

# LE CHATS'EN VA, LES SOURIS DANSENT



Scénario : Maximilien et Szass  
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 3 à 5.  
La présence d'un ou plusieurs Félys dans le groupe de PJ est déconseillée, mais le MJ devra au préalable consulter la race « Félys » disponible sur le site.

## PRÉLUDE

On pourrait apparenter les Félys comme étant de terribles glandeurs avachis sur les toits et qui passent leur nuit à miauler. Très peu ont du travail, et les trois quarts du temps, ils préfèrent exécuter des tâches rapides et illégales. De vrais matous quoi !

Sous la pression de la populace, et des activistes agrariens, les félys ne sont pas bien vus à Laelith, surtout pendant la saison des amours, où leurs activités nocturnes empêchent tout le monde de dormir. De plus pour séduire leurs minettes, beaucoup se laissent aller à de juteux délits, et les cambriolages fleurissent...

Donc dehors les matous ! Depuis quelques jours, une véritable chasse aux félys se propage à Laelith si bien que ces derniers n'ont pas demandé leur reste et se sont exilés en masse dans les forêts fertiles des Jardins de Jadhys.

Le problème, c'est que ce départ de la gente féline va donner une occasion de nuire à leur ennemi de toujours : les rats. Les terribles rongeurs, sous la férule d'une divinité cloaqueuse, vont essayer d'envahir insidieusement notre belle cité...

## LA DÉCOUVERTE D'UNE MENACE

Que les PJ aient participé ou non à la chasse aux Fé-

lys, ils finiront bien par se rendre compte que plusieurs choses ne tournent plus rond à Laelith depuis leur départ. Ci-dessous sont décrites deux introductions, éventuellement cumulables, qui serviront à mouiller vos joueurs dans cette aventure.

### *Au Retour du Pêcheur*

Des rats intelligents se sont rassemblés dans les caves du Retour du Pêcheur, une des tavernes du port, afin de fomenter leur ignoble complot.

Espadon, le patron, a vu le regroupement et a décidé de les empoisonner à la mort au rat. Malheureusement, les rongeurs reversent le poison dans le ragoût du jour. A midi, les PJ sont en train de déjeuner quand, à une table plus loin, un marin de retour d'Azilian s'écroule, l'écume aux lèvres. La fille de joie qui l'accompagne déclenche la panique sur les quais en hurlant qu'il est mort d'une crise de Bohu, une maladie exotique, foudroyante et contagieuse. En un instant, l'auberge est bouclée par les gardes et mise en quarantaine. Les joueurs se retrouvent prisonnier d'un huit clos : vont-ils comprendre ce qui leur arrive, trouver un moyen de se soigner et surtout calmer la clientèle hétéroclite de la taverne, alors que déjà les premières nausées les handicapent ?... Un final dans la cave contre les rats et déjà c'est un coin du voile que l'on soulève... Malheureusement, ce petit groupe de rongeurs n'est qu'une infime partie de cette « grande famille ». Et dès lors de leur déconfiture, les rats surveilleront les actions des PJ afin d'avoir une longueur d'avance sur eux, leurs nouveaux rivaux.

### *Effraction dans les temples*

Dans différents temples de Laelith, des reliques anciennes disparaissent, sans aucun signe d'effraction. Les PJ aux amitiés religieuses sont priés d'enquêter. Evidemment les rats sont encore les coupables et se servent de leurs nombreuses galeries pour acheminer leur butin dans la plus grande discrétion. Il sera très difficile de les coincer et quasiment impossible de les poursuivre. Les reliques dérobées sont les morceaux d'une effigie d'un dieu très ancien et impitoyable, nommé Anaxagore, un titan aux longues incisives que vénèrent entre autre les rongeurs de toutes sortes. Autrefois, en des temps bien plus anciens, les autorités jugèrent préférable de séparer ces morceaux dans divers temples des Six Provinces, dont quatre allèrent dans les temples de la cité.

Avec le temps, les prêtres finirent par oublier ce dieu cruel, et nul ne sait aujourd'hui à quoi correspondent ces reliques poussiéreuses. Mais les rats, eux, n'ont pas oublié, et ils se sont mis en tête de reconstruire cette effigie et d'en appeler au courroux divin !

Les PJ devront faire des recherches très poussées s'ils souhaitent en apprendre plus sur les vols et la motivation des cambrioleurs.

Leurs investigations les mèneront de fil en aiguille (selon votre bon vouloir) dans une ancienne bibliothèque maudite et abandonnée datant d'avant le Châtiment, et qui se situe bien sûr dans la terrasse du même nom... Là, parmi les décombres d'étagères et de livres, ils pourront trouver un vieux recueil qui leur en apprendra un peu plus sur l'origine de ces reliques. Rien de bien intéressant à vrai dire, mais les PJ devraient très vite faire le lien avec les rats intelligents qu'ils ont rencontré dans la cave d'Espadon.

## UN PETIT TOUR SUR LE LAC

Les PJ ont découvert le pot aux roses et seront bien entendu impliqués dans la suite des événements. Ce peut être le premier fouineur Lamb qui fera appel à eux pour résoudre, une fois de plus, le mystère...

Lamb prend l'affaire très au sérieux et, d'après ses rapports, il semblerait que les quatre temples de la cité ont été pillés, chacun du morceau de relique d'Anaxagore qu'il possédait. Après vérification dans les anciens registres du Poisson d'Argent, le Grand Prêtre Xeniphys apprendra aux enquêteurs qu'un de ces morceaux est sensé se trouver dans la succursale du temple, située sur le Lac Altalith. Les PJ devront donc partir en bateau le plus tôt possible pour prévenir les prêtres de l'île du Poisson d'Argent et leur prêter main forte contre les rats.

Une fois sur place, après un voyage plus ou moins long, ils assisteront à un spectacle terrifiant. La plupart des prêtres sont morts et les lieux ont été saccagés.

Des rongeurs, mêlés aux corbeaux et autres charognards, grignotent les corps des défunts avec un appétit vorace. Cachés dans une pièce du temple, quelques prêtres ont réussi à se barricader tant bien que mal. Les secours seront les bienvenus et les PJ seront accueillis en héros. Les prêtres ont subi l'assaut des rats, par millier, la veille au soir. Les deux tiers d'entre eux sont morts. L'important maintenant est d'agir et de retourner à la Cité Sainte avertir les autorités de ce fléau grandissant. Les PJ, accompagnés des prêtres survivants, rentrent à Laelith à bord du bateau. Mais ce que nul ne sait c'est que dans les cales, des milliers de rats ont répondu à l'appel de leur cousin de la Cité Sainte et se préparent à se répandre sur les quais. Ils ont profité que les PJ secourent les prêtres pour s'introduire à bord et se cacher dans les caisses de marchandises.

Durant le voyage, les sales bêtes ne se sentent plus de joie et commencent à manger du marin et du prêtre. Les aventuriers sont tout désignés pour traquer l'horrible « monstre des cales ».

Un combat interminable s'engagera contre les rats qui se répandent alors sur le pont du navire, rongant les

cordes, voiles et mats à une vitesse affolante. De nombreux prêtres et marins préféreront se jeter à l'eau pour fuir les bestioles voraces.

Ce chapitre se termine alors que le voilier, sans capitaine et plus rien qui fonctionne, s'échoue sur le Quai des Contrebandiers en déversant une horde d'envahisseurs velus. Le doute n'est plus de mise : les rats essayent d'envahir la Cité Sainte...

## RECHERCHES DE SOLUTIONS

Les milliers de rats se propagent sur la Chaussée du Lac pour commencer, terrifiant les citadins qui s'enferment tour à tour dans leurs maisons. La foule est paniquée en raison des nombreuses maladies que véhiculent ces vermines. Les rats parviennent à s'introduire dans les caves et pillent les réserves de tout un chacun, n'épargnant pas au passage les laelithiens. Les gopneldauns envoient leurs bounzills en mission mais peu d'entre eux reviennent sains et saufs.

A n'en pas douter, l'ennemi est bien plus puissant et mieux organisé que de simples rongeurs usuels.

Les citoyens se lamentent et prédisent un énième Châtiment.

Et comme d'habitude, des meneurs de foule s'accaparent des soudaines révélations mystiques, annonçant les pires malheurs, psalmodiant des rituels insignifiants au nom de leurs pseudo divinités imaginées.

Du côté des enquêteurs, des recherches sont entreprises, et nul doute que vos joueurs auront l'idée d'écumer toutes les caves de la cité pour éradiquer la vermine et trouver le chef des rats.

Des tas de citoyens courageux s'improvisent dératiseurs, chacun y allant de sa méthode pour endiguer le mal qui ronge la cité.

Mais c'est une tâche quasiment impossible, voire insurmontable, d'autant que les rongeurs, pendant ce temps, ne restent pas inactifs.

Leur intelligence grandissante commence à prendre de l'ampleur et déjà des stratégies de guerre fument dans leur cerveau. L'idéal pour eux serait de neutraliser les Pics des Mages, d'une façon ou d'une autre, afin d'affermir leur domination...

Dans leurs caves humides et sombres, les rongeurs commencent alors à mettre au point un odieux sortilège capable de métamorphoser les mages en... souris blanches...

Le lendemain, la contagion s'étend sur presque toute la ville et nul ne parvient à l'arrêter. Les laelithiens arrivent en masse au Lazaret pour se faire soigner, suite à une vilaine morsure, et les prêtres sont outrageusement débordés. Le Lazaret même est infesté par les rats, la garde est impuissante et les fouineurs ne savent plus où donner de la tête.

Quelques magiciens généreux (chose rare) se sont penchés sur le problème et ont apparemment trouvé une

solution de secours. Le meilleur moyen selon eux de contrer cette invasion est de remonter jusqu'à la source et d'éliminer le chef quel qu'il soit. Pour ce faire, ils ont eu l'idée d'envoyer un groupe d'aventuriers intrépides, métamorphosés en rats, afin qu'ils infiltrent la tribu et réparent tout ce chaos ambiant.

Bien entendu, après de hâtives réflexions, il fut décidé que cette tâche serait du ressort des PJ.

Lamb les convoquera bien assez tôt pour leur expliquer la situation, et les conduira à la Haute Terrasse, derrière le Pic de l'Echec, où un concile de mages s'est réuni et attend les « sauveurs » avec impatience.

L'incantation commencera alors, et les PJ seront transformés en petits rats bruns à la fourrure épaisse (avec les mêmes caractéristiques, sauf pour l'INT et la SAG). Le sort fera effet pendant 12h, donc il ne faudra pas traîner en route. Ils pourront en outre comprendre le langage des rongeurs et s'exprimer comme eux, mais ils perdront leur faculté de parler le commun.

## EN TERRE ENNEMIE

Infiltrer les rats ne sera pas si difficile. Il suffit simplement de les suivre au cours de la journée et voir où ils se terrent. Le sort des mages est très efficace et passe inaperçu des rongeurs.

Le plus gros problème des PJ sera sans doute d'éviter les dératiseurs de toutes sortes qui s'en prendront aussi à eux naturellement. A la nuit tombée, les rats semblent tous se diriger à un unique point, dans une cave du Cloaque, comme si ils avaient ressentis l'appel de leur maître.

Après moult corridors boueux, les PJ arriveront à un pseudo quartier général des rats. Là, dans une cave d'environ 30 m<sup>2</sup>, des milliers de rats sont entassés au sol et sur les étagères, et se tournent tous vers le mur nord, où l'un d'eux, qui se tient sur ses deux pattes arrières, commence à entonner un terrifiant discours :

« Mes frères et amis rongeurs, le destin a voulu que notre règne arrive enfin. A présent que les félys se sont fait expulser de la cité, nul ni personne ne pourra contrecarrer nos plans.

Ces maudits félins nous ont ridiculisés durant maintes années, nous empêchant de venir nous dégourdir à la surface, nous forçant à ne sortir qu'en cas d'extrême urgence. Mes frères, vous tous venus des quatre coins des provinces, vous qui avez répondu à notre appel, ce temps est désormais révolu ! Le seigneur Anaxagore sera bientôt parmi nous, après de longs siècles d'absence. Ses incisives transperceront Laelith jusqu'au sang et la peste s'emparera de tous ses habitants. Des milliers de rats accourent chaque jour pour grossir les rangs de notre armée.

Toutefois, malgré le départ des félys, il nous reste encore un ennemi de taille à vaincre. Les mages des Pics, s'ils se décidaient à intervenir, pourraient bien endi-

guer notre conquête. C'est pourquoi, depuis peu, nos savants ont mis au point un terrible fléau qui engloutira ces arcanistes par bouchées entières. J'aurai besoin d'une trentaine d'entre vous pour une mission délicate et top secrète. Les participants seront vivement récompensés lorsque le règne d'Anaxagore viendra ! Alors, qui souhaite se porter volontaire ? »

En fait la mission consiste à s'infiltrer dans le grand réfectoire de l'Académie Tolérée de Magie, et y mettre quelques petits ingrédients mystérieux dans leur soupe. Une fois digérée, les mages deviendront tour à tour de vulgaires petites souris blanches qu'il leur sera facile d'anéantir.

Les rats qui ne participent pas à l'opération ne sont pour l'instant pas mis au courant de tout cela, donc les PJ qui ne se sont pas portés volontaires ne pourront rien faire à part prévenir les mages qu'un complot se trame contre eux. Un complot, oui mais lequel ?

Espérons donc que vos joueurs auront la présence d'esprit de faire partie de la mission.

Etant sous l'apparence de vulgaires rongeurs, les PJ ne pourront rien tenter contre les rats, sous peine de se faire massacrer. Le mieux serait donc de se faire discret et d'attendre le moment propice pour agir.

Les volontaires (une trentaine de rats divers dirigés par un rat garou) devront partir d'ici peu pour la Haute Terrasse, direction la cuisine des mages. On remettra à chacun une petite bourse autour du cou qui contient une petite partie du poison. Cela ressemble à de la gelée visqueuse de couleur marron, et il est déconseillé d'y goûter bien entendu.

## OPÉRATION « SOURIS BLANCHES »

Les PJ qui ont choisi d'accompagner les rats au Pic des Mages partiront dans le Cloaque et arpenteront de multiples couloirs à travers cet immense réseau d'égouts.

En chemin, la meute tombera nez à nez avec un groupe de dératiseurs en expédition pour anéantir la vermine. Les PJ ne pouvant s'exprimer qu'à la manière des rongeurs, il leur sera impossible de les rallier à leur cause et ils devront finalement fuir avec les rats, avant de se faire carboniser par le mage du groupe.

Au bout d'un long et périlleux périple (les eaux du Cloaque renferment de nombreuses bestioles prêtes à tout pour se mettre quelque chose sous la dent) le groupe arrivera dans une énième cave. D'après le chef d'expédition, nommé Skiritzz, et si ses calculs sont exacts, ce serait la cave du réfectoire de l'Académie. En effet, on peut y voir de nombreuses caisses de vivres et tonneaux que les rats s'empresseront de saccager avant d'être ramenés à l'ordre par leur chef. Il faut être discret sous peine de capoter l'affaire. La nuit étant déjà bien avancée, la soupe ne se fera que le lendemain vers 11h.

En attendant, tout le monde devra attendre sagement jusqu'au signal de Skiritzz.

A partir de là, vos PJ auront plusieurs choix qui s'offriront à eux. Attendre ou agir ? Et comment ? Le signal de Skiritzz ne se fera que dans plusieurs heures or, à ce moment-là, le sort des PJ ne fera plus effet et leur couverture sera dévoilée.

Si une telle situation se présente, le chef des opérations, d'abord très surpris, fera tout pour s'enfuir et prévenir ses supérieurs tandis que les autres rats empêcheront les PJ de le poursuivre. Redevenus à la taille normale, il leur sera très difficile de traquer Skiritzz qui prendra un malin plaisir à s'engouffrer dans les moindres interstices du Cloaque. L'alerte est quasiment inévitable et la mission, bien qu'échouée, n'en sera que mieux modifiée et reportée. Les rats par ailleurs se méfieront d'autant plus d'une éventuelle intrusion parmi les leurs.

Une autre alternative possible serait de profiter du sommeil des rats durant la nuit pour remplacer le poison de chacun par un placebo. Ou alors les éliminer un à un, et surtout le chef. Les possibilités sont nombreuses.

Dans tous les cas, la tâche sera rude mais l'opération « souris blanche » avortera avant même d'avoir pu commencer.

Si les PJ ont eu tout de même envie de se séparer pour aller avertir les mages, ceux-ci se tiendront prêt à l'assaut et de nombreuses « sentinelles » surveilleront l'Académie et les alentours. Toutefois, ne sachant pas où le mal frappera, la concentration des forces beaucoup trop disparates ne sera pas très efficace. Avec un peu de réflexion il semblera évident que les rats vont frapper par en dessous, depuis le Cloaque et c'est alors toutes les caves et accès qui y mènent qui seront plus étroitement surveillés.

Bref, comme il a été dit plus haut, les possibilités de dénouement de ce chapitre sont nombreuses et ce sera à vous, MJ, d'improviser suivant les actions et décisions de vos joueurs.

## CONTRE-ATTAQUE

Une fois l'opération échouée et les autorités averties de ce qui se trame en bas, les mages, les fouineurs et les prêtres se mettront d'accord pour retrouver les félys et les supplier de revenir à la Cité Sainte, car sans eux la guerre ne sera pas aussi équitable. Ces derniers se sont exilés dans les Jardins de Jadhys, là où vivent leurs cousins de la campagne comme ils aiment si bien se moquer.

Le problème c'est que nul ne sait exactement où ils se sont terrés. Les forêts de cette province sont immenses et cela prendra plusieurs jours pour les retrouver, laissant le temps pour les rats de dominer Laelith.

Le seul espoir serait d'aller consulter Chacha''ss, un vieil ermite félys gris, qui vivait autrefois à Laelith

et qui a préféré se retirer seul pour méditer à la pensée du Kedrat. Il appartenait autrefois au Conseil des Fourrures Blanches et nul doute qu'il doit savoir où se trouvent les siens. Il faudra donc le convaincre de les aider mais Chacha''ss est très vieux et presque sénile. Ne pouvant plus chasser il ne se nourrit plus que de plantes et de fruits et il en est devenu très aigri. Donc à accoster avec parcimonie.

Et pour ne pas changer une équipe qui gagne, ce sera encore aux PJ d'accomplir cette nouvelle mission. Eventuellement un prêtre (d'un temple quelconque) pourra les accompagner si besoin. Pour les encourager, les autorités leur verseront également une modique somme de 100 po à chacun, ainsi que des vivres et des chevaux pour se rendre chez l'ermite.

De toute façon ils n'ont pas le choix : c'est ça ou la galère du Roi-Dieu à perpétuité pour « refus d'obtempérer à une mission capitale ».

De leur côté, les rats, mis en échec précédemment, ont décidé de faire appel à des anciens cultistes (du moins leurs descendants) de l'église Anaxagorienne. Ce sont pour la plupart des rats-garous qui se feront une joie d'aider leurs petits compagnons afin de redorer le blason de leur divinité occultée. Par petits groupes de quatre ou cinq et sous apparence humaine dans un premier temps, ils tendront de nombreuses embuscades sur la route des PJ, tout en restant discrets. Leur plus grand assaut se produira à la cabane de Chacha''ss.

## CHASSE AU KOURIKOUR !

Le voyage à cheval à travers les landes verdoyantes de Jadhys se fera sans encombre (hormis les embuscades des rats-garous). Chacha''ss habite dans une grande cabane dans un bosquet très coquet aux nombreuses fleurs sauvages.

On a bien entendu indiqué aux PJ où le trouver. Sur place, ils pourront effectivement rencontrer ce fameux ermite à la crinière blanche et très touffue, allongé dans un hamac et fumant une pipe d'herbes à chat. Comme prévu, son hospitalité ne sera pas chaleureuse et c'est avec mépris que les PJ seront reçus. Il consentira tout de même à écouter ce qu'ils ont à dire, des fois que ça pourrait être intéressant.

Et en effet, le vieux matou adore ces histoires de rats qui envahissent la ville à tel point qu'il se redressera (au ralenti), prendra une bonne bouffée de sa pipe, et dira sur un ton monocorde : « Très bien, je consentirai à vous aider si vous me rendez un petit service en échange ».

En effet, le vieux Chacha''ss ne peut se déplacer qu'à l'aide d'une canne et encore... Sa vigueur d'antan n'est plus de mise et chasser est devenu un passe-temps peu pratiqué depuis maintes années. Or il aurait bien envie de profiter de cette occasion pour envoyer des innocents chasser à sa place le kourikour.

Le kourikour est une sorte d'autruche réputée pour sa vitesse de course qu'on trouve habituellement en Agramor, surtout les femelles. Les mâles eux, en dehors de la période de reproduction, se dispersent aux quatre coins des provinces pour se nourrir et revenir toujours plus beau auprès des femelles quand le moment est venu.

Or, notre vieil ami Chacha''ss en aurait aperçu quelques-uns près de chez lui il y a deux jours. Son flair lui assure qu'ils ne se trouvent pas bien loin et si son invalidité ne l'empêchait pas de gambader la lande, une de ces bestioles serait déjà dans sa marmite à l'heure qu'il est.

On ne peut capturer un spécimen mâle qu'en suivant une procédure très précise : asperger d'abord l'un des aventuriers avec un produit ayant exactement le même parfum qu'une kourikour femelle en rut. Ça tombe bien, Chacha''ss en a un petit flacon dans ses tiroirs. Il faut ensuite que « l'appât » se fasse voir par le kourikour et exécute quelques pas de danse afin de simuler une parade nuptiale, avant de s'enfuir à toutes jambes, poursuivi par le mâle émoustillé. Il doit alors se diriger vers un endroit où ses compagnons auront tendu un filet. Arrivé à un mètre de ce dernier, il doit se jeter de côté et le kourikour va foncer tête baissée dans le piège. Jouez ainsi la traque et la course poursuite en appliquant vos règles, en sachant qu'à chaque fois que le kourikour rattrapera le PJ, il lui picorera les fesses d'un coup de bec amoureux (dégâts ID6).

Une fois le kourikour attrapé, dépecé et cuisiné, Chacha''ss consentira à indiquer aux PJ l'emplacement de la tribu félys, quelque part à cinq kilomètres d'ici, à travers la vaste forêt.

N'oubliez pas l'embuscade des rats-garous, par exemple au moment où Chacha''s va révéler l'emplacement ! Les PJ devront alors tout faire pour le protéger.

## RETROUVER LES FÉLYS

Bien entendu, l'ermite n'accompagnera pas les PJ et ils devront se débrouiller seuls pour localiser la tribu de félys suivant les maigres indications de Chacha''ss.

Agrémentez cet épisode des nombreuses rencontres habituelles dans un tel environnement (babouins sauvages, léopard, tigre, anaconda, moustiques...).

Après une longue traversée épuisante dans les ronces et les orties, les buissons touffus qui barrent la route sur plusieurs kilomètres, remplis de tiques et de puces, et les étendues d'eau fangeuses infestées de sangsues, les PJ finiront par arriver au vaste campement des félys. A peine auront-ils mis le pied sur leur territoire qu'ils seront interpellés et sommés de déposer leurs armes. Il serait très malvenu, voire suicidaire, de ne pas obtempérer.

En expliquant sommairement le motif de leur présence, les PJ seront escortés sous bonne garde devant le Zalem Balek Chass, le Conseil des Fourrures Blanches.

En chemin, ils pourront nettement distinguer deux clans : les félys locaux, et ceux de la cité, les félys gris, qui ont dû retourner contre leur gré chez leur cousin de la campagne.

Les deux tribus n'osent pas encore se mélanger et les tensions sont presque palpables. Les rassembler sous la même bannière sera donc très difficile et les PJ devront faire part d'une certaine diplomatie pour y parvenir.

Les vieux chamans du conseil siègent dans une hutte perchée très haut dans un arbre centenaire (d'ailleurs, la plupart des habitations félys se situent dans les arbres).

Les félys gris semblent avoir mal pris leur expulsion et même leurs cousins de la campagne trouvent cela injuste, bien que leur position soit plutôt justifiée par la présence gênante des félys urbains (et leurs coutumes très différentes).

Laissez vos joueurs convaincre les félys de leurs nombreux arguments en n'oubliant pas qu'ils se doivent d'être très persuasifs (quitte à mentir en promettant moult récompenses). En effet, les félys sont un peuple fier et orgueilleux et leur expulsion a été perçue comme un terrible affront. Certains d'entre eux préparaient même une revanche à l'encontre des laelithiens. Leur haine ne se calmera donc pas aussi facilement.

Après de longues discussions, et si le débat s'envenime, les chamans demanderont le silence pour se recueillir et méditer à tout cela. En attendant leur décisions (on dit que la dernière fois que le Zalem Balek Chass s'est réuni pour méditer sur un problème, cela a pris une semaine entière), les PJ seront escortés dans une partie du camp et étroitement surveillés. Ils pourront alors être témoins des tensions entre les deux clans, ou tenter de calmer les ardeurs de ces félins prétentieux. La nuit se passe, très lentement, et les ronronnements et feulements des félys empêcheront probablement les PJ de dormir en paix. Les mâles de la ville font les beaux devant les femelles rurales, et cela a tendance à énerver considérablement leurs « maris ».

## RETOUR À LAELITH

Le lendemain, à midi tapante, la tribu apercevra les vieux chamans sortir de leur hutte, avec l'air typique de chats qui viennent de se réveiller. Pour une fois, ils n'ont pas tergiversé durant des plombes. Ils en ont tout de même profité pour taper un petit roupillon. Toujours est-il que leur décision est claire et précise : les félys combattront au côté du Roi-Dieu et prouveront leur honneur et leur valeur durant cette bataille.

Que cela plaise ou non aux membres de la tribu, ils devront se serrer les coudes et œuvrer ensemble contre les rats.

L'armée de félins, perplexe au début, s'organisera et préparera les armes pour accompagner les aventuriers à Laelith. Et comme il est hors de question pour les fé-

lys d'y aller en bateaux, c'est à travers la forêt encore une fois que le voyage se fera.

A vous MJ, suivant votre campagne, d'évaluer le nombre de belligérants, mais les félys apporteront une aide considérable dans la bataille. Les rats les redoutent depuis toujours et nul doute que le retour des félys à la Cité Sainte en fera fuir plus d'un.

## LA CHASSE COMMENCE

Cette partie commence avec l'entrée triomphale des aventuriers à Laelith, en plein cœur de la bataille, la nuit, aux commandes d'une armée de félys affamés et hargneux...

Cependant, depuis leur départ, bien des événements fâcheux se sont produits. Les rats ont rassemblé leurs troupes et tous ceux qui constituent l'espèce ont répondu présent à l'appel d'Anaxagore : rats géants, rats de bibliothèques, rats-crâne, rats-garous, etc. sans compter les milliers de rats normaux qui ornent leurs rangs et qui servent avant tout de chair à canon.

Les plus intelligents incendient la ville à de multiples endroits stratégiques (Lazaret, Temples, bibliothèques, Théâtre, Haute Guilde) et les prêtres et magiciens ont fort à faire pour freiner l'évolution de ce carnage, s'occupant plus d'éteindre les feux épars plutôt que d'anéantir l'envahisseur. D'autres mènent leurs congénères avec brio tels de fins stratèges.

A l'arrière-plan, on peut constater les rats-crâne, véritables maîtres de cette armée dont l'intelligence ne cesse de croître avec le nombre.

La population est affolée et peu présente dans les rues. La vermine s'imisce dans chaque maison et saccage tout sur son passage, n'hésitant pas à ôter la vie à de pauvres innocents. C'est un spectacle chaotique dans lequel les PJ devront s'engouffrer et lutter pour rétablir l'ordre et la paix.

En secret dans leurs retranchements, les rats-crâne commencent leur rituel pour réveiller leur dieu ancien qui n'est autre en fait qu'un avatar d'Ilensine (voir annexe).

Le réveil de cette puissance ne présage rien de bon et même les rats ne se doutent pas du mal qu'ils risquent d'engendrer.

Cet épisode devra être épique, en alternant les événements catastrophiques, mais en laissant toujours l'espoir aux « forces du bien ».

Les PJ escorteront quelques félys dans le Cloaque, à la recherche du « cerveau », devront tant bien que mal faire échouer le rituel de résurrection et pourfendre jusqu'au dernier le moindre rat-crâne. Ceux-ci sont très aisément identifiables de par leur petite cervelle à vif sur le sommet de leur crâne.

Par ailleurs, les autorités laelithiennes ont demandé des renforts aux provinces voisines et les gnomes souffleurs de Kaoca ont répondu à l'appel. Une dizaine

de montgolfières débarquent alors sur la Ville Sainte, déversant des gaz toxiques depuis le ciel, initialement prévu pour tuer les rats uniquement.

Malheureusement, le gaz a des effets inattendus sur les êtres humains et a tendance à les faire délirer ou à leur faire perdre conscience, affaiblissant de ce fait les troupes anti-vermines. Les rongeurs n'apprécient guère ce pesticide suffocant et finissent par se retrancher dans le Cloaque afin de rallier les troupes avant le second assaut.

Peu après, les montgolfières seront interceptées par la Compagnie Aérienne Royale de Laelith, montée sur leurs shedras, afin de faire cesser toute diffusion du poison depuis le ciel.

Les gnomes se contenteront alors d'atterrir en pleine place publique (certains s'encastrant sur le toit des maisons), puis vêtiront leurs masques respiratoires avant de s'enfoncer dans le Cloaque avec les PJ et les félys, armés de leurs célèbres propulseurs de gaz archaïques. Si les choses devaient mal tourner et qu'Anaxagore venait à être réveillé, il ne restera plus beaucoup d'espoir aux laelithiens, hormis de se diriger vers les quatre Archimages du Pic Majeur qui ont bien d'autres chats à fouetter. Toutefois, sous la pression du Roi-Dieu et des quatre Grands Prêtres, ils pourraient se décider à agir et quitter un temps leurs travaux arcaniques pour se pencher sur le problème (imaginez bien les Archimages concentrés sur des formules très puissantes et multiverselles, qui ne dorment plus depuis des lunes sous peine d'échouer leurs recherches. Interrompre leurs travaux leur coûte énormément d'énergie et c'est avec amertume qu'ils obéiront aux ordres. Mais telle est la volonté du Roi-Dieu, et ils ne peuvent s'y dérober).

## CONCLUSION

Comme vous pourrez le constater, le dénouement de cette aventure dépendra des actions de vos joueurs et peut prendre bien des cas de figures différents. Toutefois, à moins que vous ne décidiez d'anéantir votre belle cité, il est évident que les PJ devraient sortir vainqueurs de cette bataille au côté des félys. Une fois le calme revenu, ces derniers auront le privilège de recevoir du Roi-Dieu en personne une charte de paix commune et un droit d'asile permanent à la Cité Sainte.

En plus de cela, les PJ recevront des autorités une somme de 1500 po et une faveur de leur choix (sans exagérer toutefois).

Le jour se lève sur la cité, les citoyens se remettent des récents troubles et reprennent leur vie normale, sachant que le soir, désormais, il leur faudra supporter à nouveau les miaulements des félys...

## CARACTÉRISTIQUES

Rat-crâne : boîte de base Planescape – Supplément Monstrueux

Rat garou : Bestiaire Monstrueux

### *Rat de bibliothèque*

FREQUENCE : peu commune

NOMBRE APPARENT : 5-10 (1d6+4)

CLASSE D'ARMURE : 7

DEPLACEMENT : 15

DES DE VIE : 1/2

% DANS LE REPAIRE : 100%

TYPE DE TRESOR : néant

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DEGATS/ATTAQUE : 1-2

ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous

DEFENSES SPECIALES : néant

RESISTANCE MAGIQUE : néant

INTELLIGENCE : 2-4 semi

ALIGNEMENT : Neutre

TAILLE : Mi (30 cm)

TALENTS PSIONIQUES : néant

mode d'attaque/défense : néant

NIVEAU/VALEUR PX : 1/12 +1/pv

Les rats de bibliothèque ont la même apparence que les rats normaux et vivent le plus souvent dans les bibliothèques, derrière les étagères de livres. La plupart du temps, ils mordent par surprise le lecteur imprudent, occasionnant une légère morsure insignifiante. Une fois mordue, en plus de perdre 1d2pv, elle devra réussir un Jet de Sauvegarde contre le poison à -4 ou elle contractera, au bout d'1d4 jours, une terrible maladie qui l'obligera à lire chaque jour, à la même heure, un minimum de cinquante pages, de n'importe quels sujets ou thèmes. Si elle n'a pas de livre sous la main elle commencera à paniquer et deviendra folle en 10 rounds.

Puis, elle perdra 1 point de Sagesse par jour passé sans lire, avec un minimum de 3. Si elle trouve un livre (minimum 50 pages), elle se mettra à le lire sans que rien ne puisse la sortir de cette entreprise. Le livre terminé, elle reviendra à la raison et se sentira confuse. Mais le lendemain à la même heure, elle redeviendra hystérique si elle n'a pas ses cinquante pages

à lire. Et pas question de relire deux fois le même bouquin, ce qui, au final, finira par coûter cher. En contrepartie, la victime acquiert un grand savoir littéraire au fil des jours et pourra, plus tard, si elle garde les livres, ouvrir une bibliothèque. Les personnes qui ne savent pas lire, quant à elle, deviendront de plus en plus folle au fur et à mesure des jours à moins d'apprendre à lire avant le stade terminal. Seule une délivrance de la malédiction (ou un sort plus puissant) la délivrera de cette maladie.