

LA CORRESPONDANCE DE L'EMPEREUR- DÉMON



Scénario : Szass
Plan : Szass
Le Rat Crevé - www.ratcreve.com

Un scénario pour 4-6 personnages de niveau 6/8 environ.

INTRODUCTION

Le 12 Mortefeuille, de l'année du Sphinx.

Depuis une semaine, tandis que la Cité se remet des dernières pluies incessantes, les citadins retrouvent des corps de pigeons décapités et déchiquetés dans toutes les rues de la ville et aux alentours. Ce sont des pigeons voyageurs qui, pour la plupart, portent encore leur message à la serre droite. Même les pêcheurs en ont remonté quelques-uns dans leurs filets parmi les poissons. Tout le monde s'interroge sur la cause de ce mal, mais nul ne sait l'expliquer. Déjà, les charlatans et autres meneurs de foule prédisent un second Châtiment. De nombreux fanatiques se prosternent devant les cieus à longueur de journée, sous les paroles peu rassurantes de leurs nouveaux prophètes. Les Grands Prêtres des quatre Temples s'affairent à calmer les esprits, mais la tâche est ardue. Les gardes de la cité tentent en vain de traquer un éventuel tueur de pigeon en série. Les rumeurs xénophobes vont bon train. Certains accusent les sorcelleries Utruz. D'autre l'appétit vorace des Félys.

Mais c'est surtout une grande partie de la distribution du courrier qui s'en trouve ralentie.

Au Comptoir de l'Aventure, on peut lire une annonce un peu particulière : « La Guilde du Courrier Volant recherche des personnes susceptibles de faire cesser les

attaques récentes à l'encontre de nos pigeons. Si vous êtes intéressés, adressez-vous à notre Guilde. Bonne rémunération. »

Si les PJ ne se rendent pas au Comptoir de l'Aventure, ce pourra être un messager qui viendra les contacter au hasard. Ou tout autre chose qui vous semblera approprié.

LA GUILDE DU COURRIER VOLANT

(Place des Sept Royaumes, Main qui Travaille, F10)

Sur place, au Courrier Volant, un dénommé Hilare, vieux monsieur aux cheveux dégarnis, accueillera les PJ et leur expliquera quelques faits :

« Nous nous interrogeons sur le drame qui nous arrive. Sachez que nous sommes responsables d'une bonne partie du courrier de Laelith et que les récents événements nous empêchent de faire notre travail. Nous suspectons bien entendu les Gopneldauns d'être dans le coup. Ils ont ouvert au public, depuis quelques temps, une enseigne de Rat Voyageurs. Ils n'arrêtent pas de vanter l'efficacité de leurs services, discréditant notre guilde au passage. Heureusement, la foule se méfiait de ce système de distribution et continuait de faire appel à nos services. En effet, les rats passent par le Cloaque et les gens craignent qu'ils ne parviennent jamais à destination pour livrer les messages. Ils redoutent également tout contact avec ces animaux porteurs de nombreuses maladies, telle la rage verte ou la peste des plateaux. Leur boutique a donc connu des débuts difficiles. Mais à présent, depuis tous ces meurtres de pigeons, ils récupèrent tous nos clients. De plus, si les massacres perdurent, nous devons laisser les pigeons à l'abri et cesser toute activité par la même occasion. Vous percevez notre embarras ?

Les Gopneldauns sont peu ouverts aux humains mais très solidaires entre eux. Il vous sera difficile de leur faire avouer le crime. Vous devriez commencer par leur rendre visite et mener une petite enquête de terrain, sans éveiller les soupçons, je ne tiens pas à déclencher une guerre inter guilde. Faites-vous passer pour des clients et voyez comment ils opèrent. Vous serez payé 15PO par jour, et plus suivant les résultats. »

Note : à Laelith, les pigeons voyageurs sont dressés pour se rendre directement à n'importe quelle adresse, sans passer par un pigeonnier, et livrent eux-mêmes leur message au destinataire. Ce dressage particulier est long et difficile, du fait de retenir des centaines d'adresses différentes. Cette difficulté est compensée par les faibles distances parcourues (sauf quand ils partent pour d'autres provinces).

LES CIEUX DE LA CITÉ SAINTE

Les joueurs penseront sûrement à scruter le ciel de Laelith afin de surveiller les pigeons et découvrir une éventuelle menace. Il y a en l'occurrence de nombreux points de vue préférable pour une telle observation : le Belvédère, le Temple du Nuage et la Strate de la Blanche Chaussée, ainsi que la Haute Terrasse. Bref, tous les points culminants de la ville. Il leur faudra une immense sagesse et une persévérance obstinée pour apercevoir, très haut dans les cieux, parmi les nombreux oiseaux présents, des formes noires qui se ruent sur les pigeons afin de les massacrer. Ce sont les chauves-souris de l'Empereur-Démon qui, une fois leur tâche accomplie, repartent se dissimuler tout en guettant les prochaines proies. Si vos joueurs ont déjà rencontré Trevelian et ses sbires, ne leur faites pas savoir que ce sont des chauves-souris. Ils sauront automatiquement que le coup vient de lui et toute l'enquête chez les Gopneldauns sera certainement évitée. De toute façon, ils n'apprendront rien de plus de cette manière, et quelque soient leurs opinions, ils seront bien obligés d'aller rendre visite à ce charmant petit peuple.

LE BOUNZILL EXPRESS

(32, Rue de l'Arcade, Chaussée du Lac, K10)

C'est une modeste boutique, ouverte depuis le 29 Douce Vie (le mois dernier) et tenue par trois Gopneldauns forts accueillants :

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

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

Farandol, enfin, se charge des rats, sauf du repas. Les Gopneldauns les appellent Bounzills ou Radgars. C'est lui qui leur dit où aller porter les messages. Il dresse également les Bounzillions pour leur futur travail.

Dans la boutique, de gros rats bruns à fourrure épaisse longent les poutres et se tiennent prêt à être affectés au départ imminent d'un nouveau message. Depuis une trappe creusée à même le sol, ils s'engouffrent à grande vitesse dans les souterrains. Et bien que les pigeons offrent l'avantage d'aller plus vite, les Bounzills eux sont discrets. Personne dehors ne les voit. Ils peuvent aussi braver toutes les intempéries, en sécurité dans le Cloaque. Car ils y sont en sécurité. Les Bounzills ont un excellent sixième sens et ressentent le danger des centaines de mètres avant. Depuis qu'ils vadrouillent dans le Cloaque, ils ont creusé d'innombrables petites galeries qui leur permettent de se camoufler en cas d'attaque de prédateurs (et pourtant...).

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

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

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

L'auteur n'est autre que le pigeonnier employé de la Guilde du Courrier Volant. Mais ce n'est pas lui le meurtrier des pigeons (voir plus loin).

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

Sur place, ils apercevront le Premier Fouineur Lamb, recruté par Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage. Suivant que vos PJ l'ai déjà rencontré ou non, il se montrera plus ou moins coopérant. Il ne sait pas grand-chose pour le moment, les Gopneldauns ne lui ayant pas montré la lettre de menace. Si les joueurs décident de lui confier leurs trouvailles, il s'empressera de les devancer, comme à son habitude.

A présent, les PJ risquent fort de soupçonner leurs employeurs, rivaux du Bounzill Express. Ils iront sans doute leur poser quelques questions.

RETOUR AU COURRIER VOLANT

Laissez les joueurs mener leur enquête et entrez dans leur jeu. Faites leur rencontrer les nombreux employés de la maison et écoutez leurs hypothèses. Menez-les sur un petit jeu de piste improvisé qui les mènera au coupable.

Des indices seront trouvés çà et là. Ils incriminent divers membres du Courrier Volant. Ce sont de fausses accusations émanant de l'Empereur Démon (voir chapitre suivant) et servant à brouiller les pistes qui remonteraient jusqu'à lui.

C'est Fredegar le Busier l'auteur du message. C'est l'un des trois pigeonniers de la Guilde du Courrier Volant. Déjà menacé par le passé de licenciement faute du

manque de travail, il vit d'un mauvais œil la venue d'un concurrent. Pour lui, si la Guilde perdait ses clients, il serait le premier des trois pigeonniers à être licencié. Il a envoyé cette menace afin de pouvoir conserver son poste. Mais quatre jours plus tard, les premiers pigeons furent tués. Il vit en cela une réponse à son chantage de la part des Gopneldauns, et, apeuré, n'est pas passé à l'acte. L'aurait-il fait d'ailleurs? Fredegar a tout du paranoïaque, sa place au sein de la guilde n'est en rien menacée. Certes il a eu quelques embrouilles suite à un désaccord quelconque mais rien de plus. Fausse piste donc. Aux PJ de voir s'ils le dénonceront. Malgré cela, l'assassin de pigeons coure toujours. Hilare continuera de louer les services des PJ, s'ils acceptent bien entendu. Mais quelle piste suivre, puisqu'il n'y en a aucune? De plus, la guilde ne possède désormais plus assez de pigeons pour les lâcher dans le ciel, préférant les garder pour leur reproduction. De ce fait, les chauves-souris auront terminé leur mission et n'apparaîtront plus. Hilare les remerciera tout de même et leur paiera le salaire adéquat.

Faites-leur subtilement ressentir qu'il n'y a plus rien à faire, que le scénario s'est fini sur un échec et qu'ils feraient mieux d'aller trouver du travail ailleurs...

MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?

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

Le 5 Mortefeuille, il envoya ses terribles chauve-souris éliminer tous les pigeons voyageurs, sans récupérer leurs messages afin de ne pas éveiller les soupçons. Cela eu pour conséquence de ternir la Guilde du Courrier Volant au grand bonheur du Bounzill Express qui, petit à petit, vit affluer de nombreux clients.

Autre part dans la Cité Sainte, Guilbert de Dagnaud, le duc de l'Echelle des Pierres, fomentait lui aussi un sinistre complot. Lorsqu'il fut chargé de diriger cette parcelle de Laelith, il entreprit des recherches sur le passé de son quartier, à des fins purement touristiques. Il apprit que, jadis, un ancien temple se situait sous l'actuelle Echelle des Pierres et renfermait une relique sacrée. Une aubaine pour sa renommée. A l'aide d'une vieille carte de la Cité des Anciens, conservée aux Archives du Palais, il put déterminer l'emplacement du temple d'après la nouvelle configuration des lieux. C'était sous la maison de Jabla le Malchanceux, au numéro 37. On congédia le propriétaire de sa demeure et Guilbert fit

entreprendre des fouilles archéologiques par quelques ouvriers discrets. Lorsqu'ils découvrirent l'entrée du temple, Guilbert s'interrogea sur les effigies du dieu vénéré. Et tandis que ses hommes déblayèrent le site pour retrouver la relique, il contacta un ami susceptible de le renseigner, un demi-orque nommé Osbowrn. Celui-ci lui révéla la nature de ce culte maléfique voué à Yurtrus, dieu de la mort et des maladies. Nul doute que la relique convoitée conférait de terribles pouvoirs et ils projetèrent tous deux de s'en servir pour étendre leur domination. Ils entretenirent, par pigeons interposés, quelques conversations anonymes sur l'avancée des travaux. Mais après le massacre des pigeons, ils se rabattirent sur les services du Bounzill Express et tout alla pour le mieux jusqu'à ce que l'Empereur-Démon soit mis au courant de leur affaire.

Et en effet, le 7 Mortefeuille, un message que portait un Bounzill attira grandement son attention (cf. Les lettres de Trevelian). Durant les longues années de sa vie, au fil de ses nombreuses lectures impies (cf. Histoire ancienne), Trevelian apprit l'existence de ce culte que vénéraient certains adeptes de Tanith-Lenath. Toute sa vie il envoya ses sbires chercher cette relique, écumant chaque corridor et chaque renforcement du cloaque, mais en vain. Un projet qu'il finit par ranger dans ses tiroirs, jusqu'à ce jour.

Cependant, ni nom ni adresse n'était mentionné sur la lettre. Seul le bounzill savait où se rendre. Alors, une fois de plus, il eut un plan démoniaque digne de son effigie : Il décida de falsifier la lettre en donnant un rendez-vous au destinataire inconnu (Osbowrn). Puis il relâcha le Bounzill qui partit lui livrer le message. Plus tard, le demi-orque alla au rendez-vous et se fit capturer. Sous la torture, il révéla l'emplacement du Temple de Yurtrus, et l'Empereur-Démon envoya son lieutenant récupérer la relique, dans une partie oubliée des égouts, à l'écart des canalisations plus récentes. Ses serviteurs durent creuser un large tunnel pour acheminer la Statue jusqu'à l'un de ses nombreux repaires du Cloaque.

De son côté, Guilbert n'avait plus de nouvelles de son ami et il crut à une trahison. Pire encore, il pensait que les fouineurs avaient découvert sa mascarade.

Prit de panique, il fera recruter des aventuriers pour qu'ils se rendent sur place. Puis il partira se faire oublier un moment dans sa résidence secondaire, en Azilian.

Histoire ancienne

« Bien avant le Châtiment, lorsque Laelith n'était encore que Tanith-Lenath, un culte fanatique proliférait dans l'ombre, ralliant à sa cause de nombreux citoyens qui s'adonnaient à des cultes impies, vénérant une grande statue de trois mètres de haut qui représente Yurtrus, dieu orque de la mort et des maladies. Autour de cette statue ils édifièrent un temple,

sous la cité, dans les égouts que nous préférons nommer aujourd'hui, le Cloaque.

D'après ce qu'a pu rapporter les récentes découvertes d'Eli-nael de Huissan, un éminent confrère à qui je dois cet article, ils étaient en quelques sortes les précurseurs de la Taupe, leurs activités étant très similaires.

Lorsque les Dieux frappèrent la Cité des Anciens de leur infini courroux, le Temple disparu, enfoui par l'effondrement des sous-sols. Et lorsque, par la suite, Laelith fut construite, on oublia peu à peu ce culte qui ne donnait alors plus signe de vie. Les réaménagements successifs des égouts n'ont pu permettre de retrouver la statue de Yurtrus. Il ne faut quand même pas omettre le fait que certaines parties des égouts ne furent pas reconstruites et qu'il reste à coup sûr, quelque part dans une partie inexplorée du Cloaque, les vestiges de ce Temple oublié. »

Ermold le Noir, Troubles du passé qui demeurent.

Un recueil que l'on trouvait à la Bibliothèque de la Foi, avant que Trevelian ne mette la main dessus.

REMETTRE LES PJ DANS L'INTRIGUE

Note : pour éviter les soupçons des joueurs sur le lien entre la précédente aventure et celle qui suit, la suite du scénario devra se faire sur une autre séance, comme si c'était une toute autre aventure.

Deux jours plus tard, alors que vos joueurs n'ont rien à faire de particuliers, un homme au teint blanchâtre et vêtu de beaux atours, s'approche d'eux pour leur confier une mission :

« Bien le bonjour messieurs. Je suis Molinet, humble serviteur de mon maître, le duc de Dagnaud. Celui-ci m'a chargé de recruter des hommes solides pour une tâche particulière. Vous m'avez tout l'air de faire l'affaire. Seriez-vous intéressés? »

Si les PJ acquiescent, il continuera d'une voix soulagée : « Il s'agit de se rendre dans des ruines oubliées et d'en empêcher l'accès à toute personne et, le cas échéant, de parvenir à déloger d'éventuels squatteurs. Il me charge de vous dire de ne toucher à rien une fois sur place, et de protéger plus particulièrement une statue qui doit mesurer environ trois mètres de haut. Elle ne doit surtout pas bouger de place car elle sert d'objet d'étude archéologique. Vous êtes engagés pour un mois. Il ne m'en a pas dit plus mais sachez qu'il se montrera très généreux si vous effectuez ce travail. Alors, acceptez-vous? »

Espérons-le. Dans ce cas, Molinet leur remet l'adresse : « Il faut vous rendre dans les sous-sols d'une bâtisse, au numéro 37 de l'Echelle des Pierres, sur la Terrasse de la Prospérité. Vous verrez, à la cave, une excavation qui mène aux ruines. Voilà messieurs, des questions? »

Molinet ne sait vraiment rien de plus sur ces lieux. Il ne doute pas un instant que les ruines en question sont celle d'un ancien temple de Yurtrus. En guise d'avance, il remettra une bourse de 300 PO aux personnages.

CHEZ JABLA LE MALCHANCEUX

(37, Echelle des Pierres, Terrasse de la Prospérité, 18)

La maison de Jabla est tout ce qui a de plus ordinaire sur la Terrasse de la Prospérité. Jabla est un honnête marchand de soieries mais la fortune ne lui a jamais souri, bien qu'il loge dans l'une des Terrasses les plus huppées de Laelith. Mais pour une fois sa bonne étoile se manifesta. Après l'avoir expulsé de sa demeure, Guilbert le relogea gratuitement dans une plus grande bâtisse de la même Echelle. A présent, la maison est vide, sans aucun meuble. Mais remplie de tas de pierres et de terre entassées durant l'excavation. A la cave, les PJ remarqueront l'entrée d'un tunnel récemment creusé qui s'enfonce dans le Cloaque sur une cinquantaine de mètres avant de déboucher dans une petite grotte encombrée par d'innombrables débris de roches. Au centre, le Temple de Yurtrus se dresse tel un ancien monument abandonné, recouvert de mousses et de lichens indomptables. Une partie des moisissures a été dégagée au-dessus de la porte d'entrée, révélant un symbole à l'effigie du dieu orque : une main blanche sur un fond noir.

LE TEMPLE DE YURTRUS

C'est en fait une petite chapelle ensevelie sous les gravats. Le Cataclysme y a fait beaucoup de ravage et ceux qui survécurent s'en allèrent le plus loin possible. Les autres devinrent des nécrophages ou des blêmes et continuent parfois de hanter les lieux. C'étaient pour la plupart des humains mauvais et des demi-orques instruits.

Autrefois, ils complotaient secrètement dans les égouts de Tanith Lenath, préparant toutes sortes de concoctions alchimiques, poisons et virus mortels qu'ils inoculaient aux habitants de la cité.

Les ouvriers de Guilbert ont déblayé une bonne partie des décombres mais certains périrent dans d'atroces souffrances. En effet, outre les blêmes, la plupart des salles et des couloirs sont parsemés de vases gluantes et de cubes gélatineux. Elles sont le résultat du mélange des divers composants chimiques lors de l'éboulement. Seule une végétation constituée de spores et de mousses a pu s'adapter dans cet endroit irradié. Toutes personnes qui se trouvent dans la chapelle doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le poison toutes les heures ou perdre 1 point de Constitution. Ils ne seront rega-

gnés qu'à l'air libre au rythme d'un par heure. Si une personne tombe à 0 point de Constitution, elle s'évanouit jusqu'à ce qu'elle soit en dehors de la chapelle. De plus, si elle rate un autre jet de sauvegarde contre le poison, elle contractera une maladie due aux radiations (effets variables).

Le temple est constitué d'une entrée, d'appartements de fidèles, d'un laboratoire d'expériences impies et d'une salle de culte où se trouve la statue (voir la description en marge).

Table de rencontres du Temple de Yurtrus

Jetez 1d10 tous les trois rounds d'exploration :

1-2 : 1d6 blêmes

3-4 : nécrophage ou âme-en-peine

5-6 : gelée ocre

7-8 : cube gélatineux

9-10 : vase grise

La statue de Yurtrus

Haute de trois mètres soixante, elle représente vaguement un orque à la chair verte en décomposition avancée. Elle ne possède pas de bouche et ses mains sont blanches comme de la craie.

Hormis les attaques de créatures visqueuses, il ne se passera rien d'inquiétant pendant de longues heures.

Mais au moment où ils s'y attendent le moins, une portion de mur explose dans la salle de culte, laissant entrer 4 ombres des roches, 2 doppelgangers, 20 squelettes et 3 vampires dont l'un est le lieutenant de Trevelian.

Ils ne seront pas surpris par la présence des aventuriers à cause de la perception extra sensorielle des doppelgangers. Une fois le mur effondré, les ombres des roches attaqueront les personnages pendant que les squelettes, commandés par les vampires, emporteront la statue jusqu'au repaire de l'Empereur-Démon.

Si le combat tourne en faveur des PJ, d'autres squelettes viendront en renfort ainsi que des chauves-souris. Leur but sera de couvrir le vol de la statue et ils y arriveront par tous les moyens.

Par-delà la brèche, au nord du temple, un couloir creusé récemment par les ombres des roches s'enfonce dans le Cloaque jusqu'au repaire de Trevelian. Après une ascension de quelques centaines de mètres à travers des couloirs caverneux creusés récemment, ils arriveront au bord d'un gouffre surmonté d'un pont de pierre peu engageant. A l'autre bout, ils distingueront ce qui semble être l'entrée d'un donjon, creusé à même le roc. Tout intrus qui s'avance sur le pont sera attaqué par des chauves-souris géantes qui tenteront d'éjecter les intrus dans le précipice. Tout au fond vivent les ombres des roches au service de l'Empereur-Démon. Autant

dire qu'il vaut mieux ne pas tomber.

LE REPAIRE DE TREVELIAN

Durant toute sa longue vie, Trevelian a noué des liens avec de puissants magiciens et parmi les plus maléfiques. C'est pourquoi, bien que n'y connaissant pas grand-chose dans ce domaine obscur, il a pu faire installer de nombreux pièges magiques qui lui garantissent sa sécurité. Mais comme il est facétieux, il a laissé quelques indications à suivre pour que ses victimes testent l'efficacité de tous ses pièges, du premier au dernier le plus mortel. Vous trouverez sans doute que ce donjon est périlleux mais on ne s'attaque pas impunément à l'ennemi juré du Roi-Dieu. Rien ne vous empêche d'enlever quelques pièges et monstres trop puissants mais faites attention à ce que cela ne modifie pas les indices que les personnages trouveront sur leur chemin.

Le plan du donjon se trouve en fin de document.

1 : Entrée du repaire. La porte d'entrée est surveillée par 2 araignées éclipsantes qui attaquent dès qu'une personne franchit la dernière marche d'un des escaliers. Une fois la porte franchie, un escalier descend sur une quinzaine de mètres. Il fait sombre et le vent venu du couloir à une chance sur deux d'éteindre les torches. Pour les rallumer, il faut réussir un test d'allumage de feu.

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

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

*Il est midi même la nuit.
Partez à l'aube et buvez un coup à ma santé.
Alors vous aurez la clé, mais seulement la moitié.
Puis repartez vers la fin de journée.
Prenez garde aux yeux qui bougent et suivez son regard.
Continuez votre route.
Si vous apercevez le faux, vous verrez le vrai.
L'autre clé doit être dans la salle.
Les dalles vont de pair, avancez seuls avec les clés. Seul le bourreau pourra vous aider.*

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

Trevelian.

Midi représente le nord, l'aube représente l'est et la fin de journée représente l'ouest.

La porte au nord est la seule qui n'est pas fermée. Derrière, une trappe occupant toute la largeur du couloir, sur 2m de long, s'ouvre dès qu'on pose un pied dessus. Après une chute de six mètres (2d6), on peut distinguer dans la fosse un petit message :

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

3 : Premier Piège. La porte A est fermée à clé. La crocheter ou l'enfoncer fait pivoter le pan de mur C comme indiqué en pointillés. La porte B n'est pas verrouillée et l'ouvrir ramène le pan de mur C à sa position initial (en trait plein). Derrière la porte B, une statue de Trevelian semble narguer les victimes tandis que de sa bouche sort un puissant gaz somnifère (jet de sauvegarde contre le poison ou victime de fatigue, comme le sort sommeil). Une fois endormis, les squelettes de la salle 5 viendront les emmener dans les cellules (6) en passant par le passage secret à sens unique accessible en 4.

4 : Salle de surveillance. Des petits trous sur les murs permettent d'observer le couloir 3 sans être vu. Un pan de mur pivotant donne accès au couloir. Il est impossible de le faire pivoter dans l'autre sens. Les squelettes n'interviendront que si tout le monde dort. Autrement, ils partent chercher des renforts en 8.

5 : Salle de garde. 1d6 squelettes de 3 DV montent la garde et attendent que des imbéciles se fassent piéger en 3 pour les emmener dans les cellules. Hormis des tables et quelques tabourets, il n'y a rien de particuliers.

6 : Cellules. Cinq cellules de petite taille pour accueillir les nouveaux arrivants. Le bourreau de la salle 7 attendra le réveil des personnages pour les torturer.

Dans une des cellules se trouve Osborn, très affaibli par les nombreux sévices qu'il a endurés. Si on l'interroge sur sa présence ici-bas, il racontera son histoire et avouera sa participation aux fouilles archéologiques. Si les personnages le libèrent, il les aidera du mieux qu'il peut. Par contre, il ne lui reste plus que 5 PV et n'ira pas beaucoup plus loin que l'antichambre (13).

Au nord-est, une grille au sol permet de jeter les cadavres et ceux qui parlent trop. L'odeur qui s'en dégage est insoutenable.

7 : Salle de torture. Le tortionnaire, un impitoyable humain couturé de cicatrices béantes, prend un malin plaisir à faire endurer aux autres ce qu'il a lui-même subi. Les outillages ne manquent pas : estrapade, brasero, acide, chaînes, fer rouge, grilloir, crochets, pilori, pinces, tenailles, poucettes, chevalet, étaux... Le bourreau a une chaînette rouillée autour du cou qui glisse sous son tablier. Un anneau d'action libre y est accroché

et sera nécessaire pour franchir le piège en 19.

8 : Salle de repos. Cette pièce est faiblement éclairée par deux chandeliers. Sur le mur nord, trois coupes d'argent sont posées sur une table. Une contient de l'hydromel, une autre de la cervoise, et une autre du vin. Les coupes contenant de l'hydromel et de la cervoise sont piégées. Dès que l'on incline la coupe à proximité de la bouche, une aiguille provenant du fond de l'intérieur du pied se propulse dans la gorge du buveur (2d6 + jet de sauvegarde contre le poison ou 2d6 supplémentaire dû au poison). L'aiguille est indécélable tant qu'il y a du liquide dans la coupe. Si on met les doigts dans la coupe, l'aiguille est également propulsée mais sera moins douloureuse (1d4 + jet de sauvegarde contre le poison ou 2d6 supplémentaire dû au poison).

Celle contenant du vin n'est pas piégée (le vin représente le sang, Trevelian est un vampire et il faut boire à sa santé comme le dit son message). Le pied se dévisse et fait apparaître au fond de la coupe une petite clé en platine qui sert de première clé pour la salle 19.

9 : Fresque. Sur le mur ouest de 3m de haut est dessinée une fresque représentant divers motifs sans signification ainsi qu'une effigie de Trevelian (en A) contemplant le mur d'en face où se trouve le passage secret. Sa posture ostentatoire et son air de dédain sont légendaires. Les yeux sont en fait deux trous qui permettent à un combattant squelette, placé derrière dans une corniche, de surprendre les intrus s'ils se tiennent à portée (un test sous 4 fois la Sagesse permettra de déceler ce détail et d'éviter la surprise). Dans la corniche, un petit poussoir ouvre le passage secret.

10 : Porte illusoire. En marchant sur la dalle au milieu du couloir, la porte A devient invisible (sort d'invisibilité) tandis qu'apparaît une illusion identique en B, sur le côté gauche du couloir, juste à côté de celui qui a déclenché le mécanisme. Si on enclenche la poignée de cette fausse porte, une lance propulsée par une petite baliste vient perforer l'imprudent (3d6 points de dégâts). La solution consiste à ignorer la porte illusoire et en continuant tout droit. Encore faudra-t-il détecter la poignée invisible de la porte A.

11 : Cuve. Une cuve de 3m de diamètre et haute de 1,5m est disposée au centre de la pièce, ainsi que de nombreuses jarres et amphores le long des murs. Le liquide contenu dans la cuve est saumâtre et nauséabond. Se pencher au-dessus provoque la nausée et oblige à s'en éloigner sauf si on réussit un jet de sauvegarde contre le poison à -2. Une gelée ocre est tapie au fond de la cuve, prête à surprendre l'intrus. Toutefois, si on la déloge de son habitat, il sera possible de découvrir la deuxième clé en platine nécessaire pour ouvrir la porte 19 C.

Les amphores contiennent diverses poudres, encens

et ossements. Les jarres contiennent des petites gelées ocre (1-3 sur 1d6), ou l'équivalent d'1d20 PO (4-6 sur 1d6).

12 : Piège à bascule. Sur la porte C est gravé un indice :
« *Les noires rendent inactifs,
Le noir combat le noir
Et les blanches n'épargnent pas.* »

Ce piège mortel est l'un des plus complexes que Trevelian s'est fait construire pour protéger sa demeure. La porte C, sans serrure et hermétique, ne s'ouvre que si on tourne simultanément les deux clés au bout des couloirs A et B. Ceux-ci possèdent trois grosses dalles successives au sol : une noire, une blanche et une noire.
- Marcher sur une dalle noire immobilise instantanément la personne (aucun moyen classique n'est possible pour contrer ce sort, hormis l'anneau d'action libre du bourreau).

- Si quelqu'un d'autre marche sur une autre dalle noire, il sera à son tour immobilisé mais libèrera l'autre personne (note : se mettre à deux sur une même dalle noire immobilise les deux personnes et une seule d'entre elles sera libérée si quelqu'un marche sur une autre dalle noire).

- Marcher sur une dalle blanche les fait s'enfoncer. Avec un ingénieux système de contrepoids, cela soulève instantanément les deux dalles noires du couloir opposé, écrasant contre le plafond, la (ou les) personne(s) qui se trouve(nt) dessus (10d6 +10 points de dégâts), avant de redescendre. Les dalles noires inoccupées ne se soulèvent pas.

- Marcher simultanément sur deux dalles noires immobilise l'une des deux personnes au hasard.

Une dalle blanche déjà enfoncée ne réarme le piège que lorsque la personne n'est plus dessus.

Quoique tentent les joueurs, ils actionneront d'une manière ou d'une autre le balancier. Les couloirs sont baignés dans une zone de magie morte et tous les sorts jetés seront dissipés. De plus, l'effet de ce champ d'énergie accroît la gravité de façon surprenante, empêchant quiconque de sauter ou d'escalader. Ainsi, il est impossible de s'avancer dans le couloir sans marcher sur les dalles, les une à la suite des autres. A noter que la zone de magie morte n'influe pas sur les éléments du piège et sur l'anneau d'action libre du bourreau.

Par ailleurs, les clés doivent être tournées en même temps. Or, la dernière dalle de chaque couloir est noire, donc l'une des deux personnes sera immobilisée et ne pourra pas actionner le système, à moins d'avoir l'anneau d'action libre récupéré en 7.

Dans ce cas, la meilleure solution consiste à envoyer une personne dans chaque couloir A et B, chacun avec une clé, et B avec l'anneau.

A avance sur la première dalle noire et est immobilisé. B avance sur la première dalle noire mais n'est pas immobilisé grâce à l'anneau. Il libère A.

A et B avancent sur les dalles blanches simultanément. (1)

A continue sur la dernière dalle noire et est immobilisé devant la serrure.

B continue sur la dernière dalle noire, n'est pas immobilisé et libère A.

Les deux actionnent les clés en même temps et la porte C s'ouvre. (1)

Pour le retour, A et B avancent sur les dalles blanches simultanément. (1)

A avance sur la première dalle noire, il est immobilisé. B avance sur la première dalle noire, n'est pas immobilisé et libère A.

(1) nécessite une synchronisation parfaite en s'aidant de ceux qui ne sont pas dans les couloirs pour décrire l'un à l'autre la situation.

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

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

*Vous tournerez et tournerez encore,
Jusqu'à explorer les moindres recoins.
Vous m'affronterez jusqu'à la mort,
Mais il n'en sera rien.
Gardez-vous d'illuminer la nuit,
Le soleil vous brûlerait.
Près du trône, vous y serez presque,
Mais il vous faudra penser autrement.
Oubliez tout et reprenez la lecture du texte,
En lisant assidûment.*

*Le genre ne prévaut guère.
Et la haine embrase l'air.
Renversez le thé dans l'eau, pour l'apaiser,
Et alors vous passerez.*

*Ceci est peut-être trop compliqué
Pour vos esprits d'éceruolés.
Pourtant ce ne sont que des mots,
Et les mots ne sont que des lettres.*

Trevelian

14 : Salle des tableaux. Dans cette vaste pièce rectangulaire sont accrochés onze tableaux tous plus effrayants

les uns que les autres. Voici ce qu'ils représentent :

Un mausolée de pierre blanche dans un cimetière saccagé ; un tombeau incrusté de ciselures argentées ; un sentier dans une forêt sombre et brumeuse ; une crypte faiblement éclairée par des braseros ; la cime d'une montagne enneigée sous un clair de lune ; une mosaïque de chauves-souris imbriquées les unes aux autres ; un château sinistre aux façades tranchantes ; une très belle femme avec de longues canines ; la façade du Temple du Crâne sous une pluie battante ; une armée de squelettes avançant sur Laelith ; le Roi Dieu Mansour le Magnifique s'inclinant devant Trevelian et lui remettant son masque cérémoniel.

Ce sont tous des tableaux normaux hormis celui de la crypte (A) qui a été ensorcelé par le célèbre peintre enchanteur Ibn'elrahim. Toute personne qui le contemple pendant plus de quelques secondes se retrouve sous l'effet d'un sort semblable au sort ennemi subconscient (Niveau 9) sans jet de sauvegarde. Elle se retrouve alors dans une crypte et aperçoit non loin l'Empereur-Démon, assis sur un trône de fer noir. L'affrontement est inévitable, traitez le comme un combat réel en prenant les caractéristiques d'un vampire normal toute fois, mais truquez vos jets de dé pour laisser gagner les aventuriers. Faites leur croire tout de même que le combat est difficile et terminez par la mort du prince vampire en décrivant une fin héroïque. Puis ils auront l'impression d'être téléportés à l'intérieur de la salle des tableaux, pensant avoir franchi un passage dimensionnel à l'aller comme au retour. En fait, cette illusion, en plus d'affaiblir ses proies, permet à Trevelian d'observer ses plus valeureux adversaires lors d'un combat semi réel contre lui-même. Et parce qu'il aura étudié leurs points faibles, toutes les personnes qui ont subies l'illusion auront un malus de 1 à la CA, au TACO et aux jets de sauvegarde contre le vrai Trevelian.

Si tous les joueurs ont assistés à l'illusion, il y a de forte chance qu'ils croient avoir vaincu leur ennemi juré et s'en iront du repaire avec quelques babioles sous les bras.

Si au moins un des personnages n'a pas regardé le tableau, il observera avec inquiétude l'état de ses compagnons durant le combat illusoire et essaiera probablement de les sortir de ce fantasme en les secouant ou d'une autre manière. Dans ce cas, la victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts (le Meneur de Jeu jette le dé). Si il est réussi, elle sort de sa transe mais le choc sera tel qu'elle s'écroulera inconsciente pendant 1d6 heures.

Une dissipation de la magie n'affecte en rien le tableau, ni les illusions. Il est possible de le décrocher pour l'emporter chez soi mais il pèse environ 150 Kg.

15 : Salle d'expériences. Un laboratoire d'alchimie où travaille un humain au service de Trevelian qui confectionne toutes sortes de potions et onguents destinés

aux troupes de l'Empereur-Démon (potion de mort, poison pour lame d'épée, bandelettes ignifuges pour momies...). Ce dernier en a fait un esclave qui travaille pour lui à longueur de journée. Quand il avait encore un nom, il était rebouteux à la Terrasse du Châtiment et pratiquait déjà ce métier dans sa cave. Il évitera tout combat mais si on le laisse fuir, il partira avertir son maître où qu'il soit. Acculé, il se battra comme un magicien de niveau 9 mais avec peu de sorts offensifs.

Dans un coin de la pièce se trouvent du thé et de l'eau destinés à détourner l'attention des aventuriers.

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

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

« Le châtement est une foutaise » par Flavius le mécréant, (antithèse du Cataclysme),

« Histoire du peuple Utruz »,

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

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

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

17 : Bureau de Trevelian. La porte est fermée à clé et le tapis, à l'entrée, alerte Trevelian de la présence d'intrus en émettant un cri retentissant si une personne marche dessus. Seule une arme magique peut le vaincre, il a une classe d'armure de 8 et 30 points de vie. Tant qu'il est en vie, il hurle et attire 1d4 ombres ou 1d6 squelettes tous les deux rounds. Bien que prévenu, Trevelian ne se manifesterait pas ici et attendra un peu plus tard pour leur tendre une embuscade.

A l'entrée de la pièce, un symbole étrange est peint au sol. Les joueurs penseront sûrement que c'est un glyphe à éviter. En fait, quiconque entre dans le bureau sans marcher dessus sera téléporté en 6, dans une des cellules.

Il y a de nombreuses lettres posées sur le bureau. Celle que Guilbert a envoyée à Osborn ainsi que de nombreux brouillons de copies falsifiées (voir ci-dessous « Les lettres de Trevelian »).

Les lettres de Trevelian

De Guilbert de Dagnaud à Osbowrn :

« Cela doit te surprendre ce nouveau moyen de courrier mais avec l'affaire des pigeons de ces derniers jours, c'est plus prudent. Tu ferais bien de faire de même. C'est d'ailleurs plus discret et les Gopneldauns ne posent pas de question. Mais passons à notre affaire.

Suite aux travaux du temple, mes ouvriers ont bien découvert l'objet escompté. Mais quelle taille mon ami!

C'est une statue de trois mètres de haut. L'endroit est infesté de limons et autres immondiçes, certains de mes hommes ont péri à leur contact. Il nous faut la déplacer au plus vite mais je ne sais comment la sortir de là sans attirer l'attention. D'après le géologue sur place, la statue daterait effectivement d'avant le cataclysme. Je ne peux t'en dire plus pour le moment, j'essaye d'en savoir d'avantage sur cette merveille. J'irai bien demander aux Temples leur aide mais je crains que l'un des prêtres ne me saisisse l'objet en le revendiquant "propriété du Roi-Dieu". Et si je l'emmène chez moi, mes nombreux voisins finiront par la voir, et tu connais leurs commérages. J'ai donc pensé à la sortir de la ville, pour l'emmener dans ma résidence secondaire. J'ai de nouveau besoin de tes services, tu seras grandement rémunéré si nous réussissons. J'attends de tes nouvelles par courrier souterrain.

Ton ami, G.

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

Le PS a bien entendu été rajouté par Trevelian.

S'y trouvent également d'autres lettres sans importance récupérées sur les bounzills ainsi que des notes sur le complot de Trevelian (journal intime). En lisant ces lettres, les PJ apprennent tout de l'affaire des Pigeons Farcis, où comment il a discrédité la Guilde du Courrier Volant et intercepté les messages de la populace.

Sur le mur courbé, au nord-ouest, une carte en grand format de Laelith est accrochée, avec de nombreuses croix marquant les points importants.

Dans la bibliothèque, un ouvrage semble particulièrement intéressant. Il est intitulé « Troubles du Passé qui demeurent », et est rédigé par le très célèbre Ermold Lenoir (voir plus haut « Histoire Ancienne »). L'occasion d'en apprendre un peu plus sur le culte de Yurtrus.

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

un pan de mur (D), se soulève, laissant entrapercevoir un conduit ascendant, trop étroit pour un humain pour s'y faufiler. Le round suivant, un torrent d'huile en sortira et, s'il entre en contact avec la torche, brûlera tout sur son passage (6d6 points de dégâts, divisés par deux si un jet de sauvegarde contre la pétrification est réussi). L'huile se répand dans toute la portion de couloir entre A et B. Les personnes les plus éloignées de l'ouverture D ne subiront que 4d6 PV. Il est possible d'éviter ce piège si le voleur du groupe crochète assez rapidement l'une des portes pour s'échapper. Rappelons que crocheter une serrure prend 1d10 rounds. Sur un résultat de 1 ou 2, ils auront le temps de s'en sortir. Autrement, c'est le barbecue assuré.

19 : Salle du trésor. Une vaste salle circulaire où s'entassent moult richesses hallucinantes :

7500 PO, 6200 PA, 15800 PC, 6000 PO de pierres précieuses, 8000 PO d'objets de valeurs (tableaux, figurines, vases...), un tapis volant, 25 potions de mort étiquetées « potions de soins », 2 grimoires de sorts (niveau 1 à 5), épée vorpale, épée +2 voleuse des neuf vies, éventail des vents, corde de constriction, cape de la raie manta et anneau des arcanes.

Hormis les objets magiques, il sera très difficile d'emporter la totalité du trésor sans faire d'innombrables allers-retours. Si vos joueurs ont un sac sans fond, je vous conseille de diminuer largement le trésor.

20 : Piège à combustion. La porte A est verrouillée et coulisse vers le haut. Elle est en métal et possède une serrure complexe mais pas du côté intérieur de la salle. La porte B est une fausse porte verrouillée et si quelqu'un tente de la crocheter, la porte A se condamne, empêchant toute retraite. Si une personne se trouvait juste en dessous, il subit 3d6 points de dégâts dû à l'aplatissement de la lourde porte. Il peut effectuer un jet de Barreaux & Herses pour se dégager mais la porte ne peut en aucun cas être remontée.

La salle est circulaire, d'environ 15m de diamètre, et une large grille au sol, entourée d'un petit muret, mène vers un trou insondable. En entrant dans la pièce, les personnages entendront un bruit provenant du fond du puits, semblable à des grouillis de vers putrides. Ce n'est qu'une illusion auditive. En réalité, c'est un réservoir de liquide hautement inflammable. Si quelqu'un y jette une torche ou toutes autres sources de feu, l'explosion sera telle qu'elle causera 8d6 points de dégâts à tous ceux présents dans la salle. Un jet de sauvegarde contre les souffles servira à se mettre à couvert et diminuera les dégâts de moitié. De plus, le feu se propagera et durera 1d6 rounds. Les personnes enfermées dans la salle perdront alors 2d6 points de dégâts supplémentaires par round. Le liquide inflammable est inodore.

21 : Salle du trône. Une très vaste salle haute de pla-

fond avec une rangée de statues en armure de 3,6 m de haut longeant un long tapis rouge jusqu'à un trône de fer noir. Deux autres statues en armure entourent la porte d'entrée. Sur le mur nord est inscrit « Tombeau de Trevelian » avec des lettres en relief.

Tourner la lettre N enflammera la lettre R (« la haine embrase l'air »).

Puis, il suffit juste d'abaisser le T pour qu'il entre en contact avec le O (« Renversez le thé dans l'eau »).

Alors les flammes disparaîtront et un pan de mur s'ouvrira conduisant au tombeau de l'Empereur-Démon.

Toutes les lettres pivotent et/ou s'enfoncent mais si la manipulation ne correspond pas exactement à la procédure expliquée précédemment, le manipulateur subira 2d6 points de dégâts d'électricité, et deux des statues s'animeront pour attaquer l'imprudent et ses compagnons présents dans la salle. Ce sont des golems de fer qui combattront jusqu'à la mort de leur ennemi. Si l'un d'eux venait à être détruit, un autre le remplace aussitôt jusqu'à ce qu'ils soient tous détruits.

22 : Tombeau. La porte de cette salle est fermée à clef, que seul Trevelian possède. Si on l'ouvre en la crochant, ou en l'enfonçant, les 4 sarcophages s'ouvrent et libèrent 4 momies qui attaqueront immédiatement les intrus. Leurs bandelettes sont spécialement traitées contre le feu et ne s'embraseront jamais avec un feu normal. Les feux magiques ne leur feront que demi-dégâts. Toutes ces momies sont l'œuvre du laborantin qui embauma les corps des victimes de Trevelian pour qu'ils protègent désormais son tombeau. Le cercueil de Trevelian contient un nuage d'absorption d'énergie vitale qui s'étend sur une zone de 3m de rayon. Toute personne prise dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification à -2 ou mourir sur le champ. Le fond du cercueil est tapissé d'un peu de terre, comme pour chaque vampire qui souhaite se régénérer.

A côté de son tombeau se trouve la statue de Yurtrus. Elle mesure 3 m de haut et pèse 1,5 tonne.

ET L'EMPEREUR-DÉMON DANS TOUT ÇA ?

La description du donjon ne mentionne pas la présence de Trevelian. Je vous laisse donc décider quand le faire intervenir suivant la situation et les conséquences de l'exploration. Trevelian n'attaquera jamais le groupe s'il est au complet, surtout si les PJ parviennent à tuer tous ses serviteurs aisément. Dans ce dernier cas, il disparaîtra un temps et reviendra avec des renforts pour empêcher le pillage de son repaire. S'il juge la situation à son avantage, il apparaîtra dans la salle du trône avec les golems de fer ou dans son tombeau en compagnie des momies. S'il ne reste plus que deux personnes vi-

vantes dans le groupe, il pourra les attaquer à n'importe quel moment.

Si Trevelian perd les deux tiers de ses points de vie, il se réfugiera dans son cercueil, sauf si les personnages l'ont déjà découvert. Trevelian ne pourra être vaincu si leurs méthodes ne sont pas efficaces. Il peut à volonté se changer en forme gazeuse et s'immiscer dans les moindres interstices pour s'échapper (dans cet état, seul le feu magique et la foudre magique lui feront des dégâts et il se déplace à 3m/round). Quoiqu'il en soit, il ne se sacrifiera pas inutilement, préférant élaborer un nouveau plan pour se venger plus tard.

ET QUI VA SE TRIMBALLER LA STATUE ?

Sortir la statue ne sera pas chose facile. Etant donné son poids et sa taille encombrante, il serait indiscret de la remonter jusqu'à la surface. Les gardes finiront par les surprendre et l'interrogatoire serait sévère. Si les joueurs dénoncent les faits à la milice cela dépendra de leurs dires. Quoiqu'il en soit, chaque aventurier qui désire s'engager dans le Cloaque doit posséder sa licence d'aventure. Sans elle ils écoperont d'une sévère amende, surtout pour avoir semé le désordre dans les profondeurs de la cité. Cela risque de créer un soulèvement et nul n'a envie qu'un tel évènement se produise. Bien entendu, ils peuvent faire valoir leurs droits en nommant leur commanditaire, le duc Guilbert de Dagnaud.

En ce cas, on leur épargnera l'amende. Le premier fouineur Lamb viendra, une demi-heure plus tard, accompagnés de plusieurs soldats. Si la statue est présente, il ordonnera à sa troupe de l'embarquer immédiatement au Temple du Crâne pour expertise.

Si les personnages l'ont laissée dans le Cloaque, le fouineur renforcera ses troupes et ordonnera aux aventuriers d'ouvrir la marche pour les guider jusqu'à elle.

Le fouineur fera tout pour étouffer l'affaire et démentira l'implication du duc tant que les preuves ne seront pas conséquentes. De plus, incriminer un noble n'est pas chose aisée à Laelith, surtout si l'accusateur est un simple citoyen. Néanmoins, les faits seront vite analysés et l'on se rendra compte que le duc s'est absenté quelques temps, loin d'ici. Nul doute qu'il réapparaîtra pour se venger... A moins que les personnages se renseignent sur la localisation de sa résidence et décident d'aller le dégoter eux-mêmes. Mais ceci est une autre histoire.

Le repaire de Trevelian

