



Le Retour de l'Empereur-Démon

- La trilogie de l'Empereur-Démon Vol.2 -





LE RETOUR DE L'EMPEREUR- DÉMON

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 8-9

PRÉFACE

Scénario original: D.Beck
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 1.1

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

Le monstre *Nécrophidius* est décrit en détail dans le *Recueil des Monstres*, disponible sur le site.

L'algue la *Gylvire* est décrite en détail dans le *Recueil des Plantes*, disponible sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

ARRÊTÉS !

Savourant la douceur de cette fin d'après-midi, les aventuriers déambulent au hasard des ruelles de la Chaussée du lac. Ça et là, des pêcheurs s'interpellent, tout en ravaudant leurs filets. Soudain, une vingtaine de soldats à la démarche de fauves surgissent de l'ombre et entourent les personnages ! A la vue de leurs tuniques pourpres, leurs armures rehaussées de pierreries, et leurs épées à 2 mains qui brillent étrangement dans la lumière du couchant, aucun doute n'est permis: c'est la garde pourpre, l'unité d'élite du Roi-Dieu crainte par les meilleurs bretteurs. Alors que les aventuriers s'interrogent sur la raison de cette "interpellation", un homme vêtu de noir et portant l'insigne des fouineurs s'avance vers eux et leur parle à voix basse : « *Messieurs, je vais vous demander de bien vouloir me suivre. Vous n'avez rien à craindre, et n'êtes pour l'instant inculpés d'aucun crime, mais une importante personnalité désire s'entretenir avec vous. Comme nous devons être prudents, les gardes vont vous bander les yeux et nous allons marcher ensemble une dizaine de minutes.* »

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

☛ Il y a fort à parier que les aventuriers reconnaîtront le fouineur qui n'est autre que le fameux Lamb, présent dans plusieurs autres aventures. Dans ce cas, le MD devra bien entendu adapter un peu ce qui suit.



Le fouineur Lamb

LE CHARIOT QUI MONTE

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

Le Premier Fouineur prend alors la parole :

- *Et moi Lamb, premier Fouineur à Laelith.*

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

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

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

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

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

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

- *Par tous les dieux,* hurle Ambrose, *le câble s'est rompu, nous allons mourir !*

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

☛ Les aventuriers subissent chacun 6d6 de dégâts (jet de Vigueur DD10 pour ne prendre que 50%).

En fait d'accident, il s'agit d'un attentat perpétré par des serviteurs de Trevelian afin de tuer les occupants du funiculaire. Ils ont relevés les rails de celui-ci afin que le chariot soit éjecté à cet endroit précis, et ont placés deux créatures dangereuses dans un entrepôt voisin. De fait, à peine les aventuriers se sont-ils extraits des débris du chariot, qu'ils sont attaqués par 2 ettins ivres de folie homicide, armés chacun de 2 morgensterns. Lamb se bat avec une épée courte et une dague (comme un roublard 3 / expert 1 / fouineur 5).

☛ Ettins (2)

Géant de taille G - Alignement : CM

DV : 10d8+20 (65 pv) – FP6

Initiative : +1 (+2 science de l'init) - Vitesse : 12 m

CA : 15 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle), contact 8

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : morgenstern (+12 corps à corps, 1d10+6)

Attaque à outrance : 2 morgensterns (+12/+7 corps à corps, 1d10+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

JdS : Réf +2, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance,

Volonté de fer

Spécial :

- dissociation du combat à deux mains : chacune de ses deux têtes contrôle un bras, donc pas de malus avec deux armes.

- vision nocturne

*Un ettin*

Le but de ce préambule n'est pas de tuer les personnages tout de suite, mais de les impliquer dans l'action. Dès lors, ils seront considérés par les serviteurs de Trevelian comme des alliés du Roi-Dieu et, comme tels, seront impitoyablement pourchassés. Une fois le combat achevé, Lamb propose aux aventuriers de venir se faire soigner au temple de l'Oiseau de Feu. Là, chaque aventurier se voit prodiguer un sort de soin intensifs (4d8+6). Le Premier Fouineur n'ayant jamais entendu parler d'un certain Palimpseste, l'enquête peut commencer.

BIBLIOTHÈQUE DE LA FOI

La bibliothèque étant ouverte jour et nuit, les aventuriers peuvent décider de s'y rendre immédiatement. Les couloirs et les salles de la bibliothèque sont formés de livres empilés anarchiquement, et l'édifice est tellement vaste qu'il est facile de s'y perdre. Le bibliothécaire en chef est un homme entre deux âges, à la fine barbichette, au port altier et au regard impérieux. Kob Du Val (c'est son nom) s'est profondément identifié à sa bibliothèque et n'apprécie ni les étrangers, ni la contradiction. C'est donc avec réticence qu'il vient en aide aux aventuriers, préférant les confier à ses copistes adjoints, tout en gardant l'œil sur

eux. Palimpseste n'a pas été vu de toute la journée. Après quelques démarches infructueuses, les aventuriers apprennent qu'il s'est rendu la veille au-dessous (le sous-sol), afin d'y faire quelques recherches. C'est là que sont entreposés les ouvrages les plus anciens, concernant des cultes oubliés depuis longtemps et bien d'autres choses innommables. Les copistes refusent d'y aller, prétextant des travaux urgents. Le dessous a la réputation d'être hanté...

LE RÉVEIL DU DÉMON

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

Il y a quelques semaines, un de ses sbires a découvert une chambre secrète encore inviolée du Cloaque. Elle contenait de l'or et des pierres précieuses, ainsi qu'une petite perle d'obsidienne montée en pendentif. Afin de s'attirer les bonnes grâces du son maître, le serviteur a fait cadeau à Trevelian du pendentif. Mais le cadeau est en réalité beaucoup plus qu'un beau bijoux : la perle contient en effet l'esprit d'un démon très ancien et très puissant, Guyz, jadis vénéré à Laelith du temps où elle s'appelait encore Tanith Lenath. Dans les jours qui ont suivi, Trevelian a rapidement découvert que lorsqu'on porte autour du cou le pendentif (ce qui réveille l'esprit du démon), celui-ci octroie à son porteur un charisme exceptionnel (+20) et rend son heureux possesseur quasiment invulnérable à la magie. L'Empereur-Démon a alors fait effectuer diverses enquêtes afin d'en connaître plus sur cette perle, et il sait maintenant que l'esprit du démon Guyz se cache derrière les pouvoirs de ce pendentif.

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

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

Le sous-sol est un lieu oppressant, formé d'un dédale de petites salles conquises sur le Cloaque. Le silence y est

quasi-surnaturel. Ici, les couloirs sont plus étroits et il règne dans les rayonnages une forte odeur de parchemin moisi. A un moment, un livre tombe bruyamment derrière les aventuriers. Qui l'a renversé ? Ils ne le sauront jamais, c'est juste pour l'ambiance ! Au bout de quelques temps, les personnages finissent tout de même par découvrir Palimpseste... ou du moins ce qu'il en reste. Le copiste est mort, ses mains ont été tranchées, et son visage exprime une frayeur sans nom. En fait, Trevelian a lui aussi entendu parler de ce livre et, le considérant dangereux pour lui, il a décidé de le faire détruire. Pour cela, il a envoyé une des créatures à ses ordres, un démon Vrock, à bibliothèque, créature qui est arrivée au moment où Palimpseste s'apprêtait à remettre la main sur le livre, pour une nouvelle lecture. Le bibliothécaire en meurt de frayeur et le démon, en guise de symbole, lui coupe les mains pour montrer que l'on ne touche pas à la propriété de son maître.

Il est à peu près certain que les Utruz vécurent jadis dans plusieurs cités, aujourd'hui submergées par le lac d'Altalith. Leur capitale devait se trouver à trois ou quatre heures de volier de l'actuelle Laelith. Dans son ouvrage, fort intéressant au demeurant, Bosco Fluche prétend l'avoir visitée. Pour ma part, je me permets de mettre en doute ses dires et de proférer une impérieuse mise en garde: prudence!

Aborder les Utruz n'est pas chose facile. Ce sont des êtres indifférents à ce qui les entoure et qui sentent assez mauvais. Et si leurs sages détiennent un réel savoir, ils ne vous accorderont leur attention qu'à la condition de respecter trois grands principes. Premièrement, il faut leur apporter un poisson mort depuis exactement dix jours. Ensuite, il faut commencer chacune de vos phrases par le terme honorifique 'Baboul', vestige d'une étiquette complexe, mais hélas oubliée. Enfin, il faut surtout se garder de rire en leur présence. Car ils n'acceptent de parler qu'à d'autres sages, et les sages, selon eux, ne rient jamais !

Si les aventuriers examinent attentivement le rayonnage devant lequel est étendu le cadavre, ils remarquent qu'il manque un livre (un espace est libre entre deux ouvrages). Du Val peut déterminer de quel livre il s'agit en fouillant dans son fichier privé. C'est "La Cité Sacrée d'Altalith" de Bosco Fluche. S'il est interrogé sur cette cité, Du Val révélera qu'il pense qu'il s'agit d'un vestige utruz, ce peuple d'humanoïdes à peau écaillée qui vit au bord du lac du même nom (Connaissance (histoire) DD18 révélera la même information).

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

GUYZ / TREVELIAN

A un moment ou un autre, les aventuriers seront sûrement tentés de voir ce fameux agitateur. Cela devrait être possible, surtout en soirée (Trevelian, en bon vampire, évite de s'exposer aux rayons du soleil). Son charisme, vraiment exceptionnel, le rend méconnaissable et lui confère l'équivalent d'un sort de Charme permanent (jet de Volonté 26). Les aventuriers ont donc des chances de succomber eux aussi au pouvoir envoûtant de l'orateur, et d'abandonner toutes idées agressives à son contact.

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

Rappel sur Trevelian :

pv:80 (niv 10 - 10d12) - Init:+5
 For:22 (+6) Dex:16 (+3) Con:-
 Int:18 (+4) Sag:16 (+3) Cha:20+20 (+15)
 Ref:+6 Vig:+7 Vol:+6

LE VILLAGE UTRUZ

L'affaire se présente mal, et il ne reste plus qu'une seule piste: les utruz. Leur village lacustre est situé au sud-est de Laelith. Il se compose d'une centaine de maisons reliées entre-elles par des passerelles de bois. Les sages du vieux peuple aquatique ont senti la menace qui plane sur Laelith. Conscients que ce dernier n'est pas sans rapport avec leur ancienne capitale, ils restent aux aguets et sont prêts à

fournir des renseignements substantiels aux aventuriers, pour peu qu'ils respectent la tradition (voir texte ci-dessus, sauf qu'apporter un poisson mort n'a jamais été dans l'étiquette de cette race). Une fois chez les utruz, les aventuriers sont conduits jusqu'à la maison d'un très vieux sage nommé Tomôhl. Celui-ci reçoit ses visiteurs vautré dans un fauteuil de rotin, une mouette perchée sur l'épaule droite. Voilà ce qu'il peut apprendre: « *C'est un démon de la terre qui a été réveillé et qui menace Laelith. Et seul un démon de l'eau peut le tenir en échec. Sous les Grandes Eaux (le lac), se trouve une cité de mon peuple. Là vit un puissant démon, prisonnier d'une statuette représentant une méduse. Si vous voulez vaincre, il faut vous rendre dans le temple submergé dont l'entrée est flanquée de deux colonnes d'onyx. Emparez-vous de la statuette et portez-la à proximité du démon de la terre. Votre tâche sera alors accomplie. Nous autres sommes liés par un serment qui nous empêche de retourner dans notre ancienne capitale, mais mon neveu Dipouhn, un bon barreur, pourra vous mener à l'aplomb du temple avec son voilier* ».

Si les aventuriers font remarquer à Tomôhl qu'il leur est impossible de respirer sous l'eau, celui-ci leur remettra à chacun une gelée jaunâtre en disant: « *Si vous avalez une cuillère de cela, vous pourrez respirer sous l'eau pendant un bon quart d'heure. Attention toutefois, si vous prenez plus de 2 ou 3 doses, vous pourriez en mourir* ».

☛ l'algue est de la Gylvire - voir le **recueil des plantes**.

LE VOYAGE EN BATEAU

Porté par une brise d'ouest, le petit voilier file sur les eaux argentées. Dipouhn, un utruz lymphatique au regard absent, est à la barre. A moins d'être interrogé, il ne prononce pas un mot pendant la croisière. Au bout d'environ 5 heures de navigation (20 km du village utruz), il amène la voile et jette l'ancre. « *C'est là, en dessous* » dit-il de la voix enrouée propre à sa race. « *J'ai des sacs remplis de pierres qui peuvent vous servir de lest, vous descendrez plus vite. J'ai aussi un pot de graisse d'Ookhab pour vous protéger du froid. Je vous rappelle que la gelée ne vous donne qu'une autonomie de 10 à 20 minutes environ. Bonne chance* ». Les aventuriers vont ainsi plonger les uns après les autres dans les eaux glacées du lac, sous le regard impassible de leur énigmatique guide. Après une descente qui paraît interminable, ils finissent par atteindre le fond. Dipouhn ne s'est pas trompé dans sa navigation et les aventuriers sont entourés par des ruines étranges (dômes écroulés, pans de murs cyclopéens, etc...)

recouvertes d'algues et de vase. Mais où sont donc les deux piliers dont parlait Tomôhl ?

☛ Le MD peut faire durer les recherches aussi longtemps qu'il le désire.

DONNÉES AQUATIQUES

Jusqu'à -15 m, on voit à 60m
 Jusqu'à -30 m, on voit à 30m
 Jusqu'à -45 m, on voit à 15m
 Jusqu'à -60 m, on ne distingue que les choses adjacentes.
 Au-delà, c'est le noir total des abysses sous-marines.
 Si l'eau est trouble, décalez d'un voire deux rangs.

Sous l'eau, les déplacements se font à la moitié de la vitesse normale. Les attaques se font avec un malus de -2 et les dégâts sont divisés par 2.
 De plus, si un test de Natation DD10 est raté, le personnage perd son bonus de Dex à la CA et ses adversaires obtiennent un +2 à l'attaque.

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

☛ Raies manta (4)

Animal (aquatique) de taille G – Alignement : N
 DV : 4d8 (18 pv) – FP1
 Initiative : +0 - Vitesse : nage 9 m
 CA : 12 (-1 taille, +3 naturelle), contact 9
 Attaque de base/lutte : +3/+9
 Attaque : coup de tête (-1 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +4, Vig +4, Vol +2
 Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2
 Compétences : Détection +6, Natation +10, Perception auditive +7
 Dons : Endurance, Vigilance

Spécial :
 - vision nocturne

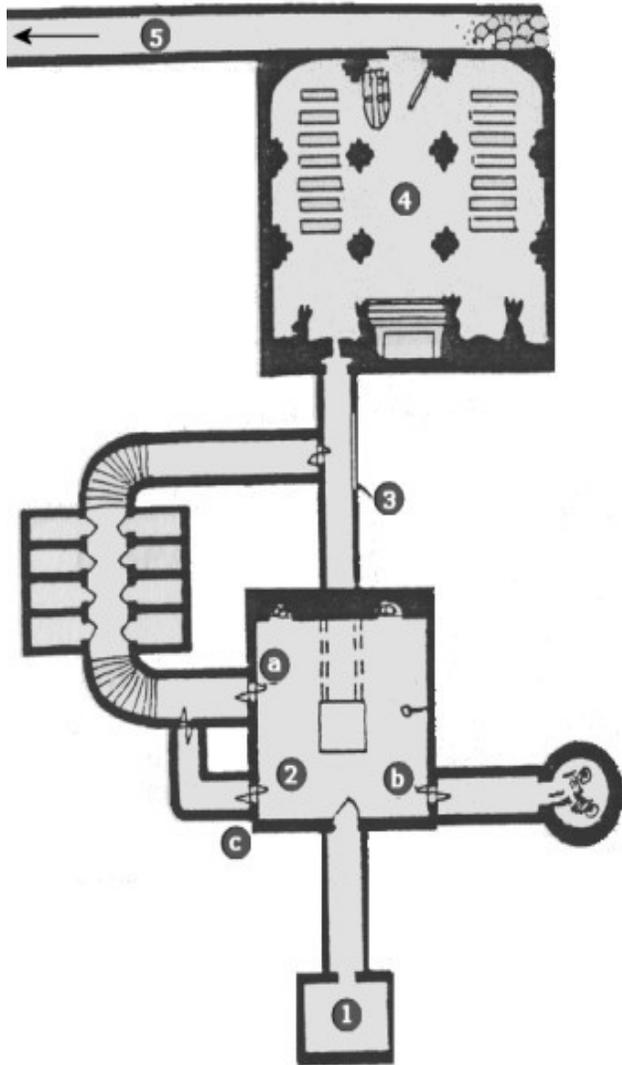
Enfin, les aventuriers aperçoivent de hautes colonnes verdâtres qui se dressent au milieu d'une grande place dégagée. S'ils passent entre ces colonnes, ils disparaissent les uns après les autres pour réapparaître hors de l'eau, en (1).

LE TEMPLE MAUDIT

1) Une petite pièce au sol couvert de gravats. Les parois sont taillées dans le roc et le plafond suinte d'eau. Deux séries de traces peuvent être relevées sur le sol: les unes sont grandes et fortement imprimées dans la poussière, les autres plus légères, mais toutes deux sont de taille

humaine. Elles se dirigent toutes deux vers le couloir. Sur le mur, il est possible de déchiffrer des signes utruz (grâce au petit dictionnaire et au lexique) signifiant: « *Afin de regagner l'endroit d'où tu viens, il faut...* » le reste de la phrase est illisible, car une main a gravé la déclaration suivante en commun: « *Moi, Godefroy de Gilpreux, chevalier de Saris, j'entame ici ma quête. Soit je détruirai le mal qui règne en cet endroit, soit je périrai pour la gloire de la déesse* ». Une autre personne a rajouté en elfique: « *Ben voyons* ».

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



☛ Spectre (1 par statue)

Mort-vivant (intangible) de taille M - Alignement : LM
 DV : 7d12 (45 pv) – FP7
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 12 m, vol 24 m (bonne)
 CA : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15
 Attaque de base/lutte : +3/—
 Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +2, Vol +7
 Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
 Compétences : Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)
 Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Spécial :

- intangible: ne peut être touché que par les armes magiques ou les sorts. Pour les armes magiques et l'eau bénite, la créature a de plus 50 % de chances de ne pas être affectées. Se déplace dans un silence total et peut traverser les objets solides à volonté, en devant toutefois rester adjacent à la surface extérieure de ces derniers.
- absorption d'énergie : la créature touchée prend aussitôt 2 niveaux négatifs et le spectre gagne 5 pv. Jet de Vigueur DD15 pour dissiper chaque niveau négatif.
- création de rejets : tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds, sous contrôle du spectre.
- aura de mort : les animaux sentent la présence d'un spectre à 9m et refusent de s'en approcher.
- impuissance à la lumière du soleil : perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil, mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*.
- résistance au renvoi des morts-vivants (+2)
- vision dans le noir (18m)



Le spectre

Une manette est visible sur le mur est. Elle peut être placée dans quatre positions différentes. Elle est pour l'instant au "point mort", à l'intersection d'une croix. A chacune des branches de cette croix correspond un dessin: un nuage, trois arbres, une flamme et un squelette de poisson avec six arêtes (Fouille DD25 permet de repérer les passages secrets, mais pas de les ouvrir). Une

inscription en utruz est gravée au dessus de la manette. Traduite à l'aide du dictionnaire et du lexique, elle dit: « *Les freines interdisent le recul* ». Cette phrase ne veut rien dire, car le lexique est loin d'être parfait. En fait, il faut lire: « *Les arêtes permettent d'avancer* ». Les traces de pas déjà citées se dirigent toutes deux vers le mur et s'arrêtent à environ deux mètres de celui-ci. Puis les grandes traces se dirigent vers l'angle nord-ouest de la pièce. Les traces légères, elles, retournent vers le centre de la pièce et disparaissent brusquement.

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

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

👉 Âme-en-peine (3)

Mort-vivant (intangible) de taille M - Alignement : LM
 DV : 5d12 (32 pv) - FP5
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : vol 18 m (bonne)
 CA : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15
 Attaque de base/lutte : +2/—
 Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +4, Vig +1, Vol +6
 Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
 Compétences : Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)
 Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)

Spécial :

- vision dans le noir (18m)
- résistance au renvoi des morts-vivants (+2)
- aura de mort : les animaux sentent la présence d'un spectre à 9m et refusent de s'en approcher.
- impuissance à la lumière du soleil : perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil, mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*.
- intangible: ne peut être touché que par les armes magiques ou les sorts. Pour les armes magiques et l'eau bénite, la créature a de plus 50 % de chances de ne pas être affectées. Se déplace dans un silence total et peut traverser les objets solides à volonté, en devant toutefois rester adjacent à la surface extérieure de ces derniers.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués.
- diminution permanente de constitution : Jet de Vigueur DD14 ou diminution permanente de 1d6 points de Constitution. L'âme-en-peine gagne alors 5 pv.

- création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués.



Une âme-en-peine

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

b) Ce passage se termine en cul-de-sac à un endroit où gisent quelques squelettes humains vêtus d'armures rouillées par l'humidité et irrécupérables. Du plafond de cette salle, 10 mètres plus haut, percent des gouttes d'eau.

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

👉 Vase grise (1)

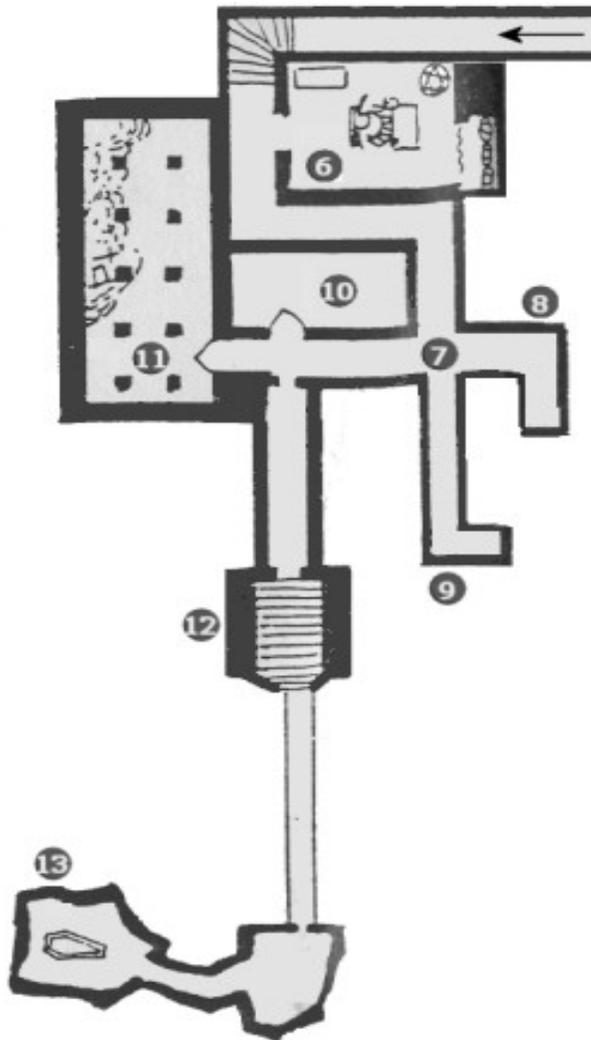
Vase de taille M - Alignement : N
 DV : 3d10+15 (31 pv) - FP4
 Initiative : -5 - Vitesse : 3 m
 CA : 5 (-5 Dex), contact 5
 Attaque de base/lutte : +2/+3
 Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf -4, Vig +6, Vol -4
 Caractéristiques : For 12, Dex 1, Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1

Spécial :

- acide : dissout la chair et le métal, mais pas la pierre. Si jet de Réflexe DD16 raté (attaque et/ou défense) : armures et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement. De même pour toute arme en bois ou en métal frappant la vase.

- constriction : suite à une attaque réussie, chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase inflige automatiquement les dégâts d'acide, avec un malus de -4 au jet de Réflexe pour la cible.
- immunité contre le feu et le froid
- vision aveugle (18m)
- transparence : Détection DD15 pour la remarquer. Quiconque se heurte à une vase grise qu'il n'a pas vue est automatiquement frappé et sujet aux dégâts d'acide.

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



4) Les aventuriers débouchent dans le temple principal en empruntant une porte secrète située entre les jambes d'une grande statue. La salle est assez classique: un autel, des bancs et quelques candélabres. Deux fresques monumentales représentant des hommes-poissons encadrent l'autel sur lequel a été gravé: « *Moi, Godefroy de Gilpreux, j'ai sanctifié cet endroit* ». Les statues ont été

mutilées et les bas-reliefs des murs ont été rendus illisibles. La double porte du fond a été défoncée de l'intérieur. Un examen de la serrure révélera qu'elle n'était pas verrouillée !

5) Ce couloir de 4.50 mètres de large est plus spacieux que les précédents. Son carrelage est dépourvu de poussière. A l'est, il est obstrué par un éboulement. Après une soixantaine de mètres de progression vers l'ouest, il y a une trappe. Le couloir ne fait plus que 3 mètres de large au final.

🔪 Fosse camouflée (FP2)

Fouille DD24, Désamorçage DD19, remise en place manuelle. C'est un simple trou de 6 mètres de haut dont le couvercle se referme aussitôt rendant la sortie depuis l'intérieur impossible. Jet de Réflexes DD20 ou DG 1d6 pour la chute de 6m)

La chute ne cause pas trop de dégâts car elle est amortie par le corps d'un elfe dont la mort ne semble pas remonter à plus d'un mois, et que l'air confiné de l'endroit a préservé de la putréfaction. L'inconnu est vêtu d'une armure de cuir. Il possède une **🔪 épée courte +2** (8000 po) et un sac à dos qui contient une fiole vide, une **🔪 fiole de respiration aquatique** (750 po), une trousse de cambriolage, une gourde, une dague et un étui à parchemin. A l'intérieur de ce dernier se trouve une feuille de papier sur laquelle a été recopié rapidement un extrait du livre de Bosco Fluche :

La Cité Sacrée d'Altalith - Bosco Fluche

Il est un lieu, au plus profond du temple, où les utruz dissimulent leurs secrets. J'ignore où il se trouve, mais un renégat m'a appris qu'un de leurs prêtres nommé Lumlhl en possédait la clé. Celle-ci serait dissimulée derrière sa bibliothèque.

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

attaquera aussitôt, épaulé par les deux momies qui se trouvent dans le réduit.

👉 Démon Vrock (1)

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G – Alignement CM
 DV : 10d8+70 (115 pv) – FP9
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m, vol 15 m (moyenne)
 CA : 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +10/+20
 Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d6+6)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 2d6+6), morsure (+13 corps à corps, 1d8+3), 2 ergots (+13 corps à corps, 1d6+3)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 JdS : Réf +9, Vig +14, Vol +10
 Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 25, Int 14, Sag 16, Cha 16
 Compétences : Art de la magie +15, Concentration +20, Connaissances (une au choix) +15, Déplacement silencieux +15, Détection +24, Diplomatie +5, Discrétion +11, Fouille +15, Intimidation +16, Perception auditive +24, Psychologie +16, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)
 Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement

Spécial :

- cri étourdissant : 1/heure, peut émettre un cri suraigu. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 9m doivent réussir un jet de Vigueur DD22 sous peine d'être étourdies 1 round.
- convocation de démons : 1/jour, peut tenter d'appeler 2d10 dretchs ou 1 autre vrock (35% de succès - NLS3).
- danse des ténèbres : N/A
- pouvoirs magiques (NLS12): *Image miroir*, *télékinésie* (DD18), *téléportation suprême* (uniquement lui-même) à volonté; *héroïsme* 1/jour.
- spores : 1/3 rounds, peut libérer un nuage de spores dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à 1,50m ou moins du démon subissent automatiquement 1d8 de DG, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d4 de DG par round pendant 10 rounds. Au terme de ce laps de temps, les victimes sont couvertes de pousses minuscules et entrelacées (inoffensives, voir DRS)
- immunité contre l'électricité et le poison
- réduction des dégâts (10/Bien)
- résistance à l'acide, au feu et au froid (10)
- télépathie (30 m)
- vision dans le noir (18 m)



Le vrock

👉 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, jet de Volonté DD16 ou paralysé pour 1d4 rounds
 - putréfaction : Jet de Vigueur DD16, temps d'incubation 1 min, perte temporaire de 1d6 Con et 1d6 Cha.

Une fouille (DD15) en règle de la bibliothèque qui est dressée contre le mur nord permet de découvrir derrière l'un des ouvrages un petit tube d'ivoire contenant un parchemin qui porte l'inscription suivante en utruz :

*Si tu hésites pour seconde fois
 devant le chemin à suivre,
 choisis la maladresse pour la première fois.*

7) Les aventuriers ont le choix entre 3 chemins. C'est la première hésitation, et ici sert l'énigme trouvée derrière la bibliothèque. En fait, le lexique fait la preuve une fois de plus de ses faiblesses : "*maladresse*" devrait être traduit par "*gauche*". Il faut donc choisir la droite cette fois-ci, et ensuite face aux 2 portes et au couloir sud, choisir la gauche (le couloir), et ainsi éviter les pièges mortels des couloirs 8 et 9.

8 et 9) Ces couloirs, en cul-de-sac, sont piégés.

👉 Balancier fixé au plafond (FP3)

Fouille DD15, Désamorçage DD27, remise en place automatique.
 Une grande hache descend du plafond (+15 corps à corps, 1d12+8/x3)

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

Un mystérieux hallucinogène entre dans la composition de ces peintures. Toute personne les examinant de près qui rate son jet de Volonté DD15 voit les animaux commencer à bouger et se précipiter vers lui.

Il devient alors fou furieux, frappant tout ce qui s'approche de lui durant 2d4 rounds... ce qui risque fort d'attirer l'attention du démon Vrock en (6)... s'il est encore vivant.

11) Cette porte est fermée à clef (Crochetage DD25). La pièce contient le trésor que le démon a patiemment amassé, soit une centaine de pierres précieuses pour une valeur totale de 9000 po, une **baguette de soins légers** (750 po) et un **manteau de Raie Manta** (7200 po).

12) Ce couloir mène à un grand escalier qui descend sur une vingtaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. Un gouffre béant s'ouvre alors devant les pieds des aventuriers. Ce gouffre, long d'environ 35 mètres, est enjambé par un étroit pont de pierre de 25 cm de large. Un vent tourbillonnant, parfois violent, y souffle. Le pont recèle plusieurs pièges. D'une part, les bourrasques peuvent faire tomber dans le vide un aventurier.

A 4m50m/round, faire 8 jets d'Equilibre/Acrobatie DD10 à vitesse réduite de moitié (90%) ou DD20 (10%, lorsque le vent devient très violent). Pénalité de +10 pour un déplacement à vitesse normale. Toute chute éventuelle aura une issue mortelle, mais rien n'interdit aux personnages de s'encorder ou d'utiliser un sort de *vol* pour passer.

L'autre danger, plus sérieux celui-là, est dissimulé dans l'ombre de la voûte : ce sont 4 chauves-souris sanguinaires qui attaquent les porteurs de lumière.

Chauves-souris sanguinaires (4)

Animal de taille G – Alignement t : 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 : sonar pour localiser les créatures jusqu'à 12m.

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

13) Cette salle, défendue par deux Necrophidius, contient un sarcophage de pierre.

Necrophidius (2)

Créature artificielle de taille M – Alignement : N
 DV : 2d10+20 (31 pv) – FP2
 Initiative : +3 (+3 Dex) - Vitesse : 9m (ne peut pas courir)
 CA : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
 Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m
 JdS : Réf +3, Vig +0, Vol +0
 Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con --, Int --, Sag 11, Cha 12
 Compétences : Déplacement silencieux +11, Discrétion+11, Escalade +9

Spécial :

- attaque sournoise: +2d6
 - danse de la mort : toute personne à 9m ou moins qui voit le mouvement rythmique de son corps doit réussir un jet de Volonté DD12 ou devenir hébété, incapable de quitter le necrophidius du regard (la victime ne peut réaliser aucune action mais n'est pas sans défense) tant qu'il danse.
 - paralysie : Vigueur DD12 ou paralysé 10 minutes.
 - immunités : charmes, poison, maladie, coup critique.
 - vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Une fois les gardiens vaincus, les aventuriers peuvent ouvrir le sarcophage. A l'intérieur, il y a une épouvantable statuette de 70cm de haut représentant une méduse. Dès que les aventuriers s'en saisissent, les murs de la salle se mettent à trembler violemment et le boyau d'entrée est rapidement obstrué par des chutes de pierres. Une fissure apparaît alors dans la voûte, déversant des trombes d'eau qui remplissent la pièce.

FIN D'UNE MYSTIFICATION

A présent, les aventuriers n'ont plus qu'à regagner Laelith pour se mêler à la foule des admirateurs de Guyz. A ce moment là, la petite méduse de pierre éclate en mille morceaux et une forme confuse se matérialise au-dessus de la tête de l'orateur. Pendant un court instant, l'air est secoué par des vibrations et des sifflements furieux, puis, tout redevient normal, absolument normal même... Les deux démons se sont neutralisés mutuellement. Trelvelian, qui sent que son pouvoir surnaturel s'est volatilisé, devient alors subitement gêné par la lumière du soleil, et prend sa forme gazeuse pour s'éclipser, non sans avoir identifié auparavant qui est à l'origine de l'échec de son dernier plan démoniaque. C'est ainsi que la paix règnera, pour quelques temps encore, sur Laelith.

Amboise n'étant plus, toucher la récompense promise sera difficile. Dans un geste de bonté, Lamb consentira toutefois à débloquer des fonds spéciaux pour un montant total de 630 po.