

LES TRACES DU CHÂTIMENT



Scénario : Denis Beck et Jean Balczesak
Illustrations : Rolland Barthélémy
Colorisation : Morgege
Le Donjon du Dragon

Ce scénario-catastrophe s'adresse à un groupe d'aventuriers ayant déjà - si possible - une bonne connaissance de la Cité sainte. La plupart des créatures rencontrées sont tirées du Manuel des Monstres (ou MM1). Comme prélude à ce scénario, ou simplement en toile de fond, il est préférable de lire également l'article Il pleuvait sur Laelith ce jour-là...

Les éléments se déchainent sur Laelith. Toute la population est en émoi et les hommes du Roi-Dieu ne parviennent plus à contrôler la situation. Serait-ce l'annonce d'un nouveau châtement ? Beaucoup le pensent, mais la menace qui pèse sur la ville est peut-être encore plus redoutable...

L'HISTOIRE

Toujours en quête d'un pouvoir accru, cinq prêtres du Temple de la Taupe et leurs disciples ont finalement décidé de passer à l'offensive. Ils ont découvert le sanctuaire où repose depuis des siècles le dernier roi de Tarnith-Lenath, celui-là même qui provoqua la colère des dieux et fut ainsi responsable du Châtiment. Les dévots de la Taupe se sont lancés dans un long processus d'incantation dans le but de rappeler temporairement du royaume des morts ce souverain maudit, un être inhumain qui serait - selon les légendes - doté de pouvoirs terrifiants. Ils comptent bien qu'une fois revenu parmi les vivants, il affrontera le Roi-Dieu dans un combat dont il ne pourra que sortir vainqueur. Il n'y aura plus ainsi à Laelith qu'un seul Temple et un seul gouvernement, celui des cinq prêtres responsables du retour du roi mort.

Mais le réveil d'anciennes forces maléfiques ne peut souvent pas se faire sans quelques soubresauts et convulsions... Depuis le début du rituel, le Roi-Dieu est victime d'une étrange langueur et la Ville sainte connaît un temps épouvantable qui ressemble fort aux prémices d'un terrible désastre. Depuis un mois, des trombes d'eau s'abattent presque sans disconti-

nuer sur Laelith et les ruelles en pente se transforment régulièrement en torrents de montagne, emportant tout sur leur passage. Ce phénomène, ajouté au gonflement normal des eaux d'Altalith dû à la fonte des neiges (nous sommes au début du printemps), a entraîné une submersion partielle de la Chaussée du Lac.

L'Inlam, coincé au fond de sa faille encaissée, n'a plus un débit suffisant pour permettre l'évacuation des eaux. Celles-ci ont donc progressé de plusieurs centaines de mètres à l'intérieur de la cité et ont déjà noyé nombre d'entrepôts et d'habitations. Réfugiés aux derniers étages des maisons les plus hautes, les habitants de la Chaussée du lac qui n'ont pas fui vers les terrasses supérieures se débrouillent comme ils peuvent.

Ils utilisent désormais des barques et des canots pour se déplacer à l'intérieur de ce qui était autrefois un dédale de rues.

Cette situation climatique catastrophique a fait monter la tension au sein de la population. Les prêtres du Poisson d'Argent, convaincus dans leur grande majorité que les phénomènes actuels sont dus à la colère des divinités aquatiques, tentent par tous les moyens de faire de nouvelles recrues parmi les fidèles des



autres Temples. Il semblerait que, dans cette affaire, le grand prêtre Xeniphys ait été dépassé par les ultras de son culte. Toutefois, malgré une campagne agressive, les recruteurs du Poisson d'Argent n'ont pas remporté beaucoup de succès. Il faut dire qu'ils doivent faire face à une concurrence féroce : des « prophètes » sinistres sillonnent en effet les rues en brandissant la menace d'un nouveau Châtiment. Les autres Temples, quant à eux, arborent un profil bas et les communiqués officiels sont rares.

Cette situation trouble est encore aggravée par le fait que, malgré les supplications de son peuple, le Roi-Dieu n'a plus paru depuis quelques semaines et ne semble rien pouvoir faire pour calmer les éléments. Ses gardes, trop occupés à contenir la foule désespérée qui voudrait forcer les portes du palais, ne quittent pratiquement plus la Haute Terrasse. La ville risque à tout moment de sombrer dans l'anarchie. Déjà, les guildes de voleurs n'hésitent plus à s'attaquer aux riches demeures en plein jour, alors que des bandes de mercenaires (souvent des soldats affectés aux anciens postes de garde tels que celui de La Perle...) rançonnent les notables qui leur tombent entre les mains. C'est dans ce climat de désagrégation sociale que les aventuriers se retrouvent à Laelith...

Table d'aventures sur la Chaussée du Lac inondée

Utilisez cette table pour animer la partie quand les personnages seront dans le secteur de la Chaussée du Lac.

1) les aventuriers entendent des cris de détresse. Ses fondations sapées par les eaux, une maison est en train de s'écrouler lentement. Un enfant hurle à l'une des fenêtres du premier étage. Quelqu'un aura-t-il le courage de s'aventurer dans la maison branlante pour le sauver ? (Variante : la maison n'est pas vraiment en train de s'écrouler et 1d10 brigands attendent à l'intérieur.)

2) 1-6 mercenaires de Dragan aperçoivent les aventuriers et veulent se débarrasser une fois pour toutes de ces « gêneurs » (CA 4, DdV 6, PdV 40, D 2-7).

3) 2-12 créatures qui vivaient dans la partie du Cloaque située sous la Chaussée du Lac se sont « mises ou sec » sur le toit d'une maison. Elles n'aiment pas les curieux. (Exemple : 2 Trolls, CA 4, DdV 6+6, PdV 42/35).

4) la pluie redouble d'intensité. Les rigoles permettant l'écoulement de l'eau qui est tombée sur les terrasses supérieures débordent et transforment brusquement en torrent (charriant des tonnes d'immondices !) la ruelle dans laquelle se trouvent les aventuriers.

5) Un groupe d'une vingtaine de fanatiques (CA 8, combattent comme des guerriers niveau 4, D 1-4) veut lyncher un couple d'Utruz. Si les aventuriers interviennent, les Utruz peuvent éventuellement les aider tant qu'ils resteront dans la section inondée de la ville.

6) Un énorme requin d'eau douce s'est égaré sur la Chaussée du Lac et attaque les aventuriers (CA 5, DdV 8, PdV 51, D 3-12).

UN SAUVETAGE MOUVEMENTÉ

« Mais pourquoi y fait rien, l'autre là-haut, avec toute fette eau ! Pour une fois qu'y pourrait faire autre fove que des bêtives... »



Alors qu'ils se promènent sous une pluie battante à proximité de la faille de l'Inlam, les aventuriers sont attirés par des clameurs provenant du torrent. Depuis plusieurs jours, un grand nombre de navires ont été entraînés par les eaux d'Altalith qui s'engouffrent dans la faille avec un bruit de tonnerre et beaucoup ont été drossés contre les parois. Leurs épaves s'entassent à présent au niveau de la première boucle et forment une sorte de barrage naturel sur lequel viennent régulièrement s'écraser d'autres navires. C'est précisément ce qui vient de se produire. Une nef marchande a embouti une petite caravelle.

Quand les aventuriers arrivent sur les lieux, l'équipage a déjà été sauvé (il a été halé jusqu'au bord de la faille à l'aide de filets et filins), mais une forme féminine à la tête encapuchonnée se débat encore au pied du mât. Elle paraît prise dans les cordages et promise à une noyade certaine, car le bateau prend une gîte de plus en plus prononcée sous l'effet des vagues rageuses. Les marins rescapés sont pour l'instant trop épuisés pour faire quoi que ce soit. Et comme personne d'autre dans l'assistance ne semble décidé à agir, il va falloir que de preux aventuriers se dévouent. Il est relativement facile d'atteindre l'épave en utilisant les cordages qui ont été tendus entre celle-ci et la berge (un jet sous 5 fois la Dextérité suffit pour éviter une chute dans le torrent). Une fois sur le bateau, les

aventuriers découvrent que leur « jeune femme en détresse » a la peau légèrement argentée. Elle est attachée au mat par des menottes et sa tête est prise dans un sac de cuir serré autour du cou par une cordelette. Une fois retiré, le sac révèle le visage d'une humanoïde plus que ravissante aux merveilleux yeux verts (une Nixe !). Les menottes peuvent être brisées d'un coup d'épée, mais avant de pouvoir regagner le bord de la faille, les sauveteurs vont devoir se débarrasser d'un péril inattendu... Deux araignées d'Azilian émergent d'une écoulille donnant sur la cale ; elles viennent de s'échapper de la cage dans laquelle elles étaient enfermées.

Les araignées : CA2, DdV 4, PdV 30/28, Dom 1-8/1-4/1-4, grande taille

Note : Le bateau étant sans cesse ballotté par les flots de l'Inlam et les vagues qui s'abattent sur le pont, le combat ne va pas être facile. Avant chaque coup, il faut réussir un jet sous 4 fois la Dextérité pour ne pas passer par-dessus bord. Si les aventuriers impliqués dans le combat semblent avoir le dessous, n'hésitez pas à handicaper les araignées... Ce ne sera que justice !

Une fois que tout le monde aura repris pied sur la terre ferme, la Nixe commence par remercier ses sauveteurs d'une voix flûtée et mélodieuse, mais elle est brutalement interrompue par les hurlements hystériques d'un prédicateur au regard fou.

Vêtu d'une robe de bure en lambeaux, menant une foule nombreuse et attentive dont certains membres se livrent à des actes de mortification, le « prophète » prend à partie le groupe des personnages et leur protégée :

« Voilà une de ces infâmes créatures aquatiques qui sont responsables de nos malheurs ! Egorgez-la ! Et pas de pitié pour ses alliés ! »

Fanatisée, la populace se rue aussitôt sur les aventuriers dans l'intention évidente de les réduire en bouillie. Pour fuir, les personnages vont devoir se frayer un passage au travers du groupe des agresseurs. Ils doivent pour cela se débarrasser d'1d10 dévots particulièrement vifs (ils combattent comme des guerriers niveau 4 armés de gourdins, mais un toucher réussi suffit pour les assommer).

La seule voie libre s'enfonce dans la partie inondée de la ville. Les aventuriers, après avoir semé leurs poursuivants, vont se retrouver à patauger dans une rue qui a été désertée par ses habitants.

Seules quelques ombres furtives peuvent être aperçues de loin en loin au travers de l'épais rideau de pluie. C'est alors qu'un personnage accroche avec son pied un filin dissimulé par l'eau qui recouvre les pavés. Un épais filet actionné par un système de contrepoids se relève brutalement, emprisonnant tout le groupe !

PRISONNIERS DES PIRATES !

« Comment ça, ma révidenfe des Trois Égouts a été réquivoiffionnée ! Et où ve vais mettre mes tableaux de maîtres, hein ? »

Les aventuriers sont rapidement désarmés et ligotés par une vingtaine de rudes gaillards qui ont tôt fait de neutraliser les jeteurs de sorts. Ils sont ensuite emmenés par les toits jusqu'à une ruelle étroite proche des docks où un gros vaisseau - sans doute porté jusque-là par une vague plus forte que les autres - s'est encastré entre deux maisons. Il y règne une activité intense. Partout, des hommes chargent à bord du bateau des objets précieux de toutes sortes (coffres, statues, etc.). Sans autre explication, les personnages sont enfermés - tou-



jours ligotés - dans une pièce aveugle de l'une des maisons voisines, tandis que la Nixe est conduite jusqu'au vaisseau échoué.

Deux hommes se trouvent déjà dans la « cellule ». L'un a le visage couvert d'ecchymoses et semble être un marin, alors que l'autre arbore sur la poitrine l'emblème des fouineurs. Si les aventuriers ont déjà eu l'occasion de le rencontrer, ils reconnaîtront le Premier Fouineur Lamb.

Lamb a été capturé par les pirates qui règnent désormais sur le quartier, dans le but d'être échangé contre une forte rançon. Cela le désole d'autant plus qu'il était en train d'enquêter sur les événements qui agitent Laelith depuis le début des pluies, et qu'il avait commencé à découvrir quelques indices intéressants. La présence en ville de nombreux prédicateurs appelant à l'insurrection l'inquiète beaucoup. Ceux-ci n'appartiennent à aucun Temple, mais ils sont certainement manipulés par quelqu'un. La situation est très grave, car le Roi-Dieu n'est pas joignable et certaines rumeurs laissent entendre qu'il serait atteint d'un mal inconnu. Ce qui lui semble particulièrement curieux, c'est que tous les Temples sont en émoi, sauf celui du Crâne. Cela cache certainement quelque chose. Lamb ajoute qu'il est prêt à offrir une forte récompense à quiconque lui apportera des renseignements à ce sujet.

« Je serai libéré dans quelques jours, et mon bureau se trouve toujours dans la Terrasse de la Prospérité ! »

Voici une proposition qui mérite réflexion...

Le marin, quant à lui, est un brave type qui officiait à bord du navire qui a fait naufrage dans la gorge de l'Inlam (cf. Un sauvetage mouvementé). Il ne sait pas grand-chose sur la Nixe, sinon qu'elle avait été engagée comme pilote le temps d'une traversée du lac d'Altalith. Au moment de l'échouement, le capitaine avait rejeté toute la faute sur elle avant de l'attacher au mat... Les aventuriers vont avoir du mal à s'évader. A part l'épaisse porte par laquelle ils sont entrés, la pièce ne possède aucune issue et les gardes sont des professionnels.

Quoi qu'il en soit, avant qu'ils n'aient pu trouver un moyen de s'enfuir, une escouade de mercenaires vient les chercher - eux et le marin - pour les conduire jusqu'au vaisseau pirate. La poupe abrite une véritable salle d'audience où trône le capitaine Dragan, entouré d'une trentaine de ses hommes. La Nixe, habillée d'une tenue très légère, est assise à ses pieds.

Dragan a un aspect terrifiant : une trogne rougeaude de verrat, barrée d'une énorme paire de moustaches ornées à leur extrémité de petits crânes en or. Il est vêtu à l'orientale et un large cimenterre repose sur ses genoux. Il annonce à ses prisonniers qu'il doute fort que quelqu'un soit prêt à payer une rançon pour leur liberté. Ils sont par conséquent condamnés à mort pour crime « d'inutilité ».

Le marin est désigné en premier. L'un des mercenaires,

sans prêter l'oreille aux hurlements du malheureux, va s'employer pendant de longues minutes à le dépecer avec une dague sous le regard amusé de Dragon et celui impossible de la Nixe. Quand vient le tour des aventuriers, cette dernière s'adresse au capitaine et lui propose de les épargner afin qu'ils puissent témoigner partout de sa grandeur. « Je les guiderai moi-même jusqu'aux limites de ton domaine, ajoute-t-elle. »

A l'étonnement général, Dragan accepte (il est charmé !) et expédie même son poing couvert de bagues dans la figure d'un mercenaire qui ricane d'incrédulité. Une fois à quelque distance du bateau, Llywana (c'est le nom de la Nixe) fait ses adieux aux aventuriers. Elle doit se rendre à un important rassemblement de sages de nombreux peuples aquatiques, dont les Utruz. Elle plonge dans l'eau et s'éloigne rapidement en direction du lac.

Note : La trame présentée dans ce chapitre n'est qu'indicative, si les personnages préfèrent tenter leur chance en affrontant les mercenaires, considérez que ceux-ci sont des guerriers de niveau 6 à 8 armés de cimenterres avec une CA de 4.

DU CÔTÉ DU CRÂNE

« Tout fout le camp. Fe Cloaque est devenu une foire d'em-poigne... va falloir que ve m'occupe de tout fa... »

Les inondations ont rendu problématiques les déplacements au sein de la Chaussée du Lac.

C'est pourquoi la profession de « barquier » a vu le jour. Des passeurs proposent en effet un peu partout de transporter les personnes qui le désirent à bord de leurs barques en échange de quelques pièces. Les aventuriers auront probablement l'occasion d'avoir recours à ce mode de déplacement (pour se rendre jusqu'au temple du Crâne, par exemple), car il ne leur sera pas toujours possible de passer par les toits. Une barque, toujours la même, arrivera chaque fois à point nommé pour les convoier. Celle-ci sera invariablement maniée par un petit vieillard étrange, ou visage dissimulé par un chapeau à larges bords, qui ne leur demandera qu'un dédommagement symbolique pour son travail. Un signe des dieux ?

Comme les hommes de Dragan n'ont pas eu la bonté de leur rendre leurs armes, les personnages doivent maintenant s'en trouver de nouvelles (en agressant de paisibles promeneurs ou en cambriolant une armurerie). Arrangez-vous aussi pour qu'ils rencontrent fréquemment des hommes qui font partie des disciples du prédicateur du chapitre Un sauvetage mouvementé et qui les désigneront systématiquement à la vindicte populaire. Les aventuriers n'auront alors que plus d'intérêts à poursuivre l'enquête de Lamb. En toute logique, ils devraient décider de commencer par faire un tour du côté du Crâne.

Alors qu'ils arrivent à proximité du temple (l'eau ne monte qu'à une trentaine de centimètres à cet endroit), les aventuriers voient un jeune prêtre sauter d'une fenêtre du premier étage de l'édifice. Il est aussitôt suivi par quatre créatures semi-humaines qui ont tôt fait de le rattraper et de le rouer de coups, dans l'intention manifeste de le tuer.

Humains dégénérés : CA 6, DdV 2, PdV 18, D 1-6.

Même si les personnages interviennent immédiatement, le jeune prêtre expire en soufflant dans un dernier râle :

« Le dernier roi revient... Châtiment... la crypte de Thôl-Kahlir... raaah ! »

Les gardes du Crâne commençant à affluer, il vaut mieux ne pas s'éterniser.

Note : Lamb avait raison de suspecter un malaise chez les adeptes du Crâne. Valdenath, leur grand prêtre, est actuellement en déplacement dans les Provinces. Profitant de cette absence, des membres du Temple de la Taupe ont noyauté l'administration du Crâne et dictent leur loi. Ils ont entre autres neutralisé les services de contre-espionnage et éliminent les sources de fuite (le jeune prêtre).

INTERMÈDE CULTUREL

« Mais f'est qu'il me ferfe ! Vuoqu'à prévent v'ai laissé faire, mais y fait pas qui ve fuis ! A coups de chauffes ve vais le faire marfer, moi ! »

A Laelith, personne ne semble avoir entendu parler d'une « crypte de Thôl-Kahlir ». Il y a un seul endroit de la Ville Sainte où l'on puisse en apprendre plus : la Bibliothèque de la Foi, située sur la Terrasse du Nuage. Le bibliothécaire, le barbichu Kob du Val, guidera les aventuriers au travers d'un invraisemblable amoncellement de livres, jusqu'à un grand fichier thématique. La crypte y est citée une seule fois, dans un ouvrage intitulé Les derniers secrets de Tanith-Lenath par Hildefons de Castelluisant.

Ledit ouvrage est censé être entreposé dans l'une des salles du sous-sol. Malheureusement, lorsque les aventuriers questionnent l'érudit chargé de cette partie de la bibliothèque, il les informe que ce livre n'est plus disponible car il fait partie d'une collection qui a été dérobée voici bien des années. A ce moment-là, un jeune apprenti surgit d'une salle adjacente en hurlant qu'il a vu un démon. Si les aventuriers se précipitent, ils ne trouvent aucun démon et aperçoivent juste une petite ombre encapuchonnée qui disparaît rapidement entre les rayonnages. Toutefois, s'ils regardent par terre, ils verront l'ouvrage qu'ils cherchaient ! L'érudit est aussi décontenancé qu'eux.

Les derniers secrets de Tanith-Lenath est fort intéressant et traite des anciennes catacombes de Laelith, situées aujourd'hui dans le Cloaque. Il y est indiqué que la crypte de Thôl-Kahlir se trouverait dans les profondeurs du Cloaque. C'est là que serait enseveli le dernier roi de Tanith-Lenath, un être abject d'origine inconnue, considéré comme le grand responsable du courroux divin qui entraîna le Châtiment. Le nom de ce roi est illisible car il a été gratté chaque fois qu'il était cité. Un feuillet portant des notes en elfique est inséré dans le livre :

« Le nom du dernier roi de Tanith-Lenath a été effacé des mémoires. Ce roi était protégé contre toutes les armes, sauf la plus simple : la dague ! Pas malin, ça ! Penser à y aller avec une dague flamboyante et tueuse. Demander à GB de m'en vendre une. Ne pas oublier rendez-vous avec Glynia ce soir. La crypte de T-K doit se trouver à la verticale de la place des Sept Royaumes. »

Une main élégante a rajouté une phrase en commun sous ce texte :

« Ce petit roitelet prétentieux n'est pas le vrai maître du Cloaque. »

Note : le livre a été ramené par Trevelian, l'Empereur-Démon, qui aimerait beaucoup que des aventuriers se chargent de résoudre les problèmes que connaît actuellement le Cloaque.

DESCENTE AUX ENFERS

« Fes gars-là font des balaises. F'ils réuffient, ve les décorerai de la médaille du farcophage d'or... »

Les aventuriers vont être obligés de se rendre dans la Main qui Travaille, ce qui peut leur poser quelques problèmes s'ils tombent sur les hommes des prédicateurs (leur description a déjà fait le tour de Laelith). Une fois arrivés sur la place des Sept Royaumes, où plusieurs pseudo-prophètes hurlent des sermons apocalyptiques, ils doivent trouver un moyen pour s'introduire dans le Cloaque. Cela ne devrait pas être trop difficile car toutes les caves des maisons environnantes ont au moins une trappe condamnée ou une grille rouillée qui donne sur les sous-sols de la cité.

La progression dans le Cloaque doit être cauchemardesque. De l'eau goutte du plafond des galeries en permanence. Le sol est boueux et glissant, ce qui transforme les passages inclinés en toboggans.

Certaines galeries horizontales sont inondées et il faut parfois plonger pour passer un siphon et continuer à avancer.

Le Cloaque est actuellement sens dessus dessous. Les créatures mineures qui vivaient dans les niveaux inférieurs ont dû « migrer » afin de fuir les inondations, et de féroces combats entre monstres se déroulent dans certains couloirs. Les troupes de Trevelian ont été les

premières à faire les frais de ces bouleversements. L'Empereur-Démon sait d'ailleurs que si les choses ne rentrent pas rapidement dans l'ordre, il risque de devoir déménager un jour ou l'autre ; une idée à laquelle il n'arrive pas à se faire.

Note : Le dédale qui s'étend sous la place des Sept Royaumes est tellement complexe qu'il est impossible de tracer un plan du chemin qui conduit à la crypte.

Nous vous fournissons ci-dessous quelques « rencontres », mais n'hésitez pas à en imaginer d'autres !

1) Dans une grande salle ornée de sculptures macabres, les aventuriers sont assaillis par une horde d'une quarantaine de Gobelins des Profondeurs (CA 7, DdV 1, PdV 8, D 1-6). Si les choses tournent mal pour eux, ils seront secourus par une autre troupe de Gobelins (plus malingres) dont les boucliers sont ornés d'un « T » runique.

2) Les aventuriers doivent emprunter un escalier se trouvant dans une salle où se reposent une vingtaine d'Uruk-Hai trempés et - pour certains - blessés (CA 6, DdV 2, PdV 15, D 1-8). Ils peuvent tenter de passer discrètement (les guetteurs feront semblant de ne pas les voir pour éviter des ennuis) ou attaquer en force.

3) Alors qu'ils s'apprentent à franchir une immense salle de style gothique, les aventuriers sont hélés par une petite créature bavante, qui évoque le croisement entre un diable de Tasmanie et un Gremlin (le confident favori de Trevelian). Celle-ci leur indique avec insistance un passage secret qui permet de contourner la salle. Le sol de cette dernière est en effet une illusion qui masque un puits très profond et garni de pieux.

4) Des bruits de pas et des lueurs droit devant ! Il s'agit d'une troupe d'une vingtaine d'Orques et d'Humains dégénérés (CA 7, DdV 1, PdV 8, D 1-6) conduits par un Ogre vêtu d'une livrée de majordome trop petite pour lui. Dix Goules, qui annoncent une chanson sinistre, ferment la marche. Ce groupe hétéroclite transporte des coffres, des objets précieux, des tableaux, des meubles, et un beau sarcophage en bois sculpté (vide). Trevelian a ordonné que l'on déménage une de ses résidences secondaires ! Les déménageurs ne sont pas agressifs.

5) Une attaque sérieuse ! 6 Minotaures surgissent d'un couloir transversal (CA 6, DdV 6+, PdV 50, D 2-8).



6) Les aventuriers glissent dans un couloir en pente et tombent dans une ancienne chambre funéraire habitée par quatre momies (CA 3, DdV 6+3, PdV 50, D 1-12 + peur, paralysie, maladie...).

Pendant toute leur descente dans le Cloaque, les aventuriers sont guidés jusqu'à la crypte par une sourde mélodie qui se fera de plus en plus distincte au fur et à mesure de leur approche. Si vos aventuriers risquent d'être trop affaiblis, n'oubliez pas que Trevelian peut intervenir à tout instant, soit en leur faisant prêter main forte par ses sbires les moins handicapés, soit en leur faisant apporter des fioles de soins par Gwarz (son familial baveur).

LA CONFRONTATION

« Dès que l'autre machin fe fera fait claquer le beignet, ve reprendrai ma plafe. Qu'ils tremblent touf feux qui ont aidé fet espèfe de tas d'ofs ambulant ! »

Après bien des vicissitudes, les aventuriers arrivent devant une large porte de pierre gravée de runes incompréhensibles, qui a été récemment brisée. La

mélodie qu'ils ont entendue pendant tout le trajet résonne ici de manière particulièrement sinistre. La porte donne sur une pièce carrée d'une dizaine de mètres de côté. Un portail de bronze entrouvert peut être remarqué dans le mur du fond. Quatre Nécrophages y montent la garde.

4 Nécrophages : CA 5, DdV 4+, PdV 30, D 1-4 + perte de niveau.

Le portail ouvre sur une immense salle voûtée, éclairée par des braseros, où se déroule une étrange cérémonie. Un énorme piédestal surmonté d'un trône de pierre se dresse au milieu d'un grand pentacle. A chacune des pointes de ce pentacle, est prosterné un prêtre de la Taupe qui psalmodie des mots incompréhensibles. De chacun d'eux émane un rayon lumineux verdâtre, dirigé vers le sommet du piédestal. Sur le trône, une abominable créature humanoïde est assise (jet sous la peur). De taille imposante, semi-minérale et composée de cartilages et d'os, elle dodeline de la tête. Sa face, qui ressemble à un « écorché » médical, affiche une expression d'extase hideuse. Son crâne répugnant est coiffé d'une sombre couronne en obsidienne et une énorme épée pend à son côté. La meilleure tactique à adopter

consiste à abattre les prêtres simultanément (ils ne remarqueront pas l'arrivée des aventuriers). Une « touche » suffira pour cela. Si les aventuriers les tuent les uns après les autres, certains auront le temps de réagir et d'utiliser des sorts offensifs

(Colonne de feu, Paralysie, Mur de feu...).

Briser la concentration des comploteurs a pour effet de réveiller prématurément la créature incomplète qui se trouve sur le trône. Avec un hurlement démentiel, elle attaque tout ce qui est à sa portée.

Les 5 Prêtres : CA 0, Niv 10, PdV 80, D 2-8+4 (armes et protections magiques)

Le Roi Mort : CA 3, Guer/Mag/Clerc 15/16/11, PdV 100, D 1-8+5 (épée maudite).

La créature n'a pour l'instant aucun pouvoir de mage ou de clerc. Elle est cependant protégée contre la magie à 80%. Bien évidemment, elle peut être touchée par d'autres armes que les dagues...

Une fois le monstre mort, un grand calme s'abat sur le Cloaque.



LE RETOUR

Les aventuriers ne seront pas inquiétés pendant leur remontée. Lorsqu'ils atteindront la surface, ils auront le plaisir de voir percer au travers des nuages le premier rayon de soleil du printemps.

Au loin, du côté de la Haute Terrasse, une immense clameur, poussée par des milliers de poitrines, leur parviendra. Laelith retrouvera bientôt sa sérénité.

Maintenant, les personnages doivent retrouver Lamb pour se faire payer leur récompense. Si le Premier Fouineur est d'accord ...

« Dire que v'ai fauvé mon pire ennemi ! Cruel

Defstin ! Et à moi perfonne ne dira merfi !...

- Gnarvull...

- Tais-toi un peu fale beftiole ! »