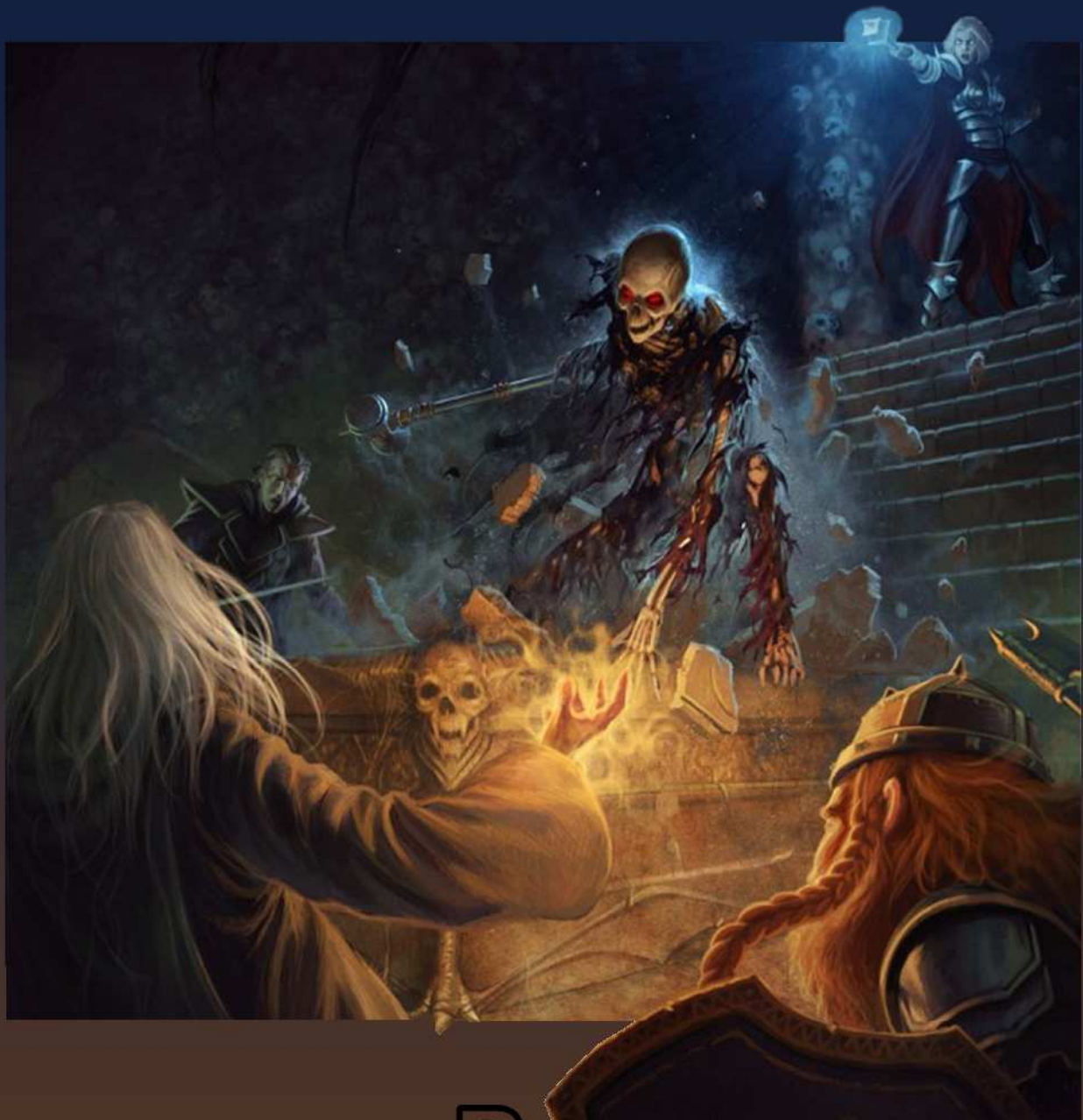


Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# LES SOUTERRAINS DE XAMALIS



# LES SOUTERRAINS DE XAMALIS

## SCENARIO POUR 3 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 5

### L'HISTOIRE:

Il y a bien longtemps, dans une contrée très, très ancienne, vivait, et prospérait, la cité de Xamalis. Cette ville était très en avance sur son temps, grâce au nombreux savants qui avaient trouvé refuge en ses murs, et jouissait d'une technologie, et d'une vie culturelle particulièrement développée; toutefois, coupée du reste du monde, elle n'évoluait que par et pour elle-même. En effet, ce furent des elfes en fuite, chassés de leur mère-patrie par des armées maléfique d'orcs et d'elfes noirs, qui bâtirent la ville, et préférèrent pour son site les hauteurs immenses et inconnues du Monts des Nimbes plutôt que les vallées verdoyantes qui bordait ses flancs.

Protégée par une véritable muraille de roc, l'existence de la ville n'était trahie auprès du commun des mortels que par quelques vagues rumeurs émanant de colporteurs à la langue mal pendue, trop imaginatifs, auxquels on ne portait qu'un intérêt désabusé. D'ailleurs, il était imposé auprès des habitants de garder le secret sur la cité. Xamalis prospéra donc, à l'insu de tous, durant près de 25 siècles, jusqu'à ce que son expansion économique dépasse les limites que la discrétion nécessitait. Xamalis n'était pas une ville ordinaire. Ses pionniers voulurent en faire un havre de paix, de liberté, et de science: elle se révéla être un refuge pour les émigrés, les victimes du chaos des Terres du milieu qui ne trouvaient pas leur place ailleurs. En particulier, elle offrit sa protection aux artistes et aux savants du monde entier, leur permettant d'effectuer leur recherche en toute plénitude, instaurant un système de mécénat unique. C'était donc une ville de science, d'art, et pour achever ce cliché stéréotypé de notre Utopia, j'ajouterais que c'était aussi une ville démocratique. Les gens ne payait pas d'impôts, mais regroupaient tous ensemble leurs productions dans la Grande Place de la Cité, où ils pratiquaient une distribution équitable, de sorte qu'ils n'y avaient ni riches, ni pauvres: tous travaillaient et étaient utile à la communauté, et même si les uns faisaient plus que les autres, tous s'accomplissaient de bonne grâce quand il s'agissait de mettre ses biens en commun.

Inutile de préciser que ce climat communautaire fut favorable à la prospérité de la ville: je passerais donc rapidement sur le reste de la description. C'était une ville très belle, et son architecture simple mais harmonieuse reflétait une grande plénitude culturelle; par ailleurs, ses constructions étaient toutes très riches et luxueuses: pas une cour qui ne fût de marbre, de puits qui ne fût forgé d'argent, de route qui ne fût dallée en orichalque, de maisons dont la façade ne fût couverte d'onyx... Les palais abondaient dans toute la ville, et les nombreux temples resplendissant d'or et de pierreries, avoisinaient laboratoires et ateliers. Tout cela est très beau, très soporifique également, et je laisse au MD le loisir de prolonger cette description.

Mais Xamalis n'est plus que ruine désormais. Des hordes chaotiques d'orcs et d'humains corrompus eurent connaissance de l'existence de la cité, et la mirent à sac sans rencontrer aucune résistance, il y a de cela plusieurs siècles. Il ne reste plus de Xamalis qu'une ville-fantôme, "hantée", aux dires des villageois de la région, par les esprits du Mont des Nimbes qui interdisent au commun des mortels d'entrer dans la cité...

Vous l'avez sans doute deviné, c'est à Xamalis que débarqueront les joueurs: ils découvriront là les quelques Xamaliséens qui ont survécu au pillage de la ville. Ceux-ci, comme cela sera expliqué plus en détail dans les paragraphes suivants, offriront l'hospitalité aux arrivants, et un vieillard aux allures de patriarche, manifestement le dirigeant des Xamaliséens, racontera l'Histoire ci-dessus. En conclusion, il leur dira de sa voix chevrotante:

« Mais, il reste encore un espoir que Xamalis renaisse de ses cendres... Les antiques prophéties disent qu'un jour, viendra un sauveur, un prince qui refondera cette ville, et que, sous son commandement, Xamalis la superbe redeviendra celle qu'elle a été... Il est dit également que dans les profondeurs du Monts, sont enterré les richesses de la ville qui furent épargnées, mais que si un des fils d'un de ceux qui a vu la Grande Destruction pénètre dans les galeries de la montagne, une malédiction terrible le foudroierait aussitôt... Messires, pitié, trouvez ce trésor, remontez-le nous, et vous serez des hommes riches et comblés! Vous êtes notre seul espoir! ».

Commencera alors pour les joueurs un long et périlleux périple à travers les boyaux de la montagne (voir dans "Le Seigneur des Anneaux" le passage où la Communauté des Neuf traverse les mines de la Moria). De nombreuses créatures habitent les souterrains de la montagne, et les amateurs de baston ne seront pas déçus...

### **INTRODUCTION:**

Les joueurs commencent dans la forêt, aux environs de Xamalis. [Nota: ils n'ont jamais entendu parler de Xamalis]. Alors qu'ils finissent leurs repas, un groupe de PNJ aux intentions peu charitable les interrompt, et, pour cette fois, les joueurs devront se passer de dessert. Car il n'est pas question d'affronter les arrivants, numériquement supérieurs, à moins d'avoir l'ambition de servir de chair à pâté pour orc, trolls, gnolls, et autres mongols. Si les joueurs veulent quand même tenter leur chance, il faut qu'ils sachent que le groupe ennemi se compose de:

-3 trolls de pierre, de 5DV chacun, armés de massues en pierre rudimentaires mais qui, alliées à leur force gros-Bill, infligent des dommages conséquents (1d8+1)

-15 gnolls en rut, 2DV, sauf pour le chef qui en a 4; ils sont armés d'épée courte normale (1d6)

-7 orcs patibulaires de 2DV armés de haches, probablement volées à un convoi nain;

-6 loups (chaque orc a son petit animal de compagnie), 1DV, 2 attaques de 1d4.

-1 dragon rouge de 60DV, de niveau trois, attaques naturelles (18 attaques d'1d8).



Les joueurs, s'ils essaient d'affronter les méchants, pourront toujours s'enfuir, après un courtois échange de bon procédé qui ne leur aura probablement servi à rien (si ce n'est pour leurs PX). La fuite est aisée, car les orcs doivent maintenir leurs loups, de peur qu'ils ne s'éparpillent sur les cotés. Toutefois ils seront poursuivis durant près de 6 rounds, histoire de marquer le coup; ce n'est que lorsqu'ils auront atteint les limites de la ville en ruine de Xamalis© reconnaissable aux deux grands rochers sculptés formant une sorte d'arche au dessus de la route, qu'ils cesseront leurs courses: murmure d'effroi parmi les bandits...

Tout en se signant, ceux-ci reculent, tremblant, et prennent position à quelques centaines de pas en espérant que les joueurs feront demi-tour également. Ceux-ci n'ont quand à eux rien détecté d'hostile, si ce n'est des bruits étranges, des tintements légers mêlés au souffle du vent. Plus au loin dans la ville se profilent des silhouettes blanche et brumeuse en continuel mouvement, cependant, de l'autre coté de la route, les joueurs peuvent apercevoir les "méchants" qui abandonnent leurs armes pour des arcs longs. Inutile de préciser qu'une volée de flèche décidera nos aventuriers à se risquer dans la ville... Or donc, les joueurs pénètrent dans la ville. Celle-ci leur paraît grandiose, luxueuse: des routes dallées en orichalque, des cours toute en marbre, etc. (c'est le bon moment pour ressortir la description de la ville). Les maisons sont hélas pour la plupart vides, et les pierreries qui ornaient les temples ont été

arrachées. Parfois, des graffitis immondes témoignent du passage des orcs, et la ville, déserte, n'augurent rien de bon.

A ce niveau du jeu, il doit être environ 19h00: le soleil rougeoit et la ville se grise. Les joueurs commencent à sentir les effets de leur repas écourté, et, s'ils sont normalement constitué, se préoccupent d'installer un campement. Les maisons paraissent en mauvaise état, et ne comportent pas de cheminée: les joueurs trouvent d'ailleurs dans l'avenue principale un renforcement, un creux, qui est parfait pour l'installation d'un campement. Si les joueurs décident de chasser et y parviennent, ils trouveront (lancez un d6):

- 1 ou 2: des rats et/ou des petits oiseaux genre "merle"
- 3 à 5: du petit gibier (raton-laveurs nains, grosses taupes), et comme volatiles des oiseaux genre "caille", "poule d'eau"
- 6: des oiseaux migrateurs malchanceux (canards, oies sauvages) ou des petits mammifères (lapins, chats, ...).

Note: au cours de leur pérégrination les joueurs découvrent que les "fantômes" qu'ils voyaient flotter au loin ne sont que de simples draps attachés à des cordages; les tintements venaient de morceaux de bois pendus aux arbres et aux hautes maisons, qui s'entrechoquent avec le vent.

Malheureusement pour les joueurs, leur festin sera une fois de plus interrompu. Ils remarquent des bruits de pas, des frottements, des chuchotements intermittents, et découvrent en se retournant, les habitants du village réunis en cercle autour du campement. Les quelques 100 Xamaliséens se rapprochent inexorablement du groupe, et, alors qu'ils ne sont plus qu'à 20 pas, leur chef (voir plus haut, patriarche) prend la parole, et clame de sa voie empathique:

« Vous avez violé notre territoire, malgré les légendes qui le disent hanté. Etes-vous venus en amis? Sachez que dans le cas contraire, vous terminerez ici votre dernier repas. Toutefois, nous ne vous voulons pas de mal, loin de là. Plus personne ne vient ici, et les étrangers sont les bienvenus à Xamalis, comme ils l'ont toujours été. [Silence, le patriarche attend la réponse des joueurs. Quand ceux-ci auront répondu:]. Bien, nous vous offrons de vous joindre à nous, car la veillée n'a pas encore commencé. »

Les joueurs, un peu brusqués, sont emmenés dans un bâtiment assez grand, un ancien palais, où se sont installés les Xamaliséens: c'est un grand dortoir, meublé de lits, de table et de chaises; on voit des foyers communs ça et là, près de "cuisines", où les matrones préparent la soupe. Le dortoir est divisé par famille: chacune à son propre espace, un coin-feu pour trois familles. Toutefois, au fond du palais un espace semble n'appartenir à personne: une large cheminée, et une bibliothèque, quelques fauteuils: autour de cela sont rassemblés tout les villageois, car c'est ici que se déroule la veillée, durant laquelle le patriarche raconte des histoires d'antan. Or, ce soir, le patriarche va conter aux arrivants quelle fut Xamalis la Superbe, avant d'être Xamalis la Déchue (ouah c'est beau ça, je le retiens). Voir donc le chapitre "histoire", puis la conclusion (antiques prophéties, sauvez-nous,...).

Le lendemain matin, les joueurs sont réveillés par des bruits de cuisine, et une odeur de jambon grillé tout-à-fait appétissante (les végétariens pourront quand à eux se rabattre sur des galettes de froment au miel, plat traditionnel de la région). Si l'on compte les deux heures mises à se restaurer et à s'équiper, les joueurs ne pourront partir dans les souterrains de la montagne que vers 10h 30. Leur équipement, fourni par les Xamaliséens est constitué de:

- 1 kilo de galettes de froments
- 1 pot de miel
- 15 tranches de jambon grillé
- 2 kilos de potée dans une petite marmite de fer émaillée
- une dizaine de pommes d'un, ma foi, assez beau gabarit
- un tonnelet de bière de dix litres (11kilos)

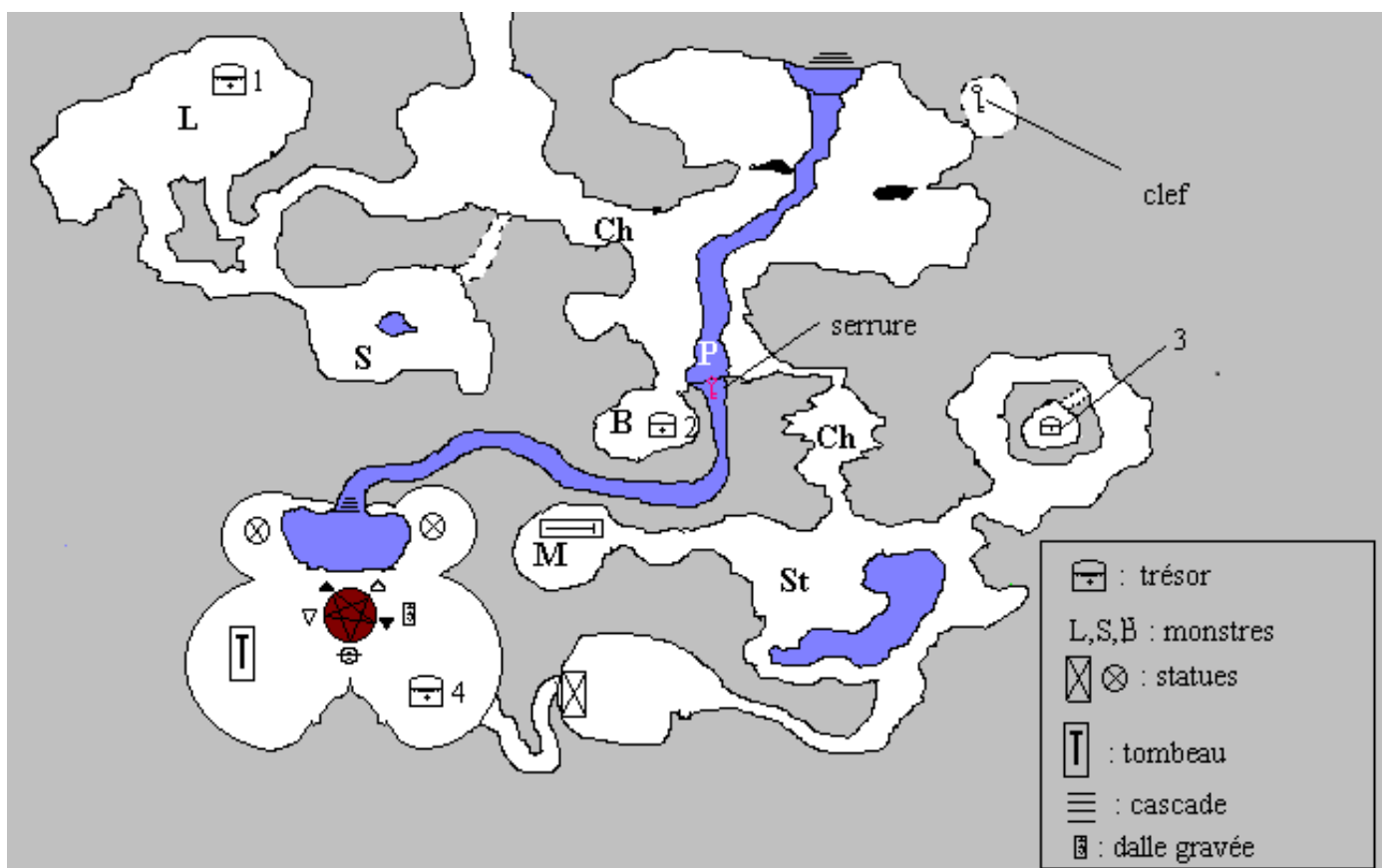
-des torches (2 par personnes, extra-longue: 4 heure chaque) et une lampe à huile, plus un litre de combustible (durée: 24 heure)

Les joueurs entrent dans la montagne. L'aventure commence...

### L'AVENTURE :

Note au DM: Il n'est pas possible d'imposer aux joueurs un itinéraire fixe, c'est pourquoi, plutôt que de préciser le déroulement de l'action, je ferais une description de chaque pièce, et j'expliquerais ce qui doit s'y passer. Conseil: imprimez cette carte et découpez-la en morceau, chaque morceau correspondant à une pièce décrite plus bas: ainsi, vous pourrez donner ces morceaux de plan aux joueurs qui reconstitueront la "carte" (bien sûr, vous devrez masquer les places secrètes, et les indications inconnues des joueurs).

### Carte des souterrains du Mont des Nimbes:



#### 1) le hall (première salle) :

Rien de particulier à signaler: il n'y a pas de bestioles mouvante, pas de pièges, seulement deux couloirs au fond. La salle fait près de 30 de long en comptant le couloir d'entrée; les murs sont taillés, dans du granit bleu très solide, mais on ne voit pas les marques du travail des mineurs car l'érosion à rongé toute la surface visible.

#### 2) salle marquée "L" :

"L" signifie en fait "Lézards" (géants). En effet, la place a été investie par un nid de reptiles, lesquels sont d'assez mauvaise humeurs, car les joueurs ont troublé leur hibernation. On remarque près du nid un petit tas d'objets brillants, et un grondement sourd se fait entendre. Ça et là, des jets d'eau bouillantes

sortent du mur, et forment des rigoles, qui se perdent dans des crevasses; inutile de préciser qu'il fait chaud et humide dans cette salle, ce qui explique la présence des bestioles:

LEZARDS GEANTS (x3) : 3DV+1 ; armes naturelles (gueule: 1d8), ThACO de 17. CA: 3.

Sur un vingt le lézard attrape dans sa gueule l'adversaire, qui reçoit des dégâts doubles jusqu'à ce qu'il se libère. Valeurs Pxs: 270

-Deux jeunes: (2DV): armes naturelles (gueule 1d6), TACO de 18. Valeurs PXs: 120

S'ils s'en sortent, les Pjs trouvent dans l'ancre des lézards un trésor (marqué "1"): 40 P.O., quelques gemmes au choix du MD, une petite couronne de mithrill incrustée de gemmes, valeur 200 P.O. Ils peuvent également emporter les œufs de lézards (1d5), d'apparence sphérique et caoutchouteuse; ceux-ci ont une valeur commerciale non négligeable, et les petits peuvent être dressés.

### 3) salle marquée "S" :

Cette salle est plutôt basse de plafond: bien qu'elle fasse 12 mètres de hauteur, des énormes stalagmites de plus de 8m de haut la réduisent considérablement. Des coulées minérales dues aux ruissellements de diverses sources et infiltrations marquent les murs. Cependant, ce n'est pas l'aspect de la pièce qui attire le plus l'œil, mais celui de ses habitants: il s'agit des sphernixs, créatures délirantes complètement folles. Celle-ci n'ont pas un comportement hostile, et n'essaieront pas d'attaquer les joueurs; cependant, ils s'approcheront d'eux, et les palperont, touchant leur vêtements, leurs armes, et y goûteront histoire de voir si ça se mange, tout cela avec force couinements, chuintements, et autres bruits bizarres.

Si les joueurs prennent cela pour une attaque, et manifeste un comportement ouvertement hostile, les sphernixs se mettront en position de combat, bien que la moitié du groupe ne comprennent pas réellement la situation: les non-combattants suivront les événements, ébahis, sans se soucier de porter secours à leurs camarades. Il y a dans le groupe sphernix combattant:

-2 mâles adultes dominants: 3DV, attaques naturelles (tête: 1d6+1, griffes: 1d4). TACO de 17. CA: 8. Sur un 19 ou 20, le sphernix assomme son adversaire grâce à son crâne, démontrant ainsi l'utilité de cet appendice. Valeur PXs: 270

-1 femelle: 2DV, attaques naturelles (tête: 1d6, griffes: 1d4). TACO: 19. Valeur Pxs: 120. Elle aussi a l'attaque spéciale, sur un vingt uniquement.

-3 adolescents: 1DV+1, attaques naturelles (tête: 1d4, griffes: 1d3). TACO: 19. N'ont pas l'attaque spéciale des sphernixs. Valeur PXs 75.

Lorsqu'ils en seront venus à bout (et si combat il y a eu), les joueurs ne trouveront rien de précieux dans le gîte des sphernixs: quelques bouts de ficelles, des morceaux de bois carbonisé, des casseroles rouillées, ... cependant, leur attention sera attiré par une odeur de nourriture émanant d'une des casseroles, chauffée par une source d'eau bouillante sortie d'un des murs. Ils peuvent s'en approcher, car les sphernixs s'écartent d'eux avec une crainte respectueuse; bien que leur yeux globuleux reflètent une perspicace incompréhension, ils ont saisis qu'ils n'étaient pas de taille à résister aux joueurs. L'odeur vient d'une sorte de bouillon dont la consistance rappelle celle de la confiture de rhubarbe, perdue quelque part entre liquide et solide. Elle est composée de plantes inconnues des joueurs, et de champignons visqueux qu'on peut voir ça et là remonter à la surface de la mixture. Bien que le goût ne soit pas franchement agréable, les effets régénérant de cette "chose" sont puissants: quiconque en boit récupère 1d6 PV à l'absorption, puis 1d4 à chaque tour pendant deux tours. Ils y a cinq doses de potion, et le liquide peut être emporté.

Un passage secret relie cette salle au hall d'entrée, qui peut être repéré grâce à un test d'observation réussi.

#### 4) couloir de droite (marqué Ch) :

C'est un couloir assez large, tous les joueurs peuvent s'y tenir côte à côte sans problème. Il fait assez frais dans cette partie du souterrain, et un bruit d'écoulement est légèrement audible. Les pas des joueurs émettent des vibrations susceptibles d'éveiller l'attention de chauves-souris (nota: grâce un test d'intelligence à -5, les joueurs pourront détecter leur présence) qui sommeillaient sur le toit.

Si les joueurs réussissent leur jets d'intelligence, ils pourront éviter de réveiller les rongeurs pendus au plafond, à condition de marcher précautionneusement, et de réussir deux tests de dextérité par tête. Deux tests ratés, et les chauves-souris se réveilleront avec un grand creux dans les entrailles, et comme le dit le sage, il ne de meilleur remède à la faim que de se nourrir. Le nid de bêtes s'agite, et une nuée d'ailes noires se ruent sur les gueuletons potentiels.

CHAUVES SOURIS (x25) affamées: 1-2 Pv, attaques naturelles (morsure: 1). TACO: 20. CA: 8. Valeur Pxs: 15. La nuée de chauves-souris éteint les torches, empêche l'invocation de sort, et gêne les actions des joueurs (jets de combats: -2).

De fervents écologistes nous diront que cela ne correspond pas à un comportement de chauves-souris normal: c'est vrai, et ceux qui ne sont pas content n'ont qu'à chercher des chauves-souris n'ayant pas mangé depuis des mois, et ne profitant pas du passage de malheureux aventuriers pour se remplir un peu la panse.

#### 5) salle de la source, partie supérieure.

L'attention des joueurs est immédiatement attirée par une énorme cascade, au fond de la salle. Un vacarme assourdissant résonne aux oreilles des joueurs, et se répercute sur les murs comme un écho. L'eau s'échappe de la pierre sans laisser d'espace libre, ce qui interdit aux joueurs de remonter le lit de la rivière; elle se jette dans un large bassin, puis se découpe en petit ruisseaux serrés, et descend vers les pièces inférieures. Il n'y a rien derrière la chute d'eau.

Les joueurs ne trouvent rien d'apparent dans cette salle, mais en cherchant bien (et en réussissant leur test d'observation), ils découvriront une grosse pierre amovible, qui cache l'entrée d'un petit cagibi. Une petite clef en mithril brille au fond de la pièce; il n'y a rien d'autre.

Le lieu se prête très bien à l'installation d'un campement.

#### 5bis) salle de la source, partie inférieure.

Le bruit de la cascade s'est mué en un grondement sonore, s'estompant au fur et à mesure que les joueurs s'éloignent. La pièce est relativement étroite, et la rivière qui coule depuis la source en réduit la surface de moitié. La rivière se jette dans une gorge sombre et sinueuse, aux arrêtes nombreuses sur lesquelles l'eau se brise; cette gorge est interdite d'accès par une grille d'acier très solide fixée dans la pierre, pourvue d'une serrure à moitié rouillée très difficile à forcer. Si un voleur veut se donner la peine de trafiquer la serrure, son MD saura éprouver sa patience par d'ignobles ajouts de malus (laissez lui quand même une petite chance).

Au bord de la grille s'est formé un petit bassin d'un mètre environ de profondeur. Les joueurs veulent faire trempette? A condition que nos amis les poissons veuillent bien les accepter:

PIRANHAS: 20, ½ Dv, attaque naturelle (dent: 1-2 pts dégât). ThACO: 20; CA: 8. Valeur Px: 7.

Il n'y a quasiment rien d'autre dans cette pièce; deux couloir sont visibles, un à gauche et un à droite.

#### 5ter) Rivière souterraine

S'ils ont déjà découvert une clef, les joueurs peuvent ouvrir la grille. La rivière, peu profonde, les mènera directement jusqu'à la dernière salle.

## 6) salle marquée "B"

C'est une salle très peu spacieuse, où il règne une puissante odeur de fauve. Les joueurs sont presque immédiatement attaqués par une bête sauvage: la Bête des profondeurs. Celle-ci ressemble à un gros félins, mais est recouverte de poils blancs très long qui masquent ses membres courtauds; ses yeux jaunes très émincés reflète la lumière comme les yeux d'un chat, et des crocs acérés scintillent dans sa gueule d'une taille démesurée (voir rubrique "monstre" de notre site):

BÊTE DES PROFONDEURS: 4dv, armes naturelles (morsures: 1d8, griffes: 2x1d4), TAC0: 16. CA: 5. Si la bête des profondeurs est touchée, elle peut esquiver le coup grâce à une sauvegarde exceptionnelle (de 15 à 17, le coup n'inflige que la moitié des dégâts; 18 à 20: le coup n'inflige aucun dégât). Valeur PX: 640

Avant de succomber, la bête lâche un dernier hurlement, puis s'affale à terre dans un râle. Les joueurs peuvent récupérer la fourrure de la bête des profondeurs, qui, en bonne état, peut valoir jusqu'à 1000 pièce d'or.

En fouillant la tanière du monstre, ils trouvent une petite cassette (trésor numéro 2) posée dans une niche de pierre: elle contient des pièces d'or (une vingtaine), des pierreries (1d8 gemmes), et une dague magique finement ouvragée (toucher +2, valeur commerciale 200 pièces d'or).

## 7) Salle marquée "Ch"

Le couloir, très étroit, qui y mène, est habité par un petit groupe de trois perceurs. Les perceurs sont des créatures vivant exclusivement dans les souterrains, qui ont la forme de stalactites; pendus au plafond, ils se laissent choir sur leur victimes quand celle-ci passent en dessous d'eux, infligeant 1d6 point de dégât par dés de vie.

Sur un test d'intelligence, les joueurs découvriront la présence des perceurs, et pourront ainsi les éviter. Si un joueur à le malheur de passer en dessous d'un perceur (30% de chance par perceur, 3 perceurs), l'animal lui tombera sur la tête, infligeant 1d6 (premier perceur), 2d6 (second perceur), ou 3d6 (troisième perceur). Une fois tombés, un perceur est incapable de combattre, et peut donc être éliminé facilement. Valeur PX: 35, 65, 120.

Passé le couloir étroit, les joueurs arrivent dans une petite salle habitée par des chauves-souris. Voir le passage sur chauves souris, plus haut, pour connaître le déroulement de l'action.

## 8) Salle marquée "St"

Cette salle est réellement superbe. Des stalactites, des stalagmites, et autres trucs en ites de toutes tailles montent et descendent, donnant à la pièce l'apparence d'un orgue géant. L'eau cristalline d'une grande mare, située au milieu de la pièce, réfléchit la lumière des torches, et des vaguelettes miroitantes projettent leur empreinte sur le plafond. Le bassin semble assez profond, et peut-être contourné facilement.

Trois couloirs sont visibles: deux sur les cotés, un partant droit devant.

## 9) Salle marquée "M"

Un tombeau imposant est installé au milieu de la pièce, laquelle semble être un caveau funéraire à en juger par les nombreuses frises qui décorent les murs, sculptés à même le roc. En examinant le tombeau (construit tout en obsidienne), les joueurs remarquent des marques récentes, en particulier sur le socle, qui a dû être soulevé il n'y a pas très longtemps. Soudain, un bruit sourd se fait entendre, et un formidable coup projette le socle hors du cercueil de pierre (à noter que le socle pèse aux environs de 80 kilos...). Une blême semblable à une momie (le décrire comme tel) s'en échappe, et se dresse, moisissure au vent, dans une position ostentatoirement hostile.



BLÊME; DV: 4; TACO: 17; AT: 3; Dg: 1/4,1/4,1/8; CA: 4; AT spéciale: paralysie au toucher (5-10 rounds); Def spéciale: odeur provoquant la nausée (JS vs poisons sinon -2 sur attaque pendant 2 rounds).

Une fois la blême achevé, les Pjs trouvent dans le sarcophage: des bijoux d'ambre, d'orichalque, de jade et de lapis-lazuli (3\*100 Po).

### 10) salle marquée "trésor 3"

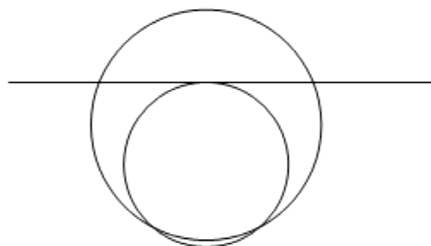
Cette salle n'a rien de particulier si ce n'est l'énorme colonne qui remplit tout l'espace central de la pièce. Cette colonne est en réalité creuse: sur un test de recherche de portes secrètes, les Pjs découvriront un coffre fermé à clé (serrure piégée: si l'on tente d'ouvrir, de crocheter ou de défoncer la serrure, la partie supérieure du coffre explosera, infligeant 1D8 points de dégâts sur un rayon de 4 m). Il contient 20 Po; 50 Pe; et un objet d'art (50 Po).

### 11) Salle avec statue

Au fond de la pièce se tient une statue d'environ deux mètres de haut représentant une femme portant un livre et un flambeau. C'est le seul élément remarquable de la pièce. S'ils pensent à déplacer la statue, les joueurs découvriront une entrée secrète menant à la dernière salle. Sinon, faites tirer à vos joueurs un test d'intelligence: ceux qui le réussissent remarquent un espace presque imperceptible entre la statue et le mur, ce qui les induit à penser qu'il faut déplacer la statue.

### 12) Salle du pentagramme

Les joueurs arrivent dans une large pièce aux murs géométriquement taillés. La rivière déjà croisée se jette après une chute de plusieurs mètres dans un bassin de marbre. On voit un grand pentagramme au milieu de la salle, où cinq hommes pourraient aisément se tenir debout. Devant ce pentagramme, un petite dalle gravée portent cette inscription (écrite en vieux commun, traduction): "pour remonter, réunissez les quatre éléments par quatre coups successifs, puis faites résonner la quintessence". Cinq symboles sont gravés à chaque pointe de la figure: un triangle blanc pointé vers le haut, un autre vers le bas, un triangle noir pointé vers le haut, un autre vers le bas, et un cercle coupé au tiers supérieur par un trait tangent à un autre cercle plus petit, inscrit dans le premier (dessin ci-dessous, heureusement).



Pour remonter à la surface, aaah pas compliqué: il suffit de taper un petit coup sur chaque triangle, puis un dernier coup sur le dernier symbole, ce qui enclenchera une métabionique téléportation.

A part cela, on trouve dans la salle un tombeau, très beau; deux gros coffres, et deux statues en forme de soldats en armure.

Le tombeau est fait d'onyx et d'obsidienne. Il est incrusté de pierres précieuses, et imprimé de feuilles d'or et de mithril. Si les joueurs l'ouvrent, ils y trouveront un corps d'homme jeune en parfait état de conservation, en habit d'apparat; par contre, le miroir apposé à la face intérieure du socle renvoie du corps une image beaucoup moins flatteuse de cadavre desséché. Le tombeau pèse près de 150 kilos, et peut être soulevé (débrouillez-vous pour que les joueurs le prennent, le sarcophage aura son importance ultérieurement).

Les deux coffres renferment des livres et des parchemins, où sont consignés en une langue inconnue des joueurs, ce qui leur semble être des formules chimiques et magique, et des incantations. Quelque chose attire tout particulièrement les joueurs: un cristal d'une taille impressionnante, peut-être un diamant, taillé par des orfèvres apparemment expert. Sur cette pierre est gravée en lettres d'or une inscription, dans la même langue que les livres.

Il est possible aux joueurs d'amasser toutes ces richesses dans le pentagramme, avant de remonter à la surface.

Note au DM: Il est impératif d'actionner les quatre triangles avant la quintessence pour faire marcher le schmilblik.

Le pentagramme renverra les joueurs à l'entrée même de la caverne, où les rejoindront les Xamaliséens en liesse.

### **LA FIN :**

Les joueurs sont téléportés à l'entrée de la grotte. Immédiatement accourent vers eux les Xamaliséens, qui gardaient l'entrée de celle-ci. Les vivats de la foule accompagnent le retour des héros, et le chef du village s'avance vers eux: "Merci, étrangers. Xamalis vous sera éternellement reconnaissante pour le service que vous lui avez rendu. Mais, maintenant, regardons ce que vous avez remonté..."

Le chef jette un coup d'œil sur les trésors, puis, intrigué, s'avance vers le cercueil (si toutefois les joueurs l'ont ramené). Il regarde les diverses inscriptions qui y sont gravées, puis soulève le socle: en voyant le visage du gisant, il pâlit, et recule, très impressionné. Dans un effort, il tente d'ouvrir la bouche, mais soudain le corps se relève, et parle à son tour:

"Je suis Aznovar, dernier seigneur de Xamalis. Comme le prédirent les prophètes quelques temps après la Grande Destruction, je suis revenu à la vie. Mes frères, longtemps vous avez dû attendre la venue d'un sauveur, longtemps vous avez dû vivre avec le souvenir de notre grandeur passé, et déchue; j'espère être à la hauteur de la tâche qui se pose désormais à moi, et, avec votre aide, nous rebâtirons Xamalis la Grande telle qu'elle fût!!" et autres discours démagogiques à la « Indépendance Day ». Les joueurs, de leur côté, recevront chacun une somme de 500 pièces d'or par tête, sans compter quelques menus objets déjà cités qu'ils auront choisis dans le butin (je laisse cela au choix du MD).

Scénario : Crowsoul

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013