



La correspondance de l'Empereur-Démon





LA CORRESPONDANCE DE L'EMPEREUR- DÉMON

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 7-8

PRÉFACE

Scénario original : Szass Tam
Revu par : Blueace

Edition du scénario : 1.0

Complément : bien connaître la cité de Laelith décrite sur le site sera un atout indéniable pour le MD.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site AideDD



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

12 de Mortefeuille. Depuis une semaine, tandis que la cité se remet des dernières pluies incessantes, les citadins retrouvent des corps de pigeons décapités et déchiquetés dans toutes les rues de la ville et aux alentours. Ce sont des pigeons voyageurs qui, pour la plupart, portent encore leur message à la serre droite. Même les pêcheurs en ont remonté quelques uns dans leurs filets parmi les poissons. Tout le monde s'interroge sur la cause de ce mal, mais nul ne sait l'expliquer. Déjà, charlatans et autres meneurs de foule prédisent un second Châtiment. De nombreux fanatiques se prosternent devant les cieux à longueur de journée, sous les paroles peu rassurantes de nouveaux prophètes. Les Grands Prêtres des quatre Temples s'affairent à calmer les esprits, mais la tâche est rude. Les gardes de la cité tentent en vain de traquer un éventuel tueur de pigeons en série. Les rumeurs xénophobes vont aussi bon train. Certains accusent les sorcelleries utruz. Mais c'est surtout une grande partie de la distribution du courrier qui s'en trouve ralentie. Au comptoir de l'Aventure, on peut lire une annonce un peu particulière :

La guilde du Courrier Volant recherche des personnes susceptibles de faire cesser les attaques récentes à l'encontre de ses pigeons. Si vous êtes intéressés, adressez-vous à la guilde. Bonne rémunération.

LE COURRIER VOLANT

Sur la place des Sept Royaumes (Main qui Travaille, F10), au Courrier Volant, un dénommé **Hilare**, vieux monsieur aux cheveux dégarnis, accueillera les aventuriers et leur expliquera quelques faits : « Nous nous interrogeons sur le drame qui nous arrive. Sachez que nous sommes responsables d'une bonne partie du courrier de Laelith et que les récents événements nous empêchent de faire notre travail. Nous suspectons bien entendu les gnomes d'être dans le coup. Ils ont ouvert au public, depuis quelques temps, une enseigne de Rats Voyageurs et n'arrêtent pas de vanter l'efficacité de leurs services, discréditant notre guilde au passage. Jusque là toutefois, la foule se méfiait de ce système de distribution et continuait de faire appel à nos services. En effet, les rats passent par le Cloaque et les gens craignent qu'ils ne parviennent jamais à destination pour livrer les messages. Ils redoutent également tout contact avec ces animaux porteurs de

nombreuses maladies, telle la rage verte ou la peste des plateaux. Leur boutique a donc connu des débuts difficiles. Mais à présent, depuis tous ces meurtres de pigeons, ils récupèrent tous nos clients. De plus, si les massacres perdurent, nous devrons laisser les pigeons à l'abri et cesser toute activité par la même occasion. Vous percevez notre embarras ? Bien entendu il sera difficile de leur faire avouer leurs crimes. De plus, je ne tiens pas à déclencher une guerre entre guildes, alors je vous demande d'être discrets. Faites vous passer pour des clients et voyez comment ils opèrent. Vous serez payé 50 po par jour chacun, et plus suivant les résultats ».

LES PIGEONS DE LAELITH

A Laelith, les pigeons voyageurs sont dressés pour se rendre directement à n'importe quelle adresse, sans passer par un pigeonnier, et livrent eux-mêmes leur message au destinataire. Ce dressage particulier est bien entendu long et difficile, du fait de retenir des centaines d'adresses différentes. Ce service est plus rapide mais plus cher que le service de coursier, qui reste le plus employé.

Les aventuriers penseront sûrement à scruter le ciel de Laelith afin de surveiller les pigeons et découvrir une éventuelle menace. Même depuis un des nombreux points culminants de la ville, il leur faudra une persévérance obstinée (Détection DD30) pour apercevoir, très haut dans les cieux, parmi les nombreux oiseaux présents, des formes noires qui se ruent sur les pigeons afin de les massacrer. Ce sont les chauves-souris de l'Empereur-Démon qui, une fois leur tâche accomplie, repartent se dissimuler tout en guettant les prochaines proies. Mais ça, les aventuriers ne le savent pas encore. Et s'il prenait l'idée à un druide ou un magicien d'aller voir en haut ce qu'il se passe, quelques chauves souris géantes devraient rapidement lui en faire passer le goût.

LE BOUNZILL EXPRESS

Le Bounzill Express, situé au 32 de la rue de l'Arcade, (Chaussée du Lac, K10) est une modeste boutique, ouverte depuis le 29^{ème} jour du mois dernier et tenue par trois gnomes forts accueillants :

Trafalgar, le scribe, retranscrit les messages des illettrés et s'occupe du côté administratif et de toute la paperasse.

Gnoulf, lui, allège ses clients de quelques pièces d'or au passage en caisse. Il est également chargé de nourrir les rats.

Farandol se charge des rats, sauf du repas. Les gnomes les appellent des « bounzills ». C'est lui qui leur dit où

aller porter les messages. Il dresse également les bounzillions pour leur futur travail.



Gnoulf

Dans la boutique, de gros rats bruns à fourrure épaisse longent les poutres et se tiennent prêt à être affectés au départ imminent d'un nouveau message. Depuis une trappe creusée à même le sol, ils s'engouffrent alors à grande vitesse dans les souterrains.

LES BOUNZILLS

Bien que les pigeons offrent l'avantage d'aller plus vite, les bounzills sont eux plus discrets, car personne dehors ne les voit. De plus ils sont capables de braver toutes les intempéries, en sécurité dans le Cloaque. Car ils y sont en sécurité. Les bounzills ont un excellent sixième sens et ressentent le danger des centaines de mètres avant. Depuis qu'ils vadrouillent dans le Cloaque, ils ont même creusé d'innombrables petites galeries qui leur permettent de se camoufler en cas d'attaque de prédateurs.

Les trois compères nient bien évidemment toute implication dans cette sordide affaire. Certes cela leur a ramené des clients, mais ils semblent prendre cette histoire à la rigolade. Ils l'appellent ironiquement « l'affaire des pigeons farcis ». Ils affirment que c'est un coup monté de la part de la guilde du Courrier Volant afin qu'ils soient accusés de sabotage et ferment leur boutique. Si les aventuriers se montrent amicaux (Diplomatie DD15), Trafalgar leur remettra un parchemin qu'il a reçu trois jours après qu'ils aient ouvert l'enseigne (le 1er jour de Mortefeuille donc). L'écriture n'est pas régulière et semble tremblante :

Nous n'aimons pas ce que vous faites. Vous empiétez sur nos affaires. Cessez toute activité où je ne donne pas cher de votre peau.

Le message n'est bien sûr pas signé. Les gnomes ne se sont pas affolés de la nouvelle, prétendant qu'ils ont eux aussi des alliés et des moyens de pression efficaces pour parer à tout chantage.

☛ L'auteur du message est un des pigeonniers de la guilde du Courrier Volant, mais celui-ci n'a rien à voir avec les meurtres des pigeons.

Les aventuriers peuvent suivre les gnomes le soir, lorsqu'ils ferment le Bounzill Express. Cela les emmènera dans une petite communauté gnome près du port, où ils risquent fort d'être mal accueillis s'ils posent trop de questions. Aucun des trois compères n'est coupable de ces affreux crimes.

A ce stade les aventuriers pourraient rencontrer le Premier Fouineur Lamb, envoyé par Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage. Il ne sait rien pour le moment, les gnomes ne lui ayant pas montré la lettre de menace. Mais si les aventuriers décident de lui confier leurs trouvailles, il s'empressera de les devancer, comme à son habitude.

Les aventuriers risquent à présent de soupçonner leurs employeurs, rivaux du Bounzill Express et iront donc sans doute leur poser quelques questions.

RETOUR À LA GUILDE

☛ A la guilde, laissez les aventuriers mener leur enquête. Faites leur rencontrer tous les employés de la maison, une dizaine, s'ils le désirent. Un jet de Psychologie DD20 face à l'auteur de la lettre ou une dénonciation mènera au coupable.

Celui-ci se nomme **Fredegar le Busier**. C'est l'un des trois pigeonniers du Courrier Volant. Déjà menacé par le passé de perdre son emploi par manque de travail, il vit d'un mauvais oeil la venue d'un concurrent. Pour lui, si la Guilde perdait ses clients, il serait le premier des trois pigeonniers à être viré. Il n'a donc envoyé cette menace, qu'il ne comptait bien entendu pas mettre à exécution, que dans le but de conserver son poste. Mais quatre jours plus tard, les premiers pigeons furent tués. Fredegar interpréta

alors cela comme une réponse à son chantage de la part des gnomes et, depuis, il vit complètement paniqué, craignant pour sa vie.

Quelle que soit la suite que donne les aventuriers à cette trouvaille, l'auteur des crimes court toujours et la guilde, ne possédant désormais plus assez de pigeons, décide de suspendre complètement son service, préférant garder les survivants pour la reproduction. Les chauves-souris ont terminé leur mission et n'apparaîtront plus. Hilare remerciera tout de même les aventuriers et leur paiera le salaire adéquat.

☛ Faites subtilement ressentir qu'il n'y a plus rien à faire et que l'aventure s'est finie sur un échec.

LA PREMIÈRE HISTOIRE

Lorsque les gnomes ouvrirent le Bounzill Express, Trevelian y vit une formidable occasion de perturber le trafic postal de Laelith. En effet, les bounzills empruntant son domaine, il lui serait beaucoup plus facile qu'avec les pigeons de mettre la main sur les nombreux messages des nobles, et ainsi comploter de plus belle. Il n'aurait qu'à déployer ses sbires dans le Cloaque afin d'intercepter les bounzills et vérifier chaque message avant de les relâcher.

Le 5 de Mortefeuille, il envoya alors ses terribles chauves-souris éliminer tous les pigeons voyageurs, sans récupérer leurs messages afin de ne pas éveiller les soupçons. Ceci eut pour conséquence de ternir terriblement l'image de la guilde du Courrier Volant, au grand bonheur du Bounzill Express qui, petit à petit, vit affluer de nombreux clients.

RETOUR EN JEU

☛ Afin d'éviter les soupçons des joueurs sur le lien entre la précédente aventure et celle qui suit, la suite du scénario devrait se faire durant une autre séance, comme si c'était une toute autre aventure.

Deux jours plus tard, alors que les aventuriers n'ont rien à faire de particulier, un homme au teint blanchâtre et vêtu de beaux atours, s'approche d'eux pour leur confier une mission : « Bien le bonjour messieurs. Je suis **Molinet**, humble serviteur de mon maître, le duc de Dagnaud. Celui-ci m'a chargé de recruter des hommes solides pour une tâche particulière. Vous m'avez tout l'air de faire l'affaire. Seriez-vous intéressés ? ». S'ils acquiescent, il continuera d'une voix soulagée : « Il s'agit de se rendre dans des ruines oubliées pour en empêcher l'accès à toute personne et, le cas échéant, y déloger d'éventuels squatteurs. Le duc me charge de vous dire de ne toucher à

rien une fois sur place, et de protéger plus particulièrement une statue qui doit mesurer environ trois mètres de haut. Elle ne doit surtout pas bouger de place car elle sert d'objet d'étude archéologique. Vous êtes engagés pour un mois. Il ne m'en a pas dit plus mais sachez qu'il se montrera très généreux si vous effectuez ce travail. Alors, acceptez-vous ? ». Espérons-le. Dans ce cas, Molinet leur remet l'adresse : « Il faut vous rendre dans les sous-sols d'une bâtisse, au numéro 37 de l'Echelle des Pierres, sur la Terrasse de la Prospérité. Vous trouverez dans la cave une excavation qui mène aux ruines. Voilà messieurs, des questions ? ». Molinet ne sait en fait rien de plus. Il ne se doute pas un instant que les ruines en question sont celles d'un ancien temple d'un dieu mauvais. En guise d'avance, il remettra une bourse de 300 po aux aventuriers.



Molinet

37 ÉCHELLE DES PIERRE

La maison de Jabla au 37 de l'Echelle des Pierres est tout ce qu'il y a de plus ordinaire sur la Terrasse de la Prospérité. Jabla est un honnête marchand de soieries mais la fortune ne lui a jamais souri, bien qu'il loge dans l'une des Terrasses les plus huppées de Laelith. Mais pour une fois sa bonne étoile se manifesta. Après l'avoir expulsé de sa demeure, Guilbert le relogea gratuitement dans une plus grande bâtisse de la même Echelle. A présent, la maison est vide, sans aucun meuble, mais remplie de tas de pierres et de terre entassés durant l'excavation.

LA DEUXIÈME HISTOIRE

Lorsque Guilbert de Dagnaud, duc de l'Echelle des Pierres, reçut son titre, il entreprit des recherches sur le passé de son quartier, à des fins purement intellectuelles. Il apprit alors que, jadis, un ancien temple se situait sous l'actuelle Echelle des Pierres et qu'il renfermerait une relique sacrée. Une aubaine pour sa renommée. A l'aide d'une vieille carte de la Cité des Anciens, conservée aux archives du Palais, il réussit à déterminer l'emplacement du temple, sous la maison de Jabla le Malchanceux, au numéro 37. Le duc expulsa le propriétaire de sa demeure et fit entreprendre des fouilles archéologiques par quelques ouvriers discrets. Lorsqu'ils découvrirent l'entrée du temple, Guilbert s'interrogea alors sur les effigies du dieu vénéré. Et tandis que ses hommes déblayaient le site pour retrouver la relique, il contacta un ami susceptible de le renseigner, un demi-orque nommé Osbowrn. Celui-ci lui révéla la nature maléfique de ce culte voué à Orcus. Nul doute que la relique convoitée conférerait de terribles pouvoirs et ils projetèrent tous deux de s'en servir pour étendre leur domination. Par la suite, ils entretenirent, par pigeons interposés, quelques conversations anonymes sur l'avancée des travaux. Puis, avec le massacre des pigeons, ils se rabattirent sur les services du Bounzill Express. Tout alla pour le mieux jusqu'à ce que l'Empereur-Démon soit mis au courant de leur affaire. En effet, le 7^{ème} jour de Mortefeuille, un message que portait un bounzill attira grandement son attention (voir les lettres de Trevelian dans la salle 17 du donjon). Car, Trevelian, amateur d'histoire, connaît lui aussi, et depuis longtemps, l'existence de ce culte que vénéraient certains adeptes à l'époque de Tanith-Lenath. Durant de nombreuses années il envoya même ses sbires rechercher cette relique, écumant chaque corridor et chaque renfoncement du cloaque... en vain. Il finit alors par ranger ce projet dans un tiroir, jusqu'à ce jour.

Pour en revenir à la lettre interceptée, celle-ci ne mentionnait ni nom ni adresse. Seul le bounzill savait où se rendre. Alors, une fois de plus, Trevelian eut une idée démoniaque digne de son effigie : il décida de falsifier la lettre en fixant un rendez-vous au destinataire inconnu (Osbowrn). Puis il relâcha le bounzill qui partit livrer le message. Le demi-orque se rendit au rendez-vous et se fit capturer. Sous la torture, il révéla l'emplacement du temple d'Orcus, et l'Empereur-Démon envoya son lieutenant récupérer la relique, dans une partie oubliée du Cloaque à l'écart des canalisations plus récentes. Ses serviteurs durent creuser un large tunnel pour acheminer la statue jusqu'à l'un de ses nombreux repaires du Cloaque. De son côté, Guilbert, qui n'avait plus de nouvelles de son ami, crut à une trahison. Pire encore, il soupçonnait les fouineurs d'avoir découvert sa mascarade. Prit de panique, il fit alors recruter des aventuriers pour qu'ils se rendent sur place. Lui partira se faire oublier un moment dans sa résidence secondaire, en Azilian.

A la cave, on remarquera l'entrée d'un tunnel récemment creusé qui s'enfonce dans le Cloaque sur une centaine de mètres avant de déboucher dans une petite grotte encombrée par d'innombrables débris de roches. Au centre, se dresse le temple d'Orcus (Religion DD15), ressemblant à une petite chapelle ensevelie sous les gravats et recouverte de mousses et de lichens. Une partie des moisissures a été dégagée au dessus de la porte d'entrée, révélant un symbole du prince-démon des morts-vivants. Les ouvriers de Guilbert ont déjà déblayé une bonne partie des décombres avant de périr dans d'atroces souffrances. En effet, outre les morts-vivants, les couloirs sont également parsemés de vases gluantes et autres cubes gélatineux. Seule une végétation constituée de spores et de mousses a en effet pu s'adapter dans cet endroit irradié par le Mal.

☛ Toute personne qui se trouve dans la chapelle doit effectuer un Jet de Vigueur DD12 toutes les heures ou perdre temporairement 2 points de Constitution à cause des gaz relâchés par les spores. Ils seront regagnés à l'air libre au rythme de 1 point/heure.

LE TEMPLE D'ORCUS

Le Châtiment y a fait des ravages. Les fidèles qui y survécurent s'en allèrent le plus loin possible. Les autres devinrent des nécrophages ou autres morts-vivants et continuent parfois de hanter les lieux. C'étaient pour la plupart des humains mauvais. Autrefois, ils complotaient secrètement dans les sous-sols de Tanith Lenath, préparant toutes sortes de concoctions alchimiques et poisons mortels qu'ils inoculaient aux habitants de la cité.

Le temple est constitué d'une entrée, de petits appartements de fidèles, d'un ancien laboratoire d'expériences impies et d'une salle de culte où se trouve la statue. Haute de plus de 3 mètres, elle représente une monstruosité bouffie à tête de bélier et à pattes de chèvre aux sabots fendus dotée d'ailes de chauve-souris. La garde des lieux commence donc.

Au bout d'une heure, 3 nécrophages passeront par là, et attaqueront les aventuriers considérés comme des intrus. Puis plus rien d'inquiétant ne se passera durant de longues heures.

☛ Nécrophages (3)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM
DV : 4d12 (26 pv) - FP3
Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11
Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)
Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7
Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- absorption d'énergie : la cible perd aussitôt un niveau. JdS de Vigueur DD14 pour dissiper chaque niveau perdu. Le nécrophage gagne lui 5 pv par niveau qu'il fait perdre.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de celui qui les a tués jusqu'à sa destruction. Il perd tous les pouvoirs qu'il avait.

ON VOLE LA STATUE !

Puis, au moment où ils s'y attendent le moins, une portion de mur explose dans la salle de culte, laissant entrer une ombre des roches suivie d'une vingtaine de squelettes et d'un doppelganger, lieutenant de Trevelian. Ils ne seront pas surpris par la présence des aventuriers, la perception des vibrations de l'ombre les en ayant avertis.

Une fois le mur effondré, l'ombre des roches attaquera fanatiquement les aventuriers pendant que les squelettes emporteront la statue (minimum 8 squelettes pour la porter), le tout sous le contrôle du doppelganger qui restera si possible à l'écart du combat pour se concentrer sur le fait que personne ne suit la statue.

☛ Quelques squelettes pourraient aider l'ombre des roches si le combat tourne en faveur des aventuriers. Au pire, n'hésitez pas à faire apparaître une 2^{ème} vague de morts-vivants si le prêtre du groupe a été très performant. Enfin, le doppelganger pourrait se transformer en fouineur et utiliser la ruse si tout tourne vraiment mal.

☛ Ombre des roches (1)

Aberration de taille G - Alignement : CM
DV : 8d8+35 (71 pv) - FP7
Initiative : +1 - Vitesse : 6 m, creusement 6 m
CA : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10
Attaque de base/lutte : +6/+16
Attaque : griffes (+11 corps à corps, 2d4+6)
Attaque à outrance : griffes (+11 contact au corps à corps, 2d4+6) et morsure (+9 contact au corps à corps, 2d8+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
JdS : Réf +3, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques : For 23, Dex 13, Con 19, Int 11, Sag 11, Cha 13
Compétences : Escalade +12, Perception auditive +11, Saut +5
Dons : Vigueur surhumaine, attaque multiple, robustesse

Spécial :

- confusion : regard équivalent au sort de confusion (les cibles sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision), durée 8 rounds, portée 9m, JdS de Volonté DD15.
- perception des vibrations : localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18m.

*L'ombre des roches*

👤 Squelettes (20)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM
 DV : 1d12 (6 pv) – FP1/3
 Initiative : +3 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11
 Attaque de base/lutte : +0/+1
 Attaque : cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)
 JdS : Réf +1, Vig +0, Vol +1
 Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
 Dons : Science de l'initiative

Spécial :
 - réduction des dégâts 5/contondant
 - vision dans le noir (18m)
 - immunité au froid

👤 Doppelganger (1)

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M - Alignement : N
 DV : 4d8+4 (22 pv) – FP3
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)
 JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Une fois débarrassée de l'ombre des roches, par delà la brèche créée, les aventuriers apercevront un couloir creusé récemment par cette créature et qui s'enfonce dans le Cloaque. Après une descente de plusieurs centaines de mètres, ils arriveront au bord d'un gouffre. Deux couloirs s'enfoncent dans le Cloaque et un pont de pierre peu engageant d'environ 3 mètres de large enjambe le précipice. A l'autre bout, on distingue ce qui semble être l'entrée d'un donjon, creusé à même le roc. Tout intrus qui s'avance sur le pont sera attaqué par des chauves-souris sanguinaires qui tenteront d'envoyer les intrus au fond du gouffre.

👤 Chauve-souris sanguinaires (4)

Animal de taille G - Alignement : N
 DV : 4d8+12 (30 pv) – FP2
 Initiative : +6 - Vitesse : 6 m, vol 12 m (bonne)
 CA : 20 (–1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15
 Attaque de base/lutte : +3/+10
 Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +10, Vig +7, Vol +6
 Caractéristiques : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6
 Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +8*, Discrétion +4, Perception auditive +12*
 Dons : Discret, Vigilance

Spécial :
 - Perception aveugle : utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 m ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

LE REPAIRE DE TREVELIAN

Ce repaire n'est qu'une des nombreuses demeures que possède Trevelian, par mesure de sécurité. Durant toute sa longue vie, l'Empereur-Démon a noué des liens avec de puissants magiciens parmi les plus maléfiques. C'est pourquoi, bien que n'y connaissant pas grand-chose dans ce domaine obscur, il a pu faire installer de nombreux pièges magiques qui lui garantissent sa sécurité. Mais comme il est facétieux, il a laissé quelques indications à suivre pour que ses victimes testent l'efficacité de tous ses pièges, du plus simple au plus mortel.

1) Entrée du repaire. La porte d'entrée est surveillée par deux araignées de phase qui attaquent dès qu'une personne met un pied sur la petite esplanade. Derrière la porte, un escalier sombre descend sur une quinzaine de mètres.

👤 Araignée de phase (2)

Créature magique de taille G - Alignement : N
 DV : 5d10+15 (42 pv) – FP5
 Initiative : +7 - Vitesse : 12 m, escalade 6 m
 CA : 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +5/+12
 Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4 plus venin)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +7, Vig +7, Vol +2
 Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 10
 Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +4, Escalade +11
 Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative

Spécial :
 - Vision dans le noir (18 m), vision nocturne
 - Forme éthérée : en une action libre passe du plan Éthéré au plan Matériel, et en une action de mouvement fait le trajet inverse.

- Venin : Blessure, Vigueur DD15; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d8 Con..



Une araignée de phase

2) Hall. Au sol, un cadavre tient dans sa main un parchemin. C'est une lettre de bienvenue de Trevelian :

Vous qui entrez chez moi sans être invités, faites attention où vous mettez les pieds. Ma demeure est bien gardée, seuls les sages en réchapperont. Voici quelques indices, faites en ce que vous voulez.

Il est midi même la nuit.

Partez à l'aube et buvez un coup à ma santé. Alors vous aurez la clé, mais seulement la moitié. Puis repartez vers la fin de journée.

Prenez garde aux yeux qui bougent et suivez son regard. Continuez votre route.

Si vous apercevez le faux, vous verrez le vrai. L'autre clé doit être dans la salle.

Les dalles vont de pair, avancez seuls avec les clés. Seul le bourreau pourra vous aider.

Si vous arrivez jusque là je vous félicite, mais ce n'est que le début. Sur votre chemin se trouvent d'autres indices, qui vous mèneront jusqu'à moi. Soyez patient, votre heure viendra.

Trevelian.

☛ L'aube représente l'est et la fin de journée représente l'ouest.

La porte au nord est entre-ouverte. Derrière, une trappe occupant toute la largeur du couloir (1,50 m) s'ouvre dès qu'on pose un pied dessus.

☛ Fosse camouflée – FP2

Réflexes DD20 ou chute de 6 m (DG 2d6).

Fouille DD24, Désamorçage/sabotage DD19.

On peut distinguer dans la fosse un petit message :

*Il n'était nullement question d'aller par là.
Soyez plus prudent à l'avenir. T.*

3) Piège. La porte A est fermée à clef. L'enfoncer (Force DD20) ou rater le crochetage (DD30) de 5 ou plus fait pivoter le pan de mur C comme indiqué en pointillés (Fouille DD25). Ouvrir la porte B, non-verrouillée, ramène le pan de mur C à sa position initial (en trait plein), empêchant toute sortie. Derrière la porte B, une statue de Trevelian semble narguer les victimes tandis que de sa bouche sort un puissant gaz somnifère (Vigueur DD18 ou sommeil).

☛ Une fois les victimes endormies, les squelettes de la salle 5 viendront pour les emmener dans les cellules en 6 en passant par le passage secret en 4.

4) Salle de surveillance. Des petits trous sur les murs permettent d'observer le couloir 3 sans être vu. Un pan de mur pivotant donne accès au couloir. Il est impossible de le faire pivoter dans l'autre sens. Un autre passage (Fouille DD25), non dessiné sur le plan, donne sur le couloir au nord. Les squelettes n'interviendront que si tout le monde dort.

5) Salle de garde. 5 squelettes montent la garde et attendent que des imbéciles se fassent piéger en 3 pour les emmener dans les cellules. Hormis des tables et quelques tabourets, il n'y a rien de particulier.

☛ Squelettes (5)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM

DV : 1d12 (6 pv) – FP1/3

Initiative : +3 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m

CA : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11

Attaque : cimeterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18-20)

JdS : Réf +1, Vig +0, Vol +1

6) Cellules. Cinq cellules de petite taille pour accueillir les nouveaux arrivants. Le bourreau de la salle 7 attendra le réveil des aventuriers pour les torturer. Dans une des cellules se trouve Osbowrn, très affaibli par les nombreux sévices qu'il a endurés. Si on l'interroge sur sa présence ici, il racontera son histoire et avouera sa participation aux fouilles archéologiques. Si les aventuriers le libèrent, il les aidera du mieux qu'il pourra. Au nord-est, une grille au sol permet de jeter les cadavres et ceux qui parlent trop. L'odeur qui s'en dégage est insoutenable.

🐉 Osbowrn

Demi orque Roublard niv 4 - 4 pv

7) Salle de torture. Le tortionnaire, un impitoyable estropié majeur, prend un malin plaisir à faire endurer aux autres ce qu'il a lui-même subi. Les outillages ne manquent pas : estrapade, brasero, acide, chaînes, fer rouge, grilloir, crochets, pilori, pinces, tenailles, poucettes, chevalet, étaux... Le bourreau a une chaînette rouillée autour du cou qui glisse sous son tablier. Un **anneau de liberté de mouvement** (qui ne marche qu'à l'abri de la lumière du jour, allez savoir pourquoi...) y est accroché (nécessaire pour franchir le piège en 19).

🐉 Le bourreau

Demi orque Guerrier niv 6 - Armure de cuir, hache



Le bourreau

8) Salle de repos. Cette pièce est faiblement éclairée par deux chandeliers. Sur le mur nord, trois coupes sont posées sur une table. Une contient de l'hydromel, une autre de la cervoise, et une autre du vin. Les coupes contenant de l'hydromel et de la cervoise sont piégées. Dès que l'on incline la coupe, une aiguille provenant de

l'intérieur du pied se propulse dans la gorge du buveur.

🐉 Aiguille empoisonnée – FP2

Venin d'araignée monstrueuse. Vigueur DD14 ou 1d4 For / 1d6 For. Poison très violent, l'effet secondaire se produit 10 secondes après le contact.

Celle contenant du vin n'est pas piégée (le vin représente le sang, Trevelian est un vampire et il faut boire à sa santé comme le dit son message). Le pied se dévisse (Fouille DD20) et dévoile une petite **clef en platine** (première clef pour la salle 19).

9) Fresque. Sur le mur ouest de 3 mètres de haut est dessinée une fresque représentant divers motifs sans grande signification ainsi qu'une effigie de Trevelian (en A) contemplant le mur d'en face où se trouve le passage secret. Sa posture ostentatoire et son air de dédain sont légendaires. Les yeux sont en fait deux trous qui permettent à un ettin squelette, placé sur une alcôve, de surprendre les intrus en se propulsant à travers la fresque (un jet de Fouille DD20 permet de déceler une épaisseur de pierre différente derrière la représentation de l'Empereur-Démon et ainsi éviter la surprise). Dans l'alcôve, un petit poussoir ouvre le passage secret.

🐉 Ettin squelette (1)

Mort-vivant de taille G – Alignement : NM
DV : 10d12 (65 pv) – FP5
Initiative : +4 - Vitesse : 12 m
CA : 11 (-1 taille, +2 naturelle), contact 9
Attaque de base/lutte : +5/+15
Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d6+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
JdS : Réf +3, Vig +3, Vol +7
Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons : Science de l'initiative

Spécial :

- réduction des dégâts 5/contondant
- vision dans le noir (18m)
- immunité au froid

10) Porte illusoire. En marchant sur la dalle au milieu du couloir (Fouille DD20), la porte A devient invisible tandis qu'apparaît une illusion de porte identique en B, sur le côté gauche du couloir, juste à côté de celui qui a déclenché le mécanisme. Si on enclenche la poignée de cette fausse porte, une lance propulsée par une petite baliste vient perforer l'imprudent (Att +5, DG 2d10). La solution consiste à ignorer la porte illusoire et continuer tout droit. Encore faudra-t-il détecter la poignée invisible de la porte A (Fouille DD30).

11) Cuve. Une cuve de 3 mètres de diamètre et haute de 1,50 mètre est disposée au centre de la pièce, ainsi que de

nombreuses jarres et amphores le long des murs. Le liquide contenu dans la cuve est saumâtre et nauséabond. Se pencher au dessus provoque la nausée et oblige à s'en éloigner sauf si on réussit un jet de Vigueur DD15. Une gelée ocre est tapie au fond de la cuve, prête à surprendre l'intrus. Toutefois, si on la déloge de son habitat, il sera possible de découvrir une deuxième **clef en platine** (nécessaire pour ouvrir la porte en 19). Les amphores contiennent diverses poudres, encens et ossements.

🌿 Gelée ocre (1)

Vase de taille G – Alignement : N
 DV : 6d10+36 (69 pv) – FP5
 Initiative : -5 - Vitesse : 3 m, escalade 3 m
 CA : 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4
 Attaque de base/lutte : +4/+10
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf -3, Vig +8, Vol -3
 Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

Spécial :

- vision aveugle (18 m)
- acide : n'attaque que la chair.
- constriction : suite à une attaque réussie, la gelée peut tenter d'engager une lutte. Chaque fois qu'elle remporte le test de lutte, la gelée inflige les dégâts de son attaque et de l'acide.
- division : les attaques électriques et les armes n'infligent pas le moindre dégât. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en 2 créatures identiques, qui ont chacune la moitié des pv de l'originale. Une gelée ocre n'ayant plus que 10 pv ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

12) Piège à bascule. Sur la porte C est gravé un indice :

*Les noires rendent inactifs,
 Le noir combat le noir,
 Et les blanches n'épargnent pas.*

Ce piège mortel est l'un des plus complexes que Trevelian s'est fait construire pour protéger sa demeure. La porte C, sans serrure et hermétique, ne s'ouvre que si on tourne simultanément les deux clés au bout des couloirs A et B, haut de 50 cm seulement. Ceux-ci possèdent 3 grosses dalles successives au sol : une noire, une blanche et une noire. Les murs sont impeccablement lisses, impossible d'escalader, et la hauteur empêche de sauter.

🔧 Dalles piégées – FP2

- Marcher sur une dalle noire immobilise instantanément la personne.
- Si quelqu'un d'autre marche sur une autre dalle noire, il sera à son tour immobilisé mais libérera l'autre personne (1 personne immobilisée libère 1 seule autre personne).
- Marcher sur une dalle blanche les fait s'enfoncer. Avec un ingénieux système de contrepoids, cela soulève instantanément les deux dalles noires du couloir opposé, écrasant contre le plafond, la

(ou les) personne(s) qui se trouve(nt) dessus (Réflexes DD15 pour ceux qui en sont pas immobilisés ou DG 10d6 +10), avant de redescendre. Les dalles noires inoccupées ne se soulèvent pas.

Les clés devant être tournées en même temps (serrures magiques, non crochetales) et la dernière dalle de chaque couloir étant noire, une des deux personnes sera immobilisée et ne pourra pas actionner le système, à moins d'avoir l'anneau de libre mouvement récupéré en 7. La solution consiste donc à :

- envoyer une personne dans chaque couloir A et B, chacun avec une clé, et B avec l'anneau.
- A avance sur la première dalle noire et est immobilisé.
- B avance sur la première dalle noire mais n'est pas immobilisé grâce à l'anneau. Il libère A.
- A et B avancent sur les dalles blanches **simultanément**.
- A continue sur la dernière dalle noire et est immobilisé devant la serrure.
- B continue sur la dernière dalle noire, n'est pas immobilisé et libère A.
- Les deux actionnent les clefs en même temps et la porte C s'ouvre.

Pour le retour, la solution est la même.

13) Antichambre. La pièce ne comporte qu'une statue de 3,5 mètres de haut en obsidienne, représentant l'Empereur-Démon. Celui-ci contemple la pièce d'un air orgueilleux. L'une de ses canines se dévisse (Fouille DD25) et laisse entrevoir une petite cavité où est dissimulé un parchemin. C'est la suite des indices pour le reste de l'exploration (voir parchemin ci-après).

14) Salle des tableaux. Dans cette vaste pièce rectangulaire sont accrochés onze tableaux tous plus effrayants les uns que les autres. Voici ce qu'ils représentent : 1-un mausolée de pierre blanche dans un cimetière saccagé ; 2-un tombeau incrusté de ciselures argentées ; 3-un sentier dans une forêt sombre et brumeuse ; 4-une crypte faiblement éclairée par des braseros ; 5-la cime d'une montagne enneigée sous un clair de lune ; 6-une mosaïque de chauves souris imbriquées les unes aux autres ; 7-un château sinistre aux façades tranchantes ; 8-une très belle femme avec de longues canines ; 9-la façade du Temple du Crâne sous une pluie battante ; 10-une armée de squelettes avançant sur Laelith ; 11-le Roi-Dieu Mansour le Magnifique s'inclinant devant Trevelian et lui remettant son masque cérémoniel.

Ce sont tous des tableaux normaux hormis celui de la crypte (le 4, en A) qui a été ensorcelé par le célèbre peintre enchanteur Ibn'elrahim. Toute personne qui le contemple pendant plus de quelques secondes se retrouve sous l'effet d'un sort semblable au sort *ennemi*

subconscient (sans les dégâts de la peur) et aperçoit au milieu de la pièce l'Empereur-Démon, une épée longue en main. L'affrontement est inévitable.

☛ Un jet de Volonté DD24 dévoile l'illusion. Traitez le comme un combat réel (pv 40, CA 17, Att +7, DG 1d8+3) sauf que les dégâts sont temporaires. Lorsque l'illusion disparaît (pv à 0) les personnages retrouvent les pv qu'ils avaient avant le combat. Jouez juste la mort du prince vampire comme une fin héroïque.

Si un des personnages n'a pas regardé le tableau ou a réussi son JdS, il observera avec inquiétude ses compagnons affronter un ennemi invisible, et essaiera probablement de les sortir de ce fantasme en les secouant ou d'une autre manière (cela donne un bonus de +4 aux JdS de ses compagnons).

Vous êtes perspicaces, félicitations !

Vous croyiez avoir trouvé un trésor mais il n'en est rien. Toutefois soyez satisfait d'être encore en vie. Ecoutez ce qui suit attentivement, car l'indice est dans le texte :

Vous tournerez et tournerez encore, jusqu'à explorer les moindres recoins.

Vous m'affronterez jusqu'à la mort, mais il n'en sera rien.

Gardez vous d'illuminer la nuit, le soleil vous brûlerait.

Près du trône, vous y serez presque, mais il vous faudra penser autrement.

Oubliez tout et reprenez la lecture du texte, en lisant assidûment. Le genre ne prévaut guère.

La haine embrase l'air.

Renversez le thé dans l'eau, pour l'apaiser, Et alors vous passerez.

Ceci est peut être trop compliqué pour vos esprit d'écervelés. Pourtant ce ne sont que des mots, et les mots ne sont que des lettres.

Trevelian

15) Salle d'expériences. Un laboratoire d'alchimie où travaille quelques fois des humains au service de Trevelian pour confectionner toutes sortes de potions et onguents destinés aux troupes de l'Empereur-Démon (potion de mort, poison pour lame d'épée, bandelettes ignifuges pour momies...). Dans un coin de la pièce se trouvent du thé et de l'eau destinés à détourner l'attention des aventuriers. De nombreux composants sont disponibles, mais aucune potion ou onguent de valeur.

16) Bibliothèque. La plupart des livres contenus sur les étagères ont été dérobés dans les deux grandes bibliothèques de la Cité Sainte. Certains ouvrages ont une grande valeur, d'autres sont inestimables. Cela s'étend sur toutes sortes de sujets, de la théologie à la géologie, en passant par la géographie, l'histoire, les mystères ou encore les voies impénétrables des arcanes. Trevelian s'intéresse à tout, sa longue vie le lui permet. Quelques titres au hasard :

« Le pire pour un vampire » de Théodore de Saintelame (quelques points faibles sont relatés),

« Le châtiment est une foutaise » par Flavius le mécréant, (antithèse du Cataclysm),

« Histoire du peuple Utruz »,

« Monde des Ténèbres » d'Anvlin d'Estenar (les deux premiers niveaux du Cloaque y sont décrits grossièrement),

« Signer avec l'Au-delà », mémoires de Szass Tam, zulkir de Thay (détails sur le processus de lichéfaction),

« Cauchemar pour Archimage » de Nimrod de Nump (grimoire de sorts inutiles mais amusants)

17) Bureau de Trevelian. La porte est fermée à clef (Crochetage DD30). Posé sur le bureau ce trouve un livre. Y sont recopiées (toute avec la même écriture) de nombreuses lettres récupérées sur les bounzills. On y trouve également un carnet avec des notes sur le complot de Trevelian et la lettre que Guilbert a envoyée à Osborn (récupérée sur le demi-orque lors de sa capture). En lisant les lettres et le carnet, les aventuriers apprennent tout de l'affaire des Pigeons Farcis, comment il a discrédité la Guilde du Courrier Volant et intercepté les messages de la populace. Sur le mur courbé, au nord ouest, une carte grand format de Laelith est accrochée, avec de nombreuses croix marquant les points importants.

Dans la bibliothèque, un ouvrage mal remis en place, que l'on trouvait à la Bibliothèque de la Foi avant que Trevelian ne mette la main dessus, semble particulièrement intéressant. Il est intitulé « Troubles du Passé

qui demeurent », et est rédigé par le très célèbre Ermold Lenoir (voir Histoire Ancienne). L'occasion d'en apprendre un peu plus sur le culte d'Orcus.

Ce nouveau moyen de courrier doit te surprendre mais avec l'affaire des pigeons de ces derniers jours, c'est plus prudent. Tu ferais bien de faire de même. Mais passons à notre affaire.

Suite aux travaux du temple, mes ouvriers ont bien découvert l'objet escompté. Mais quelle taille mon ami! C'est une statue de trois mètres de haut. L'endroit est infesté de limons et autres immondices, certains de mes hommes ont péri à leur contact. Il nous faut la déplacer au plus vite mais je ne sais comment la sortir de là sans attirer l'attention. D'après mes renseignements, la statue daterait effectivement d'avant le Cataclysme.

Je ne peux t'en dire plus pour le moment, j'essaie d'en savoir d'avantage sur cette merveille. Si je l'emmène chez moi, mes nombreux voisins finiront par la voir, et tu connais leurs commérages. J'ai donc pensé à la sortir de la ville, pour l'emmener dans ma résidence secondaire en Azilian. J'ai donc de nouveau besoin de tes services, tu seras grandement rémunéré si nous réussissons. J'attends de tes nouvelles par courrier souterrain.

Ton ami, G.

PS : J'ai aussi d'autres choses plus importantes à te transmettre, mais je ne le peux par écrit. C'est pourquoi je te donne rendez-vous ce soir au Palais Elevé, dans le quartier Basse Eau, à minuit. Tache de ne pas te faire suivre.

Lettre de Guilbert de Dagnaud à Osbowrn.

Le PS a bien entendu été rajouté par Trevelian.

HISTOIRE ANCIENNE

« Bien avant le Châtiment, lorsque Laelith n'était encore que Tanith-Lenath, un culte fanatique ralliant à sa cause de nombreux citadins vénéraient au sein de la cité une grande statue de trois mètres de haut qui représente Orcus, le prince des morts vivants. Autour de cette statue ils édifièrent même un temple, sous la cité, dans les égouts que nous préférons nommer aujourd'hui le Cloaque.

D'après ce qu'a pu rapporter de ses récentes découvertes Elinael de Huissan, un éminent confrère, ils auraient été en quelques sortes les précurseurs de la Taupe. Lorsque les dieux frappèrent la Cité des Anciens de leur infini courroux, le temple disparu, enfoui par l'effondrement des sous-sols. Les réaménagements successifs des égouts n'ont jamais permis de retrouver la statue d'Orcus. Mais il reste à coup sûr, quelque part dans une partie inexplorée du Cloaque, les vestiges de ce temple oublié. »

Ermold le Noir, Troubles du passé qui demeurent.

18) Piège de la torche. A et B sont deux portes de métal étanches. En ouvrant la porte A, un vent s'engouffre dans le couloir et éteint toutes les torches et lanternes à l'exception d'une torche accrochée au mur en C. Lorsqu'on l'enlève de son support, cela actionne un mécanisme inévitable : A et B se referment violemment et se verrouillent automatiquement. Le round suivant, un pan de mur (D) se soulève qui laisse apparaître un conduit duquel, au round suivant, se déverse un torrent d'huile.

Le porteur de la torche doit réussir un jet de Réflexes DD15 pour éviter de mettre le feu à l'huile. En cas d'échec, à chaque round, tous les aventuriers doivent réussir un jet de Réflexes DD15+2/round pour éviter de prendre feu. En cas d'échec, les dégâts sont de 1d6 par round. L'idée est de crocheter la porte B (Crochetage DD30) le plus rapidement possible, sinon c'est le barbecue assuré.

19) Salle du trésor. S'y entassent moult richesses : 2000 po, 6000 pa, 1400 po de pierres précieuses, un **grimoire de sorts profanes** (niveau 1 à 5) et une **épée +2 sanglante**. Il y a également de nombreuses œuvres d'art, mais qu'il sera très difficile d'emporter.

Devant 20) La statue d'Orcus se trouve là, dans le coin du couloir. Elle mesure 3 mètres de haut et pèse un peu plus d'une tonne. Ce sont des chauves-souris géantes qui, depuis le pont et à travers le dédale du cloaque, l'ont amenée jusque là.

20) Piège à combustion. La porte A est en métal et coulisse vers le haut. La porte B est une fausse porte verrouillée. Si quelqu'un réussit à la crocheter (DD20) cela condamne la porte A (DD25), empêchant toute retraite. La salle est circulaire, d'environ 15 mètres de diamètre, et une large grille au sol, entourée d'un petit muret, mène vers un trou insondable. Au plafond, à environ 10 mètres de haut, un orifice de pratiquement la même largeur donne sur l'obscurité lui aussi. Ce puits est en fait un réservoir de liquide hautement inflammable. Si quelqu'un y jette une torche ou toutes autres sources de feu, l'explosion sera telle qu'elle causera 10d6 points de dégâts (½ DG pour un jet de Réflexes DD20 réussi) à tous ceux présents dans la salle. Le trou au plafond est l'entrée de Trevelian lorsqu'il revêt sa forme de chauve-souris. C'est par là que les chauves-souris ont amené la statue.

21) Salle du trône. Une très vaste salle haute de plafond avec une rangée d'armures autour d'un long tapis rouge qui mène jusqu'à un trône de fer noir. Deux autres armures entourent la porte d'entrée. Sur le mur nord est inscrit « Tombeau de Trevelian » avec des lettres en relief.

☛ Tourner la lettre N enflammera la lettre R (« la haine embrase l'air »). Puis, il suffit juste d'abaisser le T pour qu'il entre en contact avec le O (« Renversez le thé dans l'eau »). Alors les flammes disparaîtront et un pan de mur s'ouvrira, conduisant au tombeau de l'Empereur-Démon.

Toutes les lettres pivotent et/ou s'enfoncent mais, si la manipulation ne correspond pas exactement à la procédure expliquée, à chaque erreur une armure s'animerait pour attaquer l'imprudent et ses compagnons présents dans la salle. Ce sont de petits golems de fer qui combattront jusqu'à la mort de leur ennemi. Un golem attaqué délibérément avant même une erreur, s'active tout seul pour se défendre.

☛ Petit Golem de fer (6) – FP6

DV 9d10+9 – CA19 – Att +11 – DG 1d10+5

Immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie.

22) Tombeau. La porte de cette salle n'est pas fermée à clef, mais dès qu'on l'ouvre 2 momies sortent des cercueils.

☛ Momies (2)

Mort-vivant de taille M – Alignement : LM

DV : 8d12+3 (55 pv) – FP5

Initiative : +0 - Vitesse : 6 m

CA : 20 (+10 naturelle), contact 10

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion

+7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine

Spécial :

- réduction des dommages : 5 / -

- vision dans le noir 18m

- immunité : sommeil et paralysie

- vulnérabilité au feu : dégâts x 1.5 par attaque dû au feu

- désespoir : A la vue, Volonté DD16 ou paralysé pour 1d4 rounds

- putréfaction : Vigueur DD16, temps d'incubation 1 mn, perte temporaire de 1d6 Con et 1d6 Cha.



Une momie

CONCLUSION

Lorsqu'il revienne dans la cave du 37 de l'Échelle des Pierres, le premier fouineur Lamb s'y trouve, accompagnés de plusieurs soldats. Voyant les aventuriers sortirent du Cloaque, ils se verront infliger une première amende s'ils ne possèdent pas leur Licence d'Aventure avec eux. S'ils reviennent avec la statue, ils en recevront une deuxième pour possession d'effigie d'un culte interdit à Laelith. Puis Lamb ordonnera à sa troupe de l'emmener immédiatement au temple du Crâne pour expertise.

Si les aventuriers impliquent le duc, le fouineur fera tout pour étouffer l'affaire. Car on n'accuse pas un noble si facilement, surtout sans réelle preuve et si l'accusateur est un simple citoyen. Nul doute dans ce cas que Guilbert de Dagnaud réapparaîtra pour se venger, à moins que nos aventuriers se rendent à sa résidence en Azilian, mais ceci est une autre histoire.

ET L'EMPEREUR-DÉMON ?

La description du donjon ne mentionne pas la présence de Trevelian. A vous de décider si vous le faites intervenir ou pas (voir le scénario La Nuit de l'Empereur-Démon pour ses caractéristiques). Sachez qu'il ne se sacrifiera pas inutilement, préférant élaborer un nouveau plan pour se venger plus tard plutôt que de lutter contre une poignée d'aventuriers.



Trevelian

Le repaire de Trevelian

