

## L'étoile du désert

Une aventure pour quatre personnages de niveau 3

### ***Le contexte : en route pour Laelith***

La route principale pour se rendre à Laelith en venant du sud commence à Lampyre, ville de 4000 habitants à 300 kilomètres au sud du désert du couchant. Régulièrement des caravanes sont organisées par des marchands pour traverser les contrées sauvages et le désert qui séparent les deux villes. Lampyre dispose en effet de mines de sel qui alimentent en or blanc la cité du roi-dieu.

### ***La caravane***

Pour intégrer la caravane, les voyageurs doivent s'acquitter d'une taxe auprès du maître caravanier qui leur attribuera ensuite une place dans le convoi. En échange de ce paiement, les marchands qui forment la caravane unissent leur moyen pour assurer la sécurité de chacun et de tous à la fois (en sachant que la sécurité de tous, et plus particulièrement des plus riches prévaut parfois à la survie de quelques-uns, les plus humbles notamment). C'est aussi l'assurance d'avoir un guide qualifié dans les longues traversées sans repère pour qui ne sait lire le paysage.

Les marchands ne sont pas les seuls à intégrer la caravane. On y trouve des pèlerins évidemment, mais aussi des voyageurs de toute origine : noble en voyage d'apprentissage, mercenaire, barde voire troupe artistique... Tous participent au financement de la caravane, particulièrement s'ils n'offrent aucun service à la communauté.

#### Une autre accroche

Les personnages peuvent avoir été, de manière plus classique, embauchés pour enquêter sur la disparition d'une caravane d'esclaves par une maison marchande. Leurs investigations les amènent à proximité du désert de l'étoile (voir plus loin) où ils rencontrent la caravane de Maître Lohan, avant le conflit avec les Tigres.

**Maître Kenelm Lohan** est un halfelin grincheux. Il dirige la prochaine caravane en partance pour Laelith d'une main sévère mais juste. Il est loyal et fera tout pour sauver le convoi et chacun de ses participants.

C'est lui ou ses hommes qui perçoivent le péage dont chaque marchand doit s'acquitter au-delà du mur symbolique qui délimite l'aire de campement de la caravane à proximité de Lampyre. Kenelm est donc responsable du voyage et fait office de magistrat durant le trajet.

Le négoce de maître Lohan concerne les esclaves (plutôt de haute qualité qu'il traite avec humanité ; la plupart sont à considérer comme des hommes du peuple) ainsi que diverses huiles et épices. Il apporte le plus gros contingent à la caravane : pas moins de quarante montures, une trentaine d'esclaves et quinze gardes. Il est accompagné presque constamment par Julien, son lieutenant (guerrier niveau 7) et Heliss Tarnem, fin connaisseur de la région, et guide de la caravane (rôleur niveau 7).

## L'étoile du désert

Parmi les esclaves de maître Lohan se trouve un orc tâcheté impressionnant. Particulièrement doux pour sa race, sa force pourrait s'avérer utile. Il fait de plus preuve d'une étrange empathie envers les autres esclaves.

**Himla Shebar** est un agent du Grand Prêtre du Crâne. De retour de mission dans le lointain sud ouest durant laquelle il s'est informé sur les peuplades qui y habitent. Il participe à la caravane mais ne dispose d'aucun pouvoir. Son titre d'émissaire officiel lui apporte cependant respect et prestige. Cet humain est accompagné d'un scribe muet qui lui est parfaitement fidèle. Discret, cet acolyte est aussi les yeux d'Himla Shabar et lui permet de mener une enquête discrète sur les agissements de Kalienne Dor qu'il soupçonne de fraude.

**Kalienne Dor** est un tieffelin qui en impose. Paré de ses beaux habits, il conduit son commerce sans état d'âme entouré d'une bande de fieffés truands. La marchandise favorite de Kalienne Dor est l'esclave et il prend un malin plaisir à tourmenter ses « bêtes », même s'il se garde bien d'abimer les plus précieux produits. Il est très intéressé par l'orc peint de Kenelm Lohan et profitera de la moindre occasion pour essayer de mettre la main dessus, en proposant un achat honnête bien sur.

Ce PNJ a bien des secrets : c'est en fait un sorcier qui a pris l'identité d'un marchand il y a 6 mois maintenant. Il cherche en effet à s'emparer d'un artefact puissant qui nécessite une clef particulière. Il a donc enlevé un enfant de la tribu des Tigres (il appartient désormais à son cheptel d'esclaves) et va rejoindre maintenant ses complices (un **guerrier niveau 2** et un **guerrier niveau 3**) qui l'attendent dans leur repaire. Là, gisent des ruines qu'une bande de Gnolls qu'il contrôle (il a su employer sa magie pour les impressionner) s'échine à ouvrir. Il sera donc un protagoniste important de l'aventure.

Kalienne Dor : Tieffelin, Magicien niveau 4
---------------------------------------------

Le tieffelin possède le deuxième cheptel de la caravane avec 20 montures (dont 2 sont dotées d'une litière fermée et qui servent au confort de Maître Dor), 30 esclaves et 8 gardes.

**Sédouk Bellevienne** est un marchand nain qui voyage avec sa cargaison de sel et d'épices accompagné de Balfosse Rudouk, l'intendant de la maison marchande pour laquelle il travaille. Les relations entre les deux hommes ne sont pas au beau fixe. Il faut dire que sous ses airs sympathiques, Sédouk est un bel escroc. Sentant la fin venir, il pourrait bien décider d'amasser par tous les moyens un joli pactole pour ses vieux jours. Et l'amitié n'est pas un mot qui a beaucoup de sens pour lui. Il n'hésitera pas à utiliser les PJs s'il en a l'occasion et si un profit est assuré.

La marchandise de Sédouk est répartie sur 10 montures. Cinq hommes l'accompagnent (pas tous habitués à manier l'épée).

**Alfar Dess Nemal** est un poète demi-elfe qui colporte les nouvelles du monde contre le gîte et le couvert. Il est d'ailleurs l'invité de maître Lohan. Charmeur et doué, il enjolive de sa présence les veillées et conte de merveilleuses histoires. Il est aussi une source précieuse d'informations pour qui veut des récits de ce qui se passe dans quelques régions lointaines. Ainsi est-il capable de nommer l'aréopage complet d'Emor élu l'année dernière, d'annoncer la mort du dignitaire Palos Veng, ancien Hazan d'Amtuabtauc ou de décrire la magie extraordinaire de Wadrar.

## ***Première partie : les environs de Lampyre***

Les premiers jours après le départ de Lampyre, la caravane parcourt les terres sous le contrôle de l'Hazan, le préfet de la ville. La végétation est abondante. Les petits villages utilisent en effet un système d'irrigation ancestral mais efficace. C'est l'occasion pour les marchands d'acheter des provisions en vue de la traversée du désert. Les paysans rencontrés sont accueillants.

### **Rencontres**

Deux courtes rencontres ponctuent cette première partie du voyage. A vous d'ajouter quelques ingrédients mettant en scènes les PNJ de la caravane. Kalienne Dor est particulièrement odieux et de mauvaise foi. Il est possible que les PJ soient mis dans l'embarras à cause de sa malhonnêteté.

### **Les cavaliers de l'Hazan :**

***Un groupe de cavaliers s'approche au galop de la caravane, soulevant un nuage poussière. Ces sont trois hommes en armures que vous distinguez bientôt. Ils portent les armoiries de Lampyre. Ils s'arrêtent à votre niveau et vous demande de l'eau.***

De retour de patrouille, ces soldats n'ont rien de particulier à raconter. Kalienne Dor aura une attitude un peu étrange, se rapprochant et questionnant les cavaliers sur d'éventuelles tensions à la frontières. Il cherche à savoir si l'enlèvement qu'il a commis chez les Tigres à provoqué une réaction visible.

### **Une créature sauvage**

Les personnages sont en factions à l'arrière de la caravane de leur propre chef ou bien sur ordre de Maître Lohan (qui veut aussi que les agissements de Kalienne Dor soient surveillés).

***Cela fait maintenant quatre jours que la caravane a pris le départ et vous avez pénétré les terres sauvages. Vous vous trouvez à l'arrière du convoi, près des marchandises du tieffelin. La piste est claire au milieu des hautes herbes de la savane. Un léger vent balance le sommet des rares arbres présent dans la plaine. On peut apercevoir au loin un troupeau de grands mammifères broutant paisiblement. Soudain, des cris naissent parmi les esclaves.***

Un serpent constricteur géant surgit de nulle part au milieu des esclaves de Kalienne Dor. La panique s'empare de ses pauvres êtres qui sont attachés les uns aux autres par de grosses cordes. Les hommes du tieffelins n'interviennent pas : prudents, ils restent hors de portée de la bête.

Le serpent utilise son étreinte par constriction pour agripper un esclave. Le serpent cherche alors à mordre un de ses adversaires. Dans le cas contraire, le serpent utilise son action pour étrangler sa victime qui meurt (un serf n'a que 4 PV).

Si les joueurs ne réagissent pas, cela peut devenir un vrai carnage... qui se retournera contre eux. Kalienne Dor les accusera en effet de ne pas avoir fait le nécessaire pour protéger sa marchandise. Il ira jusqu'à demandé réparation. Et achèvera lui-même les esclaves incapables de marcher.

<b>Une veillée</b>
--------------------

Alfar, le barde, égayera de tout son talent cette soirée. Elle sera rythmée par ses chansons et ses contes. Il se peut que Kalienne Dor soit l'objet de sa raillerie, particulièrement si son comportement de ses derniers jours s'y prête, ce qui ne lui plaira guère... Les personnages pourront au contraire entendre, s'ils le méritent, les premiers chants concernant leurs exploits.

## ***Deuxième partie : Le territoire des tigres***

Cette deuxième étape du voyage est une lente traversée d'une région de savane à la végétation de plus en plus rare. Il s'agit du territoire de la tribu des tigres. Ces nomades doivent leur nom aux impressionnantes créatures qu'ils montent : des tigres à dent de sabre habituellement sauvages et féroces qu'ils savent dresser. S'ils restent invisibles la plupart du temps, un observateur attentif pourra trouver des traces de leur présence (restes de campement, excréments des tigres, branches des quelques arbres coupés avec netteté, jamais entièrement abattus pour les préserver...).

La nature règne sur la région et la végétation est riche. Les conditions restent relativement favorables aux voyageurs (elles se dégraderont à l'approche du désert de l'étoile). Les points d'eau sont encore réguliers et la faune de la savane assez nombreuse mais Maître Lohan insiste sur l'interdiction de chasser ou tuer sans raison les animaux. Il s'agit en effet d'une terre sacrée pour les Tigres, très respectueux de leur environnement, et toute action qui lui porterait atteinte serait considéré comme un acte d'hostilité. Kenelm sait qu'ils sont là, même si personne ne les voit.

### **Suivis !**

Au bout de quelques jours, Maître Lohan fera part aux personnages de sa crainte. Il a l'impression d'être suivi. Cela se confirmera une nuit par l'apparition de feux dans le lointain. Si les personnages se rendent jusqu'à eux, ils ne trouveront rien. Les foyers ressemblent plus à un avertissement. Aucun camp ne les entoure. A peine y trouvera-t-on des traces de tigres. Si Heliss Tarnem est présent, il confirmera ses soupçons : ce sont des membres de la tribu tigre qui sont à l'origine de ses feux.

Le lendemain, Lohan voudra éclaircir le mystère. Il demandera aux joueurs de rester en arrière pour voir qui les a pris en chasse. Si la tribu tigre semble toute désignée, reste à en connaître les motivations.

L'objectif de cette mission est la simple observation. Pas question de créer un conflit qui peut être évité. Au bout de quelques heures, les personnages joueurs verront apparaître trois tigres géants montés par des hommes coiffés de peaux d'antilopes blanches. Ils se contenteront d'inspecter le campement laissé par la caravane puis repartiront rejoindre un groupe plus important (une quinzaine de membres au total).

Si les joueurs sont découverts, cela va aggraver la situation. Les tigres seront plus suspicieux encore. Si la rencontre tourne à l'affrontement, il est fort probable que les relations avec la tribu tigre s'envenimeront de manière irrévocable... Ce qu'il ne faut pas souhaiter aux joueurs !

Gardez la confiance des tigres est en effet primordial. Cela facilitera grandement la tâche des personnages. Si malgré les avertissements de Lohan, les joueurs se montrent imprudents voire (pire) agressifs, à eux ensuite d'en assumer les conséquences. Et à vous, MD, d'augmenter la difficulté des épreuves à venir en relation avec les tigres.

## Cernés !

***Un murmure s'élève tout à coup dans la caravane. Vous tournez votre tête vers la gauche, là où tous les regards se dirigent : à à peine deux cents mètres, fièrement campé sur sa monture, un immense tigre aux longues dents, un homme coiffé d'une peau d'antilope blanche, armé d'une grande lance, toise la caravane. Il reste impassible tandis que parmi les hommes d'arme, on hésite. Maître Lohan interdit finalement toute action. Au bout de longues minutes d'un face à face qui se termine dans un silence pesant, le cavalier disparaît au-delà de la dune de pierres qu'il occupait. Le silence se poursuit ensuite, révélateur du malaise que cette apparition a provoqué. Kalienne Dor est le premier à sortir de sa torpeur et il invective Maître Lohan, l'accusant de ne pas réagir face à la provocation de ces sauvages.***

Pendant toute la journée, les indices de la présence des Tigres se multiplient. Le paysage est de plus en plus aride et la tension est palpable. On déplore quelques rixes. Kalienne Dor passe sa colère sur ses esclaves. Au crépuscule, la caravane fait halte. Alors qu'on monte les tentes pour la nuit, dans le ciel apparaît une déchirure claire : c'est l'étoile du désert. Cette apparition indique l'entrée dans le désert maudit de Belem. Alfar Dess Nermal entonnera au moment le plus propice le chant de la légende de Belem :

*A l'aube des temps, un fragment du ciel tomba  
Sur une grande terre aride et désertique,  
Déchirant la nuit, au plus haut, au plus bas,  
Et le jour ne fut plus qu'un lent déséquilibre.  
Et un millier de jours, autant de nuits, passa,  
Après que la pluie eut gonflé le cours du fleuve,  
Après que la nuit eut brillé d'une nouvelle  
Étoile, le berger Belem le ramassa.  
En mille semaines il bâtit un Empire  
Qui dressa ses tours de la mer d'Oide au bras d'lr.  
En mille mois, parés de l'Étoile du désert,  
Belem l'empereur chut dans une folie de verre.  
Son empire sous le sable dort sans sommeil  
Attendant mille ans que l'on déterre son Ciel.*

La légende dit donc qu'il y a bien longtemps, un inconnu, un simple pasteur entouré de ses antilopes, parvint à créer un empire à l'aide d'un morceau de la nuit. Contenu dans un puissant artefact, le pouvoir de la nuit aurait permis à Belem de construire une vaste cité ici même. Les sombres troupes de l'empereur dominèrent bientôt une vaste région. Mais Belem sombra peu à peu dans la folie et signa sa perte à force d'imaginer que tout son entourage complotait contre lui. Il s'enferma dans une haute tour et agit avec de plus en plus de cruauté. Devant tant de folie, le complot redouté pris réellement forme et la cours de l'empire décida d'abandonner son souverain. Belem vit sa cité se vider et régna bientôt sur un royaume de sable et de silence. Seuls ses plus fidèles compagnons restèrent auprès de lui.

## L'étoile du désert

On oublia son nom et seule la déchirure du ciel semble donner crédit à la légende. Jamais on ne trouva trace de sa cité qui reposerait sous les dunes avec en son cœur le morceau de la nuit, l'étoile du désert.

Au réveil, la caravane est cernée par les membres de la tribu des Tigres. Ils sont une quinzaine de membres, chacun accompagné d'une monture impressionnante. Mais ce qui dissuade Maître Lohan d'engager le conflit n'est pas la crainte des pertes, mais bien son incompréhension face à l'attitude des Tigres : jamais ils n'ont fait preuve de violence contre les caravaniers qui respectaient leurs terres.

S'en suivra une tentative de pourparlers : si aucune action des PJ n'a affecté les Tigres, ils dévoileront assez rapidement la raison de leur poursuite. **Si les choses ce sont un peu compliquées, réclamer un jet de Charisme (persuasion) DD10 (+/- selon votre estimation).**

Les PJs apprendront ainsi qu'un enfant Tigre a été enlevé par l'un des marchands, « l'homme cornu ». L'enfant était justement en âge de se rendre dans le désert de l'étoile pour son initiation. Aussi, tant que celle-ci n'était pas en vue, les Tigres ne sont pas intervenus. Mais l'enfant ne peut pas échapper à cette initiation et doit donc être libéré pour l'accomplir.

Ulcéré, maître Lohan fera quérir Kalienne Dor : trop tard malheureusement. Sa tente est découverte vide et l'enfant a disparu.

L'évasion de Dor est normalement passé inaperçue. Mais si les joueurs ont établi une surveillance particulière du tieffelin, il est possible qu'il le surprenne. Vous pouvez alors faire intervenir ses complices (Galùm, **un guerrier niveau 2**, et Ristles, **un guerrier niveau 3**) pour que Kalienne Dor s'enfuit pendant la nuit avec l'enfant.

Les Tigres ne peuvent pénétrer plus en avant dans le désert de l'étoile. Cela leur est traditionnellement interdit. Seuls les enfants n'ayant pas encore accompli le rite de passage peuvent s'y rendre. Lorsqu'ils en sortent, ce sont des adultes, membres à part entière du clan. Rashkar, le chef des Tigres fera bien comprendre la responsabilité des caravaniers et attendra d'eux une noble attitude : qu'un groupe poursuive « l'homme cornu » et libère l'enfant pour qu'il puisse avoir une chance de revenir vers eux accompli.

Maître Lohan désignera des hommes de confiance (deux **Guerriers niveau 2**), encadrés par Julien, auxquels pourront se joindre les PJs.

Motivés les PJs :

Plusieurs raisons peuvent pousser les joueurs à risquer leurs personnages dans l'exploration du désert. D'abord, on ne peut évacuer l'idée de bons aventuriers à l'esprit chevaleresque, prêt à tout pour sauver un enfant innocent. Les PJs sont peut-être aussi employé par Maître Lohan (ou un autre marchand de la caravane) qui pourrait leur affecter cette mission. Enfin, il est possible que Kalienne Dor se soit emparé du bien précieux de l'un des personnages. Enfin, Alfar a évoqué dans la légende de Belem les trésors perdus de cet ancien empire...

## ***Troisième partie : le désert de l'étoile***

### **Altérations**

Cette région se caractérise donc en premier lieu par l'apparition d'une nouvelle étoile dans le ciel. Elle n'est visible qu'ici et sa forme est étrange puisqu'elle ressemble plus à une déchirure qu'à une véritable étoile. Plus on s'enfonce dans ce territoire et plus l'étoile est visible, semblant grandir et apparaissant même en pleine journée.

Ensuite, la lumière du jour s'altérera pour prendre une nuance bleutée. D'abord légère, cette altération s'accroîtra pour donner l'impression d'un éternel crépuscule, un peu comme si la luminosité de la fêlure du ciel occultait celle du soleil.

Les créatures peuplant la région, les personnages peuvent vite s'en rendre compte, sont essentiellement des aberrations. Les créatures terrestres semblent subir d'abominables transformations les rendant véritablement cauchemardesques.

### **Soif**

***Vous traversez maintenant depuis plusieurs heures un plateau rocailleux monotone. Seuls quelques arbres morts, comme pétrifiés, relient la terre au ciel qui semble plongé dans un éternel crépuscule. Immobile, le soleil affronte pâlement la déchirure bleu nuit qui étend son obscurité sur l'horizon. La chaleur de l'air est sèche. Malgré leur faible lueur, les rayons du soleil semblent plus mordants qu'à l'accoutumé. Aucun point d'eau n'est en vue. Bientôt vous perdez tout repère. La nuit ne devrait-elle pas tomber ? Lorsque vous vous retournez, il vous est impossible de déterminer avec certitude d'où vous venez.***

Trouver de l'eau ou un coin d'ombre relève de l'exploit dans ce désert très hostile au paysage déstabilisant. Les jets de survie ou de pistage que les personnages pourraient effectuer pour comprendre ce milieu ou survivre se font avec un malus de -5.

Suivre les traces de Kalienne Dor et atteindre le repaire gnoll peut prendre plusieurs jours. Pour déterminer la durée de cette traversée du désert, les joueurs doivent lancer un dé de 20 (un PJ possédant la compétence pistage bénéficie d'un bonus de +5) : le résultat détermine le temps passé à errer dans le désert (ne prenez en compte que le meilleur des jets) : entre 1 et 5 : six jours ; entre 6 et 10 : cinq jours, entre 11 et 15 : quatre jours ; entre 16 et 20 : trois jours ; plus de 20 : deux journées. Au troisième jour d'errance, organisez une rencontre avec une **ombre des roches**.

De la préparation des personnages à cette expédition dépend leur survie. Chaque soir, les personnages doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre un point de constitution.

### **Cauchemar**

***Lorsque vous vous installez pour la nuit, vous surprenez de petits lézards difformes courant sous les pierres. L'un a cinq pattes, l'autre un œil gauche immense et toujours ouvert, le dernier possède deux têtes.***

***Pendant la nuit, d'horribles cauchemars vous étreignent : sortant de terre, des tentacules puissantes sous enserrent et vous attirent vers une gueule béante pourvue de dizaines de petites dents***

***acérées. Au dessus de l'horrible mâchoire, trois yeux alignés les uns au dessus des autres vous scrutent : la créature semble pénétrer votre esprit et y imposer de douloureuses images.***

Lors de leur première nuit dans le désert, les personnages devront affronter en rêve leur plus grande peur. Ces cauchemars ont un effet proche du sort *assassin fantasmatique* (2d10 points de dommage ; demi dégât si un test d'incrédulité est réussi (intelligence -2)). Si l'un des gardes accompagne toujours les personnages, il est retrouvé mort au matin, un rictus de frayeur figé sur son visage.

Un jet de Religion permet de reconnaître dans la créature apparaissant dans le rêve une aberration. Le personnage peut ainsi identifier un aboleth, un monstre aussi rare que dangereux.

Le destin de Julien

Julien et les deux gardes qui l'accompagnent peuvent servir à l'aventure de différentes manières. Ce sont des alliés précieux face aux dangers du désert. Mais ils peuvent surtout être employés par le MD pour augmenter la tension dramatique : l'un des gardes meurt suite aux cauchemars de la première nuit, Julien peut affronter l'ombre des roches et être gravement blessé, abandonnant la mission et confiant le destin de l'enfant et de la caravane aux PJs...

### ***Quatrième partie : le repaire des Gnolls***

***Alors qu'une colline basse apparaît au creux d'une dépression, vous retrouvez les empreintes nettes d'un homme et d'un enfant : elles se dirigent toute deux en direction du monticule.***

***La colline semble couverte d'une végétation rase qui frémit sous le vent. Mais ce que vous remarquez surtout, ce sont les sentinelles postées sur son flan, au pied d'une colonne de fumée : un gnoll monte ostensiblement la garde de ce qui semble être une grotte (c'est de là que provient la fumée), accompagné d'une hideuse créature. Un globe pourvu d'un immense œil surmontant une gueule féroce et entouré de quatre pédoncules terminés chacun par des yeux plus petit lévite en effet à ses côtés. Le monstre reste sans réaction lorsqu'une hyène franchit le seuil de l'ouverture et part vagabonder.***

Une observation plus attentive de la colline permettra de repérer les différentes ouvertures ainsi que leurs gardiens éventuels.

La colline mesure à sa base 400 mètres de long et 300 mètres de large, soit un périmètre de presque un kilomètre et demi. Sur sa face nord, on distingue nettement une construction enfouie (un personnage possédant la compétence histoire ancienne peut identifier la structure : une ziggourat antique).

**Un gnoll** patrouille constamment sur et autour de la colline avec deux **hyènonçons**. Il existe une chance sur deux que les PJs les rencontrent s'ils arpentent le coteau.

Cinq gnolls et leurs hyènes géantes sont actuellement dans le désert de l'étoile à la recherche de gibier et de bois. Ils reviendront trois jours après l'arrivée des PJs, fatigués de leur périple (divisez leurs PV par 2).

## L'étoile du désert

Six ouvertures (numérotés de 1 à 6) permettent de s'enfoncer dans les profondeurs du terrier des gnolls. Si certaines sont visibles au premier regard, d'autres restent dissimulées. Il faut les chercher activement pour les découvrir.

### 1

Il s'agit de l'entrée principale, celle que les PJs remarquent de prime abord. Elle est gardée par un **gnoll** et un **spectateur** sur le qui vive. Une fois par heure, un groupe de quelques gnolls entre ou sort par ce passage.

### 2

Cette seconde ouverture est moins fréquentée. Le capitaine gnoll l'emprunte une fois par jour avec sa hyène géante et un gnoll l'utilise chaque soir pour se rendre en **3** et s'occuper des bêtes. Elle est gardée par un **gnoll** et un **spectateur**.

### 3

Cette grotte sert d'écurie aux **hyènondons** des gnolls (10 au total ; la plupart du temps cependant, seules deux spécimens sont réunis ici, les huit autres sont parties dans le désert). Elles sont laissées en liberté et peuvent aller et venir dans et hors la grotte. Une mare d'eau provenant de la ziggourat leur permet de s'abreuver.

Si la structure est ici bien visible, la grotte ne recèle aucun accès vers l'intérieur. Le seul indice notable est l'humidité des parois : tous les murs semblent gorgés d'eau.

### 4

Ce couloir naturel est difficilement repérable : une sorte de lierre grisâtre le dissimule. Les gnolls ne l'ont pas découvert. Le passage sinue jusqu'au foyer (en **8**). A mi-chemin, en hauteur, un conduit (**10**) est repérable (comme une porte secrète). Il permet d'inspecter plus en avant le complexe souterrain après une petite escalade.

### 5

Cette anfractuosit  est presque invisible de l'ext rieur. Elle est habit e par un **scorpion g ant**. Elle est automatiquement d couverte de l'int rieur du complexe (par la salle **37**).

Un jet de force (  moins de poss der la capacit  d'escalade ou d'alpinisme) est n cessaire pour s'extirper du boyau caverneux. En cas d' chec, le personnage chute et subit 2d6 points de d g ts.

### 6

Ce conduit est une chemin e naturelle difficilement d celable. Apr s une premi reavit  assez large pour que quatre personnes y trouvent refuge, il faut descendre sur une quinzaine de m tres dans un passage  troit et escarp . Pour le franchir sans dommage, il faut r ussir un jet de force (  moins de poss der la capacit  d'escalade ou d'alpinisme) ou subir 2d6 points de d g ts.

### 7

***Vous découvrez une large cavité relativement sèche. Un petit foyer se consume lentement au milieu d'un campement. Vous ne distinguez qu'une seule couche. Un peu plus loin, une large litière a été aménagée.***

Il s'agit du lieu qu'a choisit le **capitaine des gnolls** (chef de clan 4 DV) pour dormir. Il y a également installé son **hyènondon** qui le quitte peu.

Lorsque les PJs arrivent dans ce lieu, jetez un dé de 6 : sur un résultat de 1 ou 2, le seigneur gnoll est présent avec son hyènondon ; sur un résultat de 3, seul le hyènondon est présent ; sur un résultat de 4, seul le seigneur est présent ; sur un résultat de 5 ou 6, aucun des deux n'est présent.

## **8**

***Cette cavité est éclairée par un grand feu placé en son centre. Ses flammes dansantes s'élèvent à presque 1 mètre et une fumée épaisse s'en dégage avant d'être aspirée vers l'extérieur. L'air reste acre cependant. Et la lumière joue avec les ombres des stalactites et stalagmites qui sont ici nombreux. Contre une paroi des carcasses pourrissantes gisent, laissant flotter une odeur de charogne repoussante. Un gnoll s'active, préparant une soupe infâme et alimentant le foyer avec ce qu'il peut : un peu de bois stocké dans un coin de la caverne, une carcasse, de la bouse séchée ou un foin maigre.***

Cette pièce sert de cantine et d'intendance aux gnolls. Il y a constamment un **membre de la meute** chargé de veiller au feu et de préparer les repas (pour les esclaves, les soldats et le seigneur de la meute ; Kalienne Dor et ses complices se chargent de leur nourriture). Il faut réussir un jet de constitution ou être incommodé par l'odeur et la fumée (malus de -2 à toutes les actions).

## **9**

***Cette grande salle est imprégnée d'une odeur nauséabonde. Celle-ci provient en partie de la caverne mitoyenne. Mais les ordures abandonnées ça et là n'y sont pas pour rien. Une vingtaine de paillasses improvisées sont disposées de manière anarchique, chacune avec son lot de sacs ou de petits coffres. Une grande pierre sert de table sur laquelle brillent trois bougies.***

***3 gnolls jouent au dé en se lançant quelques bourrades pendant que deux autres créatures dorment sur leur lit de fortune.***

Il y a constamment **5 gnolls** dans cette cavité mais ceux-ci sont très détendus (tous les jets de discrétion se font avec un bonus).

## **10**

***Après quelques minutes d'effort, vous vous tenez debout dans un étroit tunnel qui semble s'élargir ensuite. Les parois sont couvertes d'une argile grasse qui rend le sol glissant. Quelques concrétions luisantes ornent le plafond. Le silence règne tant ici que le moindre pas semble provoquer un fracas.***

Ce conduit naturel va permettre aux PJs d'explorer sans risque le complexe. Trois orifices s'ouvrent en effet sur les salles 9, 13 et sur le couloir qui mène au numéro 11. Si les deux premiers interdisent tout passage, le dernier est suffisamment large pour que les aventuriers puissent s'y faufiler (chute de 3 mètres en cas d'échec (1d6 points de dégâts)).

Dans chaque cas, les ouvertures se situent en hauteur, à proximité du plafond. Elles sont toutes les trois inaccessible par le bas (y compris la dernière que l'on peut franchir en descendant mais pas en montant). Attaquer à distance est possible, mais l'arme ne doit pas nécessiter beaucoup de place pour être utilisée (à priori, utiliser une lance n'est pas possible à travers les deux premiers orifices).

Si quelqu'un tente de toucher une cible derrière ces orifices, celle-ci dispose d'un abri important.

## **11**

***Deux gnolls se tiennent assis sur des pierres, leurs lances à la main. Derrière eux est dressée une grille de métal. L'espace au-delà des barreaux est plongé dans les ténèbres. Vous entendez d'abord quelques gémissements. Des corps se frottent dans l'obscurité, un homme pousse un râle. Puis c'est un sanglot. Peu à peu, la rumeur enfle. L'un des gardes s'empare donc d'une torche et s'approche de la grille. Dans le halo, vous percevez alors l'origine de ces bruits diffus : une foule d'hommes, de femmes et d'enfants sont entassés là, en haillons, visiblement affaiblis. Le garde cogne de son fer la grille. Les bruits cessent immédiatement. Il s'en retourne alors à sa place.***

L'enclos à esclaves est un lieu particulièrement horrible. On y trouve toutes les races, tous les sexes et tous les âges. Tous les esclaves sont maltraités. Deux fois par jour, un gnoll vient en sélectionner dix pour les emmener au chantier juste à côté (**12**). Ils sont alors encordés par deux. La vigilance des gnoll a baissé avec l'affaiblissement des esclaves. Seuls les **deux gardes** permanents et le gnoll venu les choisir assurent la sécurité du transfert.

L'enfant tigre ne se trouve pas ici. En cas de conflit, considérez les esclaves comme des **serf**. Ils sont une soixantaine au total mais seul une vingtaine peut combattre. Ils utilisent alors des armes improvisées (1d4 de dégâts). 10 autres esclaves peuvent combattre, mais ils sont en **12**.

## **12**

***Ici, la structure apparaît plus clairement. Elle a été dégagée par la dizaine d'esclaves qui travaillent sous la surveillance de cinq gnolls. Ceux-ci n'hésitent pas à jouer du fouet pour motiver les plus récalcitrants.***

***La caverne est donc occupée par un vaste chantier. Des échafaudages permettent de monter les deux niveaux partiellement mis au jour. Un groupe d'ilotes est particulièrement surveillé car il utilise pelles et pioches. Les gravats sont évacués à dos d'homme. Les travailleurs semblent pliés sous le poids de la tâche. L'un d'eux dérape sur la première terrasse d'où l'eau suinte formant une pellicule de terre glissante.***

C'est le second chantier ouvert par Kalienne Dor après l'échec de l'escalier principal. **5 gnolls** y surveillent **10 esclaves**. Le tieffelin vient régulièrement inspecter l'avancée des travaux (s'il n'est pas déjà apparu, il y a 1 chance sur 2 qu'il soit ici). S'il est présent, les PJs peuvent assister à une conversation avec un gnoll ou le seigneur de meute (s'il n'a pas été vu en **7**) : ces derniers voudraient ouvrir la première terrasse mais Kalienne Dor refuse catégoriquement : « vous ne savez pas ce que vous pourriez réveiller ». 24 heures après l'arrivée des PJs, un passage sera ouvert vers la salle **27**.

Le sol de la première terrasse est très glissant. C'est un terrain difficile. Si un PJ ou un PNJ est touché par une attaque ou s'il coure dans cette zone, il devra réussir un jet de Dextérité ou être mis à terre.

### 13

***Le sol de cette caverne est en partie dallé. La paroi du fond s'ouvre sur un escalier qui monte dans l'obscurité. Vous distinguez des restes épars d'un chantier. Par endroit, une poutre de soutènement consolide une ouverture artificielle.***

***Dans un coin, deux couches sont visibles près d'un foyer.***

Il s'agit ici du camp des deux complices de Kalienne Dor : Galùm et Ristles. S'ils sont encore en vie, ils sont ici, chargés de la surveillance de l'enfant Tigre (retenu en 15). Il lui porte deux fois par jour à manger. Si Galùm et Ristles sont morts, c'est le tieffelin qui apporte à manger à l'enfant.

Une étude simple par un personnage compétent en mine de la partie en escalier permettra de comprendre que c'est un chantier récent qui n'a pas été effectué par des professionnels. L'ensemble est en fragile équilibre et quelques coups bien placés peuvent faire s'écrouler une portion du plafond et condamner le passage (dans un sens comme dans l'autre).

### 14

***Cette salle est plus petite et mieux aménagée que les autres. Des tapis couvrent le sol dallé. Une petite table et un tabouret servent de bureau. Des bas reliefs ornent le mur du fond qui appartient à la structure ancienne. Trois candélabres assurent une luminosité convenable. Un coffre rempli de vêtement et d'effets divers est ouvert à côté d'un lit confortable.***

Voici l'antre de Kalienne Dor. C'est ici qu'il passe le plus clair de son temps, avec le chantier en 12. Il y étudie un livre ancien d'histoire de l'Empire de Belem, à la recherche d'indices sur la structure. Quelques unes de ses notes résument ses découvertes. Il sait ainsi qu'une aberration est gardée sous la ziggourat dans un bassin souterrain. Il sait aussi qu'un morceau de l'étoile du désert, serti dans un diadème, y était conservé et que Belem en tirait son pouvoir. On peut encore y lire la phrase rituelle d'allégeance : « Gloire à Belem » et apprendre qu'elle sert de mot de passe. Enfin il a compris qu'un code rendait la porte du sanctuaire magiquement inviolable. Et que la tribu des tigres conservait sans le savoir le secret de ce code dans leur tradition.

### 15

***Après avoir gravi le long escalier, vous débouchez sur une petite esplanade où s'ouvre une grande porte de pierre. Une faible lueur provient de l'entrebâillement.***

***Quand vous franchissez le seuil, vous apercevez, enchaîné à un autel, un enfant qui vous regarde avec haine.***

L'enfant tigre est retenu ici et il est bien traité. Kalienne Dor sait son importance. L'enfant sera très méfiant. Les PJs devront le convaincre de leur bonne foi. S'ils ont pensé à demander à Rashkar un signe distinctif, cela pourrait aider. N'oubliez pas que l'enfant connaît les aventuriers et que pour lui, ils appartiennent à la caravane de son ravisseur.

La pièce est rectangulaire et servait aux offices religieux du défunt empire. Une fresque raconte l'histoire de Belem, de sa découverte de l'étoile et de sa gloire.

L'enfant a repéré le passage secret depuis longtemps mais il est possible qu'il ne révèle rien immédiatement, d'autant que celui-ci ne parle que le dialecte de son peuple (un commun déformé ; communiquer avec lui nécessite un jet d'intelligence). Repérer et ouvrir le passage secret nécessite les tirages habituels.

### ***Cinquième partie : la ziggourat enfouie***

Il existe trois entrées possibles vers l'intérieur de la ziggourat : le passage secret en 15, l'ancre du scorpion géant en 5 et l'excavation conduite par Kalienne Dor en 12 (qui sera effective 24 heures après l'arrivée des PJs. Toutes les options sont possibles : les PJs peuvent pénétrer avant le tieffelin et sa bande, ils peuvent y être poursuivi où s'y faufiler discrètement. A vous, MD, d'adapter les rencontres à la situation propre à votre groupe. Kalienne Dor ne poursuit qu'un objectif : récupérer l'enfant Tigre puis chercher le sanctuaire pour s'emparer de l'artefact. Rien d'autre n'a d'importance : une fois l'objet en sa possession, il fuira.

#### **16**

***Vous découvrez une salle d'armes poussiéreuse. Il y a là un équipement complet pour six hommes. Épées longues et courtes sont disposées sur un râtelier en bois à coté de six armures d'écailles. Sur le mur en face, vous discernez six boucliers rond frappés d'une étoile difforme couleur bleu nuit. Enfin six bâtons sculptés prennent place au dessus d'un présentoir contenant six poignards d'argent.***

***Les toiles d'araignée sont nombreuses mais au centre de la pièce, un large espace est dégagé pour l'entraînement.***

Cette pièce devait servir en cas de révolte au cinq prêtres de la ziggourat. Le sixième équipement était réservé à l'Empereur Belem. Certaines de ses armes sont magiques (+1 ; une de chaque type ou selon votre groupe). Les boucliers interdisent aux créatures artificielles qui protègent la ziggourat d'attaquer leur porteur.

Une septième armure est exposée près du passage secret : il s'agit d'une **horreur casquée** qui attaquera quiconque s'empare d'une arme sans porter de bouclier à l'étoile.

#### **17**

Il s'agit d'un bureau luxueux, toujours couvert de poussière, à l'exception d'un pan de la bibliothèque. A côté de celui-ci se trouve une **mimique**. Les étagères sont magiques et permettent la conservation des ouvrages qui y sont rangés. La mimique s'attaquera à tous ceux qui veulent prendre un livre sur ces étagères.

Les ouvrages sont des livres d'histoire et d'ésotérisme qui peuvent avoir une grande valeur pour les bibliophiles (jusqu'à 1000 PO pour certains ouvrages). Ils renferment potentiellement des sortilèges (à l'appréciation du MD). On peut encore y retrouver la phrase d'allégeance à l'empereur : « Gloire à Belem ! ».

#### **18**

***Lorsque vous entrez dans cette pièce, deux choses vous frappent : tout d'abord la grande mosaïque qui couvre ses murs et qui représente en détail une cité ancienne ; ensuite, l'écho étrange de vos pas sur le dallage.***

Cette salle est couverte d'une immense mosaïque représentant la cité impériale de Belem au temps de sa gloire. Un relevé précis et une étude approfondie peut permettre de retrouver des vestiges si les repères sont correctement pris à partir de la ziggourat (elle aussi représentée). De belles explorations en perspectives si vos joueurs le souhaitent.

Au sol se trouve une grille qui permettait à Belem d'écouter les interventions de l'auditorium (salle 27). Il est possible si l'on patiente un peu d'entendre les coups donnés depuis le chantier (à moins que l'ouverture soit effective, dans ce cas, on peut entendre Kalienne Dor et sa bande).

## **19**

Ce long corridor ne contient rien de particulier hormis une chandelle éternelle sur une petite table en son milieu. Cet objet merveilleux s'allume et s'éteint comme une bougie classique mais sa mèche ne se consume jamais. Elle brille au cœur de la ziggourat depuis des siècles.

## **20**

***Cette salle est vide. Seul un large pilier, désaxé, occupe l'espace. Il semble fait d'une matière translucide et sombre à la fois. D'hideuses créatures s'entremêlent sur ses sculptures.***

On appelait cette pièce la salle aux hurlements. C'est en effet le seul endroit de la ziggourat où l'**aboleth** qui est prisonnier dans ses fondations est visible. Ici, si on approche trop le pilier, les sculptures donneront l'impression de bouger (c'est un effet d'optique entre l'eau du bassin et la matière translucide dont est fait le pilier). L'aboleth sentira alors une présence et la victime verra trois yeux s'approcher de lui. Elle tentera alors d'utiliser son pouvoir d'asservissement (il n'y a qu'ici qu'il peut essayer de réduire en esclavage une victime) pour ensuite préparer sa libération. Porter le diadème à l'étoile immunise contre ce pouvoir.

## **21**

La bibliothèque qui devait se trouver ici n'est plus que poussière. Un **baragouin** se cache parmi les débris.

## **22**

Des tables, de l'encre séchée et de la poussière de papier : c'était l'ancien atelier copiste. Sur un bureau on peut trouver, parmi du matériel d'écriture, un petit miroir (diamètre 20 cm) aux finitions rudimentaires. Il s'agit d'un **miroir de lecture**. Il permet sur commande (le mot de commande est « traduction », on peut le retrouver dans un des livres de la bibliothèque de la salle 17) de traduire tout texte (gravé, écrit ; sort compris) normalement incompréhensible dans son reflet. La lecture du texte reflété est sans danger. Le miroir peut traduire une page maximum par utilisation et son utilisation est limitée à trois fois par jour.

## **23**

## L'étoile du désert

Une austère salle de classe : au centre une estrade de pierre sur laquelle l'orateur s'installait pour dispenser son savoir.

### 24

***Dans ce vestibule, une fresque représentant une étoile déformée est encadrée par deux épées fixées haut dans le mur.***

Ce sont des **épées volantes** (considérer les comme des duodrones pour les caractéristiques) qui attaquent quiconque entre dans cette pièce sans prononcer la phrase rituelle d'allégeance à l'empereur : « Gloire à Belem ! ». Deux épées sont situées en haut de l'escalier et deux autres en bas de l'escalier.

### 25

Cette grande salle se caractérise par ces huit piliers blancs. Deux statues guerrières gardent la pièce (elles sont situées à proximité de l'entrée lorsque l'on vient de la salle 26) et s'animent si un intrus pénètre (la phrase rituelle ne fonctionne pas avec elles ; seul un bouclier de la salle 16 ou la broche de la cellule 32a les empêchent d'intervenir). Ce sont **deux sentinelles de pierres (golem)**.

Au fond de la pièce, un immense gong de bronze trône. Si l'on frappe dessus, on prend alors le contrôle des créatures artificielles de cette salle (celles-ci refusent cependant de quitter cette pièce).

### 26

***L'air de cette nouvelle pièce est très humide. Elle est si vaste que vous ne distinguez pas les parois. En tendant l'oreille, vous percevez un ruissellement.***

Cette galerie servait aux dévotions à l'empereur. Il y faisant la démonstration de son pouvoir. Au mur, on retrouve des fresques relatant les miracles de Belem mais elles sont très abimées par l'humidité.

Au fond de la salle se trouve un grand pilier d'où suinte l'eau qui provoque le ruissellement. Si l'eau est inoffensive ailleurs, dans l'entourage direct du pilier elle est empoisonnée par **le mucus de l'abolet**. On dit que le vin ou le savon nettoie le mucus d l'aberration.

### 27

L'auditorium n'a rien de particulier si ce n'est que c'est ici que mène (ou mènera si elle n'est pas terminée) l'excavation creusée par les esclaves de Kaliene Dor. On peut percevoir au plafond la grille qui permet d'entendre ce qui s'y passe depuis la salle de la mosaïque (18).

### 28

Cet ancien vestiaire ne contient que de vieux meubles et des vêtements proches de l'état de la poussière.

### 29

Une salle à manger. La vaisselle de prix est rangée dans un meuble avec les couverts en argent.

### 30

Les anciennes cuisines sont abandonnées depuis longtemps : rien de comestible ne s'y trouve. Un passage servant au ravitaillement est aujourd'hui obstrué. Il est possible de le dégager au prix de deux jours de travaux forcés et d'épuisement en conséquence.

### 31

Ce corridor mène au sanctuaire de l'étoile. Sur les murs sont gravés les commandements de Belem. On peut ainsi traduire de ce langage antique (compétence d'histoire ancienne) :

« La nuit est le cœur de ton âme » ; « Noir est le cœur de la nuit » ; « Connais ton cœur, tu connaîtras ma nuit » ; « Mon cœur est tombé de la nuit » ; « La vérité est obscure, ne cherche pas à la connaître » et autres inepties métaphysiques.

Ouvrir la porte qui mène au sanctuaire (33) nécessite un code. Un bas relief montre un paysage de savane, telle qu'elle devait être à l'époque de Belem. On y voit une végétation luxuriante et la faune nombreuse : tigre, girafe, éléphant, antilope... Sur la grande porte elle-même, large avec un double battant en pierre, sont gravées les lettres de l'alphabet. Au dessus, on peut y lire : « Nomme le premier ».

Il faut en fait nommer le premier des animaux à avoir découvert la pierre de l'étoile. Il s'agit d'une antilope blanche (dont Belem était le berger). Ce culte de l'antilope perdure chez les Tigres (d'où leur coiffe). Elle est d'ailleurs représentée sur la fresque (c'est la seule qui est blanche).

### 32

Ce sont les cellules des prêtres de Belem. Il ne reste plus guère que de vieux meubles vermoulus et de la poussière. On peut cependant trouver dans la cellule A une fibule en or au motif de l'étoile (valeur 50 PO) et des bracelets en argent sertie de pierres précieuses (valeur total 500 PO) dans la cellule D.

### 33

***Au centre de ce sanctuaire, un autel noir se dresse en haut d'un escalier qui le ceinture. L'estrade ovoïde brille d'une lumière qui laisse apparaître un dallage de couleur sur les marches. Une dizaine de bougies s'élève en effet sur la pierre d'obsidienne et entoure une couronne d'or blanc qui scintille légèrement lorsqu'un courant d'air fait vaciller leurs flammes.***

Les bougies sont éternelles (identique à celle en 19). L'escalier est piégé. Il faut marcher uniquement sur les dalles noires. Si on s'appuie sur une autre marche, un pique acéré surgit du sol et transperce le pied de la cible (1d4 points de dégâts). Si l'erreur est réitérée, c'est une volée de fléchettes (2d6 points de dommage ; demi dégâts si un JS contre les souffles est réussi) qui est déclenchée à partir du mur le plus proche (tous les murs sont percés d'orifices).

Le diadème

Une pierre d'un noir profond aux reflets changeants orne le bijou. Lorsqu'un individu porte le diadème pour la première fois, il subit un choc psychologique par l'entrée en contact avec l'aboleth. Il faut réussir un jet de sauvegarde contre les bâtons ou subir 3d6 points de dégâts psychiques.

Que le jet soit réussi ou non, le pouvoir de la pierre permet à son porteur de dominer la puissance de l'aberration. Il dispose alors du pouvoir d'asservissement (réduire en esclavage une cible dans les mêmes conditions que la créature).

Le diadème conserve ses pouvoirs même lorsqu'il s'éloigne de la ziggourat et de l'aboleth. Pour détruire l'artefact, il faut le rendre à l'aboleth en le jetant dans le bassin (un accès existe sous l'autel en 15 à travers le pilier creux qui traverse la pyramide). L'aberration s'unit alors avec lui en l'avalant. Cela ouvre un portail dans lequel la créature est aspirée. Tuez l'aboleth ou trouvez un autre moyen de le renvoyer fait perdre à l'artefact tout pouvoir.

Un passage secret se dissimule sur le mur du fond.

### ***Les salles aux miroirs***

Les salles suivantes sont identiques. Il s'agit de pièces nues qui n'ont pour meuble qu'un beau miroir en matière noble et riche. Chacun de ses miroirs est un objet merveilleux : ils sont évoqués dans le poème sous le terme « la folie de verre » de Belem. Tous ces objets (ainsi que le **miroir de lecture**) sont tirés du recueil de 1985 « The book of Marvellous Magic » par F Mentzer et G Gyax. Si l'on tente de déplacer les miroirs, ils se brisent en mille éclats, provoquant 2d6 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres.

### **34**

***Cette grande pièce paraît au premier regard vide. L'humidité est telle qu'une grande flaque d'eau occupe tout un angle. A l'opposé, un drap blanc recouvre ce qui doit être un meuble.***

Sous ce drap poussiéreux se cache un premier miroir magique. Il s'agit d'un **miroir de duplication**. Lorsqu'un individu se reflète en lui, le miroir crée un double physique qui sort littéralement de la glace pour attaquer l'original qu'il copie parfaitement. Il dispose des mêmes capacités et pouvoirs ainsi que des mêmes objets magiques. Il a l'avantage au jet de sauvegarde contre les sorts de charme, d'immobilisation et de terreur. De plus il possède une résistance aux dégâts d'attaque non magique et une immunité aux dégâts des poisons.

### **35**

Cette seconde pièce enferme un **miroir de vision**. Il est installé au centre de la pièce sur un axe tournant qui permet de balayer toute la pièce.

### **36**

L'objet qui trône ici est un miroir d'**images**. Deux reflets se disputent constamment : ils prétendent tout deux être Belem. Leur dialogue est parfois proche de la folie : ils sont emprisonnés depuis si longtemps que leurs esprits se perdent au point que plus aucun des deux ne connaît sa véritable identité. Les mots de commande peuvent être trouvés dans un des livres du bureau en 17.

### **37**

Une anfractuosité s'est ouverte sur un des murs de cette pièce. Le scorpion géant (voir 5) s'y est installé. Si les PJ ne l'ont pas rencontré précédemment, il attaque les PJ qui s'approchent de son

repaire. L'eau continue de couler dans cette pièce. Une observation attentive aidera à la découverte du passage secret qui mène en 38.

Le miroir présent ici est un miroir de vérité.

### **38**

Ce large corridor conduit à un dernier miroir. Celui-ci est en fait un cercle de téléportation permanent. Sur un beau guéridon magique de conservation, à côté d'un plateau de pâtisseries encore fraîches, un petit carnet contient 2d4 séquences de sceaux. La destination et leur actuelle validité est laissé à l'appréciation du MD.

### ***Epilogues***

Les fins possibles au scénario sont multiples. Kalienne Dor peut être capturé ou bien il peut s'échapper (avec ou sans l'artefact) en utilisant le cercle de téléportation ou par des moyens plus classiques et devenir un méchant récurrent. L'enfant peut être sauvé, les esclaves et leurs maîtres libérés faisant des personnages des héros, quel que soit le destin du tieffelin. Restera l'aboeth...