généralement une fois réduite à 0 PV) de façon à absorber une autre proie. Le golem ne peut absorber qu'une seule proie à la fois.

GOLEM DE MÉDUSES POUR H&D

Créature artificielle de taille TG, Neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 159 (11d12 + 88)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	10 (+0)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Force +8, Constitution +11

Immunité contre les états *charmé*, *empoisonné*, *épuisé*, *paralysé*, *pétrifié* et *terrorisé*

Résistance aux dégâts contondants et perforants

Sens Perception passive 10

Dangerosité 6 (2 300 PX)

CAPACITÉS

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Absorption d'acide. Chaque fois que le golem devrait subir des dégâts d'acide, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère à la place un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide qu'il aurait dû encaisser.

Absorber le vivant. S'il réussit deux de ses attaques de contact sur une même cible, le golem aspire sa victime. Celle-ci est entravée. Au début de chacun des tours du golem, elle subit 19 (4d8) points de dégâts d'acide. Elle ne sera libérée qu'à la mort du golem (quand les méduses se sépareront) ou s'il la recrache (généralement une fois réduite à 0 PV) de façon à absorber une autre proie. Le golem ne peut absorber qu'une seule proie à la fois.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem peut effectuer trois attaques de corps-à-corps avec une action d'attaque.

Coup. Attaque d'arme au corps-à-corps : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 14 (2d8 + 5) dégâts acides.

Parcourir le biome

Un sentier part vers le nord en direction de la forêt composée d'anémones hautes comme des arbres. Celle-ci forme un collier de défense autour du palais de l'érudit. Il n'est donc pas possible de l'éviter : il faudra passer au travers. Sur leur chemin, les PJ croiseront de petits crustacés, des tas d'huîtres perchées sur des épaves, des poissons volants évoluant gracieusement dans le « ciel », etc.

Les anémones et Antya

Les anémones ondoient comme bercées par un courant invisible. À chaque round passé dans la forêt, les visiteurs doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, ils subissent un malus de 1 à toutes leurs actions physiques à cause de leurs membres qui s'engourdissement. Le malus est cumulatif mais ne peut excéder 4.

Hélas, il ne s'agit pas là de l'aspect le plus dangereux de la forêt. Un jeune aboleth nommé Antya y vit, invoqué il y a quelques années par l'érudit pour protéger son biome. Il fait donc office de chien de garde aquatique. Il commencera par laisser les anémones paralyser lentement les PJ, puis il prendra la parole, dissimulé parmi les massifs, se moquant et jouant avec eux (« Qu'avons-nous là ? De petits enfants perdus. Laissez-moi vous guider jusqu'à ma gueule, mes petits ! »). Ensuite, il profitera de la présence des anémones pour avancer à couvert et capter le regard d'une victime à l'écart afin de la charmer.

Toute action utilisant de l'énergie ou du feu, de même que les lances des gardes kas, feront se rétracter les anémones, neutralisant ainsi leur contact paralysant. Dans ce cas, l'aboleth mêlera ses tentacules à celles des cnidaires, frappant par surprise afin d'épuiser le groupe. Voir disparaître soudainement un PNJ hurlant dans une masse aveugle fait toujours son petit effet.

Comment sortir de là ?

Le groupe doit réussir 5 tests de Nature DD 15 pour s'orienter et s'extraire de la forêt. Faites faire une tentative tous les 3 rounds. Un échec provoquera les moqueries d'Antya. Jouez l'aboleth comme une entité crispante et malveillante, pour faire monter la tension chez les PJ. Vous pouvez par exemple décider que chaque attaque réussie d'Antya fait grimper la DD du test de 1, avec une limite à DD 18.

Il est tout à fait possible que les PJ parviennent à quitter le massif sans même avoir aperçu le monstre, qui restera prudent. Si vous le désirez, vous pouvez faire en sorte que l'aboleth tente un baroud d'honneur s'il voit ses proies lui échapper. Il fusera au milieu du groupe et s'emparera de quelques victimes avant de fuir. Il espère en effet que les humains partiront à la recherche des leurs.

Les sessions

Les PJ verront des humains errer sur une lande de coquillages. Ils pourront croire que ce sont des esclaves et se rapprocher pour leur venir en aide. Hélas, ce sont en fait des marins perdus en mer dont des bernard-l'hermite intelligents ont fait leur demeure. Les créatures se nichent dans la cage thoracique de leurs hôtes et les contrôlent comme des marionnettes. Les sessians ont appris à se servir de leurs victimes comme de leurs arsouilles afin d'attirer d'autres humains et les dévorer ou changer de logis...

La tactique des sessians sera de s'approcher de leurs proies en faisant sourire leurs hôtes comme si leur vie en dépendait. Ceci fait, les morts-vivants tenteront d'immobiliser une victime tandis que le crustacé fouaillerà les chairs de la malheureuse pour se nourrir ou investir ses entrailles.

Le gardien du palais

Après la lande de coquillages, se profile non loin de là un épais massif de corail. Il s'agit du palais de l'érudit. La masse est vivante et abrite de petites méduses qui sortiront des centaines de cavités du corail. Inoffensives prises séparément, les méduses s'agglutineront pour former un monstrueux golem qui défendra sa propriété. Ses bras sont formés de filaments acides qui brûlent les chairs, et l'une de ses attaques consiste à absorber une proie afin que celle-ci étouffe lentement à l'intérieur de son organisme.

3. La rencontre avec Sinize

Le palais, organique et chaotique, se compose d'une cour centrale bordée de chambres et de bureaux. Un double escalier permet d'atteindre le seul étage de l'édifice.

Sinize sera présente au milieu de la cour, dont les colonnes sont faites de coraux luminescents. Autour d'elle, des savants et des intellectuels attendent l'arrivée de l'émissaire humain. Non loin de là, l'esclavagiste Ka-Iaga veille au grain.

À l'arrivée du groupe, Sinize s'étonnera de ne pas voir Valdrick, qui était censé venir faire son rapport. Elle demandera des comptes à ces humains qui ont envahi son domaine. La rencontre pourra offrir plusieurs dénouements en fonction de l'attitude des PJ (voir ci-dessous).

PETIT RETOUR AUX FONDAMENTAUX DE L'INTRIGUE

Avant de jouer cette scène, nous vous conseillons de relire l'introduction de la campagne, notamment les sections « Les protagonistes » et « L'intrigue », pour vous remettre les éléments centraux de l'histoire en tête et vous permettre de bien camper les PNJ importants ainsi que leurs motivations.

Affrontement direct

Si les PJ se lancent dans la mêlée sans réfléchir, les Kas opposeront une résistance de principe. Ce sont essentiellement des lettrés qui auront toutes les chances de se faire massacrer. Ka-laga profitera du tumulte pour s'emparer d'une arme humaine et poignarder son « amie » l'érudite. Voilà bien la preuve que les faces-lisses sont dangereux ! Il n'aura plus qu'à fuir en compagnie de quelques disciples de bonne foi pour rapporter l'incident au Conseil ka, ce qui précipitera l'assaut du prochain scénario.

Entretien avec issue négative

Questions et réponses

Si les PJ font mine de vouloir parlementer, Sinize demandera si le groupe comprend les humains qui ont mené l'enquête. Elle voudra alors s'entretenir avec eux en priorité, ce qui devrait faire grincer quelques dents du côté de Filosta et de Cazet. Les PJ seront donc invités à présenter leur version de l'histoire. L'érudite sera particulièrement intéressée par la découverte de Tanith-Lenath et se passionnera pour le sujet, posant des questions de lettrée exaltée aux PJ.

De son côté, elle répondra volontiers à leurs questions, avouant au passage que les Souleyňains ne sont pas responsables de la découverte des Kas. C'est Sinize elle-même qui en est l'instigatrice ! Les PJ devraient éprouver une certaine surprise : après avoir découvert dans le QG qu'ils ont été manipulés, voilà que les Kas dévoilent qu'ils ne sont pas les victimes des Souleyňains mais bien leurs commanditaires.

Le pourquoi de cette entreprise ? L'érudite et son associé désiraient depuis longtemps faire sortir leur peuple de son immobilisme. Ils pensaient que reprendre contact avec les humains marquerait l'arrêt du déclin des Kas, pour un profit mutuel. Cependant, comme il est strictement interdit aux Kas de contacter les humains sous peine d'annihilation de toute leur lignée, les deux complices décidèrent de faire en sorte que ce soient des humains qui les发现ront.

LA FRUSTRATION DES IMPORTANTS

Au cours de l'entretien, n'hésitez pas à mettre en scène la frustration de Filosta et de Cazet : ceux-ci tenteront par moment d'intervenir et se feront séchement remettre en place par Sinize qui ne désire pas leur donner la parole. Cela rendra plus crédibles leur intervention et la tension finale.

LA FUITE DE KA-LAGA

S'il y a affrontement et que les PJ ne tuent pas eux-mêmes Sinize, il faut impérativement que Ka-laga tue l'érudite et parvienne ensuite à s'enfuir. Dans la mesure où vous jouez ces deux PNJ, vous devriez y parvenir sans trop de difficultés. Si vous faites face à des joueurs intelligents et/ou expérimentés qui voudraient rapidement protéger Sinize, anticipiez leur manœuvre et placez laga et Sinize côte à côte afin que le meurtre n'apparaisse pas tiré par les cheveux. Utilisez les autres Kas comme chair à canon pour couvrir la fuite de Ka-laga.



L'échec du projet

En apprenant les détails sanglants qui ont émaillé l'enquête, Sinize se montrera étonnée et peinée. Valdrick lui avait caché tout cela ! Jamais elle n'a voulu créer de tels débordements. Elle se tournera régulièrement vers Ka-Iaga, lui demandant des comptes sur les événements. Elle précisera que Iaga était responsable de la mise en place du projet en surface.

Iaga se montrera tout aussi peiné que son amie. Il a suivi les instructions de Sinize à la lettre, ce sont ces sinistres Souleyňains qui ont fait du zèle ! Il se demandera à cette occasion s'ils n'ont pas fait une grossière erreur en tentant de reprendre contact avec les terrestres. Ils pensaient que les

humains avaient changé, mais est-ce le cas ? Pouvait-on vraiment faire confiance à leurs anciens bourreaux ?

À la fin de l'entretien, Sinize regrettera amèrement son initiative, déplorant que les choses aient pu ainsi déraper. Elle proposera d'arrêter là toute tentative de contact. Que chacun rentre chez lui et y vive en paix en attendant, dans quelques siècles, de renouer le contact quand les deux peuples seront devenus plus sages et plus ouverts à la différence.

L'intervention de Filosta

À ce moment de l'entretien, Filosta interviendra en affirmant que les choses ne peuvent simplement en rester là : l'existence des Kas est à présent connue, on ne peut faire table rase du passé ! Il faut avancer, et même si les humains ont été trompés, la prêtresse a une solution pacifique pour régler la situation. Il suffit que les Kas acceptent la protection du Temple du Poisson d'argent, la plus noble des institutions de Laelith et la plus à même d'administrer ce peuple nouvellement découvert. « Placez-vous sous notre autorité, dira-t-elle, et nous vous promettons que votre peuple retrouvera son lustre d'antan grâce à notre institution. »

Évidemment, Cazet ne l'entendra pas de cette oreille : « Au nom du Roi-Dieu, j'accuse le Temple du Poisson d'argent de vouloir s'emparer à son seul profit des connaissances kas. C'est un scandale et un outrage qui entraîneront de lourdes sanctions à notre retour. En attendant, je vous déclare officiellement aux arrêts. Vous n'avez plus la parole. »

Sinize se montrera décontenancée par ces humains qui se disputent devant elle comme si elle n'était pas là. Elle suppliera du regard les PJ d'intervenir, ce qu'ils devraient faire auprès de Filosta avant que la situation ne devienne incontrôlable.

Élévation de température

Hélas, la tension va monter d'un cran lorsque Iaga interviendra à son tour : « Mais pour qui vous prenez-vous ? Regardez ces humains qui se battent comme des réclistes autour d'une proie qui n'est même pas encore morte. N'avez-vous pas honte ? Avez-vous simplement songé à ce que désirent les Kas avant de vous disputer nos trésors ? Nous ne voulons ni de votre protection ni de vos menaces. » Sinize, gênée et muette, semblera abonder dans son sens. Là encore, aux PJ de combattre ces arguments !

Filsta dévoilera alors son jeu : « Je n'ai pas fait tout ce chemin et déployé tous ces efforts pour repartir les mains vides. Acceptez ma main tendue ou assumez-en les conséquences. Je reviendrai et vous pouvez être certains que je ne serai pas seule. »

« Des menaces ? » s'exclamera Iaga. Il prendra ses pairs à témoign : « Voilà ce que sont les humains, incapables de faire autre chose que d'asservir ceux qui ne leur ressemblent pas ! Souvenons-nous du sort de nos ancêtres ! Soumettons-les



LES CONSEILS DE PAPY DONJON



Alors, c'est chaud non ? Cher ardent inexpérimenté, soyons clairs : il s'agit de LA rencontre de la campagne, celle autour de laquelle tout va (sembler) se jouer. Fais en sorte que cet entretien ait toutes les apparences d'une fin de campagne où les héros ont défendu le bien et la vérité. Prends le temps de bien répondre aux interrogations des PJ, de décrire Sinize comme une « humaniste », une personne de grande culture, de finesse, d'empathie... Que les PJ se disent que les Kas sont un peuple éclairé et raffiné. La surprise du dernier scénario n'en sera que plus grande !

Autre chose : pendant l'échange, il faut que tes joueurs soient au centre des discussions. Pas question de te mettre à parler tout seul en passant de Filosta à Sinize et à Trucmuche ! Un MJ qui joue tout seul une scène pareille, c'est la plaie ! Voilà pourquoi, dès le début, la Ka veut parler en priorité à ceux qui ont mené l'enquête et découvert Tanith-Lenath. Ensuite, quand Filosta commencera à péter un boulon, c'est auprès des PJ que la prêtresse protestera, c'est à eux qu'elle dira qu'elle ne s'est pas déplacée pour rien – surtout si les PJ défendent le point de vue des Kas !

Bref, fais de tes joueurs la plaque tournante de la conversation en les prenant à témoin, en les interrogeant sur leur sentiment, voire en sollicitant leur approbation. Leur statut de faction neutre justifiera aisément qu'on cherche à les faire pencher d'un côté ou de l'autre. Ils se sentiront importants, ça c'est sûr, et ils le seront sans aucun doute, mais ce sera aussi une manière de leur coller la pression : si ça foire, ce sera de leur faute !

Dans cette optique, utilise le déroulé des différentes interventions à ta guise pour relancer la discussion. Tu es libre d'en zapper certaines ou d'en trouver d'autres de ton cru. Ce qui compte, c'est le rythme de la scène et la montée en température.

Voilà, tu sais tout ! Tu m'excuses, faut que je file, j'ai ma figurine de dragon échelle 1:1 à finir de vernir.

avant d'être soumis ! » Le but de Iaga est évidemment de multiplier les provocations, de sorte que l'un ou l'autre humain, excédé, lance l'assaut.

Si Filosta ne le fait pas, ce sera Cazet qui prendra les armes afin de bénéficier de l'effet de surprise et tuer dans l'œuf toute possibilité d'accord entre les Kas et le Poisson d'argent.

Si les PJ laissent faire, le combat est donc inévitable. À noter que Genesta et Sinize n'y participeront pas. Ils demeureront prostrés, à se demander pourquoi tout le monde est subitement devenu fou. Là encore, à moins de prendre la défense des Kas, les PJ ne pourront qu'assister, impuissants, à une boucherie (ou en l'occurrence à une poissonnerie).

Les conséquences seront les mêmes que pour l'engagement direct : Iaga assassinera Sinize et aura beau jeu de dire devant le Conseil ka que les humains ont engagé le combat.

Entretien avec issue positive

Choisir son camp

La seule manière d'empêcher l'affrontement est claire : il faut choisir le camp des Kas. Un beau dilemme en perspective ! Pour cela, les PJ devront réduire Filosta au silence avant qu'elle ne donne l'assaut, ou prendre la défense des Kas au début de la bataille. Cependant, cette traîtrise ne sera pas tolérée par Cazet, qui accusera aussitôt les PJ d'avoir été les complices des Kas depuis le début.

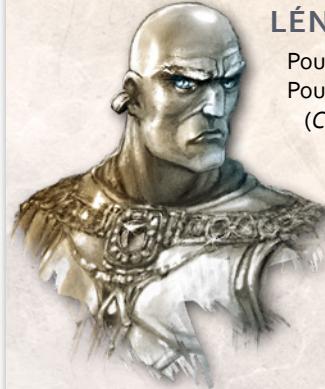
Si les humains se battent entre eux, les Kas n'interviendront que si les PJ sont mis en difficulté. En outre, dans ce cas de figure, Iaga hésitera à poignarder Sinize : en effet, si des humains les ont attaqués, d'autres ont pris leur défense. Ils ne sont donc pas tous corrompus, et le discours consistant à condamner leur espèce portera moins. Il ne prendra donc pas le risque de tuer l'érudite.

Une heureuse issue...

L'assaut achevé, Sinize remerciera les PJ de les avoir protégés de l'avidité de leurs semblables. Comme elle le disait, aucun de leurs deux peuples n'est encore assez sage pour rencontrer l'autre...

Elle se dira prête à assumer sa folie et fera signe à un assistant de contacter immédiatement les membres du Conseil. L'auxiliaire passera la main au-dessus d'un pupitre de commande qui se trouve derrière Sinize. L'érudite expliquera que ce grand bureau aux formes organiques permet de contacter n'importe quel Ka à distance. Il suffit d'en faire la demande au bureau, qui est une sorte de conscience artificielle. L'assistant demandera s'il doit archiver la conversation, ce à quoi l'érudite répondra par l'affirmative.

L'auxiliaire chuchotera ensuite quelque chose à l'oreille de sa maîtresse. Celle-ci se tournera vers les PJ avec un pauvre



LÉNITHAN CAZET

Pour COF, utilisez le profil de Sergent (p. 279).
Pour H&D, utilisez le profil de Vétéran (*Créatures & Oppositions* p. 338).

LES DEUX HOMMES DE LÉNITHAN CAZET

Pour COF, utilisez le profil de Garde du corps (p. 279).
Pour H&D, utilisez le profil de Berserker (*Créatures & Oppositions* p. 331).

TIPHRÈNE FILOSTA POUR H&D

Voir p. 38

LE SUIVANT DE FILOSTA POUR COF

NC 2, créature humanoïde

FOR +2 DEX +0 CON +2

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 15 PV 35 Init 10

Masse +4 DM 1d6 +3

Châtiment du mal (L) +6 DM 1d6 +5

Attaque magique +4

Voie du Temple du Poisson d'argent rang 3

Voie de la prière rang 4



LE SUIVANT DE FILOSTA POUR H&D

Utilisez le profil de Fanatique de secte (*Créatures & Oppositions* p. 334).

KA DE SINIZE (10) POUR COF

Utilisez le profil de Milicien (p. 278).



KA DE SINIZE (10) POUR H&D

Utilisez le profil de Malfrat (*Créatures & Oppositions* p. 336). Retirez-leur l'arbalète lourde et la masse d'arme, rajoutez-leur la lance.

Lance. Attaque d'arme au corps-à-corps ou à distance : +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6-18 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour exécuter une attaque au corps-à-corps.

KA-IAGA

Pour COF, utilisez le profil de l'Assassin majeur (p. 279).

Pour H&D, utilisez le profil de Gladiateur (*Créatures & Oppositions* p. 335).

SENS DE LA VISITE

Au cas où les PJ, après avoir conclu la paix avec les Kas, décideraient de prendre quelques jours de repos dans le biome, voici quelques informations utiles :

Le macro-organisme fait environ 800 mètres de long. On y trouve essentiellement des champs d'algues et des jardins de bruyère marine où s'ébattent colonies de crabes et poissons-lunes portés par les longs doigts d'eau qui parcourrent les lieux. À l'arrière du palais, des dépendances emploient quelques conchyliculteurs et algoculteurs qui œuvrent sur de petits lopins. Le palais lui-même possède quantité de chambres luxueuses, aux colonnes de corail et de nacre et aux murs où sont enchâssés minéraux et coquillages. Un petit cabinet de curiosités et une bibliothèque contenant de nombreuses archives kas pourront intéresser les lettrés (n'hésitez pas à révéler quelques secrets du hors-ville piochés dans *Laelith*. Quelques-uns pourraient même servir d'amorces pour vos prochains scénarios !). Sinize pourra enfin présenter les PJ à Antya, de sorte que l'aboleth les laissera en paix et les saluera poliment à leur prochaine visite...

sourire : « Ka-Delessa a raison : je ne sais pas si les membres de mon espèce seront prêts à entendre ce que j'ai à leur dire si des humains sont présents. »

Elle leur demandera de lui accorder leur confiance et prendra congé en s'excusant une dernière fois pour tous les dégâts qu'elle a causés. Elle leur offrira l'un de ses colliers, expliquant que la pierre qui y est sertie permet d'ouvrir le rift, et leur promettra son aide à l'avenir s'ils ont besoin d'elle.

Nos héros rentreront donc chez eux, heureux et fiers d'avoir pu éviter la guerre, et avec le sentiment du devoir accompli. S'ils savaient...

... avant le massacre final

Hélas, une fois les PJ partis, Ka-Iaga empoignera une arme humaine et tuera tous les survivants présents en terminant

par Sinize. Il contactera alors les membres du Conseil en affirmant que des humains se sont introduits chez Ka-Sinize et ont massacré tous ceux qui s'y trouvaient. Les dépouilles humaines et celle de l'érudit constitueront hélas des preuves indiscutables.

Autres cas de figure

Si les PJ se refusent à tuer Filosta et/ou Cazet, leurs problèmes ne seront pas réglés pour autant : les prisonniers seront une charge et ne manqueront pas d'essayer de s'échapper. Sinize pourrait certes proposer de les garder captifs, mais dans ce cas Ka-Iaga se fera un plaisir de les éliminer en même temps que Sinize. Une dernière possibilité est de les garder captifs dans un local de l'Extra après avoir convaincu Massa que c'était la seule solution. Mais il faudra tout de même expliquer leur disparition !

À l'inverse, si les PJ massacrent joyeusement tous les Kas puis se débarrassent des corps, les membres du Conseil s'inquiéteront du silence soudain du biome. Ils ne seront pas longs à envoyer des enquêteurs qui, gageons-le, finiront par découvrir les rapports de l'érudit avec les humains et les probables conséquences de cette relation... ce qui confortera la position du général de lancer une attaque préventive ! Enfin, vous pouvez aussi faire en sorte qu'un Ka parvienne à se cacher (un enfant, par exemple) et témoigne ensuite de ce qui s'est passé auprès de l'état-major...

Repartir

Si les PJ ont tué les Kas, il leur faudra reprendre le chemin inverse de celui emprunté à l'aller pour retourner chez eux. Par bonheur, le rift sera toujours ouvert à leur retour, et il est possible de l'emprunter à pied (la membrane est caoutchoucuse mais ne rompt pas sous les pas).

Si au contraire PJ et Kas ont pris le chemin de la conciliation, Sinize mettra à leur disposition des « bulles de rift », en fait des bulles d'air élastiques et individuelles qui ramèneront le groupe aux abords de la ville.

Les âmes de Tanith-Lenath

Cet épisode n'est pas indispensable à la poursuite de la campagne, mais il pourra constituer une distraction bienveillante entre deux intrigues de la trame principale.

Rappel des faits

Dans le scénario 3, la fillette rencontrée à Tanith-Lenath a expliqué aux PJ qu'elle constituait une forme de proto-conscience, résultat de l'agrégation des âmes des habitants malmenées lors du Châtiment. À la fin de l'épisode, ayant aperçu leur avenir à travers la bulle de temps qui les enveloppait, elle a remis aux PJ un croquis de Laelith ponctué d'une vingtaine de croix en divers points de la ville. Elle avait auparavant précisé qu'un sort de libération spirituelle devait être placé sur différents noeuds de la cité afin d'affaiblir le filet spirituel et libérer les âmes.

Par ailleurs, à la fin du scénario 4, les PJ ont pu grâce à leur visite de la Bibliothèque de l'enfer neutraliser les boucliers incorporés à la paroi de l'Inlam, lesquels visaient à libérer le torrent.

Un PJ magicien (ou à défaut le plus intelligent du groupe) en possession de ces deux informations pourrait avoir l'idée de :

- modifier le sort présent sur les boucliers afin de libérer non plus les flots du torrent mais des âmes ;
- placer les boucliers modifiés aux endroits de la ville indiqués par la carte afin d'affaiblir le filet spirituel et libérer les anciens habitants de Tanith-Lenath.

Au besoin, vous pouvez aussi souffler l'idée grâce à un PNJ chargé de superviser le retrait des boucliers et qui aimeraient échanger à ce sujet avec les PJ.

1. Mage à louer, état moyen

La première étape de l'aventure va consister à trouver un praticien apte à modifier le sort. Hélas, toute évocation d'un sortilège à vocation spirituelle auprès d'une entité religieuse de la ville leur vaudra des hauts cris : « Jouer avec les âmes ? Vous n'y pensez pas ! » De même, les autorités ne verront pas d'un bon œil tout « tripotouillage spirituel » et leur conseilleront fortement de ne pas toucher au monde des

esprits. La seule solution sera donc de se tourner vers le laïc, c'est-à-dire vers les Pics des Mages.

Au moment où les PJ arrivent vers les Pics au nord de la ville, décrivez innocemment un vol de trois dragons entre les tours des magiciens. Il s'agit d'un escadron de dragonniers (voir le hors-ville voisin dans *Laelith*). Si les PJ ne connaissent pas ce corps d'élite de l'armée laelithienne, c'est le moment de le présenter, car il s'agit d'une information dont ils auront besoin lors du prochain et ultime scénario.



La Foire aux enchantements

L'institution, célèbre et facilement accessible, sera sans doute le point de départ de la recherche d'un magicien (voir la Haute Terrasse dans *Laelith*). Décrivez le marché comme un souk thaumaturgique où propositions alléchantes voisinent avec des querelles aux effets dévastateurs ou des dispositifs inquiétants (machineries obscures et puantes, créatures improbables, sorts testés en pleine rue...). Marchands et mages ambulants conseilleront aux PJ de rendre visite à la Vénérable Théodora Spouille (alias VTS), spécialiste en réparation astrale et communication avec l'au-delà. On préviendra cependant que c'est une originale...

VTS pour les intimes

Dame Spouille loge au pied de la Tour de l'échec, dans un taudis noir de suie. C'est une érudite et une spécialiste dans son domaine, mais elle confond très souvent le monde des morts et des vivants. Ainsi, lorsque les PJ frapperont à sa porte, son premier geste sera de les toucher : « Ah, vous êtes vivants. Très bien. Entrez. » De même, il lui arrive souvent de parler à des esprits, s'énervant le plus souvent de ce qu'ils lui disent dans un jargon obscur : « Mais non on ne peut pas les sacrifier, vous voyez bien que leur aura est syntho-bolulée ! » C'est une érudite qui parle beaucoup, moitié pour elle-même et moitié pour son auditoire, alterne silences hallucinés et discours enthousiastes, et hausse les sourcils d'un air étonné quand on ose être en désaccord avec elle. Si vous avez besoin d'un modèle intéressant pour jouer ce PNJ, pensez au Doc de *Retour vers le futur*, version ésotérique et laelithienne.

Faites planer le doute sur le fait que Spouille est compétente (voire saine d'esprit), puis, lorsque les PJ seront sur le

point de prendre congé, faites-lui dire : « Ah, ce sont eux, tu es sûre ? » Elle s'adressera ensuite à eux : « J'ai là une écolière qui semble vous connaître. Cela vous dit quelque chose ? »

À présent que les PJ sont sûrs d'être au bon endroit, Spouille s'enthousiasmera à l'idée des boucliers, d'autant plus que les âmes victimes du rideau de fer spirituel de Tanith-Lenath l'importunent régulièrement en lui demandant « où se trouve la sortie ». Elle s'emparera d'un bouclier et se mettra aussitôt au travail dans son laboratoire-cuisine, après avoir fait décamper les nombreuses âmes qui y squattent : « Mais poussez-vous bon sang, on ne pas être seule dans sa tête plus de trente secondes, ici ! »



Dame Spouille

Selon la manière dont vous souhaitez orienter la campagne, Spouille exigera un délai plus ou moins long pour modifier les boucliers. Les PJ pourront par exemple en profiter pour faire autre chose, assaillir le QG souleyñain par exemple... Si les mages de l'équipe désirent assister Spouille, faites-leur effectuer les tests les plus fantaisistes (genre un test de CHA pour écraser de la mandragore) en les illustrant de « Ah, très bien ! » ou de « Quelle déveine ! », indépendamment des scores réalisés ! La fillette apportera aussi sa contribution, que les PJ pourront suivre indirectement par la voix de Spouille.

Évidemment, la mage entendra se faire rétribuer, ne serait-ce que pour le principe, et insistera pour participer à la phase suivante : le placement des boucliers dans la ville.

2. Placer les boucliers

Un X marque l'endroit

Nos héros vont à présent devoir parcourir la ville pour placer les boucliers. À eux de choisir s'ils veulent demeurer ensemble ou procéder au contraire par petits groupes pour gagner en efficacité, quitte à se raconter leurs expériences le soir venu !

S'ils ne sont pas accompagnés de Spouille lorsqu'ils se trouveront près de l'un des noeuds, une manifestation sur naturelle lancée par l'écolière les préviendra qu'ils sont au bon endroit : la nuit qui fait subitement place au jour pendant 10 secondes ou l'inverse, un concert soudain de chats, la carte qui s'enflamme, un passant micro-possédé leur indiquant d'une voix sépulcrale que « C'est ici » avant de repartir comme si de rien n'était, des fleurs qui fanent ou fleurissent d'un coup, etc.

Profitez de cet intermède pour ramener vos PJ dans des endroits qu'ils connaissent déjà, dans lesquels ils ne sont pas les bienvenus, ou au contraire chez de vieilles connaissances. Quoi qu'il en soit, choisissez des endroits qui ne sont pas neutres. De même, des alliés tels que Genesta pourront les assister.

Vous trouverez ci-dessous quelques idées de lieux où placer les boucliers, ainsi que des stratagèmes que les PJ pourraient employer pour justifier la pose. Si vous le souhaitez, vous pouvez assortir ces scènes de quelques jets (Charisme, Bluff, Intimidation selon les réactions des PJ) afin d'ajouter un peu de piment, mais sans y associer d'enjeux trop importants.

- Pose en pleine rue, en prenant garde à ne pas attirer l'attention de la garde : « Grâce à ce bouchon en acier, cher monsieur, fini les infiltrations d'eau ! Merci qui ? Merci Laelith ! » ou « Oui, c'est une œuvre d'art offerte par la ville. » ou « Nous testons de nouvelles plaques d'identification des rues. Le graveur passera plus tard y apposer le nom. ».

- Chez un particulier. Il faudra convaincre, menacer, voire neutraliser ou acheter : « Oui, madame, ce dispositif éloigne les rats. Nous l'installons gratuitement chez vous pendant une semaine ! » ou « Bravo monsieur, vous êtes l'heureux gagnant du concours des Locataires Débonnaires ! ».
- Dans un lieu de culte : « Voici donc, comme convenu, le nouveau sort d'exorcisme automatique. »
- Dans un poste de garde : « C'est nouveau : un détecteur de forfaits capable de les repérer dans un rayon de 100 mètres à la ronde. On en place un chez vous en test avant de le généraliser à toute la ville. » ou « Bravo ! Vous avez les meilleures statistiques de lutte contre le crime ce mois-ci ! Vous gagnez ce trophée dont vous pouvez être fier. Où voulez-vous qu'on l'installe ? ».
- Chez un marchand : « On vous en laisse quelques-uns en dépôt. Il y en a plein en ville, ça se vend comme des petits pains. À quoi ça sert ? Entre nous, cher collègue, depuis quand faut-il qu'un objet ait une utilité pour que ça se vende ? »
- Dans une taverne : « C'est une publicité pour une nouvelle marque de bière. Installez-la bien en vue, ici par exemple, et on vous offre ce tonneau en prime ! »
- Dans une maison close : « C'est garanti : les vibrations renforcent la virilité des clients, donc leurs dépenses. Satisfait ou remboursé ! »
- Dans le Cloaque : « Je vous en prie, ne prenez pas cette plaque précieuse et ne la fixez pas contre ce mur ou tous les habitants de la surface risqueront de mourir ! »

Ces différents épisodes peuvent être l'occasion de situations cocasses, sans parler de Spouille qui n'a aucun usage du monde, parle aux esprits autour d'elle et fait preuve d'un manque criant de diplomatie : « S'il n'est pas d'accord, on n'a qu'à l'empailler ! » ou « Vous pourriez faire un effort : que feriez-vous si vous étiez à la place de ces pauvres âmes torturées depuis des siècles ? ».

L'installation en elle-même est très simple : il suffit d'appuyer fortement la vis située à l'intérieur de la plaque sur n'importe quelle surface pour que le dispositif s'enfonce rapidement et de lui-même dans le matériau.

3. La cérémonie

Une fois les boucliers posés (entre dix et vingt selon vos goûts), l'équipe se retrouvera chez Spouille. La cérémonie n'a

en fait pour but que de synchroniser le déclenchement des sorts des différents exemplaires placés en ville. En d'autres termes, d'allumer l'équivalent magique d'une mèche menant à des explosifs...

Devant une table encombrée d'ingrédients insolites (bougies bleues, chaudron bouillonnant, dents de lapin pendu, bave de sirène...), Spouille vérifiera que tout est là, puis elle frappera dans ses mains et annoncera : « Voilà, c'est fait ! »

Si les PJ interloqués lui demandent la raison de toute cette mise en scène, elle répondra : « Il fallait bien que je justifie le montant de la facture ! Mais ne vous inquiétez pas pour moi, j'aurai certainement l'usage de ces ingrédients une autre fois ! »

Sans transition, l'écolière se retrouvera assise à la table de l'équipe. À présent que le filet est affaibli, elle peut en effet plus facilement apparaître dans le monde sensible. Elle remerciera les PJ pour leur dévouement, puis leur souhaitera bonne chance tout en grandissant, puis en vieillissant à vue d'œil. Spouille rassurera les PJ : c'est le processus naturel, un simulacre de dégénérescence du corps sous-tendant la libération de l'âme.

Parvenue à un âge canonique, l'entité s'écroulera à terre. Elle prononcera ses derniers mots : « Nous ne vous oublierons pas ! » (le pendant de « Ne nous oubliez pas ! » prononcé à la sortie de Tanith-Lenath), puis elle expirera. Son corps se décomposera alors rapidement, puis partira en poussière, fines particules qui monteront vers les cieux comme autant d'âmes libérées. Les PJ ont sauvé les habitants de Tanith-Lenath de leur damnation !

Bilan

Dans ce scénario, les PJ ont :

- Libéré les âmes de Tanith-Lenath. Cette aventure permettra-t-elle désormais les résurrections dans la région ? À vous de décider !
- Réglé le problème des services secrets souleynains et ôté une belle épine du pied de Laelith, au moins le temps que sa rivale ne se ressaisisse.
- Réglé (temporairement) le problème des Kas. La paix et la ville sont sauvées ! Ne reste qu'un détail : expliquer ce qui s'est passé aux autorités, notamment la mort ou la disparition d'une prêtresse du Poisson d'argent et d'un commandant de l'Intra... sans compter la surprise du dernier scénario !

EN QUELQUES MOTS

Les Kas montent à l'assaut ! Les PJ vont devoir assumer les décisions prises au cours de la campagne et mobiliser les contacts noués précédemment afin de défendre au mieux la Cité mystique. Découvrir l'ultime vérité concernant le complot dans ce qui reste du palais de l'érudit permettra de faire pencher le conflit du côté de la victoire. Sinon, il faudra assumer les conséquences d'un échec...

FICHE TECHNIQUE

Type • combat, exploration, diplomatie
PJ • 4 personnages de niveau 9

Action ▲▲▲

Ambiance ▲▲▲

Interaction ▲▲

Investigation ▲

La bataille de Laelith

Préambule

Ce dernier scénario est un « bac à sable martial ». Cela signifie que Laelith sera considérée comme un vaste terrain d'aventures dans lequel les PJ pourront réaliser les actions de leur choix, dans l'ordre qui leur convient. Certaines initiatives auront cependant un impact plus important que d'autres sur l'issue du conflit !

Les règles de combat de masse de *Chroniques Oubliées Fantasy* (p. 186) sont utilisées pour résoudre les différentes phases de la bataille. Vous n'aurez cependant pas à vous y référer dans la mesure où ce chapitre contient tout le nécessaire pour mettre en scène la bataille.

Assaut sur la cité mystique !



Rencontre au sommet

Dès leur retour du biome, les PJ sont contactés par un agent de l'Intra. Celui-ci les informera que le débriefing de leur dernière mission aura lieu dans quelques heures, le temps de rassembler les personnes qui désirent les interroger. Ils seront prévenus en temps voulu. Par mesure de discrétion, l'agent ne répondra à aucune question. En attendant la réunion, les PJ pourront se rendre sur les lieux de l'inauguration du nouveau barrage.

L'inauguration

C'est le grand jour (bis) ! Pendant que nos héros couraient aux quatre coins de Laelith, les ingénieurs de la ville travaillaient aux plans d'un nouveau barrage. Nin J^er lui-même a fait en sorte que les travaux avancent rapidement : la rupture étant survenue peu de temps après son couronnement, il désirait éviter que l'incident soit perçu comme un mauvais présage par la population.

Ce jour voit donc la pose de la première pierre, en présence du grand chambellan ainsi que du Roi-Dieu lui-même.

L'affluence et l'atmosphère rappellent celles du Grand Assèchement, à la différence près que l'événement est moins pêtri de religiosité et s'apparente plus à une fête populaire.

Pour cette raison, on ne compte plus dans les rues et sur la Chaussée du lac les groupes de musiciens, les bateleurs et jongleurs, de même qu'une petite troupe de théâtre jouant une version mélodramatique de la catastrophe du barrage. On y suit les amours d'un garde des portes et de sa belle, celle-ci alertée du destin de son amant par de cruels cauchemars, et lui tiraillé entre son sens du devoir et la détresse de sa dame. À la fin, tout le monde meurt, lui sur la rupture du barrage et elle de chagrin.

Pour le reste, l'ambiance est chaleureuse et d'une grande gaieté, un peu forcée toutefois, comme si les Laelithiens tentaient à conjurer au plus vite le sort fait à l'ancien édifice.



ET HÉROS & DRAGONS ?

Les règles de combat de masse de *Chroniques Oubliées Fantasy* sont parfaitement utilisables avec *Héros & Dragons*. Il est simplement nécessaire de se rappeler que dans *COF*, l'abréviation « DM » signifie « dégâts ». À part cela, vous n'aurez pas, ou peu, d'adaptations à faire, le système étant suffisamment abstrait pour que vous puissiez l'utiliser quel que soit le système de règles utilisé.

Si les PJ se mêlent aux habitants, certains d'entre eux les reconnaîtront et l'on murmurera sur leur passage. Tandis qu'ils déambuleront entre les étals, ils pourront se féliciter d'avoir bouclé la boucle : ceux qui ont été victimes de la catastrophe assistent à la reconstruction. Un beau symbole que les PJ, fiers de leurs exploits, goûteront certainement. N'hésitez pas à faire de ce moment un instant de liesse, l'un de ceux qui concluent une campagne triomphante !

L'escorte

Après une petite heure à discuter avec certains des survivants de la catastrophe, (rétrospective nostalgique oblige), deux hommes de l'*Intra* demanderont aux PJ de les suivre. Ils les mèneront à travers la ville, puis finiront par remonter l'échelle des Mille Marches. Si les PJ posent des questions, on leur répondra ironiquement que leurs brillantes actions ont attiré l'attention d'huiles en haut lieu. Ceux-ci souhaiteraient les consulter à propos des prochains menus du Palais...

Parvenus à la porte Mandala (D6 sur le plan), les agents montreront leurs autorisations de passage aux gardes sourcilleux, et accompagneront les PJ à travers la Haute Terrasse jusqu'à l'esplanade de la Demi-Lune.

Là, les visiteurs se verront confiés à quatre gardes pourpres, qui les délesteront de leurs armes et les feront pénétrer dans le palais. Ils observeront un silence menaçant, se contentant de les escorter jusqu'à une salle de l'aile sud, réservée à l'administration. Ils les introduiront et resteront en faction devant la porte.

L'entrevue

Devant les PJ se tient une table monumentale où une dizaine de personnes les attendent.

Les nouveaux venus pourront reconnaître entre autres (les tests à réaliser sont précisés) :

- Un homme à la limite de l'obésité, entre deux âges. Il s'agit de **Gamut Morénon**, grand prêtre du Poisson d'argent. Il souhaite se rendre compte en personne de la mission et désire, par curiosité, rencontrer les PJ. Enfin, il veut savoir ce qui est arrivé à Filosta. Test d'Intelligence (Religion) DD 10.

- Un homme d'une trentaine d'années, au regard perçant et aux gestes nerveux. C'est **Ygg Odranreb**, chef de l'*Intra* et l'un des bras droits de Valdenath au Temple du Crâne. Il est là pour jauger les PJ afin de déterminer s'ils peuvent constituer des obstacles ou des alliés. Il veut aussi savoir ce qui est arrivé à Cazet. Test d'Intelligence (Investigation) DD 20, car Odranreb est peu connu.

- Un vieil homme à l'air affairé, portant un bouc blanc et un chapeau de cérémonie. Il s'agit du **grand chambellan Nassim Pelessis**. Il représente l'administration de la ville. Il s'intéresse peu à cette histoire, car les contingences quotidiennes l'accaparent déjà beaucoup, et il n'apprécie guère les fantaisies surnaturelles. Test d'Intelligence (Histoire) DD 10.

- Une silhouette revêtue d'un masque similaire à ceux que porte le Roi-Dieu est présente. Il s'agit de la **Parole de Nin Ier**, une sorte de conseiller occulte et « premier ministre » dont le pouvoir dépasse celui des autorités religieuses. La voix de la Parole est clairement féminine, mais elle ne retirera jamais son masque car son identité doit demeurer secrète. Elle est présente en tant que représentante du Roi-Dieu. Nin Ier est officiellement absent, car il est censé se préparer pour la cérémonie d'inauguration. Dans les faits, il ne désire pas donner trop d'importance à cette histoire de Kas. Test d'Intelligence (Histoire) DD 15.

- Un individu aux manières polies, impeccablement rasé et coiffé. C'est le **consul Veymar Galadent**, représentant de **Souleyña**. Il a fait pression pour être présent et rencontrer ceux qui ont été en contact avec le traître Valdrick. Test de Sagesse (Perspicacité) DD 18.

- Enfin, **Genesta** est présent. Le jeune homme transpire abondamment, ne sachant où poser son regard, entre les sommets présentes et les meubles précieux de la pièce.

Les autres sont des subalternes et des assistants des notables sus-cités.

Autour de la table, pas trop près pour ne pas mettre mal à l'aise les invités mais pas trop loin pour montrer qu'ils veillent au grain, une dizaine de gardes pourpres sont présents, prêts à intervenir au moindre incident.

Le grand chambellan se lèvera et saluera les PJ : « Ah, les voilà enfin ! Installez-vous et commençons. Désolé pour le caractère improvisé de cette réunion. Je partirai d'ailleurs avant la fin, on m'attend pour la cérémonie du barrage. Sa Divine Majesté doit déjà être en route. »

Les PJ assis, il effectuera un rapide tour de table, présentant les personnes et la raison de leur présence décrites ci-dessus.

L'introduction terminée, les PJ devront répondre à un véritable feu nourri de questions, parmi lesquelles :

- **La rencontre avec les Kas.** Qui était présent ? Où a-t-elle eu lieu ? Comment les Kas font-ils pour ouvrir de tels passages ? Se sont-ils montrés amicaux ou hostiles ?

Que veulent-ils ? Quelle est l'étendue de leurs pouvoirs ? Disposent-ils de forces nombreuses ?

- **Filsta.** Pourquoi n'est-elle pas présente ? Si elle est morte, pourquoi ne pas avoir ramené le corps ? Si elle est vivante, où est-elle ?
- **Lénithan Cazet.** Pourquoi n'est-il pas présent ? S'il est mort, pourquoi ne pas avoir ramené le corps ? S'il est vivant, où est-il ?
- **Quel rôle a joué Valdrick ?** Pourquoi et comment les PJ sont-ils entrés en contact avec lui ? Que lui est-il arrivé ?

À noter que le chambellan n'interviendra que pour donner la parole ou apaiser les tensions. Après une dizaine de minutes, un messager viendra le chercher pour la cérémonie. L'homme prendra congé en s'excusant avec son habituel air affairé, et demandera à son secrétaire, un petit homme falot à sa droite, de lui préparer un compte rendu de la réunion.

En fonction de leurs actions, les PJ devront répondre avec habileté, notamment au sujet de morts éventuels, mais aussi de Valdrick. Le consul se montrera en effet très chatouilleux au sujet de l'élegant, affirmant que ce gredin était un escroc de haut vol, connu des autorités de Souleyña car s'étant souvent réclamé de leurs services. En fait, clamera-t-il, ce sont certainement ses complicités en haut lieu à Laelith qui lui ont permis de monter cet ahurissant réseau de contrebande souterraine...

Les preuves à charge

Après le départ du chambellan, les propos des notables se transformeront peu à peu en insinuations, voire en accusations, rapports à l'appui, concernant le rôle qu'ont pu jouer les PJ.

Galadent de Souleyña ouvrira le bal avec les aveux de Valdrick. Celui-ci y incrimine directement les PJ, assurant qu'ils étaient dès le départ complices des Kas. Cela explique :

- Le fait qu'ils aient découvert la grotte. Était-ce vraiment un hasard ?
- Qu'ils aient étrangement survécu à la rupture du barrage.
- Qu'ils soient revenus indemnes de leur entrevue avec les Kas, au contraire des autres membres du groupe.
- Que l'un des PJ possède une pierre magique permettant d'ouvrir un rift afin d'entrer en relation avec leurs complices kas ! Si l'un des PJ a conservé le collier offert par Ka-Sinize, un mage sous les ordres d'Odranreb confirmara la nature magique de l'objet. Il demandera à l'examiner, et confirmera que la magie à l'œuvre dans cette pierre n'est pas d'origine humaine.
- Que les PJ possèdent une bague (celle que Valdrick utilisait) servant de laissez-passer, ce qui prouve qu'ils font bien partie de la conspiration ka...

Enfin, si Valdrick était présent avec les PJ dans le biome et s'est enfui, la suite du rapport mentionnera que les PJ ont

tué sous les yeux de l'élegant tous les membres du groupe. Le consul disposera même de preuves, affirmant être en possession des cadavres de Cazet et de Filosta (que Ka-Iaga s'est fait un plaisir de remettre aux Souleyñains si les PJ n'ont pas pris la précaution d'en disposer).

Galadent sera formel : les deux Laelithiens ont été tués par des armes bien humaines... Il mentionnera ce fait comme le point d'orgue de ses accusations, le cachant tout d'abord aux personnes présentes afin de mieux confondre les PJ et frapper les esprits par ce coup de théâtre.

Si les PJ ont raconté une fable à propos des décès, voilà qui devrait les faire transpirer. Ils nieront sans doute en bloc, en accusant le consul de chercher à déstabiliser la ville avec ses mensonges. Peut-on faire confiance à un ressortissant de même nationalité que Valdrick ?

Témoins à la barre

L'espion et Geyma

Hélas, Odranreb prendra alors la parole, confirmant les propos du consul. Il y a peu, une aventurière nommée Geyma s'est en effet rendue à l'Intra en requérant une protection contre les PJ. Selon elle, ils seraient complices des Kas. Elle les aurait même vus signer un pacte de leur sang !

Odranreb demandera aux PJ leur sentiment sur la question, précisant bien qu'il s'agit là de simples interrogations, pas d'accusations – pas encore. Peu à peu, les PJ devraient sentir que ce qui avait commencé comme une banale réunion prend insensiblement les apparences d'un interrogatoire, voire d'un tribunal... Les gardes pourpres ne viennent-ils d'ailleurs pas de se rapprocher subrepticement de leurs sièges ?

Genesta

De son côté, Genesta décrira objectivement ce qui s'est passé. Cette version vérifiable pourra soit participer à la défense des PJ, soit les accabler. Ainsi, s'ils se sont retournés contre Filosta et Cazet, la rivière admettra avec un regard géné qu'il s'agit de la vérité, tout en expliquant les motivations de ses alliés. Il terminera en disant qu'il est convaincu que les PJ ont œuvré dans l'intérêt de Laelith. Mais ce témoignage suffira-t-il ? Et si tout le monde commence à suspecter les PJ, Genesta ne serait-il pas là finalement pour jouer le rôle d'un avocat ?

L'invasion

Au moment de votre choix pendant l'entrevue, soit lorsque les « preuves » commencent à mettre les PJ mal à l'aise, soit au contraire s'ils semblent pouvoir se sortir de cette nasse, un fonctionnaire viendra murmurer à l'oreille de la Parole. Celle-ci, très agitée, gagnera aussitôt le balcon qui dessert la pièce. La plupart des invités pourront la suivre, y compris les PJ.

Au loin, un panache de fumée est en train de s'élever vers le milieu du lac.

« Il s'agit là de l'île du temple d'Altalith, Votre Grâce, expliquera le courrier.

— Sa Divine Majesté est-elle au courant ?

— Oui, elle est rapatriée en ce moment même au palais afin de lancer un conseil de guerre. Plusieurs chebeks de la flotte sont en train d'appareiller. »

La Parole se tournera vers les PJ : « Cela n'aurait pas un rapport avec vous ou avec les Kas, par hasard ? »

Les PJ n'auront pas le temps de bredouiller une réponse. Déjà, des pages apportent des longues-vues. En regardant dans l'une d'elles, on verra en effet l'île du temple d'Altalith en proie aux flammes, de même que plusieurs navires de guerre en train de gagner le large. Soudain, c'est la stupeur dans l'assemblée : l'un des chebeks vient de couler à pic comme si l'eau ne le portait plus ! L'un après l'autre, les autres vaisseaux s'abîment à une vitesse terrifiante.

Le désastre ne s'arrête pas là : au niveau du port, de grandes langues d'eau sont en train d'envahir les quais, s'emparant les uns après les autres des marins et des marchands. Des cris de panique montent jusqu'aux oreilles de la Haute Terrasse. Que se passe-t-il donc ?

La réponse ne tarde pas à arriver : un raz de marée immobile gonfle soudain le long du port, puis s'abat dans une feinte lenteur sur le pavé. Quand il se retire, des dizaines de créatures à la silhouette longiligne ont pris pied sur les quais.

D'autres langues de liquide surgissent des flots, faisant jaillir à leur extrémité des créatures identiques montées sur d'énormes écrevisses aux allures de scorpions aquatiques. L'eau les enveloppe dans un manchon transparent. Comme sa densité est plus élevée que l'eau ordinaire, elle protège les cavaliers des flèches. Pire, vers l'avant, elle forme une gueule grossière qui « gobe » les humains. Tandis que ceux-ci se noient au sein de la masse liquide, les pinces des monstres les déchiquettent.

« Vous disiez avoir réglé le problème des Kas, tonnera la Parole. Pouvez-vous m'expliquer cela ? » Elle ne laissera cependant pas aux PJ le loisir de s'expliquer et ordonnera aux gardes : « Mettez-les au secret. Nous reprendrons cette conversation avec un tison à la main quand nous aurons renvoyé ces créatures dans leurs trous. Allez ! »

Les PJ se souviendront sans doute des paroles de mise en garde de Massa à propos de boucs émissaires...

Prisonniers !

Dix (ou plus si nécessaire) gardes pourpres saisiront les PJ, leur attacheront les mains et les entraîneront de l'autre côté de la terrasse vers les prisons tout proches. Là, on les poussera sans ménagement dans une grande cellule. Un MJ

bienveillant considérera, vu la situation critique, que les PJ n'auront pas été fouillés. Sinon, on leur confisquera leurs objets précieux (entre autres la bague d'accès au rift et l'écaille de l'Étoile hermétique), qui seront remisés dans le poste du garde-chiourme tout proche.

Que faire ? Plusieurs possibilités pour se sortir de là :

Seuls

S'échapper des geôles du Roi-Dieu risque d'être plus que délicat. « On ne sort pas des prisons de la Haute Terrasse » est une assertion qu'on entend très souvent au sein de la population. Entre les gardes pourpres qui patrouillent sur la terrasse et la porte Mandala, véritable petite forteresse, il va falloir franchir de nombreux obstacles... propices au spectacle !

L'Extra

Velle Massa est convaincu de la bonne foi des PJ, sauf si ces derniers lui ont donné au cours de la campagne de bonnes raisons de penser le contraire. Mieux : qu'ils peuvent s'avérer déterminants dans la bataille qui s'annonce. De plus, il n'apprécie pas d'avoir été évincé par l'Intra et sera heureux de mettre celle-ci dans l'embarras. Dès l'annonce de leur emprisonnement, il va donc envoyer un agent de l'Extra avec un faux certificat (pas très difficile lorsqu'on est un agent au sommet du contre-espionnage) demandant le transfert des PJ. Les papiers étant en règle, on les fera sortir de la terrasse et on les conduira par des chemins détournés jusqu'à une entrée dérobée des bureaux de l'Extra, que les PJ connaissent déjà. Là, Massa les accueillera à bras ouverts, prêt à travailler sur une stratégie afin de sauver la ville. Dans la suite du scénario, les initiatives à prendre pourront être discutées dans ce QG de campagne !

Les Lithos

Après avoir combattu les PJ lors de l'enquête, ils leur donneront une chance de se rattraper. Au final, ces humains sont de bonne foi, et seront sans doute plus utiles à la ville libres qu'enfermés. Après un court moment de captivité, ils auront donc la surprise de voir que la pierre du cachot s'effrite ou devient molle. Tel PJ voudra s'asseoir sur la planche-lit reliée à la paroi et celle-ci s'effondrera, un autre voudra éprouver la solidité des barreaux qui lui resteront dans les mains. Enfin, tambouriner à la porte en descellera les gonds, et elle tombera à leurs pieds. Nul doute que vous n'aurez pas besoin de graver un graffiti en forme de Notre Dame du Clou dans la cellule pour leur indiquer l'origine du phénomène...

Quelle que soit la façon dont les PJ ont regagné leur liberté, ils vont à présent devoir prendre leurs responsabilités et participer à la défense d'une ville qu'ils ont, bien malgré eux, livrée à l'ennemi !

La bataille de Laelith

Les forces en présence

Les forces de Laelith

Les règles de combat de masse de *Chroniques Oubliées* permettent d'évaluer la puissance d'une armée (PA) en fonction des niveaux de base des unités qui la composent (PU pour Puissance d'unité). Les calculs sont les suivants pour les différentes armées :

Les troupes intra-muros

Si l'on en croit les ressources militaires de la ville (voir « Vue d'ensemble » dans *Laelith*), Laelith compte environ 400 soldats par terrasse. À ces troupes, on peut ajouter une centaine d'habitants et de miliciens spontanés qui s'efforcent de les aider. La Haute Terrasse, outre ces ressources, dispose d'une centaine de gardes pourpres, des unités d'élite qui pèsent lourd dans les combats de cette zone.

Selon la méthode proposée par le combat de masse de COF, les caractéristiques sont les suivantes :

- **Soldats** : 20 unités de 20 soldats (NC 1) à 2 PU = 40 PU par terrasse.
- **Population et milice** : 5 unités de 20 habitants (NC 1/2) à 1 PU = 5 PU.
- **Garde pourpre** : 10 unités de 10 gardes (NC 3) = 30 PU.

Le total pour chaque terrasse (le Châtiment ne combattrra pas) est donc de 45 PU, excepté la Haute Terrasse à 75 PU.

Les Protecteurs de la Ville sainte

Ce sont des troupes de vétérans cantonnés à l'extérieur de la ville, chargés de maintenir l'ordre dans le Hors-ville proche et voisin jusqu'à la Divine Écluse. Sur les 4 000 hommes que compte cette force, environ 2 000 sont dispersés autour du lac en patrouilles, interventions diverses et missions d'exploration. Afin de réduire encore le nombre de soldats présents aux abords de la cité, les Souleyňains ont monté une opération d'intoxication, affirmant (preuves et cadavres à l'appui) qu'un assaut barbare d'envergure se préparait au nord-est. Le gros des Protecteurs a donc été envoyé combattre, et l'on considère qu'avec la destruction des navires laelithiens par les Kas, seuls 500 pourront rallier la ville durant le temps de la bataille. Ils le feront en deux vagues, l'une constituée de troupes proches et l'autre de plus lointaines. Leur valeur sera :

- **Première vague de vétérans** : 20 unités de 10 vétérans (NC 2) = 40 PU
- **Seconde vague de vétérans** : 20 unités de 10 vétérans (NC 2) = 40 PU

Les Fers libres

C'est une compagnie de mercenaires cantonnée sur la route de Termoral. Elle est régulièrement engagée par Laelith lorsque des expéditions périlleuses et lointaines doivent être entreprises. Elle répondra présente, mais il lui faudra plusieurs heures au galop pour rejoindre la ville.

À noter qu'une seconde unité de mercenaires est présente sur les plateaux du Nord. Cependant, elle est engagée ailleurs et ne sera pas disponible.

- **Les Fers libres** : 20 unités de 10 vétérans (NC 2) = 40 PU

Les esprits de Tanith-Lenath

Si les PJ sont parvenus à libérer les esprits et ont l'idée de contacter Spouille afin d'appeler à l'aide les anciens habitants, elle se mettra aussitôt au travail. Sinon, elle viendra d'elle-même au cours de la bataille annoncer aux PJ que la petite fille est en train de rassembler des esprits pour venir à la rescousse. Vous pouvez aussi leur laisser la surprise !

Toutes ces possibilités mèneront au même résultat : à partir de la période 10, une centaine d'esprits de Tanith-Lenath qui n'ont pas encore quitté le monde sensible répondront à l'appel de la petite fille afin de défendre leurs descendants. Elle-même sera présente, sorte de Jeanne d'Arc éthérée au regard de braise et aux guenilles sanglantes. On peut imaginer des hordes de spectres volant dans les rues et fondant sur les Kas au milieu de la population terrorisée !

- **Les esprits de Tanith-Lenath** : 10 unités de 10 vétérans (NC 2) = 20 PU

À ces différentes troupes pourront s'ajouter des renforts en fonction de l'évolution de la bataille et des actions des PJ.

NOTABLES ET PNJ IMPORTANTS

Lors de la grande bataille, pour des raisons dramatiques, n'hésitez pas à mettre en scène des PNJ importants ou des notables de la ville que connaissent les PJ. Cela ne change rien au PU des unités, mais dans l'esprit des joueurs, voir Untel à qui ils ont eu affaire en première ligne, en difficulté sur une barricade ou en train de préparer une contre-offensive dans une contre-allée, ça change tout quant à l'implication et aux émotions déclenchées par la bataille. N'hésitez pas non plus à en faire mourir un ou deux que vos PJ ont bien connu et qui ne vous manqueront pas par la suite. Tout est bon pour faire vivre l'enjeu capital de la fin de campagne.

L'ÉQUILIBRE DES FORCES

Faisons le total des forces en présence :

- Pour Laelith, les forces totales sont de 4 terrasses x 45 PU, + 75 PU de la Haute Terrasse, soit 255 PU.

Les Protecteurs de la Ville sainte ajoutent 80 PU en deux vagues, et les Fers libres ajoutés aux esprits 60 PU.

Total : 395 PU.

- Pour les Kas, les quatre vagues font au total 520 PU, soit un quart de plus que Laelith.

Les forces en présence sont donc déséquilibrées et l'issue du conflit incertaine. Cependant, si l'empereur-démon Trevelian (40 PU) et le Conseil ka (80 PU) interviennent en plus des autres actions des PJ, ces forces supplémentaires pourront faire basculer les chances du côté de la ville. Il va cependant falloir que les PJ se démènent !

Les troupes Kas

Elles envahiront la ville par vagues successives, une vague étant constituée de :

- 12 unités de 20 soldats kas (NC 2) = 36 PU
- 20 unités de 3 montures kas (NC 4) = 40 PU
- 8 unités de 3 élémentaires d'eau (NC 5) = 24 PU
- 15 unités de 20 créatures affiliées à l'eau (hommes-lézards, crustacés, algues carnivores, etc.) (NC 1) = 30 PU

Le total par vague est donc de 130 PU. Il y aura en tout 4 vagues, soit au total 520 PU.

Déroulement de la bataille

Celle-ci va se jouer par périodes de trois heures, sachant que l'invasion débute à 10 heures du matin. Chaque période se décompose en plusieurs phases :

- Déplacement des troupes
- Résolution des actions des PJ
- Résolution des actions de la ville
- Détermination des dégâts dans chaque camp
- Accès des PJ aux rapports (option)

1. Déplacement des troupes

À chaque période, les troupes amies et ennemis peuvent se déplacer d'une seule terrasse à la fois. Les Kas commencent, suivis des Laelithiens. Les PJ pourront évidemment jouer ces derniers en se mettant dans la peau de l'état-major de la ville !

Chaque camp peut choisir de scinder ou au contraire de fusionner des troupes comme il le souhaite. La seule règle à suivre est : on doit laisser dans la terrasse d'origine autant de troupes que l'ennemi en possède à cet endroit. Par exemple, si 127 PU kas font face à 45 PU alliées, seules 82

PU kas au maximum pourront se déplacer. Les autres sont considérées comme engagées avec l'ennemi. Placez une étoile à côté des troupes qui viennent de se déplacer sans les ajouter aux troupes amies présentes dans la terrasse de destination (afin de ne pas déplacer certaines troupes deux fois). Lorsque tous les mouvements ont été effectués, effacez toutes les étoiles et additionnez les troupes alliées présentes dans la même terrasse.

2. Résolution des actions des PJ

Dans le chapitre 4, « Les actions des PJ », vous découvrirez comment les PJ pourront influer sur le cours de la bataille (en admettant bien sûr qu'ils le fassent ou qu'ils n'aient pas choisi l'autre camp...).

3. Résolution des actions de la ville

Les PJ ne pourront pas être partout à la fois et prendre toutes les initiatives ! À chaque période, si les PJ n'ont pas réalisé certaines actions, celles-ci auront quand même des chances d'être engagées par un officier supérieur ou un haut responsable religieux ou administratif. Vous trouverez ces probabilités dans la chronologie générale.

4. Détermination des dégâts

Le terrain de la ville bénéficie aux humains (zone terrestre) et la pente joue contre les envahisseurs. En outre, les Lithos



LES CONSEILS DE PAPY DONJON

Alors là, je suis chaud bouillant mon p'tit père !!! Papy a retrouvé ses jambes de vingt ans ! Poussez-vous que je m'y mette ! Je sais que certains aiment le jeu de rôle tendance narrativo-vegan et c'est parfait pour leurs petites tronches de déprimés, mais là, on parle baston de masse, bourre-pif de grande ampleur, le combat final à Laelith, quoi ! Ah, ça me rappelle mes jeunes années de wargame au club, c'est bon ça coco ! Bon, plus sérieusement, il va quand même falloir matérialiser au mieux cette bataille.

Le mieux est d'employer la grande carte de Laelith comme carte d'état-major. On dirait qu'elle a été faite pour ça ! C'est le moment de sortir ton meilleur matos, figurines, décors, envoie la sauce. Au pire, si tu n'as rien, place sur chaque terrasse des petits carrés de papier avec de la pâte à fixer, une couleur précisant le nombre d'ennemis et une autre le nombre d'alliés. Indique également, par exemple grâce à des dés de couleurs différentes, les modificateurs aux dégâts.

Une alternative peut être un grand tableau effaçable à sec sur lequel tu traceras une carte de la ville. Ou, pourquoi pas, une feuille de papier format poster qui te permettra de placer de petites épingle façon carte militaire !

Bref comme tu le sens, mais fais quelque chose !

vont apporter leur aide sous forme d'incidents semblables à ceux qui harcelaient les PJ : pierres qui tombent, sol qui devient meuble, etc. Les dégâts qu'infligeront les humains aux Kas seront donc plus importants que le contraire.

Pour chaque terrasse, le MJ détermine tout d'abord les dégâts infligés à la ville par les Kas en lançant 1d6 + 4, puis les joueurs font de même afin de déterminer les pertes infligées aux Kas en jetant 1d6 + 7. Au résultat de ce dé seront ajoutés ou retranchés des bonus et malus en fonction de la situation sur le champ de bataille. Vous trouverez les modificateurs généraux ci-dessous, d'autres pourront s'ajouter en fonction des événements. Lorsque vous avez déterminé les dégâts, retranchez le montant obtenu à la PU du camp concerné.

Réussite critique et dé explosif

Obtenir un 6 est une réussite critique : les troupes ont puisé dans leurs ressources ou sont galvanisées par des actes héroïques. Dans ce cas, ajoutez à ce 6 le résultat d'un autre dé, puis le bonus. Répétez l'opération autant de fois que vous obtenez 6 !

Modificateurs pour les Kas

Les créatures voient dans l'obscurité, profondeurs oblige. De plus, ils bénéficient au départ d'un effet de surprise pour le premier tour de combat.

- **Effet de surprise** : +3 DM au premier tour de combat, +2 au deuxième tour, +1 au troisième tour.
- **Vision nocturne** : +1 DM, -1 DM subis au cours des périodes 5 à 7 (la nuit).

5. Accès aux rapports (option)

Vous pouvez, pour plus de vraisemblance, ne rendre accessible la carte de Laelith que si les PJ sont présents dans le QG de l'Extra. Pour ceux agissant à l'extérieur, des agents devront faire la liaison afin de leur livrer les informations sur l'état de la ville. Sinon, il leur sera impossible de se rendre compte de l'évolution de la situation ! Vous pouvez également considérer que des PJ au cœur de l'action ou au contraire avec une vue imprenable (en vol au-dessus de Laelith par exemple) ont accès à des informations, mais toujours partielles. Le seul moyen d'avoir toutes les infos disponibles, c'est d'être présents au QG ou tenus au courant par rapports.

Pour déterminer si un agent du QG parvient à faire son rapport à un PJ à l'extérieur, faites un test de Survie (les agents de l'Extra ont une Sagesse de 14) ou de Discréption (ils ont un bonus de +4). La difficulté de base est de 12, plus 3 par terrasse séparant la Prospérité (localisation du QG) de l'endroit où se trouve le PJ. Par exemple, s'il se trouve aussi dans la Prospérité, il sera de 12 et de 18 s'il se trouve sur la Haute Terrasse.

Si le test est raté, le PJ n'aura pas accès à la carte à la prochaine période, car l'agent ne sera pas parvenu à le rejoindre (retard, détour, capture, mort...).

La stratégie des Kas

Elle est de rejoindre le plus rapidement possible la Haute Terrasse afin de s'emparer du Roi-Dieu et faire ainsi capituler la ville. Les Kas veilleront cependant à laisser quelques troupes dans la Main qui travaille afin d'empêcher les forces de Laelith de s'y rassembler et de monter une contre-offensive. En outre, ils laisseront suffisamment de guerriers derrière eux, notamment sur la Chaussée, afin d'affronter les renforts venant du reste du lac.

La stratégie de Laelith

Elle sera essentiellement celle des PJ ! Cependant, les généraux laelithiens veilleront à protéger au maximum la Haute Terrasse et le Roi-Dieu, et à tenir bon le temps que les Protecteurs arrivent. Enfin, qui sait, un miracle sauvera peut-être la Ville sainte... Les PJ ?

Chronologie des événements

Vous trouverez ci-dessous la chronologie des cinq premières périodes. Elle ne prend évidemment pas en compte les actions des PJ. Les périodes suivant la 5^e ne verront pas d'autres événements survenir ; les combats se poursuivront simplement jusqu'à ce que l'une des conditions de fin soit atteinte.

Pour chaque période, il est possible que certains événements surviennent même si les PJ ne s'en chargent pas. Dans ces cas-là, il faut jeter 1d100 (les joueurs ou le MJ). Le chiffre inscrit est le chiffre à atteindre pour que l'événement ait lieu. Exemple : « 3 % » indique qu'il faut obtenir 98, 99 ou 00 au test pour que l'événement survienne.

Si les PJ décident au contraire de régler le problème ou d'envoyer un PNJ s'en charger, le chapitre 4 « Les actions des PJ » détaillera la résolution de leurs actions.

Période 1 (10 h – 13 h)

- Invasion de la Chaussée du lac par 130 PU kas.
- De l'aide est demandée aux troupes de la Ville sainte et aux Fers libres près de Termoral.

Période 2 (13 h – 16 h)

- Les Kas survivants de la Chaussée se scindent en deux groupes : la moitié gagne la Prospérité, l'autre la Main qui travaille. Ce dernier groupe a comme objectif de prendre la Haute Terrasse à revers en passant par le Châtiment.
- Une deuxième vague de Kas de 130 PU aborde la Chaussée du lac.
- Parvenir à contacter les dragonniers : 3 %.
- Réussir à convaincre le Cloaque d'intervenir : 3 %.

Période 3 (16 h – 19 h)

- Les premiers Protecteurs de la Ville sainte arrivent à Laelith par le nord-est et entrent par la Chaussée : + 40 PU.
- Les Kas survivants de la Prospérité montent vers la terrasse du Nuage.
- Les Kas dans la Main se heurtent au Châtiment et comprennent que passer par cette terrasse est impossible (perte de 20 PU). Les survivants vont donc tenter de rallier la Prospérité depuis la Main en passant par les ponts.
- Une troisième vague de Kas de 130 PU aborde la Chaussée du lac.
- Le dragon d'eau s'extract de l'Inlam (voir *Les actions des PJ*).
- Parvenir à contacter les dragonniers : 6 %.
- Réussir à convaincre le Cloaque d'intervenir : 6 %.
- Parvenir à stopper le dragon d'eau : 3 %.

Période 4 (19 h – 22 h)

- La seconde vague de renforts des Protecteurs arrive par le sud-est et entre dans la ville par la Chaussée : + 40 PU.
- Les Kas survivants se battent aux portes de la Haute Terrasse. Celle-ci étant fortifiée et les murs truffés de pièges, ils ne parviennent pas pour le moment à passer et perdent 20 PU dans la tentative.
- Une dernière vague de Kas de 130 PU aborde la Chaussée du lac.
- Parvenir à contacter les dragonniers : 9 %.
- Réussir à convaincre le Cloaque d'intervenir : 9 %.
- Parvenir à stopper le dragon d'eau : 6 %.

Période 5 (22 h – 1 h)

- Les Kas parviennent à percer une brèche dans les murs de la Haute Terrasse et y pénètrent.
- Des Kas présents dans les terrasses sautent dans l'Inlam et sont convoyés par le torrent jusqu'au serpent d'eau. Celui-ci les « régurgite » alors vers la Haute Terrasse.
- Les mercenaires des Fers libres parviennent à la porte de l'Immense Solitude septentrionale et pénètrent dans la Main. Leur force est de 40 PU.
- Parvenir à contacter les dragonniers : 12 %.
- Réussir à convaincre le Cloaque d'intervenir : 12 %.
- Parvenir à stopper le dragon d'eau : 9 %.

Périodes suivantes

- Ajoutez pour chaque période supplémentaire 3 % aux chances d'intervenir au niveau des dragonniers, du Cloaque et du dragon d'eau.
- À la période 10, les esprits de Tanith-Lenath menés par la petite fille se joindront aux forces laelithiennes.

À noter que le Conseil ka n'entrera pas dans le conflit sans l'intervention des PJ. N'hésitez pas à employer la feuille de route de la bataille que vous trouverez en annexe de ce scénario !

Les actions des PJ

Vous trouverez ci-dessous les actions que les PJ sont le plus susceptibles de réaliser afin de renverser le cours de la bataille. Peut-être en trouveront-ils d'autres !

Envoyer des alliés

Plutôt que de réaliser eux-mêmes les tâches qu'ils considèrent peut-être comme secondaires, et parce qu'ils ne pourront pas être partout à la fois, les PJ pourront aussi déléguer des PNJ alliés. Dans cette optique, chaque action décrite plus loin fournit un encadré qui précise le test que devra réussir l'envoyé des PJ pour réussir l'action, de même que les dégâts qu'il risque de subir.

Les PNJ les plus à même d'être envoyés sont :

- **Genesta.** Le jeune homme sera plus à l'aise dans la négociation que dans le combat.
- **Massa.** Pour le robuste agent de l'Extra, ce sera le contraire.
- **Geyma** (si elle est toujours en vie). Anéantie par l'invasion de sa ville, elle prendra la mesure de ses responsabilités et fera ce qu'il faut pour réparer ses erreurs.
- **Filsta.** Si les PJ ont été assez habiles pour l'écartier sans la tuer, la prétresse pourra apporter une aide non négligeable.
- **Un agent quelconque des services de renseignements.** Utilisez dans ce cas le profil d'Homme de Massa (voir scénario 5).

S'déplacer dans la ville

On considère que les PJ peuvent, lors d'une période, se déplacer à l'endroit de leur choix dans la ville. Cependant, pour chaque terrasse traversée, il leur faudra faire un test de rencontre dans la table de rencontre générale ci-dessous.

Combatte dans la ville

Pour chaque période passée dans une terrasse, les PJ concernés pourront tirer au choix jusqu'à 3 rencontres dans la table générale. Si le PJ cherche une situation précise (par exemple un officier ka), il pourra effectuer un test de Sagesse (Perception) DD 18. En cas de réussite, il trouvera ce qu'il cherche. À la fin de la période, faites le compte des ennemis tués par les PJ et retirez les PU au total ennemi :

- 1 PU toutes les 20 créatures NC ½
- 2 PU toutes les 20 créatures NC 1
- 2 PU toutes les 10 créatures NC 2
- 3 PU toutes les 10 créatures NC 3
- 2 PU toutes les 3 créatures NC 4
- 3 PU toutes les 3 créatures NC 5

Table de rencontres générale (1d20)

1-4 Ennemis

d6 RÉSULTAT

- 1 Petit groupe d'ennemis kas : 1d6-1 Kas, 1d4-1 montures kas.
- 2 Grand groupe d'ennemis kas : 2d8 Kas, 2d6 montures kas. Lancez 1d6 : sur 1-2, présence d'un officier.
- 3 Petit groupe d'ennemis alliés aux Kas : 1d6 hommes-lézards (*Créatures & Oppositions* p. 189, *Cof* p. 256), 1d4-2 élémentaires d'eau (*Créatures & Oppositions* p. 135, *Cof* p. 247 NC5), 1d6-2 algues tueuses.
- 4 Grand groupe d'ennemis alliés aux Kas : 3d6 hommes-lézards, 1d6-1 élémentaires d'eau (*Créatures & Oppositions* p. 135, *Cof* p. 247 NC5), 2d6-2 algues tueuses. Lancez 1d6 : sur 1-2, présence d'un officier ka.
- 5 Petit groupe hétéroclite. Tirez au hasard les événements 1 et 3 et ajoutez les résultats.
- 6 Grand groupe hétéroclite. Tirez au hasard les événements 2 et 4 et ajoutez les résultats.

Ajoutez +1 par officier tué au modificateur de dommage général de cette terrasse pour la prochaine période (maximum +3).

ÉCREVISSE KA POUR COF

Ces crustacés ressemblent à un croisement entre un scorpion et une écrevisse. Leurs cavaliers brandissent des bâtons de rift qui font l'éviter objets et êtres vivants avant de les laisser retomber. Les déflagrations causent également des dommages aux bâtiments en affaiblissant leurs fondations.

NC 4, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -4 SAG +1 CHA -2

DEF 16 (RD 5) PV 30 Init 13

Pinces +8 DM 2d6 + 6

Dard +8 DM 1d4 + 3

ÉCREVISSE KA POUR H&D

Utilisez le profil du Scorpion géant (*Créatures & Oppositions* p. 322) en supprimant son attaque de dard. L'écrevisse n'effectue plus que deux attaques avec ses pinces, qui occasionnent 13 (2d10 + 2) dégâts tranchants. Ses PV passent à 67 (9d10 + 18).

Écrevisse-Ka



ALGUE TUEUSE POUR COF

Cette algue ressemble à une pieuvre végétale munie d'une dizaine de bras et dont le bec imposant se trouve au sommet de la tête.

NC 1

FOR +2 DEX +2 CON +2

INT -3 SAG +0 CHA -3

DEF 13 PV 15 Init 14

Constriction +5 DM 1d6 + immobilisation

Immobilisation : Sur 15 à 20 au d20 du test d'attaque, la cible est *Immobilisée* et elle subit automatiquement une attaque de bec qui lui inflige 1d6 + 1 DM à chaque tour suivant. À son tour, elle peut tenter de se libérer par un test de FOR opposé en sacrifiant une action de mouvement.

ALGUE TUEUSE POUR H&D

Plante de taille M, Neutre

Classe d'armure 13

Points de vie 30 (6d8 + 6)

Vitesse nage 9 m



FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10

Dangerosité 1 (200 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. L'algue tueuse peut effectuer deux attaques au corps-à-corps avec une action d'attaque.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps-à-corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

Immobilisation. Si l'algue tueuse réussit ses deux attaques sur une même créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être *entravée*. Au début de chaque round, la créature entraînée peut utiliser son action pour tenter de se dégager, au prix d'un jet de sauvegarde de Force DD 13 réussi.

SOLDAT KA POUR COF

NC 2, humanoïde

FOR +2 DEX +1 CON +2

INT -1 SAG +1 CHA -1

DEF 15 PV 25 Init 13

Morsure +8 DM 1d4 + 2

Lance +8 DM 1d8 + 2

SOLDAT KA POUR H&D

Utilisez le profil de Vétéran (*Créatures & Oppositions* p. 338). Retirez-lui l'arbalète lourde et l'épée longue, et remplacez l'épée courte par la lance.

Lance. *Attaque d'arme au corps-à-corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6-18 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour porter une attaque au corps-à-corps.

OFFICIER KA POUR COF

NC 5, humanoïde

FOR +3 DEX +1 CON +3

INT -1 SAG +1 CHA -1

DEF 17 PV 65 Init 13

Morsure +12 DM 1d4 + 3

Lance +12 DM 1d8 + 5

Baguette de rift (20 m) +10 DM 3d6 + chute

Chute : La cible d'une baguette de rift doit faire un test de DEX dont la difficulté est égale aux DM subis ou être *Renversée*.

Voie du chef d'armée rang 1

OFFICIER KA POUR H&D

Utilisez le profil de Gladiateur (*Créatures & Oppositions* p. 335). En plus de son équipement, l'officier possède une **baguette de rift** : +7 pour toucher, portée 18 m. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. Toute personne touchée par une baguette de rift doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 ou être *à terre*.

5 Pillards

Ils profitent du chaos pour menacer les vivants, dépouiller les morts et piller les bâtiments. 2d10 bandits menés par 1 capitaine tous les 5 bandits.

6 Réfugiés

Des civils essaient de se frayer un chemin vers le salut. On dénombre 1d8-2 hommes, 1d8-2 femmes et 1d8-2 enfants. Lancez 1d6 : sur 3-5, doublez l'effectif et sur 6, on note la présence d'un notable dans le groupe. Aucun combattant ne semble les protéger. Il faut soit les mener en lieu sûr vers une terrasse où la présence ka est moindre, soit les faire sortir de la ville, soit les cacher dans un bâtiment (test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour trouver un lieu adéquat). Faites un test de Sagesse (Survie) DD 15 tous les rounds : s'il est raté, tirez dans la table Ennemis.

Le notable présent peut être un noble de haute lignée, un officiel important ou tout autre individu d'autorité conscient de son rang. Il n'hésitera évidemment pas à remettre en cause les choix des PJ...

7 Créatures du Cloaque

À utiliser si des troupes de Trevelian sont présentes. Celles-ci ne semblent pas suivre les ordres à la lettre si l'on en croit les dépouilles des Laelithiens à moitié dévorés qui parsèment les environs. Il va falloir les raisonner (test de Charisme (Persuasion) DD 20), les intimider ou les combattre !

Tirez sur la table Ennemis en faisant les remplacements suivants :

- les Kas deviennent des molosses infernaux ;
- les montures deviennent des ogres ;
- les élémentaires deviennent des elfes noirs ;
- les hommes-lézards deviennent des orcs ;
- les algues tueuses deviennent des chauves-souris géantes.

Si Trevelian n'est pas encore intervenu dans la bataille, considérez cet événement comme un événement « Ennemis » (1-4 sur la table).

8 Bâtiment qui menace de s'écrouler

Les rifts lancés par les cavaliers kas ont affaibli les fondations d'un édifice tout proche, dont les murs se fissurent dangereusement. Il faut évacuer les civils présents autour et dans le bâtiment ! Test de Charisme (Persuasion) DD 17 malgré le chaos ambiant, 1d20 rounds pour réussir ou perte de 3 PU dans la terrasse.

BANDIT

Pour COF, utiliser le profil du Bandit de base (p. 235) et le profil du Chef bandit pour le capitaine.

Pour H&D, utiliser le profil du Malfrat (*Créatures & Oppositions* p. 336) et le profil du Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 331) pour le capitaine.

MOLOSSE INFERNAL

Pour COF, voir p. 266.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 222.

OGRE

Pour COF, voir p. 229.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 233.

ELFE NOIR

Pour COF, voir p. 248.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 127.

ORC

Pour COF, voir p. 267.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 237.

CHAUVE-SOURIS GÉANTE

Pour COF, voir p. 238.

Pour H&D, voir *Créatures & Oppositions* p. 297.

9 Personne disparue !

Un parent éplore supplie les PJ d'aller chercher son enfant qui vient de s'enfuir dans un bâtiment voisin. Test de Sagesse (Perception) DD 15 pour retrouver le bambin épouvanté. Lancez 1d6. Sur 1-2, l'endroit n'est pas désert : tirez dans la table Ennemis en ignorant les grands groupes.

10 Embuscade !

Au détour d'une ruelle ou d'un éboulis, un groupe d'ennemis fond sur les PJ ! Tirez dans la table Ennemis en ignorant les grands groupes. Surpris, les PJ ne peuvent pas agir le premier round.

11-12 Barricades

Les habitants de la terrasse sont parvenus à bâti une sorte de camp retranché au milieu du tumulte. Les PJ pourront entendre des rumeurs à propos de la bataille et consulter la carte de la ville comme s'ils se trouvaient dans le QG de l'Extra. En outre, un prêtre pourra leur prodiguer des sorts de soin.

Si vous jouez à COF, considérez qu'il possède la Voie des soins au rang 4 et qu'il a déjà dépensé la moitié de ses sorts (prêtre de niveau 7).

Si vous jouez à *H&D*, utilisez le profil de l'Ecclésiastique (*Créatures & Opposants* p. 333) et considérez qu'il a déjà utilisé deux de ses emplacements de niveau 1.

13 Esclaves

Une petite troupe de Kas convoie des prisonniers humains vers la Chaussée du lac afin de les envoyer dans un biome. Tirez dans la table Ennemis pour déterminer la composition du groupe des esclavagistes, puis dans la table Réfugiés (voir « 6. Des réfugiés ») pour déterminer celle des captifs. En cas de grand groupe d'ennemis, doublez le nombre de réfugiés.

14-15 Embuscade ! (bis)

Les PJ rejoignent une petite troupe de soldats en train de se rassembler pour donner l'assaut ou tendre une embuscade. 1d8-2 archers sont postés dans les étages et 1d10-2 soldats cachés derrière des débris.

Lancez 1d6 : sur 3-4, doublez les effectifs, et sur 5 triplez-les. Sur 6, des troupiers sont en train de monter une machine de guerre, trébuchet ou autre. Faites faire un test d'Intelligence difficile aux PJ qui veulent assister les techniciens. En cas de réussite, la terrasse bénéficiera d'un bonus de +1 aux dommages pendant 1d4 périodes (ensuite, les Kas la

détruiront). Si cet événement est tiré de nouveau, cumulez les machines de ce genre.

Lorsque le groupe décide d'attaquer, tirez dans la table Ennemis pour déterminer la puissance de leurs adversaires. Ceux-ci ne pourront pas riposter pendant le premier round.

16 Incendie

Lancez 1d6 : sur 1-3, un bâtiment a pris feu ; sur 4-5, plusieurs maisons sont en flammes ; sur 6, c'est un quartier entier qui est touché. Des habitants essaient de s'extraire du sinistre (tirez dans la table Réfugiés en 6). Pour les aider, il va falloir convaincre la population de faire une chaîne pour arroser les lieux ou aider les victimes à s'échapper.

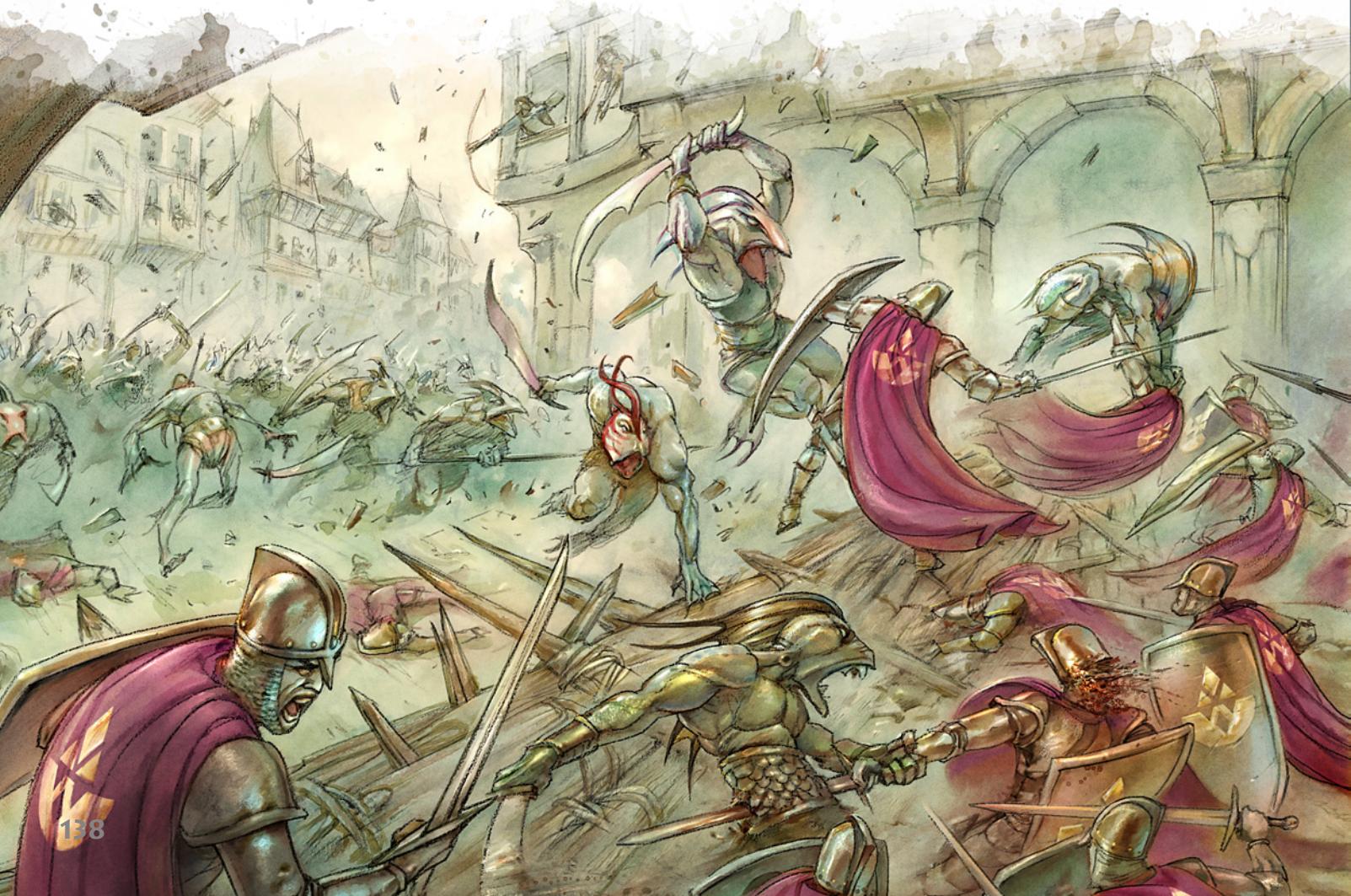
17 Déserteurs !

Un groupe de 1d8 + 2 soldats sont en train de fuir les combats. Il va falloir les convaincre de reprendre l'offensive (test de Charisme (Persuasion) DD 15), les tuer ou les laisser filer...

18 Reconnus !

2d4 gardes pourpres en patrouille reconnaissent les prisonniers qui se sont enfuis des geôles de la Haute Terrasse ! C'est l'attaque !

Barricades tenues par la garde pourpre



19 Alerte !

Un agent de l'Extra vient prévenir les PJ que le QG est attaqué. Ce sont des agents souleyňains qui profitent de la bataille pour régler quelques comptes...

2d10 + 5 agents de l'Extra sont présents au QG, et 2d10 + 5 Souleyňains mènent l'assaut à l'extérieur. Pour rejoindre le QG, il faudra aux PJ 2d6 minutes par terrasse entre celle où ils se trouvent et le QG. À chaque nouvelle terrasse, tirez un événement. Si vous retirez le présent événement, ignorez-le.

Quand les PJ arrivent sur les lieux, les victimes sont de 1d2 par camp et par minute écoulée. Si le nombre d'agents de l'Extra est tombé à 0, le QG est détruit. Il faut trouver des barricades (voir cet événement) pour avoir de nouveau accès à la carte de Laelith.

20 Dragon d'eau

Si des PJ se trouvent dans la Main qui travaille ou la Haute Terrasse et que la créature est présente, ils sont victimes d'une attaque du dragon d'eau : la masse liquide en mouvement fond soudain sur le quartier ! Jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour se mettre à couvert ou subir 3d6 points de dégâts contondants dus aux trombes d'eau et aux débris qui tombent en pluie autour des victimes.

Si le dragon d'eau n'est pas disponible, considérez cet événement comme un événement « Ennemis » en ignorant les petits groupes.

DÉSERTEUR

Pour COF, utilisez le profil de Soldat (p. 278).

Pour H&D, utilisez le profil de l'Espion (*Créatures & Oppositions* p. 332).

GARDE POURPRE POUR COF

NC 4, créature humanoïde

FOR +3* DEX +1 CON +3*

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 45 Init 12

Lance +9 DM 1d10 + 5

Voie du champion rang 1

GARDE POURPRE POUR H&D

Utilisez le profil de Chevalier (*Créatures & Oppositions* p. 332).

Supprimez l'arbalète lourde et l'épée à deux mains et rajoutez la capacité **Brutal** (les gardes pourpres infligent un dé de dégâts supplémentaire avec leur lance). **Lance**. *Attaque d'arme au corps-à-corps* ou *à distance* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6-18 m, une cible. **Touché** : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants ou 12 (2d8 + 3) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains pour porter une attaque au corps-à-corps. Un garde pourpre a 65 PV (10d8 + 20).

LES HOMMES DE VALDRICK

Pour COF, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour H&D, utilisez le profil de l'Espion (*Créatures & Oppositions* p. 334).

Affronter le général en chef

Trouver Ka-Moloch'n

Ka-Moloch'n, le général en chef de l'armée ka, mènera l'invasion dès la première vague et conduira ses troupes jusqu'à la Haute Terrasse. Pendant la 4e période, il les haranguera tandis qu'elles se lanceront à l'assaut des fortifications, et à la 5e, il procédera au siège du palais non loin de l'esplanade de la Demi-Lune.

Ka-Moloch'n est constamment entouré d'officiers et d'un grand nombre de ses troupes, pour un total de 2d10 + 5 PU. L'approcher sera donc difficile et ne pourra se faire que si les PJ sont eux-mêmes accompagnés d'une troupe armée. Cependant, cette éventualité est parfaitement possible, surtout si votre groupe aime ce genre d'assaut frontal pendant une bataille !

Rassembler des troupes

Passer une période dans une terrasse à rameuter des troupes permettra de rassembler 1d4-1 PU de soldats, 1d4-2 PU de vétérans, et 1d4-1 PU de population. (Pour information, l'équivalent en nombre d'hommes est de 1 PU pour 10 soldats, 2 PU pour 10 vétérans, et de 1 PU pour 20 autres unités.)

LES CONSEILS DE PAPY DONJON

Eh bien ça alors, qui revoilà ? Mon pétillant MJ en pleine bataille. Alors, ça envoie ? Tu t'en sors ? Bon, si tu veux mon avis, je trouve que l'auteur de cette campagne (un personnage peu recommandable au demeurant, mais je n'y reviendrais pas) est déjà bien sympa de te filer une table d'événements. Moi, je peux te dire qu'à mon époque, dans les modules antiques qu'aiment tant les vieilles liches, on te laissait te dépatouiller avec deux lignes et trois jets de dés.

Mais je m'égare. Ce que je veux te dire, c'est que tout ça c'est très chouette, mais n'en n'oublie pas pour autant que tes PJ sont à présent d'un niveau conséquent. Ils ne sont pas là pour nettoyer le sang des rues au bâton-brosse ! Autrement dit, finies les corvées, place aux exploits ! Si tu vois que l'action principale ralentit ou que tes joueurs veulent foncer direct vers du lourd, n'hésite pas à ignorer cette table et contente-toi de descriptions d'événements qui se déroulent un peu partout sur leur chemin. L'important est de faire résonner la bataille dans les tripes et les oreilles de tes joueurs. Qu'ils en aient pour leurs XP !



KA-MOLOCH'N POUR COF

NC 9, créature humanoïde

FOR +4* DEX +1 CON +3

INT +1 SAG +0* CHA +1

DEF 21 PV 75 Init 12

Trident de rift (2 attaques) +10 DM 1d10 + 9 + renverser

Voie du champion rang 3

Voie du chef d'armée rang 2

Renverser : À chaque fois que le général réussit une attaque avec son trident, la cible doit faire un test de FOR contre les DM subis pour ne pas être projetée à 1d6 mètres (et subir autant de DM supplémentaires) et être *Renversée*.

Trident de rift : Ce trident fonctionne aussi comme une baguette de rift (portée 30 m) qui inflige 4d6 DM.

KA-MOLOCH'N POUR H&D

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 120 (16d8 + 48)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +10, Perception +5

Jets de sauvegarde Force +10, Dextérité +6, Constitution +8

Immunité aux effets de charme

Sens Perception passive 15

Dangerosité 9 (5 000 PX)

CAPACITÉS

Brutal. Ka-Moloch'n jette deux dés de dégâts supplémentaires quand il utilise son trident.

Parade. Lorsqu'une attaque devrait le toucher, il peut utiliser sa réaction et ajouter immédiatement +2 à sa CA.

Indomptable (recharge 5-6). Il peut relancer un jet de sauvegarde raté, mais il doit conserver le second résultat.

Second souffle (recharge 5-6). Il peut utiliser une action bonus afin de regagner immédiatement 1d10 + 9 PV.

ACTIONS

Attaques multiples. Ka-Moloch'n peut effectuer trois attaques de corps-à-corps avec une action d'attaque.

Trident. *Attaque d'arme au corps-à-corps ou à distance* :

+10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6-18 m, une cible. **Touché** : 15 (3d6 + 5) dégâts perforants ou 18 (3d8 + 5) dégâts perforants s'il est manié à deux mains.

Renverser. Chaque fois que Ka-Moloch'n réussit une attaque avec son trident, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 (si le trident est manié à une main) ou DD 18 (s'il est manié à deux mains).

En cas d'échec, elle est projetée à 2d6 mètres, subit 7 (2d6) points de dégâts contondants supplémentaires et se retrouve à terre.

Trident de rift. Le trident de Ka-Moloch'n fonctionne comme une baguette de rift ayant une portée de 36 m et infligeant 18 (3d8 + 5) dégâts contondants. Le DD du jet de sauvegarde est de 15.

Tuer Ka-Moloch'n

Affronter le général donnera lieu à une escarmouche au sein de la bataille générale, dans laquelle chaque camp lancerà 1d6 de dommages aux PU adverses à chaque round, en plus des modificateurs.

Les PJ devront eux-mêmes affronter les forces qui se trouveront sur leur passage. Pour cela, tirez simplement dans la table Ennemis, en ignorant les grands groupes.

Une fois les forces kas réduites à 5 PU, il sera possible d'approcher et d'affronter directement le général. Celui-ci sera entouré par une dernière petite troupe que vous tirerez dans la table Ennemis, mais les PJ auront la possibilité de l'affronter directement.

Vaincre (c'est-à-dire tuer ou capturer) le général en chef portera un sérieux coup aux Kas : dès la période suivante, $40 + 2d10$ PU kas déserteront et retourneront vers le lac. Vous pourrez donc retirer ces forces du total en les répartissant entre les terrasses. En outre, les troupes kas seront désorganisées de manière temporaire, ce qui se traduira par un modificateur aux dommages de +3 pour la ville à la prochaine période, suivi d'un bonus de +2 et enfin de +1.

Capturer Ka-Moloch'n

Si les PJ préfèrent assommer le général plutôt que le tuer, ils pourront à son réveil lui révéler que Ka-Iaga a trahi son peuple en entretenant un commerce illicite avec des humains souleyñains. La preuve en sera la liste d'esclaves trouvée dans le QG de Valdrick.

Notez cependant que cette éventualité ne pourra être envisagée que si les PJ ont d'abord rencontré Ka-Iaga dans le biome agonisant (voir plus loin), où ils découvriront la relation entre Ka-Iaga et Ka-Moloch'n, ainsi que le commerce d'être humains de Ka-Iaga.

Le général, ivre de fureur à l'idée d'avoir été manipulé, veut aussitôt envoyer $15 + 2d10$ PU à la recherche de l'esclavagiste. Il demandera donc expressément aux PJ de lui permettre de communiquer l'ordre qu'une partie de ses troupes se charge du problème, ce qui devrait arranger les affaires de la ville.

Ce sont les troupes les plus proches du lac qui quittent le combat. Le général est confiant dans la victoire des siens et craint plus que tout la traîtrise. Il ne veut surtout pas prendre le moindre risque que sa base arrière soit fragilisée par Ka-Iaga. Il veut tout maîtriser et voudra régler le problème sans attendre.

Si les PJ ne veulent pas accéder à sa demande, jouez sur l'arrogance du général qui assure que la victoire sera sienne quoi qu'il arrive. Si les PJ persistent dans leur refus, un officiel de Laelith ou un militaire présent pourrait suggérer qu'il s'agit d'une bonne idée.

Quoi qu'il arrive, les troupes continueront le combat et feront tout pour délivrer leur général.

Négocier avec Ka-Moloch'n

Si les PJ arrivent à la Haute Terrasse en plein combat et annoncent vouloir parlementer avec le général, celui-ci leur enverra un émissaire. Les PJ pourront alors révéler à l'envoyé les points évoqués plus haut concernant l'esclavagiste. Les conséquences seront les mêmes, excepté que Ka-Moloch'n demeurera libre et poursuivra le combat.

ENVOYER UN ALLIÉ

Niveau : très risqué

Parlementer avec Ka-Moloch'n nécessite un test de Charisme (Persuasion) DD 20. Le capturer ou le tuer est impossible pour un PNJ allié des PJ. Les dégâts subis seront de $2d6 + 6$ quelle que soit l'issue.

Neutraliser le dragon d'eau

Le sortilège

Au début de la période 3, le sort qui devait apporter aux Kas une victoire rapide est déclenché. À l'ouest de la ville, au lieu d'aller alimenter les Cheveux de la déesse, l'Inlam se met à jaillir vers le ciel. Peu à peu, sous les yeux des habitants épouvantés, le sommet de l'immense gerbe d'eau se mue en une gueule monstrueuse faite d'embruns bouillonnants. De part et d'autre du cours d'eau, des ailes apparaissent tandis que le torrent se contorsionne, comme animé d'une vie abjecte.

Le dragon d'eau

La suite dépendra de l'efficacité avec laquelle les PJ se sont occupés des boucliers ambrés dans les scénarios précédents. S'ils les ont totalement négligés ou ne les ont pas extraits grâce à la manipulation découverte dans la Bibliothèque de l'enfer, la créature finira par s'extirper entièrement du torrent pour former une entité autonome, capable de parcourir l'ensemble du champ de bataille. Un véritable dragon d'eau !

- **Modificateur dragon d'eau :** +4 de DMG à chaque terrasse.

Le serpent d'eau

Si au contraire les PJ ont retiré de la Faille les dizaines de plaques qui la parsemaient, la créature cherchera à prendre son envol, sans succès. Quelque chose semblera la retenir, comme si elle était collée au torrent. Elle se débattra dans les flots, mais ses ailes finiront par se dissoudre dans la masse liquide. Elle sera clouée sur place !

Dès lors, le torrent demeurera attaché à l'Inlam, en se comportant à la manière d'un serpent d'eau, et son pérимètre d'action sera beaucoup plus restreint puisqu'il ne pourra harceler que les terrasses les plus proches, à savoir la Main qui travaille et la Haute Terrasse.

- **Modificateur serpent d'eau** : +3 de DMG sur la Haute Terrasse et la Main qui travaille.

Cependant, les envahisseurs ne seront pas longs à tirer profit de la créature mutilée : dès le début de la période 5, des troupes kas se jeteront dans l'Inlam. Les PJ pourront croire à un suicide ou à une fuite, mais ces forces suivront le cours tumultueux du torrent jusqu'à la gueule du serpent, qui les régurgitera sur les deux terrasses indiquées. En termes de jeu, vous pourrez donc déplacer des troupes de n'importe quelle terrasse vers la Main et la Haute Terrasse.

Éliminer la créature

Que celle-ci soit un dragon ou un serpent, la neutraliser nécessite d'interrompre le cours du torrent. Pour cela, les PJ pourront se souvenir de l'attaque des Lithos. Selon les circonstances de la bataille et la mémoire de vos joueurs, vous pouvez demander un test d'Intelligence DD 18 afin qu'ils se remémorent les informations qui vont suivre. Si vous voulez être certain que le groupe ne passe pas à côté, confiez l'information au plus haut score.

Lorsque les gonds du barrage ont cédé, le descellement a laissé des trous béants dans la maçonnerie au niveau de ces articulations. Ces cavités ont depuis été étançonnées, mais une fragilité demeure. Si on creuse suffisamment à l'intérieur de ces niches, les bâtiments de part et d'autre du

barrage pourraient céder, ralentissant suffisamment l'Inlam pour affaiblir la créature.

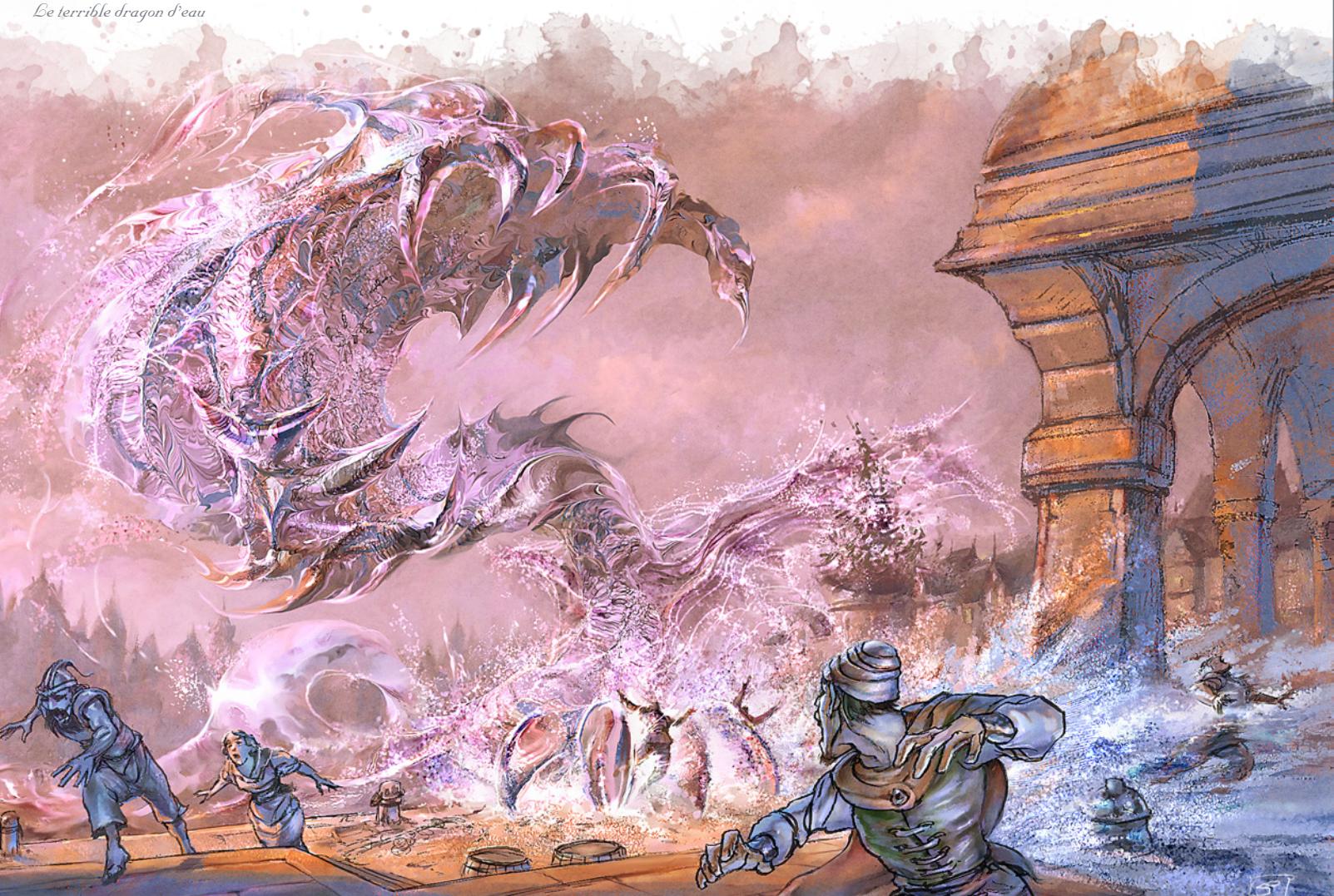
Il est possible d'accéder aux cavités malgré le torrent, en empruntant les échafaudages mis en place pour la construction du nouveau barrage. Pour agrandir les brèches, il est nécessaire de réussir cinq jets de FOR difficiles, un test devant être effectué tous les 10 rounds. Des outils de terrassement sont indispensables, on pourra en trouver dans les anciens bureaux du barrage tout proche.

À partir du 20^e round, les Kas s'apercevront de la manœuvre et enverront des troupes empêcher l'effondrement (tirez dans la table Ennemis en ignorant les grands groupes). Ensuite, tous les 30 rounds, d'autres renforts seront envoyés (tirez à nouveau dans la même table en prenant en compte tous les événements).

Au 5^e test réussi, les habitations situées de chaque côté de l'Inlam commenceront à s'affaisser. Les terrassiers devront alors réussir deux tests de DEX modérés pour pouvoir regagner la berge avant l'effondrement. Sinon, ils subiront pour chaque échec 3d6 de dégâts.

La créature d'eau va alors s'étoiler et se résorber comme si elle fondait de manière pathétique à l'intérieur de l'Inlam. Les Kas perdront les modificateurs aux dommages correspondants et le monstre ne pourra plus leur servir de moyen de transport aquatique.

Le terrible dragon d'eau



ENVOYÉ UN ALLIÉ

Niveau : risqué.

Les tests à réaliser sont les mêmes que ceux des PJ. Ne tenez pas compte des troupes envoyées. Dégâts subis : 3d6.

Contacter les dragonniers

Les sémaphores

Trois grands sémaphores permettent de faire appel aux dragonniers. De petits édifices disposés dans les reliefs du nord relaient le signal en moins d'une heure jusqu'aux premières dragonnières. On les préfère en général aux simples pigeons voyageurs, moins fiables et moins rapides.

Hélas, cette rapidité s'accompagne d'une certaine vulnérabilité : personne en effet n'a songé à ce qu'un jour les trois sémaphores deviennent inutilisables au même moment ! C'est pourtant exactement ce qui s'est passé : connaissant l'heure de l'invasion par leurs alliés aquatiques, de petites escouades d'agents souleýnains ont coordonné leur attaque et pris d'assaut en même temps les trois bâtiments.

Les PJ auront alors deux possibilités : soit reprendre les édifices, soit trouver un véhicule aérien afin d'aller prévenir les dragonniers.

Reprendre les sémaphores

Les trois grandes machines sont situées dans le nord de la ville. La première est installée au sommet d'un des bâtiments de la Cour commune dans la Haute Terrasse (F4), la deuxième surplombe le port ailé (H4) dans la terrasse du Nuage, et la dernière se trouve au nord du jardin des Répartiteurs (J5).

Les trois bâtiments sont à présent occupés par 10 agents souleýnains chacun, qui se sont empressés de saboter les sémaphores. Déguisés en soldats laelithiens, ils remplacent le personnel et assurent à qui vient les voir que les dragonniers « ont été prévenus et qu'ils ne devraient plus tarder ».

Au cours de la bataille, lorsque l'état-major enverra des courriers s'enquérir de la raison du retard des dragons, les Souleýnains feront disparaître ceux qui se montrent trop curieux et laisseront repartir les autres en assurant que le problème ne vient pas d'eux...

Des PJ se rendant à l'un ou l'autre des sémaphores auront affaire à des opérateurs à l'air efficaces et désireux d'aider. Demander à vérifier les installations les fera cependant aussitôt attaquer, de même que si les PJ réussissent un test de Sagesse (Perspicacité) DD 20 (certains uniformes semblent mal ajustés, des traces de sang ont été mal nettoyées, etc.).

Réparer les sémaphores

Les Souleýnains connaissent leur travail : les machines sont totalement inutilisables. Les réparer requiert un test d'Intelligence et un test de Dextérité DD 22. Si l'un d'eux

AGENT SOULEÝNAIN

Pour COF, utilisez le profil de l'Assassin mineur (p. 279).

Pour H&D, utilisez le profil du Capitaine bandit (*Créatures & Oppositions* p. 331).

est raté, la prochaine tentative ne pourra s'effectuer qu'à la prochaine période de la bataille. Disposer d'un ingénieur fera passer le test à 17. Un tel technicien pourra être déniché dans n'importe quelle terrasse pour peu que l'on réussisse un test de Charisme DD 15. Là encore, un seul test par période et par terrasse.

Les machines réparées et le signal lancé, les dragons interviendront dès le début de la prochaine période. Ils apporteront un bonus à l'ensemble des terrasses en fondant depuis le ciel sur leurs ennemis.

- Dragons et dragonniers : + 5 de DMG sur chaque terrasse.

Les shedras

L'autre solution est d'aller directement prévenir les dragonniers en passant par les airs. Pour cela, la solution la plus évidente est d'emprunter un shedras.

Hélas, il faudra se montrer très persuasif pour convaincre les monteurs. En effet, dès le début du conflit, l'une de leurs bêtes a été grièvement blessée et se trouve entre la vie et la mort. Pas question d'utiliser celles qui restent dans des opérations hasardeuses telles que cette action improvisée !

Afin de passer outre, les PJ devront réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 20 pour convaincre un cornac d'aller prévenir les dragonniers. Celui-ci exigera d'ailleurs la présence d'un PJ ou d'un allié pour le protéger. Enfin, une grosse somme d'argent pourra aussi faciliter l'accord. Sinon, il est toujours possible de neutraliser un monteur et de prendre soi-même les commandes !

Malheureusement, la Compagnie aérienne royale de Laelith (F4) est située dans la Haute Terrasse, c'est-à-dire au beau milieu de la zone d'action du serpent d'eau ! Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 sera nécessaire pour esquiver les effets de la créature si un monteur est aux commandes, test qui deviendra DD 23 si ce n'est pas le cas. Si le test est raté, lancez 1d6 : sur 1-4, la créature est ballottée par la masse d'eau et subit 2d6 de dégâts ; sur 5, elle doit se poser en catastrophe aux pics des Mages (2d6 + 6 de dégâts) ; sur 6, elle est avalée par la gueule liquide et re-crachée en piteux état en un lieu quelconque de la Main qui travaille ou de la Haute Terrasse. La pauvre bête subira 3d6 + 6 de dégâts, de même que les personnes à bord. Elle sera aussi victime de plusieurs fractures et ne pourra pas reprendre les airs.

Lorsque les dragonniers verront arriver le ou les shedras, ils prendront immédiatement les armes et s'envoleront vers Laelith, les rescapés à bord.

Un véhicule expérimental

La terrasse du Nuage n'est pas avare en machines aériennes de toutes sortes, et leurs créateurs seront plus qu'heureux d'apporter leur aide en démontrant leur génie.

Hélas, ces véhicules ne sont pas précisément réputés pour leur fiabilité. Le vol jusqu'aux dragonniers devrait durer environ une heure : faites effectuer un test d'Intelligence DD 15 au pilote toutes les dix minutes. En cas d'échec, un incident ou une avarie surviendront ! Lancez 1d6 : sur 1-3, la réparation sera possible en vol à condition de faire quelques acrobaties ; sur 4-5, il faudra se poser pour réparer (l'intervention des dragonniers aura lieu non pas à la prochaine période mais à celle d'après) ; sur 6, l'appareil tombera en chute libre (4d6 de dégâts à tous les passagers). La réparation entraînera les mêmes conséquences que précédemment, mais exigera en plus un test de Dextérité DD 18 pour pouvoir redécoller.

ENVOYER UN ALLIÉ

Niveau : risqué.

Les tests à réaliser sont les mêmes que pour les PJ. Dégâts subis quelle que soit la solution retenue : 3d6 points.

Mobiliser le Cloaque

Contacter Trevelian

Une fois dans le Cloaque, les PJ devront faire des pieds et des mains pour trouver un contact en relation avec l'empereur-démon. S'ils se font suffisamment remarquer (par exemple en semant le chaos tout en braillant qu'ils veulent immédiatement parler à Trevelian), accordez-leur un test Charisme DD 15 pour qu'un individu quelconque leur demande ce qu'ils veulent à son maître. Il faudra alors se montrer convaincant (test de Charisme (Persuasion) DD 18) pour que la créature en question accepte d'en référer à son supérieur. En cas de réussite, ajoutez entre 10 et 30 % aux probabilités d'intervention de Trevelian indiquées à chaque période et présentées dans l'annexe, en fonction de la qualité des arguments des PJ (« défendre la ville permettrait de faire bouger les lignes et gravir quelques échelons du pouvoir », « comment régner sur Laelith si elle est détruite ou si quelqu'un s'en empare avant Trevelian ? », etc.).

Contacter l'Étoile hermétique

Sitôt l'écailler de Tanza'Du déposée en un endroit quelconque du Cloaque, l'espionne AI fera son apparition deux secondes plus tard, faisant sursauter les PJ : « Ah, mes humains préférés ! Que puis-je faire pour vous ? »

Là encore, les PJ devront montrer à l'IA tout le bénéfice que Trevelian aurait à aider la ville en danger. D'abord

réticente (« tout ce que ces bêtises détruiront, ce sera ça de moins à détruire, et moins de soldats laelithiens, cela fera moins de résistance pour mon maître ! »), elle se laissera persuader pour peu que les PJ fassent preuve de logique et de respect. Accordez-leur un test de Charisme (Persuasion) DD 13 modifié en fonction de leur discours.

L'IA convaincue, elle n'aura de son côté aucun mal à persuader Trevelian d'envoyer quelques troupes au secours de ses « futurs sujets ». Ajouter 50 % aux chances d'intervention par période.

Les troupes de Trevelian

À la prochaine période, les troupes suivantes jailliront des bouches d'égout et autres tunnels glauques. Fidèle à sa réputation de dramaturge avisé (et uniquement s'il fait nuit), Trevelian ouvrira d'abord un passage et apparaîtra, seul, dans la ville. Il jettera un coup d'œil autour de lui, prenant la mesure des combats, puis il sourira et dans un geste plein de noblesse, écartera les bras : des légions de créatures cauchemardesques jailliront alors dans son dos et se jetteront sur les Kas :

- 5 unités de 20 orcs (NC ½) = 5 PU
- 3 unités de 10 chiens de l'enfer (NC 3) = 9 PU
- 2 unités de 10 ogres (NC 3) = 6 PU
- 4 unités de 10 chauves-souris géantes (NC 2) = 8 PU
- 4 unités de 10 elfes noirs (NC 3) = 12 PU

Pour un total de 40 PU, soit l'équivalent d'une terrasse. Le Cloaque répond présent ! Ses troupes se répartiront entre les 5 terrasses, soit 8 PU par terrasse.

Ces créatures bénéficieront de leur aura d'épouvante, qui leur permettra de faire plus de dégâts chez leurs adversaires. En revanche, elles ne seront pas toujours très fiables et verront parfois dans la population d'autres ennemis à combattre, voire à déguster...

- **Modificateur troupes de Trevelian** : +2 de DMG aux Kas, +1 de DMG à Laelith.
- **Vision nocturne** : +1 DMG, -1 DMG subis. Survient la nuit.

ENVOYÉ UN ALLIÉ

Niveau : assez risqué.

Les tests à réaliser seront les mêmes que ceux des PJ. Dégâts subis : 2d6.

Et les Utruz ?

Incapables de prendre les armes contre leurs cousins, méprisés par ces derniers qui ne veulent pour rien au monde de ces acculturés dans leurs rangs, les Utruz demeureront par

la force des choses cantonnés dans un rôle de témoins des événements, ce qui correspond finalement assez bien à leur âme contemplative. Quel que soit le camp du vainqueur, ils ne verront pas leurs conditions et mode de vie se transformer énormément, si ce n'est qu'ils attiseront un peu plus la xénophobie de ceux « qui y étaient » en parlant de la bataille de Laelith...

Contacter le Conseil ka

Les PJ pourront avoir l'idée de se rendre au biome de Ka-Sinize afin de découvrir la raison de cette invasion alors que la paix semblait acquise. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte que le PJ portant la bague qui ouvre le rift la perde et la retrouve quelques instants plus tard au doigt d'une Notre Dame du Clou... À noter que cette initiative est celle qui a le plus de chances de faire remporter la victoire à la ville.

L'agonie du biome

Suite au massacre des lettrés kas, le biome a été laissé à l'abandon, mais il est toujours accessible grâce à la bague confiée aux PJ. Hélas, c'est à présent un écosystème en pleine agonie et un piège mortel tendu par Ka-Iaga en prévision de leur venue.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« C'est un lugubre spectacle qui s'offre à vous. Les grandes algues qui ornaient le sol de leurs longs rubans turquoise se flétrissent en flaques déliquescentes. La forêt d'anémones ondule mollement au sol et les petits crustacés qui pullulaient se traînent, misérables, à vos pieds. L'enveloppe du biome elle-même semble s'affaisser au-dessus de vos têtes. Privé de sa maîtresse, le gigantesque organisme a choisi de se laisser mourir... »

Les PJ ne seront donc pas attaqués. Cependant, ils seront sans doute émus à la vue et à l'odeur de ce gigantesque organisme en décomposition. Il règne un silence de cathédrale, à peine troublé par les gouttes qui tombent de la voûte. Le palais lui-même semble se racornir, des pans entiers de corail se sont désagrégés autour de lui en monceaux épars.

À l'intérieur du palais, c'est un spectacle encore plus éprouvant qui attend les PJ : les cadavres de l'érudite et de ses amis gisent sur le sol humide et ensanglanté. Un test de Sagesse (Médecine) DD 10 révélera que leur mort a eu lieu peu de temps après le départ des PJ.

L'esclavagiste

Tandis qu'ils contemplent le triste spectacle, le pupitre situé au fond de la salle s'éclairera et une sphère liquide s'élèvera du centre. Ka-Iaga a laissé fonctionner l'appareil, au cas où les PJ reviendraient au moment de l'attaque. Il a vu juste et cela lui permet de savoir quand les héros reviennent, pour préparer le comité d'accueil. La sphère prendra bientôt

la forme d'un visage, celui de Ka-Iaga. L'esclavagiste les accueillera d'un air faussement abattu.

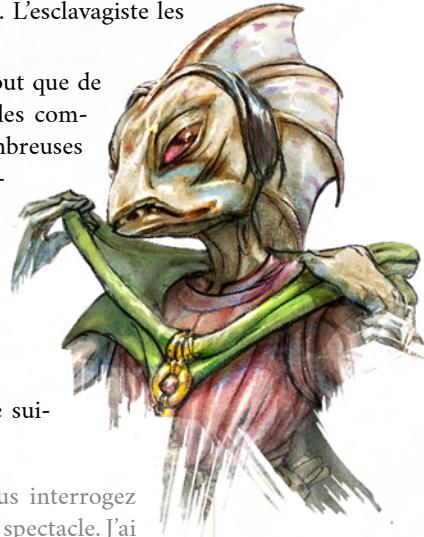
Son discours (ci-dessous) n'a pour but que de retenir les PJ, tandis qu'à l'extérieur les complices de l'esclavagiste percent de nombreuses brèches dans le biome. Ils y parviendront d'autant plus facilement que la membrane est devenue fragile et incapable de se régénérer. Quand Ka-Iaga sera certain que le sort des PJ est scellé, il coupera abruptement la conversation.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Mes amis, vous voici. Vous vous interrogez sans doute sur les raisons de ce triste spectacle. J'ai rassemblé les pièces du complot et je vais tout vous raconter... Par prudence, je ne pourrai hélas pas vous donner beaucoup de noms. Depuis longtemps, certains Kas capturent des vaisseaux pour faire de leurs équipes des esclaves. Il y a dix ans, un des marins du *Fier Jadis*, l'un de ces vaisseaux capturés, parvint à s'échapper du biome où il était captif et raconta sa mésaventure à l'équipage qui le recueillit (des Souleyňains !). Ceux-ci conclurent alors un pacte avec l'esclavagiste ka : à partir de ce jour, les humains leur offriront régulièrement des esclaves, et les Kas ne s'attaqueront plus à leurs vaisseaux. Mais l'esclavagiste tremblait que les siens découvrent qu'il était en cheville avec des humains, ce qui était totalement interdit. Il chercha donc un moyen de se couvrir... »

Ce moyen survint quelques années plus tard, alors qu'il travaillait pour le compte d'un général ka. Ce militaire voulait compromettre une lettrée avec laquelle il était régulièrement en conflit au sein du Conseil ka. Il envoya donc l'esclavagiste placer de fausses preuves dans les papiers de son adversaire. Là, le brigand tomba sur un trésor : une note écrite de la main de Ka-Sinize dans laquelle elle disait son souhait que les Kas reprennent contact avec les humains, ce qui pourrait les sortir de leur immobilisme grandissant. Mieux encore, l'érudite émettait l'idée de faire en sorte que ce soit les humains qui découvrent les Kas, afin qu'aucun Ka ne soit puni.

Le général fut ravi de cette trouvaille : si les humains découvraient les Kas, il pourrait jouer sur la peur de son peuple et le convaincre de prendre les armes contre ceux qu'il haïssait. L'esclavagiste devint donc "l'ami" de l'érudite et la poussa à réaliser son projet : monter une fausse enquête qui mènerait finalement les détectives à découvrir les Kas. L'esclavagiste vit surtout là une occasion de justifier son contact avec les humains en persuadant le général et l'érudite de travailler discrètement





Guerrier ka sur hippocampe propulsé dans un rift

avec certains terrestres afin de mettre en place certains éléments de l'enquête. Ces humains furent évidemment les Souleyñains, que l'esclavagiste ne fut que trop heureux de contacter...

L'appât, un vieux temple aquatique, fut mis en place et l'enquêteur trouvé. Hélas, celui-ci mourut prématulement. Par chance, d'autres humains marchèrent sur ses traces, qui les menèrent à la découverte des Kas. Le général n'eut alors plus qu'à convaincre le Conseil que les humains représentaient un danger. Il fut aidé en cela par le massacre de l'érudite par l'esclavagiste, qui accusa évidemment les humains. Le triste spectacle que vous voyez ici... »

Ka-laga répondra ensuite à toutes les questions. Si les PJ sont obtus au point de ne pas reconnaître en lui l'esclavagiste, leur interlocuteur continuera à jouer la comédie et regrettera de ne pouvoir les aider. Le sort des humains n'est pas de son ressort. Il les quittera sur des adieux aussi compassés qu'hypocrites.

Si au contraire les PJ le percent à jour, Ka-laga niera avec ironie : « Allons, comment pouvez-vous penser une chose pareille ? » avant de leur souhaiter bonne chance pour ce qui les attend. Il parle bien sûr des trombes d'eau qui s'abatent au dehors, même si les PJ peuvent croire qu'il parle de la bataille.

Convaincre le Conseil ka

Si les PJ font preuve de présence d'esprit, ils se souviendront de l'entrevue avec Ka-Sinize et la manière d'allumer le pupitre (en passant simplement sa main au-dessus). Vous pouvez donner l'information au PJ ayant la meilleure Intelligence.

Une sphère d'eau apparaîtra et, tremblotant au son qui en émergera, demandera en ka ce que veulent les PJ. S'ils répondent en commun, la console se calera sur cette langue en s'enquérant de leur demande. L'ordre de contacter le Conseil leur vaudra une invitation à patienter.

Après quelques minutes, trois sphères s'élèveront au-dessus du dispositif, étonnées qu'une demande puisse émaner de la tombe de Ka-Sinize. Les PJ apprendront à cette occasion que les Kas de haut rang sont en effet généralement inhumés dans leur biome personnel.

Aux PJ de se montrer convaincants en dénonçant Ka-laga et Ka-Moloch'n comme étant des traîtres qui ont les premiers contactés des humains en vue de leur ignoble complot. S'ils affirment qu'ils viennent de parler avec Ka-laga, le Conseil voudra entendre la conversation, ce qu'il sera possible de demander à la console. Même si l'esclavagiste a eu la prudence de ne pas s'incrimer pendant l'entretien, il en a dit assez pour que le Conseil décide immédiatement d'enquêter.

Fuir le biome

Sortis du palais, les PJ sont confrontés à un enfer liquide : des cataractes tombent du ciel à plusieurs endroits, l'eau noie peu à peu le paysage dans de grandes nappes verdâtres. Pire, on distingue des mouvements sinueux autour du biome agonisant : prédateurs et charognards ne vont pas tarder à attaquer.

Rejoindre l'embouchure du rift, de l'autre côté du macro-organisme, paraît difficile. Au loin, les flots se déversent avec une telle violence que la membrane de la voûte se déchire et s'agrandit peu à peu : le biome ne va pas tarder à imploser.

Non loin du palais, deux (trois si vous avez 5 ou 6 PJ) des Kas chargés de créer des brèches attendent en embuscade. Une fois les soldats vaincus, les PJ découvriront deux (ou trois) véhicules ressemblant à des hippocampes couchés. Une grande selle pouvant accueillir deux passagers permet de les chevaucher. Ce sont des submersibles d'un genre particulier, ils ne se propulsent pas directement dans l'eau mais ouvrent devant eux des rifts dans lesquels ils se déplacent. Ces conduits sont temporaires et se referment rapidement derrière les véhicules.

Comme le pupitre, les « hippocampes » réagissent à la voix. Les Kas s'en sont servis pour se déplacer rapidement autour du biome et ouvrir les brèches. Dès que les PJ les auront enfourchés, d'autres Kas motorisés jailliront non loin de là et les prendront en chasse. Il faudra les semer en slalomant entre les cataractes, visés par les bâtons à rift de leurs poursuivants, ou s'enfoncer à pleine vitesse dans les flots environnants, les Kas toujours sur les talons... Notez que cette scène est une poursuite et non un combat. Si vos PJ veulent se battre, faites arriver toujours plus de Kas, histoire de leur faire comprendre qu'il est temps de prendre leur courage à deux mains et... de fuir !

À chaque round, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, lancez 1d6 :

d6	ÉVÈNEMENT
1-2	Rift choc ! De l'air ou de l'eau frappe durement l'un des passagers, 2d6 de dégâts.
3-4	Le véhicule fait une embardée, test de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas tomber. Sinon, chute depuis les hauteurs ou noyade si l'hippocampe est dans l'eau.
5	Le moteur est touché ! Le véhicule ralentit peu à peu et finit par s'arrêter. S'il est dans l'eau, celle-ci envahit le rift après 5 rounds. Dans l'air, chute !
6	La déflagration retentit à quelques centimètres du véhicule. Jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou un poursuivant parvient à rattraper le véhicule. Combat au corps-à-corps, monture contre monture !

Il faudra environ 5 rounds à l'hippocampe pour traverser le biome, et 5 autres pour rejoindre, en passant à travers l'eau du lac, le quai de Laelith le plus proche.

L'intervention des proLaelith

Après quelques heures de recouplements, d'interrogatoires et d'investigations, les membres du Conseil en viendront à suspecter Ka-laga et Ka-Moloch'n d'avoir été à l'origine du contact avec les humains, et non Ka-Sinize comme il le leur a été rapporté. Pire, Ka-Moloch'n s'est servi de ce complot pour assouvir sa haine des humains en entraînant son peuple dans la guerre.

Le Conseil contactera le général sur le champ de bataille et lui ordonnera un repli immédiat pour interrogatoire. Évidemment, Ka-Moloch'n refusera sous un prétexte fallacieux (« désolé, je capte mal, je passe sous un rift ! »), en espérant remporter la bataille. Cette victoire lui permettrait en effet de renverser sans mal le Conseil et de prendre le pouvoir.

Consterné par son refus, le Conseil enverra ses dernières réserves de soldats tenter de contrer les forces de Ka-Moloch'n. Elles apparaîtront deux périodes après que les PJ auront contacté le Conseil, le temps de mener l'enquête. Ces forces ont une valeur de 80 PU qui agissent comme des PU proLaelith, ce qui devrait peser lourd dans l'issue du conflit. En outre, l'équivalent de 50 PU kas déjà engagées se replieront et rejoindront les flots, obéissant ainsi à l'ordre du Conseil de mettre fin aux combats.

ENVOYÉ UN ALLIÉ

Niveau : mortel.

Il ne s'agit pas d'une mission pour un PNJ. Aucun n'acceptera, en expliquant que c'est bien trop dangereux d'y aller seul et que seul un groupe de véritables héros aurait la moindre chance. En revanche, le PNJ va insister sur la nécessité d'y aller. Si les joueurs insistent et réussissent les jets pour persuader un PNJ d'y aller, ce dernier devra réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 25 pour convaincre le Conseil ka de la vilenie de Ka-laga. Mais quel que soit le résultat de ce test, le PNJ n'a aucune chance de se sortir du piège de Ka-laga...

Fin de la bataille

Victoire de Laelith

À partir de la 5e période, faites le total des forces à la fin de chaque période. Si à ce moment les forces kas sont égales ou inférieures à la moitié des forces de Laelith, elles se replieront vers le lac. Pour chaque période de fuite, la ville bénéficiera d'un bonus aux dommages de +3.

Si le Conseil ka a été contacté, un émissaire sera envoyé quelques jours plus tard pour faire amende honorable auprès des autorités de Laelith. Il expliquera que le peuple ka a été abusé par des individus méprisables et déplorera que sa civilisation ait émergé des flots dans de pareilles circonstances. Il proposera, en dédommagement, de réparer les dégâts causés à la ville et de partager avec elle certaines des technologies kas.

Les autorités, trop heureuses de mettre la main sur une magie puissante, accepteront les excuses des Kas pour peu que ceux-ci retournent dans les flots et n'en ressortent plus jamais. L'entrevue aura lieu à huis clos, en présence des PJ si ceux-ci se sont honorablement comportés au cours de la bataille. On aura en effet besoin de leurs lumières pendant l'entretien. Après tout, ce sont ceux qui connaissent le mieux les Kas !

Les objets offerts par les Kas seront bien entendu gardés secrets et la nouvelle ne sera pas partagée avec la population. À celle-ci, on déclarera qu'un peuple démoniaque des abysses a surgi d'une autre réalité, mais que la piété et la puissance de la Ville sainte sont parvenues à le mettre en déroute avant de sceller définitivement la brèche qui mène à Laelith. Inutile de confier aux habitants que les Kas demeureront dans les profondeurs comme une épée de Damoclès au-dessus (ou plutôt en dessous) de leurs têtes...

Victoire des Kas

Laelith se rendra si la Haute Terrasse voit sa PA réduite à zéro. Cela signifiera en effet que le Roi-Dieu a été capturé.

Par une belle ironie, les négociations auront lieu dans la salle de la Vague, ornée d'une tenture offerte à Tokinalaf VII par le peuple utruz. L'œuvre représente la Dernière Vague, un mythe utruz évoquant la fin du monde... le tout étant de savoir de quel monde il s'agit !

Le général Ka-Moloch'n, qui aura profité de sa victoire pour prendre le pouvoir dans les profondeurs, imposera ses conditions :

- Laelith devra livrer tous les mois un contingent de cent esclaves aux Kas afin de travailler dans leurs biomes. Un juste retour des choses suite à la servitude imposée par Tanith-Lenath pendant des siècles.
- Laelith devra céder le tiers est du lac jusqu'à la Divine Écluse. Les navires ne pourront l'emprunter qu'avec l'accord des Kas et en payant de lourdes taxes. Aucun humain ne sera autorisé à pénétrer dans les profondeurs de cette partie de l'Altalith.

Des PJ à l'esprit aigu pourront se demander le pourquoi de taxes pour un peuple qui compte n'entretenir aucun rapport avec les humains. La raison en est double : d'une part, cela permet de maintenir une forme de pression sur les terrestres, une manière de symboliser leur soumission. D'autre part, beaucoup plus pragmatique, l'idée a été émise par les Souleyňains ! Ceux-ci recevront en effet une partie de cette

somme en récompense de leur loyauté. La rivale de Laelith espère de cette manière grandir en puissance et en prestige dans la région contrôlée par les Kas. Il va sans dire que les navires souleyňains pourront parcourir gracieusement la partie est du lac, donc commerçer sans entrave avec les Six Provinces...

Dommages subis par la ville

Ils seront fonction du nombre de périodes qu'aura duré le conflit :

- Entre 1 et 5 : **dommages mineurs**. Quelques vitres et vitraux brisés, des portes défoncées. Une à deux semaines de reconstruction.
- Entre 6 et 10 : **dommages légers**. Quelques maisons et bâtisses se sont effondrées. Les meubles qui constituaient les barricades sont brisés. Un à deux mois de reconstruction.
- Entre 11 et 15 : **dommages moyens**. Des maisons en ruine, la plupart des quartiers ont été plus ou moins touchés. On note la perte de plusieurs notables. Quelques mois de reconstruction.
- Entre 16 et 20 : **dommages sévères**. Plusieurs bâtiments principaux ont été touchés et plus de la moitié des maisons présentent des dégâts. Une année de reconstruction. De nombreux notables ont été touchés, dont le Roi-Dieu. On se souviendra longtemps de la guerre des Kas.
- **Plus de 20 : catastrophe**. La ville est en ruine. On ne compte plus les bâtiments détruits. Dans certaines terrasses, des quartiers entiers ont été rasés. Environ 1/5e des notables ont été éliminés et le Roi-Dieu lui-même a été gravement touché, voire a succombé à ses blessures. Il faudra des années pour réparer les dégâts et oublier le traumatisme de la bataille.

Si la bataille est sans issue pour Laelith, la ville (c'est-à-dire le MJ) préférera peut-être capituler afin d'éviter des destructions massives.

Conséquences et avenir

Victoire de Laelith

Le Conseil ka ayant fait amende honorable, les deux peuples demeureront officiellement en paix, mais continueront à se regarder en chiens de faïence pendant plusieurs décennies. Laelith craindra un nouveau coup de folie, et les Kas suspecteront les humains de vouloir prendre leur revanche en rétablissant la servitude de leurs compatriotes. Quant à Souleyňa, elle se fera promptement et durablement oublier...

Avec le temps et des échanges de délégations de plus en plus fréquents et de moins en moins tendus, au bout de dix ou vingt ans (selon ce qui vous arrange pour la suite de vos aventures à Laelith), on assistera à une conciliation qui mènera à des échanges de technologie, puis à la création de

structures diplomatiques. Malgré la xénophobie d'une partie des deux populations, humains et Kas apprendront à se connaître et à vivre ensemble. Certes, guerres et conflits émailleront sans doute leur future vie commune, à l'origine desquels on trouvera malentendus, craintes et avidité. Mais peu à peu, les deux peuples découvriront à leur étonnement mutuel que l'Altalith marche à présent sur deux pieds, constitués de deux nations également respectables, et qui auront trouvé dans leur vis-à-vis le prétexte à une émulation technologique et commerciale durable. À terme, on pourra même voir mentionnée dans certains livres de géographie l'existence de Sept Provinces...

Victoire des Kas

La grande gagnante du conflit sera en fait Souleyña. Sa suggestion de taxer lourdement les navires laelithiens a pour but d'entraîner à terme l'affaiblissement économique de la Ville sainte. De plus, le passage vers la Divine Écluse étant plus difficile pour Laelith, les Souleyñains en profiteront pour développer considérablement leurs relations commerciales avec les Six Provinces. Ils compteront bien alors régler leurs comptes avec leur éternelle rivale laelithienne dans cette arène ramassée que sera devenu l'Altalith.

Paradoxalement, ce repli obligé incommodera peu Nin I^{er}, déjà résolu à recentrer les flux commerciaux autour du lac et à réduire ses relations avec les Six Provinces. Laelith va donc réorganiser ses activités économiques et investir ses bénéfices dans les villes côtières alliées de l'Altalith. Quant aux esclaves exigés par les Kas, il lui suffira de détourner une partie des captifs d'État destinés à Termoral pour atteindre les quotas imposés.

La ville ne sera donc pas aussi affaiblie que l'aurait souhaité Souleyña, en dehors des dégâts matériels de la bataille. Ce qui est certain, en revanche, c'est que l'isolement de l'Altalith par rapport au lac des Hautes Eaux va faire de la région une enclave resserrée dans laquelle, sans la dilution diplomatique permise par les rapports avec les Hautes Eaux, les tensions entre Laelith et Souleyña seront importantes.

Forte de ses alliés aquatiques, Souleyña multipliera les provocations et dissimulera de moins en moins sa volonté d'hégémonie, quitte à s'aliéner certaines cités non alignées de l'Altalith. Laelith répondra à cette ambition par des manœuvres dilatoires et par un flegme à toute épreuve, comptant sur l'essoufflement progressif des relations entre les Souleyñains et les Kas, finalement peu intéressés par les rivalités humaines. Le jour où les Kas enverront à leurs alliés une fin de non-recevoir face à leur soif de pouvoir, Laelith sera prête à prendre sa revanche...

Si l'on fait abstraction de la présence des Kas, la vie quotidienne demeurera plus ou moins la même à Laelith. Seuls les voyages vers la Divine Écluse pourront être sujets à problèmes, donc à aventures. De même, l'une de vos prochaines campagnes pourrait décrire comment les PJ briseront le blocus. Intrigues ? Revanche de l'Extra à Souleyña avec la multiplication des missions d'espionnage ou commandos ? Relations diplomatiques avec les Kas afin d'affaiblir Souleyña ? Assistance aux Kas en détresse avec comme conséquence la levée des sanctions ?

Mais cela, pour paraphraser la formule consacrée, est un autre scénario...

Annexe

Feuille de route de la bataille

Cette feuille de route est destinée à noter les différents modificateurs aux dommages. Certaines cases sont déjà remplies pour vous faciliter la tâche, par exemple le +4 à ajouter au d6. Un champ « Modif dégâts » vous permet d'ajouter les bonus apparaissant en fonction des événements (apparition du dragon d'eau, des dragonniers...).

Vous pouvez aussi y consigner les effectifs de chaque camp à la fin de chaque période afin de vérifier si l'un ou l'autre est égal à la moitié des forces de l'adversaire (condition de fin). Les périodes grisées correspondent à la nuit. Enfin, vous y trouverez un résumé de la chronologie des événements. À vous de jouer !

PÉRIODE	MODIFICATEURS DES KAS	MODIFICATEURS DE LAELITH	NOTES
1 10 h – 13 h	Dégâts : 1d6 + 4 +3 (surprise)	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	+130 PU kas sur la Chaussée
2 13 h – 16 h	Dégâts : 1d6 + 4 +2 (surprise)	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	+130 PU kas sur la Chaussée Kas se divisent entre Prospérité et MQT Dragonniers : 3 % Cloaque : 3 %
3 16 h – 19 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (surprise)	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	+130 PU kas sur la Chaussée Protecteurs arrivent sur la Chaussée + 40 PU Kas se heurtent au Châtiment -20 PU Dragon d'eau se réveille Dragonniers : 6 % Cloaque : 6 % Dragon : 3 %
4 19 h – 22 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	+130 PU kas sur la Chaussée Protecteurs arrivent sur la Chaussée + 40 PU Kas se heurtent à la Haute Terrasse -20 PU Dragon : +4 tt. terr. Serpent : +3 HT et MQT Dragonniers : 9 % Cloaque : 9 % Dragon : 6 %
5 22 h – 1 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	Kas entrent dans la Haute Terrasse Kas se déplacent grâce au dragon d'eau Fers libres arrivent dans la MQT +40 PU
6 1 h – 4 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	Dragonniers : 12 % Cloaque : 12 % Dragon : 9 % Effectif final :
7 4 h – 7 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :	Dragonniers : 15 % Cloaque : 15 % Dragon : 12 % Effectif final :
			Dragonniers : 18 % Cloaque : 18 % Dragon : 15 % Effectif final :

PÉRIODE	MODIFICATEURS DES KAS	MODIFICATEURS DE LAELITH	NOTES
8 7 h – 10 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 21 % Cloaque : 21 % Dragon : 18 %
9 10 h – 13 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 24 % Cloaque : 24 % Dragon : 21 %
10 13 h – 16 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Arrivée des Esprits de Tanith-Lenath +20 PU Dragonniers : 27 % Cloaque : 27 % Dragon : 24 %
11 16 h – 19 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 30 % Cloaque : 30 % Dragon : 27 %
12 19 h – 22 h	Dégâts : 1d6 + 4 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 33 % Cloaque : 33 % Dragon : 30 %
13 22 h – 1 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :..... Pertes : -1 (nuit) Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 36 % Cloaque : 36 % Dragon : 33 %
14 1 h – 4 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :..... Pertes : -1 (nuit) Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 39 % Cloaque : 39 % Dragon : 36 %
15 4 h – 7 h	Dégâts : 1d6 + 4 +1 (nuit) Modif dégâts :..... Pertes : -1 (nuit) Effectif final :.....	Dégâts : 1d6 + 7 Modif dégâts :..... Effectif final :.....	Dragonniers : 42 % Cloaque : 42 % dragon : 39 %

