

DANS L'ANTRE DE LA TAUPE



Scénario : Szass
Plan : Szass
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 6 à 9.
Il est préférable de savoir improviser avec facilité pour mener à bien cette aventure. La façon dont le scénario est décrit ne représente qu'une toile de fond et une liste d'événements qu'il faudra mettre en scène suivant les actions de vos joueurs.

LIVING DONJON ?

Ce terme ne vous est sans doute pas inconnu. En fait, un living donjon (donjon vivant en français) est bien plus qu'un simple donjon avec un enchaînement de salles, de monstres et de trésors dispersés ça-et-là sans une quelconque autre signification. Avant toute chose il faut savoir qu'un living donjon est habité par des personnes/créatures qui en ont fait leur repaire.

En cela ils disposent d'appartements personnels, de lieux de vie commune, de magasins pour subvenir à leurs besoins, etc...

Bref, un living donjon c'est une sorte de communauté regroupée au sein d'un endroit donné qui reflète leur mode de vie.

Ces mêmes habitants sont organisés, pas forcément belliqueux, mais surtout en surnombre. Ils ne se contentent pas d'attendre dans une salle qu'un groupe d'aventuriers vienne les occire. Au contraire, ils vaquent chacun à des occupations qui profitent à cette communauté et il est naturel qu'un membre lambda puisse être à un endroit ou à un autre, suivant la situation. Mais surtout que l'enchaînement d'événements qui se produit en son sein provoque des répercussions sur l'ensemble de cette toile de fond.

C'est toile de fond vous est décrit ci-dessous.

Elle comprend les lieux, quelques PNJ importants, des événements susceptibles de se produire, des rumeurs, ainsi qu'une petite trame afin d'introduire vos joueurs dans cette aventure.

Libre à vous de la changer si elle ne vous convient pas. En fin de document, vous trouverez le plan du com-

plexe qui accompagnera la lecture des salles au cours du scénario.

Nantis de tous ces éléments, ce sera à vous MD de donner de la vie à tout ça, en n'hésitant pas à faire du roleplay et à détailler chaque événements du mieux que possible.

L'exemple de donjon ci-dessous contient de nombreuses races de créatures à la peau verte : trolls, gobelins, hobgobelins... En tant normal, ce genre d'adversaire est juste là pour protéger un endroit ou tendre une embuscade.

Dans un living donjon ils sont là parce que c'est leur habitat et il serait très malvenu de les considérer comme des idiots malodorants.

En effet, rien ne vous empêche de les interpréter de la même manière que si c'étaient des PNJ humains, avec de sales caractères toutefois, des intérêts un peu divergent et une fourberie plus accentuée...

INTRODUCTION

Les PJ sont à Laelith, comme d'habitude, vidant leur ennui dans une piètre chopine d'une taverne cradingue et miteuse, attendant qu'un citoyen vienne leur demander une tâche ingrate et peu payée... en vain... En se rendant désespérément au Comptoir de l'Aventure afin de glaner quelque boulot à se mettre sous la dent ils tomberont sur une annonce un peu particulière :

Recherche personnes valeureuses pour mission délicate et très bien payée. Demander Kargadak Doigts-Crochus au coucher du soleil, devant le Temple du Crâne. Fanfarons s'abstenir.

Un classique certes, la plupart des annonces ornant les murs de la taverne sont rédigées semblablement mais celle-ci a quelque chose de plus que les autres : l'écriture est jolie et le parchemin de bonne manufacture, laissant croire à un employeur aisé.

Sur place, le moment venu, les PJ verront un homme sur le parvis du temple qui semble attendre.

Si ils vont le voir pour l'annonce, il semblera ravi et les conduira au sein du temple, dans une chapelle privée au deuxième sous-sol. En chemin il se présentera comme étant Kargadak, adepte du Crâne. Il ne dira rien de plus jusqu'à être à l'abri des oreilles indiscrettes, dans une salle pauvrement meublée. Après avoir dévisagé chacun des membres du groupe, il commencera son discours sans plus attendre :

"Bien, si vous êtes là c'est que vous êtes capables de tenir votre langue sur ce que je vais vous dire. On est bien d'accord ?

J'ai fais appel à des personnes valeureuses, telles que vous je l'espère, pour une mission de la plus haute instance et, il en va de soit, officieuse. Vous agirez au service de la Cité Sainte, en tant qu'agents spéciaux du

Crâne, et donc du Roi-Dieu.

Mon supérieur suspecte des agissements louches au sein du Cloaque, notamment chez les adeptes de la Taupe qui, vous n'êtes pas sans le savoir je présume, est le refuge de nombreux fanatiques, non humains pour la plupart.

Il semblerait que le chef d'un des réseaux de ce temple organiserait une révolution destinée à prendre le contrôle de la surface. Il en a souvent été ainsi à vrai dire, mais cette fois, les forces en présence sont inquiétantes.

Nos agents sont tous connus là-bas et il serait risqué de les envoyer à l'abattoir sous une piètre couverture.

Vous remplacerez donc ces agents dans cette mission périlleuse et vous tenterez de vous infiltrer tant bien que mal en tant qu'adeptes de leurs cultes innombrables.

Une fois engagés sur place auprès des prêtres de la Taupe, vous devrez enquêter auprès des conspirateurs pour glaner un maximum d'informations pertinentes et démanteler le réseau si possible. Observez tout ce que vous pourrez : les allées et venues des prêtres, ses membres, leurs faits et gestes, leurs supérieurs, leurs effectifs, leur organisation, etc, etc...

Tout ! Notez tout.

Tâchez d'être discrets. Si votre couverture venait à être dévoilée, je ne donne pas cher de votre peau, au premier sens du terme. Bien sur vous serez hautement rémunérés par le Temple du Crâne une fois l'affaire résolue. Des questions ?"

Si les PJ acceptent cette mission, Kargadak les conduira dans une partie plus profonde du Cloaque, appartenant sans doute à la Taupe, ou peut-être encore au Crâne qui sait.

Arrivés dans une autre pièce tout aussi pauvrement décorée, il leur remettra à chacun une tenue de prêtre classique qui devrait les faire passer inaperçus.

Puis il leur tendra un plan sommaire qui conduit à l'endroit en question. C'est à travers de longs corridors boueux où les PJ pataugeront jusqu'à atteindre le complexe...

Kargadak leur conseillera de laisser ici toute possession susceptible de trahir leur couverture (livres de sort, symboles religieux et autre), ou du moins de bien les dissimuler. Il va de soit qu'il niera toute implication dans cette affaire d'espionnage si les PJ venaient à être démasqués. Après toutes ces recommandations, il s'en ira en leur donnant un autre rendez-vous dans une semaine, derrière l'entrée du Temple du Crâne.

LA VÉRITÉ

Kargadak n'a reçu aucun ordre du Crâne concernant cette mission. C'est en fait un sbire infiltré au service de Trevelian, l'Empereur-Démon. Encore lui...

Ce dernier l'a chargé de recruter de talentueux aventuriers pour infiltrer un des complexes de la Taupe, où la plupart de ses troupes gobelines se sont réfugiées après avoir déserté ses rangs.

Ne pouvant tolérer aucune concurrence dans le Cloaque, il n'a pu laisser passer cet odieux affront, et a juré de se venger promptement.

L'activité du complexe où vont débarquer les PJ est tout à fait "légale" (entendez par là "tolérée"). Il s'agit d'un rassemblement de plusieurs tribus du Cloaque sous une même bannière, dirigées par des adeptes de la Taupe. La position des prêtres en son sein est capitale pour ne pas engendrer de chaos incontrôlable parmi les créatures du dessous.

A l'heure actuelle, il n'y a aucune envie de révolte quelle qu'elle soit et les PJ en fourrant leur nez un peu partout risquent fort d'éveiller les tensions quand même présentes.

En fait, Trevelian souhaite en apprendre un peu plus sur leurs agissements et, si possible, récupérer ses troupes, même s'il faut pour cela employer la menace. Avant cela, les aventuriers investigueront les lieux pour lui fournir les renseignements nécessaires, via Kargadak.

Une fois que les PJ auront fait leur boulot, Trevelian enverra le gros de ses troupes à la bataille, d'où découlera "le grand vainqueur du Cloaque". Enfin, c'est Trevelian qui parle ainsi...

QUARTIERS DE LA COEXISTENCE

Généralité du complexe

La totalité du complexe est dirigé par une prêtresse de la Taupe, au doux nom d'Ordellia. Cette femme d'une quarantaine d'années mais qui en paraît trente tout au plus n'apparaît que très rarement, préférant superviser les opérations dans l'ombre grâce à ses nombreux subalternes, à savoir :

Feldonias, un prêtre de la Taupe également, qui s'occupe de ses homologues et officie les cérémonies quotidiennes. Froid et médisant, il n'est pas bon d'être dans son collimateur. Feldonias est plus craint que respecté, et il le sait, ce pourquoi il s'efforce de maintenir cette réputation en faisant torturer de temps à autres des membres de son dévolu.

Vittorio, un prêtre aussi qui entretient les relations extérieures au complexe. Fin diplomate, fourbe et rusé, Vittorio n'est pas du genre à se faire marcher sur les pieds ou se faire avoir par une arnaque de bas étage. Il est très méfiant et obstiné ce qui lui a valu d'obtenir ce haut poste et de réussir chacune de ses transactions, même si nombre d'entre elles se sont soldées par

quelques assassinats.

L'une des personnes les plus influentes est sans conteste Isriksine, le beholder, qui s'occupe de superviser les activités des prêtres et des trolls. On peut le voir régulièrement accompagné de quatre prêtres de la Taupe mais il ne se dérange qu'en cas de nécessité. Sa tâche est de maintenir l'ordre entre les humains de la Taupe et la tribu de trolls qui habite le complexe.

Ces mêmes trolls sont sous les ordres de Grashniak, la doyenne de la tribu et mère de tous ces rejetons.

Son nouveau mâle, Gromulk, est un ettin impressionnant et ensemble ils ont donné naissance il y a quelques années à Raasgharak, un troll à deux têtes très violent et qui s'entend très mal avec son père. Les conflits père/fils sont quotidiens et il n'est pas rare qu'une bagarre entre eux éclate dans le village goblin ou ailleurs, causant au passage de nombreux morts innocents.

Les autres trolls sont issus de divers croisements mais tous sont fils ou filles de Grashniak et la respectent avec crainte car c'est une grande chaman et ses sortilèges ont montré plusieurs fois par le passé qu'il valait mieux ne pas la titiller.

Les trolls font pression sur les gobelins du village attendant et font régner l'ordre dans tout ce chaos grouillant tel que leur a ordonné le beholder.

Grashniak craint plus que tout le beholder et il ne lui viendrait pas à l'idée de lui désobéir, pour quoi que ce soit.

Les gobelins sont dirigés par Kastas, le chef du village (qui reçoit ses ordres de Grashniak).

Kastas supporte très mal cet asservissement et ses semblables n'en pensent pas moins. Malgré cela, ils sont contraints d'obéir aux trolls car même s'ils sont plus nombreux qu'eux, ils savent très bien que derrière il y a des personnes beaucoup plus puissantes.

Le village goblin comprend également un chaman, Hashkanar, qui répand la sagesse de ce peuple au temple de Maglubiyet. Le vieux chaman décrépît est sans doute plus respecté que Kastas de part son âge vénérable mais aussi sa connaissance inégalée dans le culte de leur dieu idole.

Kastas le sait bien mais ne dit rien car sans la sagesse d'Hashkanar il aurait bien du mal à maintenir l'ordre. Quelques hobgobelins sont là également et aident les trolls à surveiller la masse de goblinoides verdâtres. Ils sont sans pitié avec les gobelins et n'hésitent pas à en tuer un de temps à autre pour faire un exemple. Ils sont en quelque sorte la garde du village et se déplacent toujours par deux au minimum. Des embuscades gobelins sous le manteau leur sont régulièrement tendues. A tout cela vient s'ajouter une nouvelle tribu arrivée il y a peu.

Ce sont les anciens gobelins de Trevelian, qui viennent de désertier ses rangs pour s'installer ici et subir un sort plus enviable qu'avec leur ancien maître.

Le beholder s'est chargé de les recruter pour agrandir

l'armée du complexe et n'a eu aucune pitié de se servir chez les gobelins de Trevelian, leur promettant un avenir meilleur pour des desseins plus glorieux. Drustak, le chef des gobelins de Trevelian, a alors réuni ses troupes et, ensemble, ils sont venus s'installer dans le village goblin de Kastas.

Cela ne s'est pas fait sans esclandre et quelques petites guéguerres de clan ont largement amenuisé les troupes des deux côtés.

Alors le beholder est intervenu avec les trolls et a ordonné que les deux clans se séparent et vivent dans deux villages distincts, bien que très rapprochés quand même.

Depuis, le "calme" semble revenu mais il n'est pas rare qu'une escarmouche éclate entre ces deux factions.

Les gobelins de Trevelian sont facilement reconnaissables : ils ont tous sur leur bouclier ou leur armure un T gravé. La plupart d'entre eux ont tenté de peindre par-dessus ou de l'enlever en grattant avec une dague. Bref, ils ne sont pas très fiers d'avoir travaillé pour l'Empereur-Démon et cela se voit.

Tout ce qu'ils souhaitent c'est d'être tranquilles et vivre en "paix".

Vous l'aurez compris, il y a un sacré paquet de monde dans le donjon et les tensions divergentes ne sont pas là pour apaiser les lieux. En cas de grabuge il sera très facile pour tout ce petit monde d'anéantir les imposteurs. Car le moindre petit goblin peut devenir très dangereux lorsqu'il est bien organisé et entouré de ses semblables...

Le maître mot ici est donc "roleplay" !!!

La tâche des prêtres de la Taupe est rude. Sans la soumission qu'ils exercent, ils auraient bien du mal à maintenir toutes ces créatures dans le Cloaque, et un quelconque soulèvement pourrait très bien naître à Laelith. Ils essayent du mieux que possible d'éviter une telle catastrophe qui n'aurait que pour seul but d'entacher leur réputation et de salir le Temple du Crâne au passage.

Le complexe n'est bien sur qu'une succursale de la Taupe parmi tant d'autres. Détailler l'intégralité de ce culte obscur relève de la folie tant il est incommensurable, s'étendant à travers plusieurs niveaux dans le Cloaque.

Néanmoins, cette petite partie de la Taupe devrait vous suffire pour avoir de nombreuses heures de jeu en perspectives.

Et rien ne vous empêche, si vous en avez la motivation, de peaufiner les détails et d'agrandir le réseau.

Temples

Le Complexe contient quatre temples ou chapelles, chacun sous la direction d'Ordellia, mais délaissés à ses subalternes.

Le temple de Maglubiyet est sans doute le plus impo-

sant et siège au nord-ouest du village goblin. Maglubiyet est le Dieu des Gobelins, le Puissant, le Seigneur des Profondeurs et de l'Obscurité. Comme on l'a vu plus haut, les cérémonies sont orchestrées par Hashkanar chaque jour. Les gobelins de la tribu ne sont pas obligés de s'y rendre quotidiennement mais des offrandes diverses sont toujours les bienvenues pour acquérir "gloire et puissance". Depuis peu, on voit des gobelins de Drustak participer aux cérémonies et cela apaise en partie les tensions des deux clans car ils se rendent compte qu'ils ne sont pas si différents que ça après tout. Mais le jour de paix n'est pas encore venu. C'est juste un signe annonciateur d'une envie commune mais que l'intelligence et la hargne de cette race mettront encore bien des jours pour que cela se produise.

Tous les gobelins des deux communautés respectent profondément leur dieu, allant même jusqu'à se sacrifier si nécessaire, dans la limite du raisonnable.

Toute offense au culte sera sévèrement punie s'ils ont l'occasion de châtier les coupables.

La chapelle de Vaprak est située dans le quartier des trolls.

Vaprak, aussi nommé le Destructeur, est le Dieu des Ogres et des Trolls. Grashniak le vénère chaque jour et tire ses pouvoirs de ce dieu ignoble et cruel. La chapelle est très petite et sert presque uniquement à la chaman. Les autres trolls n'en ont cure même si le fils à deux têtes s'y rend de temps en temps. Cela lui vaut chaque fois de récolter les insultes de son père qui le prend pour "une tarlouze d'elfe des bois qui ferait mieux d'apprendre à se battre plutôt que de croire en de telles sornettes" (traduction approximative).

Le père en effet ne croit pas en Grashniak, et en rien du tout d'ailleurs. La chaman s'en moque et ne se mêle pas trop des querelles religieuses de sa famille tant que cela ne nuit pas à son culte. Elle aimerait bien convertir son fils au chamanisme mais le boulot pour y parvenir semble trop considérable pour qu'elle persiste dans cette voie.

La chapelle d'Ogrémoch, le Prince du Mal Élémentaire, Prince des Créatures Mauvaises de la Terre. Ce culte est dirigé par Feldonias et ne compte que quelques adeptes parmi les humains de la Taupe et quelques créatures élémentaires de la terre et pourvues d'intelligence.

Elle est située dans le quartier des prêtres, à côté de la chapelle de Ghaunadaur. L'intérieur est macabre et rigide. Tout est construit en pierre et en boue et des symboles occultes recouvrent les murs, baignés d'une lueur blafarde.

Des sacrifices ont souvent lieu en son sein, parmi les esclaves du complexe et autres cibles de leur choix.

Une fois par mois, le grand prêtre Feldonias conjure un Xorn du plan Élémentaire de la Terre pour y puiser sa

force.

Jusqu'à présent les créatures conjurées n'ont fait qu'engendrer des dégâts considérables à la chapelle avant d'être bannies sur leur plan d'origine. Mais Feldonias ne désespère pas.

La chapelle de Ghaunadaur, le Dieu des Limons, des Vases et des Gelées, Celui qui Guette, le Dieu Élémentaire Ancien, appelé aussi l'Oeil Ancien ou Gormauth Le Buveur d'Ames.

Avec un titre comme celui là il n'est nul besoin d'en dire d'avantage sur ce dieu abominable, maître des choses les plus enfouies au centre de la terre. Son culte est sombre et cruel et ses adeptes ont tous un brin de folie.

Actuellement, la chapelle n'est présidée par aucun des prêtres. Celui qui s'en chargeait est mort subitement il y a quelques jours. On l'a retrouvé le corps recouvert de gelée visqueuse au fumet très déplaisant.

Cela inquiète terriblement Feldonias car les membres de ce culte risqueraient fort de se rebeller si personne ne venait à les guider spirituellement. Heureusement ils ne sont pas très nombreux mais les forces qu'ils peuvent employer sont terrifiantes.

Autres habitants

Monstres indépendants : il va sans dire que dans un tel endroit, de nombreuses créatures, pas toujours civilisées, essayent de s'y adapter. On pourra alors rencontrer dans les zones reculées des cubes gélatineux, quelques enlanceurs, un ou deux doppleganger, des mimiques et autres bizarreries comme les otyugh, limons et gelées...

Vesneth : c'est une énorme araignée qui vit dans un réseau de cavernes au nord du complexe.

Les gobelins l'ont "apprivoisée" et lui apportent de la nourriture quotidiennement. En échange, l'araignée sert de premier rempart pour les imposteurs qui tenteraient de s'infiltrer par le Cloaque.

Cela n'empêche pas l'araignée de se nourrir avec toute sorte d'individu qui passe près de sa tanière, et même si c'est un goblin. Mais elle a tout de même une préférence pour la chair humaine, bien plus tendre et moins amère à son goût. Son antre est décrit ci-dessous.

Prêtres d'autres cultes : de nombreux autres prêtres, la plupart affiliés à la Taupe, sont de passage régulièrement dans le complexe afin d'entretenir des relations diplomatiques, commerciales, religieuses ou spirituelles. A l'intérieur du complexe, ils sont tenus de bien se tenir et peuvent venir pour proposer leur aide ou en demander en retour. En général ça se passe plutôt bien, enfin disons pas trop mal.

LE COMPLEXE

Accès principal au complexe

A1 - une grotte humide aux murs couverts de végétation. L'accès menant en A2 est dissimulé derrière des lichens et autres plantes touffues.

A2 - quatre gobelins montent la garde à cet endroit, dont deux au croisement des salles A1, A2 et A3. Ils laissent passer tous ceux qui prononcent le mot de passe de la semaine (Harraaaaahh). Malgré cela, si les PJ n'ont pas vêtu les habits confiés par Kargadak, les gobelins suspecteront quelque chose. Si les négociations tournent mal, ils tenteront d'alerter les gobelins des salles A4 et A5. La moitié débarquera en 1d4+1 rounds tandis que l'autre moitié alertera tout le complexe. Autant dire que pénétrer ouvertement dans le donjon, sans y aller de prudence, entraînera systématiquement la mobilisation de toutes les troupes. Les PJ auront fort à faire. Si tout se passe bien à l'entrée, on les laissera passer, allant même jusqu'à baisser la tête devant les faux prêtres de la Taupe, par signe de respect.

A3 - les murs sont couverts de symboles primitifs représentant des scènes de guerre, des runes obscures et des créatures aux aspects effrayants. La plupart sont tracés avec du sang humain. Le vent qui s'engouffre dans cette salle ramène les mauvaises odeurs de la communauté gobeline. Des relents de charogne putride viennent chatouiller les narines des PJ qui, s'ils sont mal à l'aise (jet de sauvegarde contre le poison), trahiront leur couverture. En effet, les prêtres de la Taupe sont bien trop habitués aux lieux pour jouer les âmes sensibles.

Une double porte en face, souvent ouverte, mène au reste du complexe. 1d12 gobelins parcourent chaque round cette salle, soit pour sortir du donjon, soit pour y entrer. Quatre gobelins montent la garde au croisement des salles A3, A4 et A5.

A4 - cette salle filtre l'accès aux quartiers des prêtres et à l'auberge du Rat Cornu. Si les PJ ont vêtus la tenue des prêtres, ils pourront passer sans problème.

A5 - c'est les quartiers des sous-chefs qui commandent aux gobelins du secteur A. Au moins un d'entre eux sera présent dans la salle (trois sous-chefs au maximum).

A6 - cette salle est la plupart du temps inutilisée, quand elle n'est pas réquisitionnée pour y torturer un pensionnaire, avant qu'on le transfère dans la salle de torture (G9).

A7 - des sacs de sables servent à barricader l'accès aux

salles E1 et E2. Cinq gobelins, armés d'une baliste, empêchent quiconque de passer à ces salles sauf si le motif est valable. Ceux qui ont le mot de passe (Thrazouk) pourront passer sans problème vers la communauté gobeline.

A8 - les gobelins en poste dans le secteur A se servent de cette salle comme d'une cuisine et d'une cantine où ils viennent prendre leur pose deux fois par jour.

A9 - une quincaillerie où l'on trouve de tout pour la vie quotidienne du complexe (couteaux, cuillères, fourchettes, bols, chopes, pieds de biche, coffre, vase...). Elle est tenue par Groshnos, un gobelin boiteux antipathique. Il ne vendra ses marchandises qu'à ses comparses, sauf si on y met le double du prix. Quand il part se reposer, il confie son magasin à son cousin Kraskoss.

A10 - c'est le magasin d'alimentation et la réserve pour la cuisine de la salle A8. Le vendeur, un gobelin nommé Fraskash y vend de la nourriture infecte qui ne plaira guère aux humains. On n'y trouve aucun alcool fort, seulement de la bière afin que les troupes ne boivent pas trop durant le service.

A11 - une herboristerie tenue par Irza, une femelle chamman gobeline assez âgée. Ses baumes et remèdes sont très utiles à la communauté et elle dirige une équipe de six adolescents gobelins qu'elle envoie dans le Cloaque, ou à la surface, pour chercher ses composants et ingrédients nécessaires.

Second accès, quartiers des bêtes

B1 - une salle occupée par 6 gobelins qui surveillent cette seconde entrée. Des sacs de sables leur permettent de se camoufler et d'utiliser leur baliste. L'accès est réservé aux troupes montés sur wargs ou sur vers charognards. En cas de problème, ils alerteront les gobelins de la salle B10 qui accourront en 1d4+1 rounds tandis que ceux de la salle A5 alerteront le reste du complexe. Un des gobelins enregistre les départs et arrivées des créatures afin de les répartir au mieux. Les départs passent par la porte au nord-est de l'animalerie (B2) tandis que les arrivants transitent par la salle B5.

B2 - Rothsarg, un hobgobelin massif, s'occupe sans relâche des créatures de monte, les brossant et les nourrissant. Il a une certaine affinité avec les bêtes qu'il entretient (wargs, rats géants, lézards géants, vers charognards...) et il lui sera facile de les relâcher si les PJ lui causent des soucis. Une demi-douzaine de gobelins travaille sous ses ordres.

B3 - Qritnas, le forgeron gobelin, est le responsable de la forge. La chaleur qui règne dans cette salle est in-

soutenable pour quiconque n'est pas habitué. Qritnas a quatre apprentis gobelins qui l'aident dans ses travaux, dans le labeur et la sueur.

B4 - un magasin d'armes de toutes sortes, tenu par un fier goblin nommé Le Ferreux. Il travaille avec Qritnas, le forgeron de la salle B3, écoulant ses armes aux troupes du donjon ou aux indépendants du Cloaque. Les armes sont de bonnes manufactures pour de l'artisanat goblin et les peuples des égouts bien renseignés savent qu'il n'y a pas mieux dans le coin. Le choix est pourtant limité à des épées courtes, hallebardes, dagues, morgenstern, armure de cuir, cuir cloutée, billes de fronde en acier, arbalètes, arcs courts, carreaux et flèches. Il n'y a rien de magique.

B5 - tenu par Gdodjo, un vieux goblin, ce magasin renferme tout ce qu'il y a de nécessaire aux animaux : nourriture, harnachements, charrettes, carrioles... Tout est à vendre ou à louer. Les troupes du donjon ont des réductions sur ces fournitures, mais ils doivent mettre la main à la poche s'ils veulent renouveler leur équipement. Les "extérieurs" achètent les marchandises au prix fort.

B6 - les dix gobelins de cette salle aident au chargement et au déchargement des carrioles. Ils transfèrent également les nouveaux esclaves à leur village (secteur E).

B7 - quelques affaires ferrailleuses sans importance. Rien de bien intéressant. Un pied de biche peut-être ou une chaîne, une pince et des étriers de wargs rouillés. Parfois, de un à cinq gobelins s'y reposent, les lieux étant plus tranquilles qu'en B8.

B8 - c'est là où se reposent brièvement les gobelins en poste dans le secteur B. De la nourriture et des boissons peu alcoolisées traînent sur les tables et quelques paillasses couvertes de vomi leur servent de lit. De toute façon, le nombre d'allées et venues les empêchent de s'assoupir trop longtemps.

B9 - la salle du chef du secteur B, occupée par un hogo-belin que ses serviteurs appellent Le Coriace en raison de son intransigeance sur le bon maintien des troupes. Quand il part se reposer, il lègue sa place à Crumshnak, son bras droit, lui-même hobgoblin. Ses troupes s'occupent de tout ce qui concerne les créatures de monte.

B10 - cette salle de garde, occupée par 1d4+4 gobelins, sert de poste de contrôle menant au secteur B, le quartier des bêtes. Si les PJ n'expliquent pas leur motif pour aller plus loin (soigner les bêtes à l'écurie, aller à la forge, ou aller aux magasins par exemple), ils ne seront pas autorisés à passer. A noter qu'en cas de grabuge, ils peuvent alerter les gobelins de la salle A4.

Quartiers des prêtres

C1 - quatre gobelins montent la garde à cet endroit et filtrent l'accès aux quartiers des prêtres et à l'auberge du Rat Cornu. Les prêtres de la Taupe peuvent passer librement.

C2 - les prêtres de la Taupe se réunissent dans cette salle pour se reposer, ou pour discuter théologie. La plupart sont ici pour maintenir l'équilibre entre les peuples du dessous et du dessus. Leur présence est nécessaire pour contrôler les tensions entre toutes les espèces gobelinoïdes du Cloaque. Les troupes du donjon ont intérêt à respecter les règles et quotas à ne pas enfreindre, car le soutien des prêtres leur est très profitable pour de multiples raisons (approvisionnement depuis la surface, soins...). Jusqu'à une douzaine d'entre eux sont présents dans la salle, attablés, attendant qu'on sollicite leur aide. Si les PJ se font enrôler par les prêtres, il est fort probable qu'ils resteront ici un moment en attendant qu'un goblin ou un supérieur viennent les chercher pour une mission ou une autre au sein du complexe : régler un différend, soigner un malade, aller chercher un ingrédient...

C3 - une annexe du Temple de la Taupe, réunissant plusieurs petites chapelles privées. Parmi elles, il y a celle d'Ogrémoch, le Prince du Mal Élémentaire de la Terre, et une de Ghaunadaur, le Dieu des Limons, Vases et Gelées.

Un prêtre de plus haut rang que les autres, le mystérieux Feldonias, supervise les activités de ce lieu de culte et ses sujets essayent d'attirer chaque jour de nouveaux adeptes. Il a la responsabilité de diriger les troupes inférieures du Cloaque. Il ne connaît pas tous ses sujets et les PJ ont peu de chance de se faire repérer s'ils se comportent suivant les usages du lieu qui, rappelez-le, sont macabres.

C4 - la porte de cette salle vide est verrouillée. Elle servait autrefois d'entrepôt mais elle est désormais à l'abandon.

C5 - un vestiaire tenu par deux gobelins. Il faut y déposer les armes avant d'accéder à l'auberge du Rat Cornu (C6). Si les PJ sont déguisés en prêtres de la Taupe, les gobelins du vestiaire n'oseront pas voler leur équipement.

C6 - l'Auberge du Rat Cornu est sans doute le meilleur établissement du complexe et aussi celui le plus fréquenté, et de loin. Dès que les troupes ont une permission, elles dépensent leur maigre salaire dans les boissons fortement alcoolisées et pimentées de l'établissement. Les serveuses sont toutes des esclaves humaines qui travaillent sans relâche, sous les injures des gobelinoïdes ivrognes et la violence du tavernier,

Szrasshh, un impitoyable troll au service de Grashniak. La salle est assez grande pour contenir une vingtaine de tables, souvent occupées par des gobelins en majorité, quelques hobgobelins, gobelours et prêtres de la Taupe. A la moindre anicroche, tous les clients de la taverne déclenchent à chaque fois une bagarre générale. Le tavernier a prévu le coup en amassant un tas de pierre derrière le comptoir qu'il n'hésitera pas à lancer sur les fauteurs de troubles (1d8pv). A la fin de la bagarre, le troll ordonnera aux gobelins de lui ramener les pierres derrière son comptoir.

Un escalier mène à l'étage inférieur, 10 mètres plus bas, et conduit vers une demi-douzaine de chambres réservées généralement aux prêtres de passage.

C7 - la réserve de l'auberge contient toutes sortes de breuvages insolites, mais aussi des plus classiques pour les humains. Plusieurs tonneaux sont entassés et les étagères de bouteilles couvrent tous les murs. En fouillant, on a 10% de chance de trouver une bonne bouteille de vin (cuvée du Roi-Dieu 56, Maisonnée Mitrias 67...). Un passage secret sur le mur Est mène à la salle C8. On l'ouvre en actionnant un mécanisme au fond d'un tonneau vide (il y en a plusieurs dizaines).

C8 - c'est ici que viennent se détendre la plupart des humains du complexe. L'ambiance y est moins chaotique et les discussions y sont plus intéressantes qu'à l'étage. Toutefois, il sera plus difficile de passer inaperçu et d'échapper aux questions des prêtres sur des sujets divers et variés. Le tavernier est un humain et s'appelle Fizzi. Il contrôle l'accès au couloir sud-ouest. La nourriture est très variée, de même que les boissons.

C9 - quatre mercenaires montent la garde (humains guerriers niveau 4) et empêchent quiconque de passer, hormis si le mot de passe du jour (28-476) est prononcé. En cas de litige, l'un d'eux actionnera un levier près de l'entrée qui libérera le gardien de la salle C10.

C10 - la porte de cette salle est en fer et épaisse de 20 cm. Elle s'ouvre vers le haut en actionnant le levier de la salle C9. Dans la salle, plongée dans l'obscurité, repose un géant fomorian. Il a les deux pieds enchaînés, ce qui l'empêche de courir. Il obéit aux ordres des mercenaires mais il a 10% de chance chaque round de changer de camp (définitivement) et de se retourner contre eux.

C11 - un entrepôt d'armes de bonnes manufactures, quelques armures d'écailles et des vivres suffisant pour les gardes en poste dans le secteur.

L'ancre de Vesneth

D1 - des tas d'os empilés, des restes rongés et digérés

par la créature. L'odeur est insoutenable et le spectacle est effrayant et un test de Sagesse à -2 sera nécessaire pour ne pas pousser de cris et alerter l'araignée plus tôt que prévu.

D2 - des corps empaquetés dans une substance visqueuse pendent au plafond, retenu par un épais filin. Les PJ sont dans le garde-manger de Vesneth, une araignée colossale qui repose le plus souvent dans la salle D3.

D3 - l'ancre de l'araignée. L'odeur de charogne et de décomposition est insoutenable. Vesneth rode dans la grotte et surprendra ses adversaires en utilisant au mieux son repaire et ses talents de tisseuse.

Si l'araignée venait à être tuée et que les gobelins l'apprennent, il vaudrait mieux que les PJ ne laissent pas de traces derrière attestant leur culpabilité, car ils seront traqués jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Communauté gobeline

Au dernier recensement, la communauté comptait environ 496 gobelins mâles, 304 femelles, 638 petits et 33 hobgobelins.

E1 - une dizaine de gobelins surveille l'entrée de leur communauté. Quiconque tente de pénétrer dans cette salle sans autorisation devra d'abord éviter la cuve d'acide située dans le plafond à l'endroit marqué sur le plan et qui se déverse lorsqu'on actionne un mécanisme sur le mur nord-ouest (dégâts : 2d4 + 1d4 par round jusqu'à immersion dans l'eau).

Les gobelins fouillent tous ceux qui n'appartiennent pas à la communauté, même les prêtres. Les armes seront entreposées dans cette salle jusqu'à leur retour. Si tout est en ordre, ils peuvent les laisser passer en actionnant un levier qui soulève la herse de la salle E2.

E2 - une herse ferme l'entrée. On peut l'ouvrir en actionnant le levier de la salle E1. Derrière, une dizaine de gobelins attaqueront à distance ceux qui tentent de la forcer.

E3 - un profond précipice mène jusqu'aux profondeurs du Cloaque, on ne sait où. Il est surplombé de plusieurs ponts de cordes soutenus par des piliers dont les fondations sont incertaines. Et pourtant, des centaines de gobelins les empruntent chaque jour, dans un sens comme dans l'autre. En cas d'invasion, les gobelins pourront couper les ponts en 1d4 round (test de Dextérité à -4 pour saisir les cordes et ne pas tomber dans le vide).

E4 - au centre de cette vaste salle aux parois ornées de nombreux motifs, siège le temple de Maglubiyet, le dieu des gobelins. Il ne contient qu'une vaste salle ainsi

que quelques pièces plus discrètes où se recueillent les gourous gobelins. Des dizaines de fidèles sont en permanence en ces lieux, apportant moult offrandes à leur sombre divinité. Quatre hobgobelins veillent à maintenir le calme. Les gourous gobelins, bien qu'adeptes du culte du Puissant, ne sont aucunement prêtres et n'ont de ce fait aucun sort, hormis le chaman Hashkanar (voir E11).

E5 - le grand marché de la communauté rassemble tout ce qu'il y a de vendable et d'intéressant pour cette race primitive. On y trouve aussi de nombreux esclaves humains revendus contre quelques pièces d'or. La plupart sont trop affaiblis pour entreprendre quoique ce soit et s'évader. Des enfants, des vieillards et des femmes subissent sans cesse les coups de fouets de leurs tyrans. Au moins 150 gobelins arpentent cette vaste caverne.

E6 - la Taverne du Gob Puant. Un vieux troquet pourri où vient se chamailler, autour d'un verre, la populace gobeline après le service. Le tenancier, Hiaryast, aime bien cette ambiance de débauche qui règne dans son établissement et il entretient une demi-dizaine d'esclaves à son service, qui ne sont pas mieux traitées qu'au Rat Cornu.

E7 - c'est le poste de défense du puits, gardé en permanence par deux hobgobelins qui se relaient toutes les trois heures.

E8 - la réserve d'eau du village. Un vaste puits qui descend sur plusieurs dizaines de mètres, où se trouve une source d'eau plus ou moins potable. Il est défendu par deux hobgobelins qui approvisionnent les gobelins suivant des quotas instaurés par Grashniak. Le surplus est payant, mais comme les gobelins ne se lavent pas et boivent peu d'eau...

Au fond du puits, on débouche dans un réseau de galeries interminables et sûrement dangereuses.

E9 - ce sont les habitations des gobelins qui s'étendent sur plusieurs sous niveaux dans de nombreuses grottes et terriers. La plupart des occupants, dans la journée, sont des femmes et des enfants gobelins inoffensifs.

E10 - une vaste pièce faisant office de garderie pour les enfants gobelins et dirigée par trois femelles gobelins. Elles s'occupent de leur éducation quand leur propre mère ne peut s'occuper d'eux. Les petits sont familiarisés au maniement des armes et s'entraînent entre eux avant de devenir de véritables adultes.

E11 - grotte du chaman Hashkanar. S'y trouvent des os de nombreuses créatures, des bocaux de toutes sortes, contenant de nombreux ingrédients de sorcellerie, des plantes hallucinogènes très puissantes, dont cer-

taines qui rejettent des spores dans la grotte, enivrant quiconque les inhale trop longtemps (la victime sera facilement influençable et il lui sera impossible d'entreprendre quelque chose de concret, comme si il était sous l'emprise d'un sort de confusion). Hashkanar vend toutes sortes de grigris et autres colifichets inutiles sinon à endoctriner les gobelins de la communauté.

E12 - grotte du chef gobelin Kastas, défendue par quatre gardes du corps gobelins. On y trouve, en dehors du mobilier crasseux et d'un trône rouillé, un coffre contenant l'équivalent de 150 po en pièces de cuivres, d'argent et de bijoux.

Quartiers des trolls

F1 - entrée du secteur F, surveillé par deux trolls incorruptibles. Seul le mot de passe de la semaine (Groamsh) permet de passer librement.

F2 - dans cette salle sont entreposés les débris, ossements et cadavres que Grashniak a dévoré.

F3 - grotte de Grashniak, la femelle chaman troll, chef de toute la communauté gobelin, hobgobelin et troll. Quand elle n'est pas en vadrouille dans le complexe, elle repose sur sa paillasse crasseuse, parsemée de déchets. Trois grands vases renferment des confiseries de troll que Grashniak prend un malin plaisir à dévorer toute la journée (pieds confits de hobbit, nez saignant de gnome, pointes d'oreilles elfiques en gelée...).

F4 - deux trolls sont en permanence dans cette salle. Soit ils dorment, soit ils mangent ou alors rêvassent. Ils sont censés monter la garde et intervenir en cas de grabuge à l'entrée (F1).

F5 - le troll de cette salle empêche l'accès au secteur G mais si tout est calme, il sera en train de dormir et de cuver l'alcool qu'il a ingurgité. Il n'interdit pas l'accès aux salles F6 et au-delà (d'autres trolls surveillent ces lieux), mais il pourra intervenir et empêcher toute retraite des PJ. Dans la salle se trouvent quelques barils de trollinette ambrée, à moitié vides, ainsi que des restes de hobbit farci.

F6 - la plupart des trolls de cette salle (en général une demi-dizaine) s'occupent en se battant et en s'arrachant les membres qui repoussent assez rapidement. Ils sont censés monter la garde et filtrer l'accès aux salles annexes.

F7 - chapelle de Vaprak, le dieu des ogres et des trolls. Seule Grashniak est autorisée à pénétrer dans la chapelle. Toute autre personne, qu'il soit humain, troll ou autre chose, est passible du courroux de la cheftaine

troll. Néanmoins elle consent à laisser entrer son fils Raasgharak afin de l'initier au culte. A l'intérieur se trouve une statue censée représenter la divinité ainsi que quelques ingrédients d'invocation chamaniques, et le corps torturé d'un elfe, sur un autel de pierre grossier. Le cadavre est en décomposition et dégage une odeur terrible dans la salle. Des symboles impies ornent les murs voûtés de la chapelle. L'endroit n'est pas rassurant du tout. La statuette de Maglubiyet (si elle a été confisquée, voir plus loin) se trouve dans une cache sous l'autel.

F8 - c'est la salle du butin, là où est entreposé une partie du bénéfice de la communauté gobeline. La porte est en métal et la serrure est assez compliquée à crocheter. A l'intérieur, on peut trouver l'équivalent de 7567 po en pièces de cuivre, d'argent et d'or, en vases et bibelots encombrants, en bijoux médiocres et armes classiques, ainsi que quelques trophées de guerre. En cherchant bien pendant au moins 1d4 tours dans le tas, il y a 40% de chance de trouver un anneau de protection +1.

F9 - ici sont entreposées les fournitures des trolls (nourriture, boissons, paillasses, quelques pierres et rochers, des bocaux contenant des plats préparés (Hobbit farci aux navets, Elfe à la sauce Mordor, kourikour déplumé aux lardons de gnomes...). Des étiquettes indiquent le contenu des bocaux, apposés de la marque de fabrication : "Chez Mémé Troll, 375ème avenue du Cloaque, corridor 68, 1ère strate. Ouvert tous les jours."

F10 - c'est la grotte de Raasgharak. Pas grand-chose d'intéressant au milieu d'une paillasse crasseuse et de quelques détritrus. L'odeur est insoutenable mais si l'on persiste à fouiller la pièce, on peut facilement trouver une cachette dissimulée qui renferme les économies du troll à deux têtes (338 po de pièces et de bijoux divers).

F11 - la chambre de Gromulk. Idem que F10 mais le trésor s'élève seulement à 225 po en babioles diverses et encombrantes.

Quartiers des maîtres

G1 à G4 - les quartiers des disciples des maîtres et des agents envoyés à la surface pour des tâches multiples. Les couloirs et salles sont en permanence occupés par des prêtres et voleurs de la Taupe.

G5 - la grande salle commune du secteur. Les hommes du complexe sont occupés à former de nouveaux disciples, à emballer des marchandises pour de nombreuses destinations cloaqueuses, à transiter d'autres biens pour la surface... Cette vaste salle sert aussi de dortoir et de cantine.

G6 - une bibliothèque avec peu d'ouvrages. Quelques livres épars sur les étagères, traitant d'anciennes légendes, de théologie morbide, et de recherches scientifiques déjantées.

G7 - les esclaves attendant d'être acheminés à la Cité Noire, Arsit'lo'Deun, sont entreposés ici, dans des conditions misérables. Parvenir à les délivrer serait une bonne action valeureuse qu'il serait bon de récompenser. Mais cela ne se fera pas aussi facilement.

G8 - ici sont entreposés les prisonniers qui attendent leur châtiment dans la salle suivante. Ils sont enchaînés aux murs par des chaînes rouillées, chacun attendant son heure avec effroi, et les plaintes désespérées sont nombreuses lorsque le bourreau ouvre la porte pour désigner le suivant.

G9 - une salle de torture classique avec tout le nécessaire pour délier les langues (dans les deux sens du terme). Le bourreau est bien entendu très sadique et ne parle jamais sauf pour poser des questions.

G10 - une salle de garde servant à protéger les lieux situés au-delà. Elle est occupée par 1d4+2 prêtres/voleurs de niveau 2/2.

G11 - ce long escalier en colimaçon remonte jusqu'aux sous-sols du Temple du Crâne. C'est le principal accès des maîtres pour venir ici.

G12 - un carrefour avec un gros rocher en son centre. Rien de particuliers à signaler à part quelques hommes qui surveillent les accès.

G13 - c'est la morgue du complexe. Les corps sont entreposés ici, sur des paillasses de cette chambre froide, jusqu'à ce que quelqu'un vienne les récupérer pour les emmener dans la Cité des Ames, à Arsit'lo'Deun.

G14 - c'est le bureau d'Ordellia, souvent inoccupé et toujours fermé à clef lorsqu'elle n'est pas là. De toute façon personne n'oserait rentrer dans son bureau sans y avoir reçu l'ordre ou une convocation. Les tiroirs sont remplis de paperasses administratives plus ou moins légales concernant le complexe. Rien de bien incriminant.

G15 - un entrepôt de marchandises diverses (drogues, alcools de contrebande, fausse monnaie...), mais aussi le butin du complexe. Autant dire que la porte qui en protège l'accès est largement couverte de serrures imprenables.

TABLER D'ÉVÈNEMENTS

Voici une petite liste d'événements qui peuvent survenir dans le complexe. Choisissez ceux qui vous semblent les plus judicieux suivant la situation en cours et en n'hésitant pas à changer ou à adapter les PNJ ou détails qui ne collent pas au déroulement de l'avancée des PJ. Il serait dommage de les jouer de façon aléatoire en lançant un dé. Cela engendrerait inévitablement des confusions et des illogismes. Ces instantanés combleront les moments creux du scénario et serviront à occuper les joueurs le temps de leur infiltration.

N'oubliez pas toutefois que les gobelins et les trolls savent parfois parler le commun et ne sont pas des abrutis. La plupart d'entre eux sont malins et tenteront d'élaborer des stratégies de combat, si combat il devait y avoir. Lors des conversations, ils poseront beaucoup de questions et seront très méfiants.

Des cloches et des cors sont disposés un peu partout dans le donjon afin de pouvoir rapidement alerter les troupes d'une intrusion ou d'un grabuge quelconque. La rapidité d'action des occupants et le nombre qui interviendra sont laissés à votre approbation.

N'hésitez pas non plus à faire faire des aller et retours intempestifs à vos PJ d'un point à un autre du complexe, avec à chaque fois des droits de passage à payer aux gobelins, les mots de passe à donner et redonner, les mots de passe qui, suivant les humeurs des gardes en poste, peuvent très bien changer inopinément.

Faites de ce séjour un calvaire. Faites leur ressentir qu'ils ne sont pas partout les bienvenus, que certains doivent sûrement suspecter leur couverture, etc.

1 - un membre de la Taupe demandera à un PJ d'aller remettre un colis à Grashniak, la femelle troll qui dirige le village. C'est urgent et il ne peut pas s'en occuper lui-même. Le colis ne doit être ouvert sous aucun prétexte. A l'intérieur se trouve le cœur encore palpitant d'un esclave.

2 - une patrouille de gobelins arrive face aux PJ. Ils portent des boucliers avec le blason de Trevelian qu'ils ont essayé d'effacer. Ils ont l'air plus intelligents que les autres gobelins et regarderont les PJ avec méfiance, surtout si ils ont déjà eu à faire avec eux par le passé.

3 - une bande de gobelins se fait maltraiter par deux hobgobelins. Si les PJ se mêlent de l'histoire, le combat avec les hobgobelins sera immédiat. Ils appelleront quatre autres des leurs, qui traînent dans les environs, et ordonneront aux pauvres gobelins d'attaquer les PJ.

4 - le patron de l'auberge du Rat Cornu n'a plus de trollinette ambrée (liqueur de troll à 70°). Il demande aux PJ d'aller lui en chercher trois tonneaux chez son rival, à la taverne du Gob Puant. Les PJ devront user de

diplomatie pour pouvoir soutirer quelques tonneaux.

5 - deux trolls veulent examiner les possessions des PJ. Gare à eux s'ils transportent des objets compromettant leur couverture (symbole religieux, ordre de mission...).

6 - à l'auberge du Rat Cornu, deux prêtres de la Taupe et un illithid encapuchonné empruntent la porte menant à l'arrière salle. L'illithid est un contact du beholder et est ici pour affaire.

Il serait très malvenu de le déranger.

7 - Irza, l'herboriste de la salle A11 engagera les aventuriers pour qu'ils aillent lui acheter des ingrédients chez Hashkanar. Ce dernier refuse de lui vendre quoique ce soit depuis que l'un des protégés d'Irza s'est entiché d'une femelle gobeline de Drustak.

Si les PJ refusent d'aider la vieille gobeline, elle ira médire sur leur compte auprès de Gromulk, l'ettin.

8 - une demi-douzaine de vers charognards se sont échappés de l'animalerie et affolent tous les gobelins du secteur A et B. Si les PJ traînent dans les parages, ils seront réquisitionnés pour récupérer chaque bête sans les tuer. La tâche risque d'être rude...

9 - une femelle gobelin demandera l'aide des PJ pour soigner son enfant atteint d'une diarrhée aiguë. Rappelons qu'ils sont censés aider la population gobeline en contrepartie de laquelle les gobelins défendent le complexe. Alors s'ils refusent, la femelle leur fera une mauvaise réputation et les ennuis seront bien plus fréquents.

10 - les PJ assistent à la maltraitance d'esclaves humains, dont certains en bas âge, ou trop vieux pour endurer de telles souffrances. Les PJ sauront-ils se contrôler ? Ils pourront néanmoins aider les pauvres esclaves en les prenant sous leur aile et en faisant signe de les emmener dans une salle de torture. S'ils parviennent à les libérer, les esclaves leur seront immensément reconnaissants.

11 - des gobelins accostent les PJ pour leur remettre les corps d'esclaves morts (vieillard, femme enceinte...), à transférer à la morgue (G13). Malheureusement, les PJ n'ont pas le mot de passe pour accéder au secteur G mais les gobelins n'en savent rien et ils leur laisseront la charrette de corps sur les bras. Les PJ devront négocier leur accès à la morgue ou trouver un moyen de se débarrasser des cadavres.

12 - un hobgobelin traîne un gobelin enchaîné derrière lui. Il le conduit vers les salles de torture (G9). Le misérable gobelin connaîtra un triste sort à moins que les PJ

n'interviennent.

D'après la rumeur, il aurait insulté Grashniak dans son dos à la Taverne du Gob Puant.

13 - les PJ voient une patrouille d'une vingtaine de gobelins et de trois hobgobelins quitter le complexe, armés jusqu'aux dents. Sans doute vont-ils piller des villages à la surface. Du moins est-ce la chanson de guerre qu'ils entonnent qui le leur fait croire. Il n'est peut-être pas trop tard pour leur tendre une embuscade en dehors du complexe et éviter le massacre d'innocents à la surface.

14 - Raasgharak, le fils de Grashniak et Gromulk, transporte un lourd coffre sur ses épaules. Il l'emmène vers la salle du butin (F8). A l'intérieur se trouve une grande partie de la recette de chaque commerce du village goblin et des magasins du secteur A et B. Soit une sacrée somme alléchante...

15 - dans une taverne, une bagarre éclate entre les deux factions gobelins. Si les PJ ne s'en mêlent pas, la faction défavorisée leur demandera de les aider (ce sont les anciens sbires de Trevelian). Si la bagarre se passe au Rat Cornu, le barman laissera pleuvoir une tonne de cailloux tranchants sur les belligérants.

16 - la serveuse du Rat Cornu, une jolie esclave humaine, se fait maltraiter par les clients (attouchements, nettoyage forcé, plateau renversé...). Gare à ceux qui lui viennent en aide (même si elle est très belle et qu'on pourrait donner sa vie rien que pour ses beaux yeux).

17 - des gobelins du temple de Maglubiyet demandent aux PJ de récupérer une de leur statuette qu'ils idolâtraient, confisquée par Raasgharak, le troll à deux têtes. Ils pensent qu'elle se trouve dans la chapelle de Vaprak. Les trolls s'en servent pour faire pression sur la communauté goblin. Les PJ vont-ils aider les gobelins à se révolter ou vont-ils dénoncer leur agissement auprès de Grashniak ?

18 - un supérieur de la Taupe confie à un PJ d'aller lui chercher de nombreux ingrédients dans les magasins du complexe. Il faudra les lui ramener aux quartiers des prêtres. La commande est urgente et malheureusement deux des magasins sont fermés pour quelques heures. Vont-ils rentrer par effraction afin de satisfaire les ordres ? Où tenteront-ils de retrouver les propriétaires afin qu'ils ouvrent leur magasin à temps ?

19 - les PJ tombent par hasard sur une conversation entre les deux têtes de l'ettin. La discussion n'a rien d'intéressant et tourne même au ridicule. S'il leur venait l'envie de se moquer de lui, sa colère pourrait très bien leur causer du tort.

20 - des gobelins viennent quérir l'aide des PJ pour interroger un espion avec leurs "pouvoirs". Le malheureux se trouve enchaîné dans la salle A6 et c'est un espion de Trevelian. Si l'interrogatoire s'avère infructueux, les PJ devront conduire l'individu dans la salle de torture (G9).

21 - les PJ bloquent le passage à une troupe de six gobelins menée par un hobgoblin. S'ils ne s'écartent pas, les hostilités seront inévitables. En effet, la patrouille en question vient de subir un blâme de Gromulk et on les a transférés dans une lointaine partie du Cloaque. Si les PJ évitent la confrontation avec diplomatie, le hobgoblin proposera même de les emmener avec eux, leur faisant croire à un trésor caché dans le Cloaque. Ont-ils peur d'y aller seuls, ou comptent-ils les trahir et les mener dans une embuscade ?

22 - un goblin est possédé par un quelconque maléfice et c'est les PJ qui seront appelés pour le désenvoûter au plus vite. En fait, le pauvre goblin n'est sous aucun effet magique ou maudit. Il a juste consommé certaines baies que lui a fournies le chaman. L'occasion de visiter les habitations gobelines.

23 - le chaman du village goblin, Hashkanar (E11), demande aux PJ d'aller cambrioler Irza l'herboriste (A11), pour lui rapporter une formule alchimique, ou un ingrédient particulier qu'elle conserve jalousement dans son arrière-boutique.

24 - les PJ assistent à une dispute familiale entre Gromulk et son fils Raasgharak et il vaudrait mieux ne pas rôder dans les parages, même quand le combat sera terminé. D'ailleurs, tous les gobelins du village se font discrets, certains se cachent ou se réfugient au Gob Puant le temps que ça se calme. C'est comme si la caverne s'était vidée d'un coup.

25 - deux trolls sont en train de s'épouiller quand l'un d'eux, sans le faire exprès, arrache une touffe de cheveux à l'autre. Un combat s'ensuit et, dans le tumulte, ils semblent se rapprocher des PJ.

26 - le chef du village goblin, Kastar (E12), demande aux PJ d'aller fureter dans le clan des gobelins de Trevelian, tout au nord des habitations afin d'espionner leurs agissements et savoir s'ils envisagent une révolte imminente. Très méfiants, ces derniers seront sans relâche dans les basques des PJ le temps qu'ils aillent voir leur chef Drustak. Celui-ci leur demandera la même chose et les aventuriers devront choisir leur camp ou trahir les deux.

27 - un goblin soupçonneux a bien cru démasquer les PJ. Il surveillera leurs agissements avant de les dénon-

cer à Kastas qui les dénoncera à son tour à Grashniak. Espérons que les PJ le débusqueront avant qu'il n'aille faire son rapport, mais malheureusement il est très discret. Si les PJ sont accusés d'espionnage, il leur faudra user de ruse et autres procédés ingénieux pour se tirer d'affaire.

28 - des gobelins du village viennent quérir des prêtres (les PJ bien sûr) pour éradiquer un mal inconnu. L'un des gobelins, en creusant dans les habitations gobelines, a découvert une ancienne crypte abandonnée qui "pu le mal et les ténèbres". A l'intérieur de cette zone de Ténèbres, se trouve un ancien caveau contenant les sarcophages de six momies. Ce sont d'anciens adeptes d'un dieu obscur proche de Ghaunadaur. La crypte est infestée de rats et sent les épices à plein nez. Un des sarcophages est plus imposant que les autres. A l'intérieur, se trouve une momie royale qui repose depuis des millénaires. Si on ouvre son sarcophage, elle sortira de sa léthargie et s'animera en 2 rounds. Il vaudrait mieux ne pas traîner dans le coin trop longtemps...

29 - les PJ rencontrent Kroc le Bô et son cousin Kric le Falsh' dans l'un des magasins du complexe. Ils viennent se ravitailler en fournitures de survie avant de repartir dans le Cloaque. L'occasion pour les PJ de rencontrer ces illustres personnages, gobelins très civilisés et d'une intelligence rare. De plus, Kroc est amateur de poésie et de pêche. Cela améliorera sans doute les préjugés des PJ. Les aventuriers pourront également trouver Kroc à la garderie des gobelins (E10), en train de raconter aux petits des histoires de « vilains humains méchants qui dévorent les gentils gobs ».

30 - un incendie se déclenche à la forge (B3) suite à l'explosion d'un des fours. De nombreux cadavres jonchent les lieux et le maître n'a dû sa survie qu'à son absence des lieux à ce moment-là. Une fois le feu éteint, Qritnas aura besoin de nouveaux apprentis et les PJ seront chargés d'aller les recruter et de leur faire passer des test d'aptitudes divers.

RUMEURS

Voici ci-dessous quelques rumeurs que vos PJ pourront glaner au fil de leurs investigations.

1 - selon les dires d'un prêtre discret, Grashniak et ses trolls sont soumis aux régimes des prêtres de la Taupe qui, eux-mêmes obéissent à une certaine personne qui se fait appeler Ordellia. Ordellia serait un agent du Grand chef de la Taupe et sa position à Laelith est très respectable bien qu'officieuse. Certains disent qu'avant c'était un agent secret du Crâne et que seule sa diplomatie et sa ténacité ont fait d'elle ce qu'elle est à présent : chef d'un immense réseau du Cloaque. Il paraîtrait

même qu'elle serait la concubine de Valdenath.

2 - le tavernier du Gob Puant affirme qu'un prêtre est allé vers le puits du village (E8) et que personne ne l'a vu ressortir. Trois autres prêtres sont partis à sa recherche, mais eux aussi ne sont jamais revenus. Une récompense de 50 po est offerte pour qui retrouverait des indices de ces expéditions. Mais personne n'ose y aller.

3 - la rumeur court comme quoi la communauté gobeline compte bientôt se révolter contre Grashniak. Le vol de la statuette de Maglubiyet (voir évènement n°17) ne peut être toléré plus longtemps. Le feront-ils vraiment en surmontant leur peur des trolls ? Demanderont-ils aux PJ de les aider ? Si oui, comment réagiront-ils et quel camp choisiront-ils ?

4 - l'un des prêtres de la Taupe, qui se fait appeler Vittorio, officierait dans une des chapelles du Crâne pendant la journée, dédiée à Myrkul, le Seigneur des Ossements et des Morts appelé aussi le Vieux Crâne ou encore la Faucheuse. La nuit, il se rend dans le complexe et effectue de nombreux sacrifices et embaumement dans la morgue et ses alentours. Il paraîtrait qu'il ne dort jamais.

5 - on raconte que de nombreuses marchandises en partance pour Arsit'lo'Deun transitent par le complexe, notamment des esclaves. C'est un illithid qui vient prendre livraison à chaque fois, et ce toutes les semaines environ. Serait-ce lui que les PJ ont aperçu en compagnie du beholder ?

6 - il paraîtrait que Trelvelian organise en ce moment même une contre-offensive punitive sur ses anciennes troupes. Les gobelins de Drustak sont inquiets et n'osent pas trop sortir du complexe.

7 - depuis la mort du prêtre de Ghaunadaur, Feldonias a du mal à calmer les foules de croyants désespérés. On raconte que, faute de trouver un successeur, la chapelle sera abandonnée prochainement. Les fanatiques de ce culte échapperont alors au contrôle de la Taupe ce qui n'est pas sans contrarier Ordellia.

8 - un concert de "guitare démon" du groupe Orcas & Gobas aura bientôt lieu dans une vaste caverne du Cloaque. La plupart des habitants des profondeurs s'y rendront et le complexe risque d'être abandonné pendant quelques heures par toute la population gobeline.

9 - suite au concert de la veille, il semblerait que plusieurs gobelins ne soient pas rentrés au complexe. A la taverne du Gob Puant, on raconte qu'une grosse bagarre a éclaté durant le concert et qui opposait les gobelins de Drustak à une bande de goules fraîchement

débarquées.

10 - le complexe manquerait de fonds pour l'entretien de ses habitants. Le Palais lui-même reverserait d'impressionnantes sommes mensuellement afin de subvenir à leurs besoins, mais la recrudescence de la population goblinne n'est pas passée inaperçue dans le porte-monnaie....

DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

Il n'y a pas UN déroulement pour ce scénario, mais bien plusieurs. Et il n'est pas envisageable de tous les concevoir par écrit. Que feront vos PJ une fois dans le complexe ? Avec qui vont-ils s'attirer des faveurs et avec qui auront-ils des ennuis ? Que vont-ils y découvrir, et que rapporteront-ils à Kargadak ? Dans quelles affaires seront-ils mêlés ? Participeront-ils malgré eux aux coutumes des lieux ? Tenteront-ils d'anéantir eux même toute cette racaille grouillante des égouts de la Cité Sainte ? Et l'Empereur-Démon ? Où seront les PJ quand il enverra ses troupes à la bataille ? Quelle sera leur réaction s'ils découvrent qu'ils ont travaillé pour Trevelian, leur ennemi juré ?

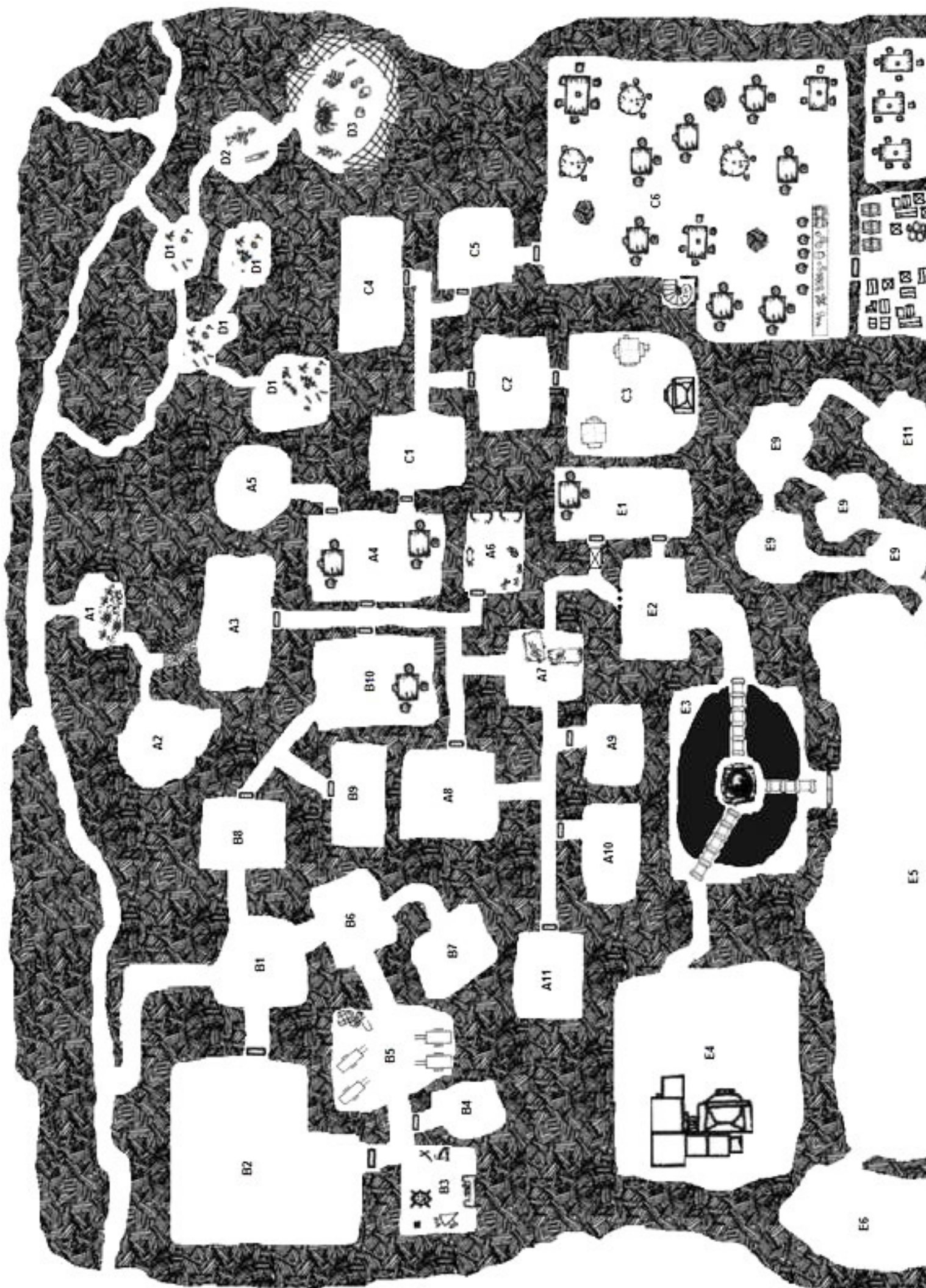
Toute cette toile de fond n'est là que pour décorer votre imagination, et toutes ces questions n'auront leur réponse qu'en jouant ce scénario, et suivant ce que feront vos joueurs.

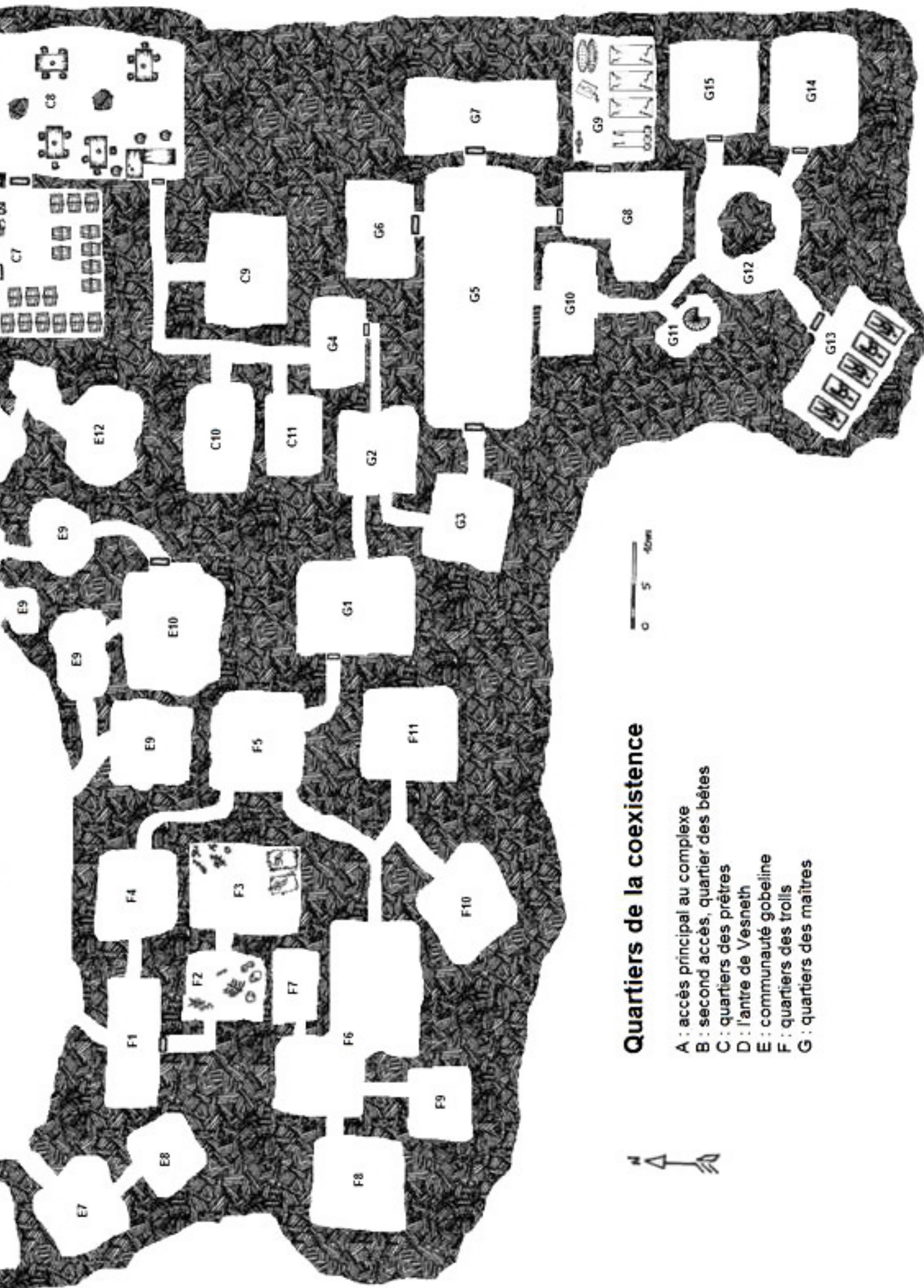
Avant de jouer cette aventure, n'hésitez surtout pas à créer d'autres PNJ, d'autres événements et rumeurs, d'autres succursales...

Lors de la partie, ne soyez pas intransigeant avec vos joueurs. S'ils commettent une petite bêtise qui faillirait à leur couverture, faites en sorte qu'ils puissent endiguer l'alerte assez vite, ou se mettre à l'abri avant d'être démasqués.

Il serait regrettable d'envoyer toutes les troupes du complexe sur eux et gâcher ainsi une partie qui se veut infiltration et roleplay.

Bref, laissez-les se débrouiller et n'agissez que pour décrire l'enchaînement logique de leurs actions. Vous vous rendrez compte alors qu'il n'est nul besoin d'avoir une trame solide au démarrage. Cette trame se consolidera d'elle-même, et très rapidement...





Quartiers de la coexistence

- A : accès principal au complexe
- B : second accès, quartier des bêtes
- C : quartiers des prêtres
- D : l'autre de Vesneth
- E : communauté gobeleine
- F : quartiers des trolls
- G : quartiers des maîtres