

# TRAQUENARDS DANS DE SOMBRES COULOIRS



Scénario : Szass  
Plan : Szass  
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 7 à 9.  
En annexe de ce document figurent des aides de jeu et outils pour mener à bien cette aventure.

## INTRODUCTION

Le temps est maussade à Laelith, ces derniers jours. Depuis le début du mois de Findefroid, la bruine ne cesse de tomber sur les pavés de la cité et les doudilains, trempés jusqu'aux os, en profitent pour dévaler les échelles à grande vitesse, en se laissant glisser de rambardes en gouttières.

Alors que les PJ déambulent sur le Grand Marché la nuit, sur la Terrasse de la Prospérité, un type louche viendra les accoster pour leur proposer, selon ses dires, « l'extase de leur vie ». Si les personnages acceptent sa proposition, il leur vendra un petit paquet pour la modique somme de 75po, en leur suggérant d'avalier son contenu, le plus tôt possible. Puis il partira sans laisser de trace, laissant les PJ face à leur choix. Si on lui demande comment ça s'appelle, il répondra de la schliza. La schliza est, en fait, une nouvelle drogue très puissante créée par la guilde de la Dague Rouillée et qui asservit très vite son consommateur.

Si les personnages refusent l'offre du vendeur malsain, un autre apparaîtra plus tard et leur proposera la même chose.

Un peu plus tard, ou le lendemain, ils croiseront un atroupement dans une ruelle. Par terre, un homme mort sur le pavé, l'écume aux lèvres, avec un petit paquet dans sa main, vide.

Les PJ devraient vite se rendre compte de l'arrivée de cette nouvelle drogue illégale au sein de la Cité Sainte. Certains d'entre eux auront même l'idée de prévenir les autorités, afin de bien se faire voir. Après avoir patienté dans le bureau d'un des rahels, le premier fouineur

Lamb les recevra pour les informer de l'affaire. Si les PJ ne se rendent pas d'eux-mêmes aux autorités, ils seront contactés par Lamb tôt ou tard pour les nombreux services qu'ils ont rendus à Laelith par le passé. D'un ton égal à lui-même, il commencera son discours après quelques salutations et mesures d'usage :

« Comme vous le savez, de nouveaux produits illicites ont vu le jour dans notre belle cité. D'après mes investigations menées ces derniers jours, je peux affirmer que cette drogue dont vous me parlez est un véritable fléau. Je doute fort que la Haute Guilde soit au courant des faits et approuve cela. Par ailleurs, je n'ai que peu d'influence sur les guildes de voleurs de la cité et je ne peux me permettre d'enquêter de plus près.

D'après les experts qui se sont penchés sur le problème, il semblerait que cette drogue soit inconnue et ils n'arrivent même pas à en discerner la provenance. Les effets seraient intenses et procureraient une rapide addiction. La plupart des revendeurs semblent agir de nuit sur le Grand Marché. Ils sont malheureusement très difficiles à attraper et le seul que nous ayons pu prendre sur le fait s'est donné la mort avant qu'on puisse l'interroger. Depuis, ils se font plus discrets et il est très difficile pour nous de leur mettre la main dessus. C'est une aubaine que l'un d'eux vous ait accosté. C'est pourquoi je désirerais que vous m'aidiez dans cette tâche. La récompense sera, vous n'en doutez pas, mirobolante.

Les pistes sont maigres malgré tout et il vous faudra user de patience pour accomplir cette mission.

Par ailleurs, je ne sais pas si cela a un rapport avec ce qui nous concerne, mais de nombreuses personnes sont portées disparues ces derniers temps. Parmi elles, on compte des personnes influentes parmi les savants, professeurs et étudiants de l'Université Matérialiste Universelle et de l'Académie Tolérée de Magie. Je vous avoue que je suis débordé par les événements et que je ne sais plus où donner de la tête. Je compte sur vous pour votre apport dans l'enquête. Passez me voir à mon bureau sur la Terrasse de la Prospérité dès que vous aurez du nouveau. Si je ne suis pas là, laissez un message à ma secrétaire. A bientôt. »

## LES PISTES

Comme l'affirmait Lamb, les pistes sont minces en effet. Pourtant, il y a quand même pas mal d'endroits où aller fureter pour obtenir des informations.

### *Grand Marché*

Il sera quasiment impossible de mettre la main sur un vendeur de schliza, de jour comme de nuit. Depuis les derniers événements, les voleurs de la Dague Rouillée se font discrets sur le Grand Marché et travaillent dans

d'autres secteurs. Ce n'était que pur hasard si un des types a proposé la veille d'en vendre aux aventuriers. Vous pouvez agrémenter cette étape de nombreuses fausses pistes avec des revendeurs douteux mais non impliqués.

Côté enlèvement, le Grand Marché est bien connu pour ses revendeurs d'esclaves la nuit, discrets mais non moins présents. Pourtant, ceux qu'ils ont en stock ne correspondent aucunement à des savants ou des instruits du genre. Ce sont tous des habitants de régions lointaines et certains sont là de leur plein gré.

### *Guildes de voleurs*

Si les PJ ont des contacts avec une ou plusieurs guildes de voleurs de Laelith, ils n'apprendront pas grand-chose d'intéressant non plus de ce côté-là. La plupart des roubleards de la cité n'apprécient pas les trafics de telles marchandises et ils affirmeront tous ne rien avoir avec cette histoire de schliza et de disparition.

Ils n'aiment pas la concurrence que cette guilde leur fait et cela n'apaise en rien les tensions entre toutes les autres organisations. Certains en accusent d'autres et vice-versa.

Les roubleards pourraient même offrir une récompense à ceux qui démantèleraient ce réseau.

### *Académie Tolérée de Magie*

Enquêter aux Pics des Mages n'est pas du ressort de tout le monde. Les non magiciens seront mal vus, surtout avec le genre de questions gênantes que les aventuriers risquent de poser.

Les joueurs magiciens auront plus de chance de se faire des contacts auprès des thaumaturges endurcis de l'Académie Tolérée de Magie. Quelques uns ont en effet entendu parler de cette nouvelle drogue. D'autres sont au courant de ces enlèvements mais ne s'avancent pas à faire le rapprochement avec la schliza.

Un dénommé Ghazou, jeune professeur au Pic Mineur, pourrait bien aider les PJ. En effet, il a aperçu ces derniers temps le comportement bizarre d'un groupe d'élèves de son cours.

Après avoir mené sa petite enquête, il découvrit qu'ils consommaient tous cette nouvelle drogue, faisant chuter au passage leurs résultats lors des examens. Malheureusement Ghazou s'en est aperçu trop tard et l'un des élèves est mort dans d'atroces souffrances suite à une overdose de schliza. Les autres ont été emmenés au Pic de l'Échec pour être auscultés en détails. Un des mages qui s'occupent de l'asile de magiciens ratés a prétendu qu'il pouvait faire quelque chose pour les guérir.

Il est impossible d'aller leur rendre visite, et y accéder par effraction serait très malvenu.

### *Université Matérialiste Universelle*

Du côté du Nuage, les PJ auront plus de chance d'avancer dans leur enquête. Les étudiants sont nombreux, de même que les professeurs. En furetant dans les tavernes autour de l'Université Matérialiste Universelle, les PJ apprendront de nombreuses choses.

Tout d'abord, ce seront les étudiants qui les informèrent qu'une partie des professeurs est en grève depuis une semaine. A vrai dire, personne ne les a vu et le directeur de l'université est affolé. C'est faux bien entendu. Les professeurs qui manquent à l'appel ont été enlevés par les voleurs de la Dague Rouillée après avoir été drogués.

D'autres élèves de classes supérieures ont remarqué ces derniers temps que leur professeur de Sciences Appliquées, Azranael, était étrange. Lors de ses cours, il avait des comportements bizarres. Des spasmes et des dialogues incompréhensibles. Cela fait une semaine qu'il n'a plus donné de cours et les élèves pensent qu'on a du l'interner quelque part, ce dont ils se moquent à cœur joie.

Suite aux nombreux décès chez les étudiants à cause de cette drogue violente, un petit comité s'est formé pour alerter les foules du danger. Le groupe est mené par Mirabelle, une jolie étudiante dans la fleur de l'âge, qui revendique clairement ses convictions : « la schliza c'est caca, jamais on en prendra ! ». Si les PJ se rangent de leur côté, ils risquent de se faire voir par les revendeurs et leur enquête en sera plus difficile. Et en plus de participer à tous les comités de cette association, ils n'apprendront rien d'intéressant.

Leur seule piste semblera être ce jeune étudiant, surnommé l'Enclos, qui se vante de connaître l'un des revendeurs de schliza. Il a même un moyen personnel de le contacter et essaiera de grappiller une petite somme au passage. S'ils les PJ acceptent, il les conduira dans une ruelle du port et leur dira d'attendre quelques instants. Il reviendra quelques instants plus tard en compagnie d'un type louche qui suit son pas quelques mètres derrière. Le type a les yeux rouge vif et a la tête encapuchonnée d'une cape de velours noir. Des bagues de grande valeur ornent ses doigts et il a le geste vif.

Méfiant au début, il consentira à écouter les aventuriers, tandis que le jeune étudiant en profitera pour s'éclipser, non sans avoir récupéré sa petite part au passage.

Le type louche, quant à lui, est un rat garou sous forme humaine. C'est un membre de la Dague Rouillée, une nouvelle guilde nouvellement implantée à Laelith.

Si les PJ feignent de vouloir de la schliza, le rat garou leur rétorquera qu'il y a rupture de stock et qu'il faudra attendre un peu, quelques jours pas plus.

S'il voit sur le visage des aventuriers que ceux-ci ne sont pas tant troublés par cette nouvelle, il en déduira qu'ils ne sont pas des consommateurs et se montrera d'autant plus méfiant.

Quoiqu'il en soit, au meilleur des cas il leur donnera un

rendez-vous pour dans quelques jours, sur le port, près des entrepôts de poissons.

Puis il s'en ira en veillant à ne pas être suivi ce dans quoi il excelle. Avec un peu de ruse, les aventuriers devraient être capables de remonter sa trace à distance (à l'aide de magie) et de localiser l'endroit où il se rend : une petite baraque désaffectée non loin du Temple de l'Oiseau de Feu, siège de leur guilde.

Dans le cas contraire, le rendez vous dans quelques jours devrait les conduire au même endroit.

## QUARTIERS DE LA DAGUE ROUILLÉE

La guilde se situe sur la Terrasse de la Main qui Travaille et compte 26 rats-garous ainsi que leur chef Cadavrok. Ils travaillent entre autre pour Hassarin (voir plus loin).

Investir les lieux sans prendre un minimum de précautions n'est pas très prudent. Les PJ pourraient très bien en informer Lamb qui détachera pour l'occasion un petit bataillon d'une vingtaine de soldats. Une telle intervention est toutefois capable de faire échouer le reste de l'enquête si cela devait trop se savoir ou s'il devait y avoir des fuites (un des rats garous qui parvient à s'enfuir par exemple). La guilde comprend les pièces suivantes :

**Entrée de la guilde :** surveillée depuis l'intérieur par deux rat garous. Si le code frappé sur la porte n'est pas le bon ils s'empresseront d'aller chercher des renforts.

**Salle de réunion :** C'est dans cette grande salle que se réunissent les membres de la guilde de la Dague Rouillée.

**Salle des coffres :** ici est entreposé le butin de la guilde, soit au total 12329 pa, 398 po, 850 po de bijoux divers. La porte est verrouillée est protégée par un piège à aiguille empoisonnée (poison à action rapide : 1d10+8 pv). La plupart des bénéfices de la guilde ne reste pas longtemps sur place et est transféré dans d'autres parties du Cloaque, tous les trois jours, dès que la drogue est revendue. L'argent sert à nourrir leur communauté très nombreuse.

**Quartiers de Cadavrok :** La plupart du temps, il s'y trouve et supervise les activités de sa guilde. Il y a un bureau où se trouvent des papiers, des lettres de personnes mouillées au trafic, des preuves accablantes et compromettantes contre ces mêmes personnes et une liste des personnes rendues accrocs et serviles à cause de la schliza.

Parmi les indices importants, il y a tout un tas de lettres signées Sarastak ou Soelya et qui parlent de livraisons

de drogues, d'améliorations qu'elles ont subi dans des laboratoires, d'enlèvements de personnes influentes...

Il n'est pas évident, sans connaître tous les tenants et aboutissants de l'histoire, de déduire quoique ce soit de toutes ces lettres.

Toujours est-il qu'en cherchant bien parmi tous les écrits, les PJ devraient finalement mettre la main sur un nom très particuliers : Centre d'Etude Gamma. Il ne leur reste plus qu'à trouver ce fameux centre et d'aller voir ce qui s'y trame.

L'un des tiroirs du bureau renferme une bourse de 96 po.

**Cellules :** deux cellules crasseuse pouvant contenir jusqu'à quatre personnes. Elles sont actuellement vides mais infestées de cafards et de rats.

**Salle de torture :** une salle avec de nombreux instruments destinés aux ennemis de la guilde.

**Poste de garde :** Six rats garous surveillent les accès en permanence.

**Raffinerie :** c'est là que sont fabriquées les nombreuses drogues suivant les dernières recettes des magiciens de Sarastak (voir le Centre d'étude gamma). Si les PJ succombent aux vapeurs enivrantes (jet de sauvegarde contre le poison), ils auront envi de consommer sans tarder ces produits illicites qui affectent grandement la perception et les sens en général (ex : -2 en Dextérité pendant 1d4 tours, -4 à toutes leurs actions durant toute la journée, sommeil, confusion, hébètement...). Les trois rats-garous présent dans la salle peuvent produire plus de 300 Kg de drogues diverses par semaine. Les prêtres s'en servent pour attirer de nouveaux fidèles dans leur culte sordide, uniquement en les amadouant avec leur drogue.

**Stock de la guilde :** le stock de drogues de la guilde, emballée et pesée, prête à partir à la surface pour les citoyens de la Cité Sainte. Une dizaine de drogues différentes y sont répertoriées, pour une valeur totale (sur le marché noir) d'environ 75000 po.

Que ce soit par la finesse ou la force, les PJ finiront bien par récupérer les preuves qui se trouvent dans le repaire.

Trouver le Centre d'Etude Gamma ne sera pas chose aisée.

A vrai dire seul Cadavrok sait où il se trouve mais celui-ci aura tôt fait de déguerpir au plus vite dès que les PJ et Lamb auront pris d'assaut sa guilde, d'où l'intérêt, comme il était mentionné plus haut, de ne pas y aller comme un bourrin, mais plutôt en finesse.

Avec un peu de tact, ils finiront par connaître l'emplacement du centre : quelque part sous le Pic de l'Echec...

L'endroit ne sera accessible que depuis le Cloaque et seul Cadavrok pourra les guider dans les égouts sans danger.

Agrémentez cette étape de tous les événements qui vous passent par la tête. Quand vous l'aurez décidé, les aventuriers finiront par arriver dans une petite excavation parallèle aux galeries aménagées. Cadavrok leur indiquera l'entrée du complexe gamma dissimulée par un sort d'illusion de Soelya.

## L'HISTOIRE

Il y a une quinzaine d'années, Hassarin était l'un des plus brillants magiciens du Pic Mineur, épatant sans cesse ses rivaux. L'art de la thaumaturgie ne décelait plus beaucoup de mystères pour lui, aussi se lança-t-il dans des expériences toujours plus complexes et dangereuses jusqu'à en perdre peu à peu la raison. Ses concurrents de toujours, le jalosant pour chacun de ses faits, remarquèrent bien vite ses débuts de démençes et traquèrent ses moindres troubles du comportement pour le dénoncer aux supérieurs hiérarchiques du Pic. Ainsi, à son grand désespoir, on décida de l'exiler au Pic de l'Echec, car il n'était soi-disant plus apte à poursuivre l'enseignement du Pic Mineur. On le transféra donc en cure dans l'asile de fous spécialement réservés à ceux de son genre.

Là, il fit la connaissance de nombreuses personnes, considérées elles aussi comme folles parce qu'elles concevaient la magie différemment. Son séjour le condamna à errer sans cesse dans les couloirs obscurs de l'asile et à faire des rencontres parmi les savants et les fous. Dix ans plus tard, lorsqu'on le déclara apte à regagner le monde extérieur, il préféra rester au Pic de l'Echec près de ses nouveaux compagnons.

Durant son enfermement, il avait mijoté un projet odieux et diabolique qui ferait de lui le plus grand génie de tous les temps. Il devait cette idée à Sarastak, un détenu de l'asile et Devin à ses heures, qui en savait long sur les mystères de l'esprit humain. Son projet consistait à construire une sorte de machine capable d'extraire les pensées de ses victimes et les modeler afin d'en faire toutes sortes de choses.

Il s'isola alors dans une partie du Pic de l'Echec où il établit ses laboratoires et autres salles d'expériences. Avec le temps, son domaine, qu'il appela le Centre d'Etude Gamma, s'agrandit sans que personne ne vienne l'embêter. Il s'était entouré de sbires redoutables, comme Reizgorleuk, un illithid avec qui il entretenait des contacts commerciaux, ou Soelya, une illusionniste fort utile pour dissimuler son antre, ses complots et ses enlèvements.

Après trois années de recherches assidues, aidés de Sarastak et de Soelya, Hassarin parvint à mettre au point les schémas de sa machine, qu'il baptisa l'Extractum Sensorium Intelligentsia (ESI). Cela consistait à un as-

semblage de cuves dans lesquelles baignaient les corps des savants et des fous de l'asile. A l'intérieur de ces cuves, leurs chairs se dissolvaient dans une sorte de liquide amniotique (voir le sort Bulle amniotique sur le site), ne laissant plus que le cerveau et l'ensemble du système nerveux. Ces derniers étaient connectés ensembles, au moyen de divers tubes et tuyaux enchantés par une puissante magie, et transmettaient leurs informations à une unité centrale complexe et tarabiscotée. C'est ainsi, à cette époque très reculée, qu'Hassarin avait inventé le premier ordinateur, bien qu'encore très éloigné de ceux que nous connaissons actuellement.

L'entretien de cette machine était d'une complexité alarmante. Chaque jour, il fallait à nouveaux remplir les cuves et changer de temps en temps les corps qui étaient maintenus en léthargie. Soelya et Reizgorleuk se chargeaient de procurer les corps nécessaires à ces expériences en kidnappant les fous de l'asile du Pic de l'Echec ou en faisant affaire avec la Dague Rouillée, une petite guilda de voleur, trafiquants de drogues et d'esclaves.

Ces derniers avaient élaboré une puissante drogue à partir d'une substance sécrétée par le corps humain.

La schliza (c'est ainsi qu'ils la nomment) rend très rapidement accrocs ses consommateurs et leur permet de kidnapper plus facilement leurs victimes. Lorsque Sarastak fut mis au courant de cela, il entreprit de découvrir tous les secrets de cette substance, et tout ce qu'il était possible d'en faire pour améliorer ses talents de Divination. Et, avec un peu de chance, cela pourrait grandement améliorer l'ESI.

L'ampleur des travaux nécessitait l'aide de nombreux apprentis qu'il s'empessa de recruter parmi les défavorisés du Pic Mineur, ou ceux qui n'avaient pas accès à l'Académie Tolérée de Magie. De temps en temps, l'un d'eux finissait dans une nouvelle cuve de l'ESI, alimentant ainsi la machine. Les autres menaient des travaux divers autour de la schliza et des applications sur le corps humain.

Hassarin, de son côté, se retrancha dans ses appartements pendant plus de deux mois et continua ses recherches, se penchant principalement sur les voies de la Nécromancie appliquée qui, selon lui, pouvaient améliorer la machine.

Avant de se retirer, il arrêta le processus de fonctionnement de l'ESI et ordonna qu'on effectue des expériences sur la schliza avant de le remettre en état de marche.

Sarastak supervisa alors les opérations à sa guise. Son but, à l'insu de son maître, était de rendre accrocs les têtes pensantes de Laelith avec la schliza pour les asservir et les inclure à l'ESI. Il soutint les activités de la Dague Rouillée, finançant ainsi leur implantation et agrandissant leur réseau. En contrepartie, les voleurs kidnappaient leurs victimes droguées, le plus souvent des savants et chercheurs de l'Université Matérialiste Universelle et de l'Académie Tolérée de Magie, et les

envoyaient dans les laboratoires de Sarastak, en passant par le Cloaque.

Pendant ce temps, à force d'isolement et d'exposition prolongée aux énergies magiques, Hassarin devint une liche sans s'en rendre compte (ce phénomène très rare est expliqué dans l'article « Tuer la mort » disponible sur le site, paragraphe « Oublier de mourir »).

Sarastak et Soelya n'en savait rien car Hassarin n'était toujours pas réapparu. Ce dernier, horrifié par son état, profita d'une brève absence de ses disciples pour sortir de ses appartements et se retirer dans la salle de l'ESI, après avoir défendu l'accès par sa puissante magie. Puis, il fit en sorte que la machine devienne son phylactère et il s'immergea dans une des cuves après avoir enchanté de manière permanente le système de renouvellement. Son esprit se scinda avec la machine, dominant tous les autres cerveaux, ne faisant plus qu'un avec l'ESI. Son état de mort-vivant lui permettait de subsister indéfiniment dans la cuve et, s'il devait lui arriver quelque chose, son esprit retournerait dans le phylactère. Il pouvait également affaiblir sa volonté pour que son cerveau ne résiste pas au fluide amniotique et se fasse dissoudre. Ainsi son esprit pourrait rejoindre plus vite le phylactère et posséder par la suite un autre corps matériel contenu dans une sorte de chambre froide, à proximité de la machine. Ce stock permanent de cadavre frais, qu'il s'était préparé, lui permettait de sortir de sa machine quand il le désirait et paramétrer de nouveaux réglages. Puis il s'immergeait à nouveau dans la cuve dès que ces réglages étaient prêts, parachevant ainsi sa création.

Qui sait ce qu'il entrevoit quand il est au sein de cette effroyable machine ? Quels pouvoirs et connaissances cela lui procure-t-il ? Nul autre que lui le sait, et c'est bien mieux ainsi.

Sarastak et Soelya apprirent finalement qu'Hassarin était sorti de ses appartements pour se retrancher dans la salle de l'ESI et ils arrivèrent face à l'épreuve que leur maître leur avait laissée. Voyant les nombreuses protections et enchantements magiques qu'elle comprenait, ils décidèrent d'étudier en détail les indices avant de toucher quoique ce soit...

### *La schliza*

Le procédé de fabrication de cette puissante drogue est original et assez compliqué. Les rats garous de la guilde de la Dague Rouillée ont découvert une bactérie, la mélakolepsia, sorte de champignon poussant dans les profondeurs du Cloaque, qui, si elle est administrée à l'homme, se développe en son sein et engendre d'atroces souffrances se terminant très vite par la mort de l'individu (la consistance des corps change et devient moite et translucide).

Les sécrétions que les corps rejettent furent étudiées et les voleurs l'élaborèrent jusqu'à en synthétiser une

drogue primaire, dégueulasse mais efficace. Lorsqu'ils se mirent à collaborer avec Sarastak et ses apprentis, ils parvinrent avec le temps à finaliser une forme adéquate pour le marché.

Les magiciens installèrent une serre où ils cultivaient cette bactérie, en faisant de nombreux croisements génétiques. Dès qu'ils obtenaient quelque chose de concret, ils livraient leurs trouvailles à la Dague Rouillée.

## CENTRE D'ETUDE GAMMA

### *Généralité du complexe*

Une dizaine de scrut'air (voir monstres sur le site) longent discrètement les plafonds et espionnent toutes les personnes empruntant les couloirs du complexe.

De nombreux apprentis étudient dans les laboratoires et bibliothèques. D'autres sont occupés à manger ou vaquer dans les couloirs ici et là.

En cas d'intrusion, les scrut'air et les apprentis iront avertir Sarastak, Reizgorleuk ou Soelya le plus tôt possible.

Si cela devait se produire (ce qui est difficilement inévitable), la plupart des magiciens du complexe se mobiliseront pour repousser les intrus. Certains leur tendront des embuscades bien élaborées grâce à leurs sorts tandis que d'autres, trop sûrs d'eux, se jetteront imprudemment sur les PJ en lançant toutes sortes de sorts offensifs.

Bien que les chefs soient décrits comme des adversaires, ils peuvent, si vous le voulez (et c'est préférable), essayer de soudoyer les PJ en leur proposant de travailler pour eux, contre espèces sonnantes et trébuchantes.

En effet, ne pouvant plus retourner dans la salle de l'ESI, ils pourront demander aux PJ de résoudre l'énigme permettant d'y entrer et, s'ils y arrivent, aller voir ce qui se trame en bas, faisant pour eux le sale boulot. Cette option est de loin plus intéressante à jouer qu'un simple pillage de donjon à la sauce gros-bill.

### *Premier niveau*

**1 : entrée.** L'entrée du complexe est enchantée par un sort d'Illusion permanente lancée par Soelya et représentant un vaste champ d'énergie crépitante sur une zone cubique de 6m x 6m x 15m (niveau 12) et dégageant une intense chaleur. Quiconque d'assez fou pour s'en approcher devra réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 4d6 pv de dégâts illusoire par round de contact. Si l'un des PJ tente de s'assurer que c'est une illusion, il a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas y croire. S'il le réussit et informe ses compagnons de la situation, il leur accorde un bonus de +4 sur leur jet de sauvegarde.

Dans la salle d'entrée, un golem de pierre empêche quiconque de passer sauf si le mot de passe de la semaine (melog) est prononcé à voix haute. Auquel cas il les laissera passer sans qu'il n'attaque ou alerte le reste du complexe.

**2 : vestibule.** Sur le mur nord, une dizaine de robes de mage sombres sont accrochées à quatre portemanteaux. Les intrus penseront vouloir se déguiser avec afin de passer inaperçus. Malheureusement, les robes sont en fait des manteleurs qui surprendront quiconque s'approche à moins de trois mètres d'eux. Leur cri, quasiment inaudible pour l'oreille humaine, le sera pour les scrut'air qui s'empresseront de visualiser la scène avant de transmettre leur rapport à Sarastak.

**3 : cuisine.** Mis à part le nécessaire pour cuisiner (casseroles, couverts, récipients...), il n'y a rien d'intéressant dans cette salle. De deux à huit personnes s'y trouvent durant la journée. Ce sont pour la plupart des apprentis de Soelya ou de Sarastak. Les heures de repas ne sont pas fixes, chacun peut se sustenter quand il le désire bien que certains aiment à se retrouver ensemble lors des repas.

**4 : salle des tableaux.** Un hall d'entrée secondaire où sont exposés de nombreux tableaux de maîtres représentant diverses choses sans intérêt pour le reste de l'aventure.

Des tentures accrochées aux murs entre chaque tableau décorent de plus belle cette pièce, fortement éclairée par de nombreux candélabres en argent.

**5 : bibliothèque.** C'est la bibliothèque publique de la guilde.

Chacun est libre de consulter les recueils qui s'y trouvent à condition de signaler l'emprunt à Fredubert, le bibliothécaire en chef qui reste à longueur de journée en ce lieu, le nez plongé dans des bouquins de toutes sortes.

Si les PJ ne sont pas là en tant qu'intrus, il consentira à les aider dans leurs recherches sur tel ou tel ouvrage. Les étagères sont loin d'égaliser celles de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, mais ils s'y trouvent tout de même d'excellents recueils sur des sujets allant de l'histoire ancienne à la médecine appliquée, en passant par des études démographiques et géographiques de Laelith.

Aucune information sur la schliza néanmoins. Cela, c'est ailleurs qu'ils le trouveront. Quant aux grimoires de sorts il y en a certes, mais seulement sur des sorts classiques que les PJ ont déjà.

**6 : étude.** Cet endroit sert aux disciples de Sarastak comme lieu d'étude sur les voies de la Divination. De nombreuses étagères remplies de livres bordent les

murs de cette salle, ainsi que des tables et des chaises pour étudier au calme. En cas d'intrusion, le mobilier (table, chaises et livres) s'animera et attaquera les nouveaux venus tant qu'ils demeurent dans la salle. (CA 6, TACO 17, DV 1, pv 8, 4 et 1, Dég 1d4)

La porte au sud-est est fermée par un verrou du magicien (lancé par un mage de niveau 14).

Jusqu'à quatre apprentis de Sarastak étudient dans cette pièce et alerteront dès que possible leur supérieur en cas de grabuge.

**7 : laboratoire.** C'est le laboratoire de Sarastak où il étudie et compose de nouveaux enchantements pour le service d'Hassarin. Alambics, bec bunsen, béchers, tubes à essai, fioles et composantes diverses jonchent les établis bien ordonnés de cette pièce. Un pentacle dessiné au sol, immobilise toute personne qui marche dessus, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. Dans tous les cas, une alarme (sort de magicien niveau 1) se déclenchera et ameutera tous ceux alentours. Si le verrou du magicien de la salle 6 n'a pas été dissipé, seul Sarastak, s'il n'est pas déjà sur place, pourra intervenir et ouvrir la porte, permettant à ses apprentis de chasser les intrus. Dans le cas contraire, ces derniers attendront de pied ferme les PJ qui décideront de repasser par la salle 6.

**8 : salle de réunion.** Une à deux fois par semaine, Sarastak y convie quelque uns de ses élèves pour leur dicter les démarches à suivre des jours suivants. Une grande table entourée de chaises rembourrées à haut dossier constitue le seul mobilier de la salle.

**9 : salle de scrutation.** La porte de cette salle est protégée par un Piège à feu. La salle est de forme circulaire et le mobilier aux motifs étranges rappelle la Divination et les voies éthérées de cet art mystérieux. Le plafond est un large dôme de vitraux magnifiques et multicolores. Au centre de la salle, un piédestal de bronze supporte une boule de cristal particulière. Elle agit comme n'importe quelle boule de cristal classique mais permet également de scruter indéfiniment l'intérieur du complexe, sans avoir à souffrir de malus d'utilisation. Sarastak s'en sert chaque jour pour diverses raisons. S'il a un doute sur l'identité des PJ, il n'hésitera pas à s'en servir contre eux, apprenant ainsi leurs moindres faits et gestes.

Les murs sont ornés de glyphes et runes étranges qu'il sera impossible de déchiffrer, mais qui, de toute façon, n'ont que peu d'importance pour la suite du scénario. Des fresques recouvrent tout le mur sud et représentent le cortex du cerveau humain et ses fluides, symbolisés par des halos d'énergie cosmique.

Il y a 50% de chance (100% si les PJ se sont fait remarquer) que Sarastak soit présent quand les PJ entreront dans la salle, mais comme il sera en train de les obser-

ver à travers sa boule de cristal, il ne pourra être surpris et sera prêt pour l'affrontement. Si les PJ ne se montrent pas hostile, il pourra alors leur demander de travailler pour lui et résoudre l'énigme de la salle 34.

**10 : réserve.** Toutes sortes de composantes de sort sont rangées dans les étagères et armoires de cette salle. Les magiciens viennent souvent y récupérer les matériaux nécessaires à leurs expériences et il y a une chance sur six que l'un d'eux s'y trouve quand les PJ entrent dans la salle.

**11 : hall vide.** Rien de spécial.

**12 : laboratoire.** Un autre laboratoire qui sert de lieu de travaux pratiques pour les apprentis de Soelya et de Sarastak, ainsi qu'à eux-mêmes d'ailleurs. L'équipement est approximativement le même que celui de la salle 7 : alambics, cornues, béchers, pipettes, tubes à essais, bocal de composantes... Jusqu'à quatre personnes fréquentent les lieux durant la journée, et de une à trois personnes le soir.

**13 : culture de champignons.** Derrière une large baie vitrée faisant office de mur, des dizaines de champignons et fungus sont entreposés dans cette vaste salle qui exhale le renfermé et la moisissure. Ces champignons sont utilisés pour les expériences de la salle 14, afin de trouver les composantes et la préparation idéale pour la fabrication de la schliza. Sarastak a confié à quelques uns de ses élèves la tâche de surveiller la croissance et la bonne tenue des champignons afin d'en récolter les meilleures substances. Il compte bien terminer les expériences finales pour aboutir à une drogue de quintessence suprême avec les astres de la Divination. Lorsque personne n'est dans cette salle, l'un des apprentis ouvre une caisse contenant quatre champignons criards qui alerteront toute intrusion dans le couloir derrière la baie vitrée si les intrus sont équipés de torches ou de toute autre chose produisant de la lumière.

**14 : salle d'expériences.** C'est ici que sont acheminés les échantillons de la culture afin d'être testé sur des êtres vivants, la plupart du temps d'anciens prisonniers d'Hassarin ou des esclaves fraîchement achetés. De deux à quatre apprentis occupent cette salle à longueur de temps. Les quelques corps étendus sur des tables portent d'affreuses lésions internes et externes. Des pustules recouvrent leur corps difforme et l'odeur qui s'en dégage lorsqu'elles éclatent est insoutenable.

**15 : salle du bourreau.** C'est dans cette salle faiblement décorée et éclairée que vit le bourreau le plus cruel que le complexe ait pu engager. Raytanz est un petit

homme trapu au regard bovin qui cache un certain sadisme à faire endurer les pires sévices à ses victimes.

**16 : salle de torture.** Divers instruments de torture effroyable ornent cette sombre salle, uniquement éclairée par le brasero trônant au centre, et toujours allumé. Si Hassarin décide d'obtenir des informations de personnes récalcitrantes sans user de sa magie, et aussi pour le plaisir de savoir ses ennemis torturés, il les envoie dans cette salle où le terrible bourreau saura leur délier la langue en employant tous les moyens du bord. Les chaînes sur le mur est sont enchantées pour attraper et capturer toute personne ouvrant la porte menant aux cellules, mis à part le bourreau bien sûr (For 22, CA 6, TACO 15, DV 10, pv 50, Dég 1d4 par round de maintien si opposition).

**17 : cellules.** Seules quelques unes sont occupées par des esclaves ou des ennemis d'Hassarin. Tous connaissent le même sort entre les mains du bourreau. Les délivrer n'arrangera pas les choses pour ces malheureux, ni pour les PJ d'ailleurs. La plupart ont tellement enduré de souffrances qu'ils sont devenus déments. S'ils sont libérés, il y a 50% de chance par tour que l'un d'entre eux se mette à disjoncter et attaque les PJ avec furie.

**18 : antichambre.** Une vaste salle décorée de tentures, de fresques et de tableaux macabres, faisant office de hall/carrefour entre les divers appartements. Rien de spécial.

**19 : appartements de Sarastak.** La porte est protégée par un verrou du magicien (lancé par un mage de niveau 14). Si une personne autre que Sarastak entre dans la pièce sans prononcer le mot de commande « Hiého », une alarme retentira (sort du même nom), prévenant toutes les personnes alentours et surtout le propriétaire des lieux s'il se repose dans la chambre attenante (salle 20). La salle est baignée d'une Lumière éternelle très faible et d'un foyer provenant d'une cheminée en pierre noire. Une bibliothèque contient quelques ouvrages intéressants (traités sur les champignons vénéneux, récits de magiciens, théories appliquées, mais aussi des faux grimoires servant de leurre, protégés par des runes explosives...).

Un bureau est disposé à côté de la cheminée. A première vue, il est jonché de notes inintéressantes. En fait, les papiers sont enchantés par le sort page secrète et, si on arrive à dissiper cette magie (niveau 14), il est possible d'en apprendre quelque peu sur les projets de Sarastak. Un test d'Intelligence ou autre est toutefois nécessaire pour assembler toutes ces informations et en comprendre leur contenu (vagues renseignements sur une entité matérielle intelligente, transactions avec la Dague Rouillée, achat d'esclaves, kidnapping de personnes importantes...).

Dans le coin sud-est, une commode renferme des affaires de tous les jours (plumes, encriers neufs, parchemins vierges, cire, quelques bijoux...).

Une étagère sur le mur nord contient des bocaux renfermant divers croisement de végétaux actuellement à l'étude. Les ouvrir ne révèle rien de bon : jetez 1d6. De 1 à 3, des spores jailliront sur une zone de 1,5 m autour du bocal, aveuglant toute personne qui échoue un jet de sauvegarde contre le poison. De 4 à 5, les spores endormiront les personnes comme le sort sommeil mais sans restrictions de niveau. Sur un résultat de 6, les spores tuent toute personne qui échoue son jet de sauvegarde. La porte menant à la chambre, est défendue par un piège à feu (1,5 m de rayon, 1d4 +14 pv ou la moitié si jet de sauvegarde réussi).

**20 : chambre de Sarastak.** Deux scrut'air sont en permanence postés à l'entrée de la chambre et se tiennent prêt en cas d'intrusion à alerter Sarastak.

Une chambre, tout ce qu'il y a de plus classique, bien que décorée d'un certain goût non déplaisant. Dans un tiroir d'une petite commode, les aventuriers pourront trouver un journal de bord écrit par Sarastak lui-même et qui devrait informer d'avantage les PJ sur la situation.

Si les aventuriers ont décidé d'aider les magiciens à résoudre l'énigme de la salle 34, Sarastak leur confiera de lui-même ce journal de bord, ou leur en fera part en évitant de parler de l'ESI. Si les PJ découvrent les écrits qui traitent de l'ESI, Sarastak restera énigmatique et tâchera d'en dire le moins possible. Si les aventuriers insistent, efforcez vous de leur sortir un charabia scientifique dont ils ne comprendront rien.

**21 : salle de détente.** Un Molosse fidèle de Mordenkainen, invoqué par Soelya, repose devant la porte de cette salle quand il n'est pas en train de longer la portion de couloir allant de la salle 18 à la salle 23. Il attaquera, invisible, quiconque lui tournera le dos. Il peut également aboyer et alerter sa maîtresse si elle est dans les environs.

**22 : étude de Soelya.** La salle d'étude privée de Soelya. Un homoncule aide l'Illusionniste dans ces travaux et s'y trouve à longueur de journée, accomplissant divers travaux alchimiques pour le compte de sa maîtresse.

**23 : chambre de Soelya.** La porte est protégée par un verrou du magicien (lancé par un mage de niveau 12). La chambre est enchantée par un sort de vacuité, rendant l'endroit vide et délabré, sans rien d'autre que des toiles d'araignée. Si on arrive à faire fi de cette illusion, on pourra y voir une chambre coquette de femme, avec un lit deux places à baldaquin, une commode à toilette, de riches soieries... Si une personne autre que Soelya entre dans la chambre, une bouche magique, placée sur

une statue de femme de taille réelle, s'animera et délivrera le message suivant : « S'il vous plaît, aidez-moi. Soelya m'a transformé en statue. Elle renferme, dans son placard, des parchemins pouvant me délivrer de cette malédiction. Prenez-les et aidez-moi je vous en supplie ! ». C'est en fait un piège qu'a placé Soelya pour duper ses cambrioleurs et agir sur leurs sentiments. Le placard contient en fait un miroir d'emprisonnement. Parmi les possessions de l'Illusionniste, on peut trouver deux grimoires protégés par un sceau du serpent sépia, de faux objets magiques (au choix) grâce au sort aura magique de Nystul, un petit coffre (composante de coffre secret de Léomund servant à rappeler l'original qui contient 1500 po, un anneau de protection +1, trois potions de soins, une de grands soins et une d'invisibilité), quelques bijoux (valeur totale 1000 po) dont des boucles d'oreilles représentant le symbole de l'école d'Illusion, et des notes rendues illisibles grâce à calligraphie illusoire. Ce sont en fait des lettres d'amour signées par un certain K.J.

**24 : hall.** Un riche hall décoré de nombreux chandeliers en bronze et de tapis soyeux. La porte au nord est infranchissable.

La porte sur le mur Est est fermée par le sort serrure coriace.

**25, 26, 27 et 28 : appartements d'Hassarin.** Cet endroit n'ayant pu être visité ni par Sarastak ni par Soelya, il est fort probable que vos aventuriers ne parviennent pas à déjouer les pièges et autres machinations destinées à empêcher quiconque d'entrer. Décirer ces pièces est donc inutile.

**29 : piège des portes mouvantes.** Avant de franchir la porte qui mène à cette salle, Sarastak confiera aux aventuriers la lettre que leur a laissé Hassarin pour déjouer l'énigme (voir annexe et salle 34). Puis, il leur souhaitera bonne chance et condamnera leur retraite par sa puissante magie.

Pour bien visualiser ce piège, il est recommandé d'utiliser un plan avec des figurines afin de savoir qui est où, et qui actionne quoi.

Les cinq couloirs sont juste assez larges pour laisser passer une personne de front.

Au départ, les PJ trouveront un portail magique au fond du couloir A et seulement en A. Les autres couloirs se terminent en impasse.

Marcher sur une dalle (zone grisée sur le plan) décale instantanément le portail en B. Marcher sur une autre dalle le fait se décaler en C et ainsi de suite jusqu'à E. Une fois une dalle enclenchée, elle ne sera plus utilisable jusqu'à ce qu'une autre dalle soit activée. Ainsi, si deux personnes passent consécutivement sur la même dalle, cela ne déplacera pas le portail de deux emplacements.

Le seul moyen d'entrer dans la salle 30 est d'emprunter directement le couloir C, même s'il n'y a aucun portail au fond de ce couloir, sans se soucier des couloirs A et B. En marchant sur les deux dalles du couloir C, le portail se décalera de A vers B et de B vers C, apparaissant au fond du couloir C. En l'empruntant, il sera alors possible d'entrer dans la salle 30. Si le portail se trouve au fond du couloir A, B ou D et qu'une personne l'emprunte, elle sera téléportée dans un mur et mourra sur le champ, étouffée.

En ressortant de la salle 30 avec la clé qu'il fallait récupérer (voir plus loin), les PJ devront trouver le passage secret au nord-ouest de la salle 32 afin de continuer vers les couloirs D et E. Quand le portail est en E, marcher sur une dalle le fait revenir en A. Si quelqu'un emprunte le portail lorsqu'il est au fond du couloir E, il sera téléporté dans la salle 31.

A noter que les dalles ne s'enfoncent pas et ne font aucun bruit. Il sera très difficile de penser qu'elles sont la cause du déplacement du portail et il est fortement probable que les joueurs ne tentent pas de sauter par-dessus les emplacements des trappes. Les personnes dans les salles 30 ou 31 ne pourront ressortir que si le portail est à cet emplacement.

**30 : première salle des clés.** Une salle vide hormis un piédestal d'1,5 m de haut où est enchâssée une clé de couleur sombre. Elle sert à ouvrir la porte menant en 32, à condition d'avoir les deux. Si quelqu'un retire la clé, un mécanisme ouvrira une trappe sous les pieds de l'imprudent et tout autour du piédestal sur un rayon d'1,5 mètre. La chute de 15 m (5d6 pv) se termine par des pieux. Jetez 1d8 pour savoir combien de pieu transperce le personnage. Chacun cause 1d10 pv. Un test de Dextérité à -4, pour remplacer la clé par un objet de même poids et de même volume, est nécessaire pour ne pas enclencher le mécanisme de la trappe lorsque la clé est retirée.

**31 : seconde salle des clés.** Idem qu'en 30 mais, si la clé est retirée, ce n'est pas une trappe qui attend les PJ mais une surface du plafond de 4 m<sup>2</sup> qui s'abattra sur le malheureux, lui causant 6d6 pv (jet de sauvegarde contre la pétrification pour l'éviter).

**32 : vers l'étage inférieur.** La porte menant en 32 possède deux serrures. Elles sont enchantées par le sort serrure coriace et ne peuvent être crochetées de manière naturelle. Seules les clés des salles 30 et 31 peuvent ouvrir la porte. La porte ne peut s'ouvrir autrement et quiconque la touche sans avoir placé les deux clés perd 3d8 points de dégâts d'électricité.

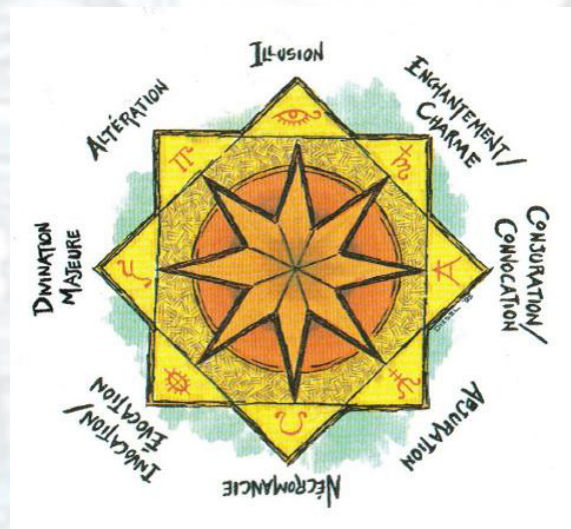
Dans la salle, un escalier en colimaçon descend à l'étage inférieur sur une quinzaine de mètres.

## Second niveau

**33 : vers l'étage supérieur.** Un escalier en colimaçon remonte à l'étage supérieur au bout d'une ascension d'une quinzaine de mètres.

**34 : salle de l'énigme.** Le système de défense des portes mouvantes (voir 29) étant connu de Sarastak et de Soelya, Hassarin prit bon soin de sceller l'accès à l'ESI avec une énigme qu'il savait capable de déjouer les esprits de ses sbires. Tant que l'énigme n'est pas résolue, l'accès à la salle 35 sera impossible. Lisez attentivement plusieurs fois cette énigme en étant sûr de l'avoir bien saisie avant de la faire subir à vos joueurs. Il serait dommage que vous-même vous vous emmêliez les pinces.

La salle est éclairée par quatre chandeliers d'argent disposés dans les quatre coins. Une lourde porte en métal noir se trouve sur le mur nord. Le plafond, cinq mètres au-dessus du sol, est couvert d'une peinture en trompe-l'œil représentant un ciel nuageux. Au sol est peint un diagramme à huit branches, disposées de façon symétrique.



Chacune de ces branches se terminent par un symbole différent, peint également.

En observant un tant soit peu les symboles, les magiciens sauront qu'ils correspondent aux huit écoles de magie principales et seront capables de les distinguer clairement (remettez alors l'illustration du diagramme aux joueurs).

Dans la continuité de chacune des branches, une rune est gravée sur un petit pilier de pierre, faisant face à la rune de l'école opposée.

La rune de Nécromancie fait face à celle d'Illusion.

La rune de Conjuración/Convocation fait face à celle de Divination.

La rune d'Enchantement/Charme fait face à celle d'Invocation/Evocation.

La rune d'Abjuration est gravée, quand à elle, sur la porte noire et fait face à celle de l'école d'Altération. Chaque rune représente le même motif que celui peint au sol.

Seul le symbole au sol représentant l'école d'Illusion a un intérêt. En soulevant une pierre au centre de l'œil, on pourra dévoiler une petite cache secrète renfermant une gemme de vision.

La solution de cette énigme est détaillée un peu plus loin.

Si une personne touche une des runes sur les piliers, voici les effets qui se produisent pour chacune d'elles :

**Conjuration/Convocation** : un diabolotin sera conjuré et apparaîtra soudainement devant le pilier. Il est commandé par Hassarin et sert à une tâche bien spécifique : répondre à ceux qui lui diront la phrase révélée lorsqu'on touche la rune de Divination (voir ci-dessous). Toute autre commande le laisse inactif, voir moqueur (si vous préférez, le diabolotin pourra induire les PJ en erreur suivant ce qu'ils lui demandent). Si la formule est correctement posée, au mot près, il répondra « Ark, gwerz, iknwel, xlith » avant de disparaître définitivement. Autrement, il restera proche du pilier et narguera les PJ en se moquant d'eux. Il y a de multiples façons de jouer l'esprit pervers d'un diabolotin. A vous de l'interpréter comme bon vous semble.

**Nécromancie** : contrairement à tous les préjugés néfastes que l'on peut avoir sur cette école, il ne se passera rien de fâcheux si l'on touche la rune. Une main squelettique sortira du pilier, pointant directement la rune de l'école d'Illusion.

**Illusion** : Une lettre apparaîtra dans les mains du personnage. Elle possède des gravures représentant entre autre des filaments sinueux entourant une paire d'yeux et un texte incompréhensible.

Un Illusionniste reconnaîtra immédiatement que le texte est dissimulé par une calligraphie illusoire. Le message peut être lu avec la gemme de vision ou en lançant consécutivement les sorts vision véritable et compréhension des langues ou bien vision véritable et lecture de la magie. Ainsi, on pourra lire le véritable message : « Celui qui parle met toujours les mots dans le désordre. » Le texte fait référence au diabolotin.

**Divination** : la personne qui touche la rune sera sous l'effet d'un sort de clairaudience spécifique, et entendra la phrase suivante : « S'il te plait, ô fidèle serviteur d'Hassarin le puissant, dis moi ce que tu as à dire ». La voix est faible mais terrifiante car nimbée de douleur. Son écho se répercute dans l'esprit de la personne jusqu'à s'éteindre lentement. C'est la voix d'Hassarin maintenant qu'il est devenu mort-vivant. Tant que la personne touche la rune, elle entendra cette voix en

boucle dans sa tête.

**Abjuration** : la personne se retrouve sous l'effet d'un sort de répartisseur aléatoire d'Hornung. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou se retrouve téléportée dans un plan quelconque de manière aléatoire : Plan Matériel Primaire, Alternatif, Ethérée, Astral, Intérieurs et Extérieurs (16 au choix + l'Opposition Concordante). Si une personne touche la rune en prononçant les mots xlith, iknwel, gwerz et ark dans cet ordre, la porte de métal s'ouvrira et laissera l'accès libre vers la salle 35. C'est le mot de commande qu'a choisi Hassarin pour défendre l'ouverture de la porte. Ca ne veut rien dire mais au moins il était sûr que personne ne le devinerait sans l'aide du diabolotin.

**Enchantement/Charme** : la victime subit le sort mémoire embrumée (voir les sorts sur le site). Elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas oublier ce qu'elle a fait durant les neuf dernières heures (mémorisation de sort compris).

**Altération** : la victime subit l'effet d'un sort de stase temporelle.

**Invocation/Évocation** : la personne déclenche un sort de nuée de météores qui s'abat depuis le ciel en trompe-l'œil. Toutes les personnes dans la zone subissent les effets de ce sort.

Pour déjouer ce piège hautement magique, Hassarin a laissé une lettre à l'entrée de la salle, posée sur un lutrin. Cette même lettre sera remise par Hassarin aux aventuriers si ceux-ci se sont montrés « amicaux ». Par souci de compréhension, la même lettre est recopiée ci-dessous avec les annotations et explications pour le Meneur de Jeu.

*« Soelya et Sarastak, mes fidèles amis,  
Cela fait bien longtemps que je ne vous ai vu ou même parlé.  
Pardonnez mon absence prolongée mais j'avais fort à faire.  
Pour autant, je n'ai pas fainéanté et mon isolement m'a permis d'en savoir plus sur les fondements et mécanismes de notre projet. Je suis par contre au regret de vous informer que, désormais, vous n'avez plus accès à ces lieux. Je me dois de terminer seul le travail afin d'atteindre la quintessence suprême.*

*Je vous sens déjà frustrés et irrités de ne plus pouvoir profiter de notre invention commune. Aussi, en mémoire de nos efforts partagés, je me dois de vous faire passer un test d'appétitude qui, si vous le réussissez, vous permettra d'accéder à mon œuvre finale.*

*Il vous faut pour cela comprendre mon esprit tortueux et les éléments que je vous laisse en guise de puzzle.*

*Je ne laisse aucune chance aux faibles d'esprit, mais je sais que vous parviendrez tôt ou tard à me rejoindre. Je saurai*

être patient.

Voici, pour vous aider, quelques indices. A vous de les analyser :

Huit écoles majeures et leur rune dans l'ordre des choses. (1)

Remontez le temps et analysez vos points faibles. (2)

Il est évident qu'ils renferment un intérêt certain.

Le premier répond à un ordre déterminé.

Le second désigne le faux parmi le vrai. (3)

Celui qui contemple les cieux révèle la voie. (4)

L'homme suit sa destinée.

Et répand la voix du maître. (5)

Disposez correctement les quatre éléments,

Et prononcez-les vaillamment. (6)

La rune de la porte doit être touchée.

Si c'est bon, alors vous passerez. (7)

Faites attention aux dissipations,

L'échec condamne irrémédiablement l'accès. » (8)

Bien à vous, Hassarin

### Explications

(1) Le diagramme est réparti suivant le schéma des oppositions entre écoles (voir illustration).

(2) Les points faibles sont les écoles en principale opposition qui sont la Conjuración / Convocation pour Sarastak et la Nécromancie pour Soelya.

(3) Le doigt de la main squelettique désigne la rune d'Illusion. Le faux étant le texte indésirable à cause de la calligraphie illusoire.

(4) C'est la voie de l'Illusion dont le symbole représente un œil. Celui peint au sol sur le diagramme regarde le plafond et dissimule la cache secrète.

(5) L'homme représente Sarastak. Sa destinée est la Divination qui donne la phrase exacte à dire au diabolin.

(6) Les quatre mots doivent être prononcés à haute voix dans le bon ordre.

(7) Une fois les mots prononcés, il faut toucher la rune d'Abjuration. Si les mots prononcés ne sont pas corrects, la personne subit les effets du sort répartisseur aléatoire d'Hornung. Sinon, la porte s'ouvrira.

(8) Si la dissipation de la magie comprend dans sa zone la calligraphie illusoire, et qu'elle échoue (niveau 19), le texte se dissipera définitivement et il sera impossible de savoir ce qu'il y était écrit.

**35 : salle des cuves endommagées.** Ici sont entreposées les cuves détériorées lors des nombreuses expériences sur l'ESI. Rien de spécial.

**36 : Ancien laboratoire.** Autrefois c'était un laboratoire, mais des traces d'explosion sur les murs montrent qu'il a dû se passer quelque chose de terrible ici. A présent, les murs sont lézardés et le plafond s'effrite continuellement laissant s'échapper de minces filets de poussières.

Jetez 1d6 : sur un résultat de 5 ou 6, le plafond s'écrou-

lera pour de bon causant ainsi 8d6 pv à tous ceux qui se trouvent en dessous.

**37 : salle du vrock.** Comme ultime défense avant d'accéder à l'ESI, Hassarin s'est permis de soudoyer un puissant démon (un vrock) afin qu'il empêche toute intrusion dans les salles situées derrière la sienne. Dès que quelqu'un pénètre dans la salle, le démon prononcera un ultime conseil de sa voix de vautour éraillée : « Quittez ces lieux, pauvres mortels, ou je vous conduirai dans les abysses qui me manquent tant ».

Totalement asservi par la puissante magie de la liche, le vrock attaquera toute personne n'écoulant pas cet avertissement.

En effet, le démon doit obéir aux ordres de la liche, mais il sera libre de retourner chez lui qu'une fois qu'il aura accompli sa tâche : intimider et tuer, le cas échéant, les premières personnes qu'il verra. Une fois que la porte de métal noir est ouverte, il pourra pénétrer dans la salle 34 pour attaquer ses adversaires, mais seulement si ces derniers l'attaquent à distance et croient pouvoir se soigner avant de lancer un second assaut. Par contre, il ne peut pas appeler d'autres démons au moyen de portail. Gageons que les PJ sauront le vaincre ou, à défaut, qu'ils auront le temps de fuir. Autrement, leurs tourments ne feront que commencer.

**38 : Incubatorium.** Huit cuves remplies d'un liquide vert fluorescent et légèrement gazeux contiennent les cerveaux de puissants magiciens et esprits savants de Laelith. Les systèmes nerveux sont visibles et sont connectés par des tuyaux complexes qui s'enchâssent dans des orifices prévus à cet effet. Le spectacle est terrifiant à voir. Les cerveaux s'agitent par convulsions saccadées et de fréquences alternatives. Les vaisseaux qui irriguent ces masses encéphaliques luisent d'une faible lueur rougeâtre et commandent les nerfs atrophiés qui s'agitent par le biais de spasmes succins. Des tuyaux plus gros partent de chaque cuve et relient une unité centrale comportant un tableau de bord archaïque et incompréhensible pour le non initié.

De cette unité centrale, des filins transparents, entrelacés de cuivre et d'or, rejoignent une autre unité centrale dans la salle 39.

Si les PJ ont récupéré les livrets de commande de l'ESI dans la salle 41 et qu'ils ont étudié la partie concernant le maintien des cuves, ils pourront tenter de manipuler sans trop de risques le pupitre de commande.

Si les PJ l'ont étudié de manière succincte et qu'ils décident de manipuler les boutons du tableau de bord, il y a 75% - 1% par point d'INT de déclencher un effet néfaste. Si le chapitre a été étudié de manière approfondie, la probabilité d'échec passe à 45% - 1% par point d'INT. Les commandes qu'il est possible d'effectuer sont les suivantes et ne sont ni détaillées ni exhaustives. Agrémentez-les comme bon vous semble :

- Filtrage des cuves.
- Variation du transfert de données vers l'unité centrale.
- Déconnexion des tuyaux.
- Epuration des cuves.
- Remplacement des cuves.
- Interconnexion entre les différentes cuves et leur importance.
- etc.

### 39 : salle de l'Extractum Sensorium Intelligentia.

Dans cette salle se trouve le cœur de la machine qui est aussi le phylactère d'Hassarin. La chaleur due à l'activité de l'ESI est étouffante. Un gigantesque tableau de bord incliné à la verticale recouvre une large unité centrale, faite de deux parties symétriques, d'où s'échappent des halos de lumière diffusés et multicolores. Entre les deux machines, un large pentacle est peint à même le sol. L'atmosphère crépitante en devient presque inquiétante. Les PJ sont face à un spectacle hallucinant. La technologie qui s'étale devant eux est quasiment incompréhensible. Jamais dans leur esprit ils n'auraient pu imaginer qu'une telle invention voit le jour, et, dans le cas contraire, ils sont loin de savoir ce qui les attend. Si les PJ ont récupéré le livret de commande de l'ESI dans la salle 41 et qu'ils ont étudié le chapitre détaillant l'ensemble du panneau de commande, ils pourront tenter de bidouiller la machine sans trop de dégâts.

Si les PJ ont lu le chapitre de manière succincte et décident de manipuler les boutons du tableau de bord, il y a 75% moins 1% par point d'Intelligence de déclencher un effet néfaste. Si le livre a été étudié de manière approfondie, la probabilité d'échec passe à 45% moins 1% par point d'Intelligence.

Les commandes qu'il est possible d'effectuer sont décrites ci-dessous :

- Mise à l'arrêt de l'ESI (nécessite une bonne demi-heure de manipulation durant laquelle Hassarin ne restera pas les bras croisés).
- Mise en marche (l'ESI est déjà en état de marche).
- Assimilation des données des cuves.
- Modélisation des données transférées.
- Assemblage des collecteurs externes.
- etc.

L'esprit de la liche étant actuellement dans la machine (qui est son phylactère), elle tentera de stopper toute intrusion ou manipulation capables de détériorer l'ESI. Elle peut, notamment, transférer son esprit dans un des corps congelés du Refrigeratorium, de préférence le sien, sinon elle deviendra un nécrophage et devra manger son corps originel avant de redevenir une liche.

**40 : Refrigeratorium.** Dans cette salle, maintenue à une température avoisinant les -30°C, sont entreposés une demi-douzaine de corps, dont celui de la liche, destinés à recevoir l'esprit d'Hassarin quand il désire se disso-

cier de l'ESI. Le froid est généré par un élémentaire de givre (inoffensif), conjurés par Hassarin il y a quelques temps. Quand l'âme du magicien est transférée dans un des corps, l'élémentaire cessera de geler l'endroit. La température remontera jusqu'à +3°C en 5 rounds à cause du réchauffement de la machine dans la pièce voisine (salle 39). Le corps, ainsi dégelé et possédé par l'âme du magicien, pourra alors s'animer et vaquer à ses affaires sur le projet ESI. Quand la Refrigeratorium est innocu-pé, l'élémentaire le recongèle avec ses pouvoirs.

**41 : Unité de Recherche ESI.** Sur une des tables de la pièce est posé le Livret de commande de l'ESI. Il comporte deux fascicules imposants. Le premier concerne le maintien des cuves et le second détaille le fonctionnement général et approfondi de l'ESI. Demandez aux joueurs combien de temps ils décident d'y passer dessus, en leur précisant simplement qu'il faudra de nombreuses heures pour l'étudier. Il faut deux heures pour survoler le premier fascicule (en requérant un test d'Intelligence à -4) ou dix heures pour bien assimiler ses concepts (test d'Intelligence à -6).

Le second bouquin nécessitera au moins quatre heures pour le survoler (en requérant un test d'Intelligence à -6) ou une journée entière de 24 heures pour une lecture approfondie (test d'Intelligence à -8).

Si le temps minimal de lecture n'est pas respecté (2 heures pour le premier fascicule et 4 heures pour le second), ou si les tests d'Intelligence sont ratés, la probabilité d'engendrer un effet néfaste en manipulant les tableaux de bords des salles 38 et 39 sera de 90% sans bonus d'Intelligence.

## CONCLUSION

Ce scénario peut se dérouler de bien des manières suivant comment les aventuriers s'y prennent. Rappelons qu'ils sont là à la base pour enquêter au service de Lamb et démanteler le réseau de schliza. La découverte de cette stupéfiante machine au cœur même de la Cité Sainte n'était pas dans leur prévision, et l'intérêt qu'ils pourront y porter peut aller du tout au tout.

Laissez les agir à leur guise et prendre les décisions qui leur sembleront les plus utiles le moment venu.

Sarastak et Soelya se sont servi d'eux pour accomplir ce qu'ils n'osaient faire. Mais il est fort probable qu'ils tenteront de les éliminer une fois le sale boulot accompli.

Hassarin quant à lui peut très bien s'offusquer de voir de misérables aventuriers débarquer dans la salle de l'ESI et perturber son fonctionnement. Il n'est toutefois pas si mauvais que cela malgré son statut de liche. Rappelons qu'il n'a jamais décidé d'être tel qu'il est aujourd'hui. Si les PJ lui expliquent clairement la situation, il sera enclin à les écouter et comprendre leur but et leur venue en ces lieux de démence.

Les laissera-t-il partir pour autant ?

Leur laissera-t-il la vie sauve ?

Après tout peut-être que oui. Les PJ feraient sans doute de bons sujets d'expériences et les plus intelligents d'entre eux pourraient très bien finir dans une cuve.

Si les PJ parviennent à déjouer le projet de ces fous (fort peu probable), et s'enfuir par la même occasion, ils pourront retourner voir Lamb et obtenir une très belle récompense.

## CARACTÉRISTIQUES

### Hassarin

Liche, Mage 19, Chaotique Neutre

Sorts par jour :

Équipement : robe des archimages (alignement neutre).

### Sarastak

Humain, Devin 14, Loyal Mauvais

PV 29

Sorts par jour : (+1 sort de Divination par niveau de sort).

Ecole en opposition : Conjuración / Convocation.

Séquence mémorisée : image miroir et agrandissement.

Contingence active : porte dimensionnelle s'il perd la moitié de ses pv.

Listes de sorts appris :

Niveau 1 : agrandissement, bouclier, changement d'apparence, détection de la magie, projectile magique, sommeil.

Niveau 2 : cécité, corde enchantée, détection de l'invisibilité, image miroir, rayon débilitant, verrou du magicien.

Niveau 3 : clairvoyance, dissipation de la magie (x2), éclair, non-détection, suggestion.

Niveau 4 : détection de la scrutation, globe d'invulnérabilité mineure, œil de magicien, peau de pierre, porte dimensionnelle.

Niveau 5 : domination, envoi, main d'interposition de Bigby, mur de force, vision fausse.

Niveau 6 : coquille antimagique, globe d'invulnérabilité, vision véritable.

Niveau 7 : renvoi des sorts, vision.

Équipement : robe des archimages (alignement mauvais), baguette de métamorphose (34 charges, mot de commande : Zaristzass).

### Soelya

Demi-elfe, Illusionniste 12, Loyale Neutre

PV 27

Sorts par jour : (+1 sort d'Illusion par niveau de sort).

Ecole en opposition : Nécromancie, Invocation / Evocation, Abjuration.

Listes de sorts appris :

Niveau 1 : armure, changement d'apparence, charme-personne, force fantasmagique, saut.

Niveau 2 : cécité, flèche acide de Melf, force fantasmagique majeure, image miroir, verrou du magicien.

Niveau 3 : force spectrale, forme ectoplasmique, lenteur, suggestion, vol.

Niveau 4 : assassin fantasmagique, invisibilité majeure, monstres d'ombre, peau de pierre, terreur.

Niveau 5 : conjuration d'élémental, molosse fidèle de Mordenkainen, monstres de demi-ombre, porte d'ombre, téléportation.

Niveau 6 : double illusoire, projection de l'image.

Équipement : baguette d'illusion (42 charges, mot de commande : Ghuizzl), parchemin de porte dimensionnelle, anneau de protection +2.

## ANNEXE

### Journal de bord de Sarastak

Mois de Sombrebois, année du Sphinx.

#### Huitième jour

Aujourd'hui est un grand jour. Grâce aux compétences combinées de Soelya et de Reizgorleuk, nous avons enfin pu récupérer les derniers éléments qui nous manquaient pour la finalisation de l'ESI. Hassarin semble inquiet. Le doute sur la réussite de son projet s'installe peu à peu. Ses humeurs lunatiques déteignent sur nous à tel point que j'ai préféré rejoindre mes appartements afin de me reposer avant la mise en route finale.

#### Neuvième jour

Soelya est venue frapper à ma porte ce matin. Elle avait l'air toute affolée. D'après ses dires, Hassarin n'aurait pas attendu avant d'activer l'ESI cette nuit.

Toutes ces années à étudier les mécanismes et projets de ce fou. Il aurait au moins pu nous attendre, ou venir me réveiller.

Je suis allé aussitôt le voir pour demander des explica-

tions et savoir comment cela s'était passé. L'ESI s'est animé apparemment. Le flux synergique provenant de chaque cuve a bien été transmis à l'unité centrale. Malheureusement, le surplus d'ondes énergétique a gravement endommagé le système de bipolarisation externe. D'après Hassarin, les réparations dureront au moins deux semaines.

#### **Vingtième jour**

Soelya a déniché quelque chose d'intéressant qui mérite d'être étudiée. En fricotant avec les voleurs de la Dague Rouillée, elle a pu se procurer une bactérie champignonnesques intéressante qui, lorsqu'elle est administrée à un sujet, le plonge dans un état de violence subite. Les sécrétions qui se dégagent des pores de la peau de la victime servent à l'élaboration d'une drogue puissante baptisée schliza. Ses effets sont aléatoires suivant le sujet mais il paraîtrait que la schliza développe les sens de son consommateur. La Dague Rouillée nous a confié un échantillon de cette bactérie afin que nous l'étudions et l'améliorons. A n'en pas douter, son usage pourrait peut-être servir au projet ESI. J'ai confié les recherches à mes apprentis, n'ayant pas le temps de m'en occuper à cause des nombreuses réparations à faire. J'attends leur rapport avec impatience.

#### **Vingt-septième jour**

Plus de deux semaines à réparer les erreurs du fou. Les derniers branchements ont été effectués, les cuves remplacées et les sujets conditionnés.

Ce délai nous a tout de même laissé le temps d'améliorer la disposition des éléments. Nous avons décidé de répartir les cuves en quinconce et de placer l'unité centrale dans une autre pièce afin d'éviter que l'apport de chaleur excessif n'endommage les cuves.

Tout était prêt. Nous étions tous là, et nous nous tâtions à démarrer l'ESI.

Soelya s'est enfin décidé à entamer le processus, malgré nos craintes. Après tout, il n'y avait qu'en essayant que l'on pouvait se rendre compte de notre méprise. Car nous avons encore commis une erreur de manipulation. Je ne saurais expliquer ce qui s'est réellement passé. Sans doute la mauvaise coordination en fut la cause. Toujours est-il que deux de mes meilleurs disciples y ont laissé la vie. L'une des cuves a littéralement explosée, éjectant son contenu dans la salle. Encio s'est fait empaler par un gros tison de verre. Baerl, lui, a connu une bien triste fin. Le liquide a dissous partiellement ses tissus à tel point que nous avons dû l'achever pour abréger ses souffrances. Si ça ne tenait qu'à Hassarin, Baerl aurait fini dans une cuve avec les autres. Mais je l'en ai empêché car son esprit n'était pas assez élevé. Sale journée !

Heureusement, la cuve sera vite remplaçable. Les tuyaux catalytiques ont légèrement été atteints.

Tout cela commence à revenir cher et le temps nous

manque cruellement. L'ESI aurait pu fonctionner depuis plusieurs jours s'il n'y avait pas eu tous ces retards. Dès demain je plancherai sur les schémas synoptiques afin de simplifier le processus. J'espère qu'Hassarin m'apportera son soutien au lieu de se retirer sans cesse dans ses appartements. Qui sait ce qu'il y fait ? Je n'ose l'espionner avec ma magie car il s'en rendrait tout de suite compte.

*Mois de Grise Lumière, année de la Wivoerne.*

#### **Quatrième jour**

La nouvelle année commence bien. Grâce à notre collaboration de ces derniers jours, l'ESI a été mis en route aujourd'hui et il fonctionne à merveille. Du moins, il n'a pas encore montré de signes inquiétants. Les données sont correctement recueillies dans le collecteur alpha et retransmises aux diverses parties de l'unité centrale. L'évacuation des canaux thermiques sur les répartisseurs temporels se fait sans aléas contrairement à nos appréhensions. Les masses encéphaliques s'agitent étrangement mais cela semble normal. Certaines semblent moins actives que d'autres et ralentissent le transfert de données. J'essaierai de corriger ce défaut dès demain. Soelya, quant à elle, craint un nouveau disfonctionnement. Il faut dire que la dernière fois, cela s'est mal terminé et cela nous a entraîné des dépenses exorbitantes.

L'ESI rempli toutes nos attentes. C'est incroyable. Si ce vieil Ermold Lenoir voyait cela, il en laisserait tomber sa langue. Lui qui jadis s'était permis de nous critiquer. Le fumier !

Si le processus n'est pas interrompu, nous devrions voir les premiers résultats d'ici une semaine.

#### **Sixième jour**

Loesaria fut la première de mes apprentis à m'exposer ses recherches sur la schliza et les usages que l'on pouvait en retirer. Son rapport confirme bien ce que je pensais. Cette drogue a de grandes chances d'améliorer le système ESI si on l'octroie aux sujets incubés. J'ai aussitôt transmis ces informations à Soelya et Hassarin. Celui-ci n'a d'ailleurs pas sourcillé d'un iota à l'énoncé de mes trouvailles.

J'ai suggéré d'arrêter le processus afin d'administrer la schliza aux masses encéphaliques mais Hassarin n'était pas d'accord.

A la place de cela, il ordonna qu'on se lance dans des recherches plus approfondies sur la bactérie et que nous menions des expériences sur divers sujets nouvellement traités. D'après lui, cela ne servait à rien d'essayer nos travaux sur ce qui était déjà entamé et qui déperissait à vue d'œil. Nous devons recommencer le processus depuis sa source. En attendant, Hassarin s'est permis de stopper l'ESI afin de ne pas l'endommager et nous a conseillé de ne plus y toucher pendant un

certain temps, qu'il a jugé bon de laisser indéterminé. Après une légère dispute avec Soelya, il s'est retiré dans ses appartements et n'est pas venu dîner avec nous ce soir. Demain sera un jour nouveau et j'essayerais d'apaiser les tensions.

#### **Septième jour**

Hassarin n'est pas sorti de ses appartements de toute la journée. Avec Soelya, nous avons décidé de commencer les recherches sur la bactérie. L'ESI est toujours au calme plat. Nous n'osons le réactiver sans l'aide d'Hassarin. Les cuves ont été vidées et nettoyées et le matériel rangé en attendant d'être réutilisé.

La nuit portant conseil, je me dis qu'Hassarin a sans doute raison. Tant pis pour le temps que ça prendra si, au final, l'entité atteint son apogée.

#### **Neuvième jour**

Reizgorleuk nous a fourni des esclaves afin d'agrandir le complexe et d'aménager une serre de culture bactériologique. Les travaux devraient durer quelques semaines. En attendant, nous effectuons nos travaux dans les laboratoires habituels, malgré le peu de place que nous ayons.

Nous n'avons toujours pas de nouvelles d'Hassarin et cela devient inquiétant. Soelya est partie s'enquérir de lui mais personne n'a répondu. La porte menant à ses appartements est verrouillée magiquement et nous n'avons pu la franchir. Je n'aime pas ça du tout. J'hésite encore à utiliser mes talents de Divination pour scruter les lieux. Si je n'ai pas de nouvelle d'ici deux ou trois jours, je n'hésiterai plus.

#### **Onzième jour**

Mes tentatives de Clairvoyance sont sans effets sur les appartements d'Hassarin. Le gredin ! Ses contre-sorts sont impossibles à détourner, malgré mon talent. Il a toujours été plus puissant que nous. Je le hais pour cela. Il doit être en train d'étudier de nouveaux concepts pour l'ESI sans vouloir nous en tenir informé. On le saura bien un jour ou l'autre lorsqu'il sortira.

#### **Quinzième jour**

Un nouveau désastre s'est produit ce matin à cause d'un de ces fichus apprentis incapables. Son erreur lui a d'ailleurs coûté la vie. Que les démons le préservent, cet abruti. Suite à une mauvaise manipulation, des spores toxiques se sont échappées des testeurs artificiels et se sont répandues dans une bonne partie du complexe. Nous avons dû évacuer les lieux tandis que Reizgorleuk s'occupait, avec ses esclaves, à décontaminer l'endroit tant bien que mal. Je ne sais pas combien de temps cela prendra mais sans doute un bon moment pendant lequel nous ne pouvons plus rien faire. Vivement que la serre soit terminée. Ce genre d'incident

n'arrivera plus. Satané apprenti !

#### **Vingtième jour**

Aux dires de Reizgorleuk, le complexe est de nouveau habitable. La plupart des esclaves y ont laissé leur peau. Les mutations qu'ils ont subies sont terrifiantes. Leur épiderme est couvert de pustules bleuâtres et violacées qui exhalent une odeur de soufre rance. Malgré le fait que leur cœur ne bat plus, les corps s'agitent régulièrement avec des spasmes effrayants. Cela n'en reste pas moins intéressant. Qui sait ? Cela servira d'étude pour nos prochaines expériences.

A présent, il nous faut réintégrer nos locaux et tout réaménager.

#### **Vingt-deuxième jour**

Les esclaves qui avaient survécu à l'épidémie se sont donné la mort pour abrégé leurs souffrances. J'aurais fait de même à leur place. Je prie Gandahar que cela ne m'arrive jamais.

Reizgorleuk s'est absenté pour quérir de nouveaux travailleurs. Le cours des esclaves a étonnamment augmenté ces derniers temps. Ce projet finira par nous ruiner, je n'en doute pas.

*Mois de Perce-Neige, année de la Wiverne.*

#### **Deuxième jour**

Ca y est ! La serre est enfin terminée. Le travail est remarquable. La salle est étanche et sécurisée. L'espace nouvellement dégagé nous permettra d'étaler les différentes cultures bactériologiques et de mieux les étudier. Mes apprentis et ceux de Soelya ont aménagé la serre et débuté les recherches. L'activité du complexe bat son plein comme jamais. Tout le monde se démène afin de concrétiser le projet. J'aime quand tout se passe bien. Si seulement cela pouvait durer.

#### **Douzième jour**

Les rapports d'étude sont satisfaisants. Jisérion a eu une brillante idée en combinant les spores issues de différents échantillons. A force de recouplement, de croisements, de bouturage et de rebouturage, il est parvenu à quelque chose de concret. Il faudra être patient pour voir les résultats. Les bactéries se développent vite mais seule une infime partie d'entre elles est récupérable.

#### **Quatorzième jour**

Toujours aucune nouvelle d'Hassarin. Nous finissons par ne plus souffrir de son absence. Après tout, nous avons les directives à suivre et nous nous en sortons plutôt bien. Il sera surpris de voir les nombreux changements et expériences que nous avons entamés. Je me demande ce qu'il en pensera.

La Dague Rouillée devient exigeante. Les esclaves qu'ils revendent à Reizgorleuk sont de piètre qualité

et d'un prix dépassant nos ententes. Ils rétorquent en affirmant que les sujets demandés ne sont pas aisés à se procurer. Certes, les magiciens et autres esprits savants de Laelith ne se kidnappent pas à tous les coins de rues, mais ils exagèrent. S'ils continuent, je veillerai à suspendre quelque peu leurs subventions.

#### **Vingt-troisième jour**

Soelya et moi-même devons nous absenter pendant quelque temps afin de nous rendre à Arsitz'lo'Deun où nous avons passé un accord avec l'Université des Sciences Voilées. Cela nous fera quelques vacances. J'ai confié les études à Jisérion qui est sans aucun doute mon meilleur disciple. Espérons qu'à notre retour ils auront de bonnes nouvelles à nous annoncer et que l'autre fou sera sorti de sa tanière. Nous devrions revenir d'ici un peu moins d'un mois si tout se passe bien. Je reprendrai l'avancée de ce journal à mon retour.

*Mois de Feu Naissant, année de la Wiverne.*

#### **Treizième jour**

Enfin de retour à l'air libre, chez nous.

Le voyage s'est fait sans encombre et a duré moins de temps que prévu, mais nous n'avons pu obtenir ce que nous voulions. L'Université des Sciences Voilées ne nous a pas accueillis comme il se devait et a renoncé à nous aider. Il fallait s'en douter. Ces érudits ne sont que des moins que rien. Qu'ils restent dans leur trou ces misérables.

En revanche, nous avons entamé des négociations avec les drows d'Ehong'nabet qui se sont avérés plus coopérants. Nous devrons retourner à la Cité Noire d'ici deux mois pour conclure le marché.

Ce séjour m'a presque fait oublier le confort de mes appartements. Que c'est bon d'être chez soi.

Jisérion et les autres apprentis ont bien travaillé durant notre absence. Les échantillons se sont bien développés et ils ont même trouvé de nouvelles directives sur l'élaboration finale de la bactérie. Reizgorleuk a arrangé les choses avec la Dague Rouillée. Les sujets qu'il s'est procuré, ces vingt derniers jours, présentent un potentiel intéressant. L'administration de la bactérie procure des effets incroyables. L'efficacité de leur esprit a redoublé d'intensité et il me tarde de les utiliser sur l'ESI.

Hassarin, quant à lui, n'est apparemment pas ressorti de ces appartements et personne ne l'a vu.

Tout le monde en vient à croire qu'il est mort. Demain, j'irai réactiver l'ESI en y implantant les nouveaux sujets. Que ça lui plaise ou non !

#### **Quatorzième jour**

Damnation ! Je ne comprends pas. Ce fumier d'Hassarin nous a bien eus. L'accès à la salle des machines est condamné par sa satanée magie. Et en plus il se moque de nous en nous proposant ce qu'il appelle un

test d'aptitude. Ce scélérat a profité de notre absence pour émerger de sa grotte et entamer de nouvelles expériences. J'entends la machine fonctionner, et le bruit qu'elle produit est assez troublant.

Le test d'aptitude ressemble à une énigme biscornue. Soelya a détecté une puissante magie sur les runes et m'a conseillé de ne rien toucher tant que nous n'avons pas trouvé la réponse.

J'ai passé la journée à essayer de décrypter le message, en vain.

Qu'entend-il par « atteindre la quintessence suprême » ? Qu'a-t-il découvert durant tout ce temps ?

#### **Quinzième jour**

Avec Soelya nous sommes d'accord sur un point : pour quoi ne pas faire essayer ce test à d'autres personnes ? Mais qui sera assez intelligent pour défaire ce piège ? Pas mes apprentis en tout cas, je n'ai pas envie de sacrifier mes meilleurs éléments. Cette énigme semble taillée pour nous uniquement. J'ai déjà quelques hypothèses pour la résoudre mais toute erreur serait fatale, je n'en doute pas. Il nous faut être prudent et ne pas agir à la va-vite.

#### **Dix-septième jour**

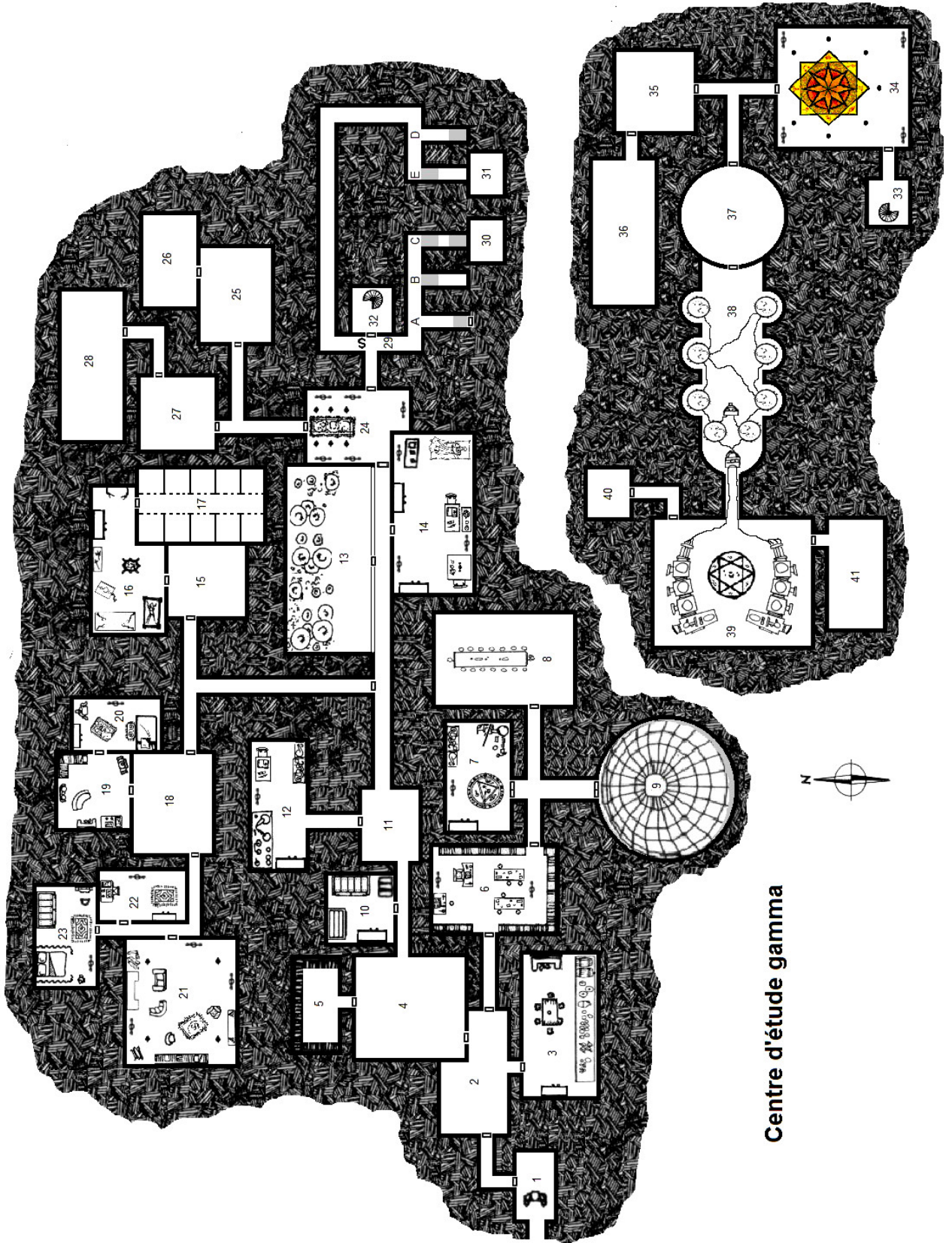
Toujours rien. Aucune réponse de concrète pour déjouer l'épreuve d'Hassarin. Peut-être finira-t-il par sortir et nous expliquer ses démarches incompréhensibles. Pourquoi ne désire-t-il pas partager son savoir avec nous ? Nous travaillons sur ce projet depuis maintes années, depuis son internement à l'asile de fou du Pic de l'Echec où l'on s'est rencontré. S'en soucie-t-il d'ailleurs ? Je le déteste.

#### **Dix-huitième jour**

L'un de mes apprentis m'a informé que plusieurs échantillons avaient disparu de la serre. Il ne sait pas de quand cela remonte, mais je suspecte Hassarin d'avoir fomenté son complot à notre égard depuis ces deux derniers mois où il s'est retiré. Il attendait sans doute que nous élaborions une forme finale de cette bactérie, tandis qu'il se livrait de son côté à ses propres expériences. Il se permet d'utiliser nos travaux à notre insu, nous déroband par la même occasion nos meilleurs échantillons. Nous attendons tous de pied ferme son apparition.

Que faire en attendant ? Nous n'avons pas d'autres choix que de continuer les recherches sur la bactérie. Hassarin compte sur nous pour déjouer son énigme, mais qu'attend-il de nous exactement ?

Seul l'avenir nous le dira.



Centre d'étude gamma