



Le Temple des grands Appels





LE TEMPLE DES GRANDS APPELS

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 1–2

PRÉFACE

Scénario original: D.Beck
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

Les aventuriers sont de passage à Malcarah. Cette agglomération située dans la province des Jardins de Jadhys se trouve en bordure du fleuve Quijiento, qui se jette plus en aval dans le lac des Hautes Eaux. C'est un point d'arrêt fréquent sur la route reliant Laelith à Egonzasthan. Au sud de la ville, le Quijiento coule et ondule comme un gros serpent paresseux à travers la barrière verte et impénétrable d'une forêt équatoriale. Peu de gens s'y sont aventurés, encore moins sont revenus pour en parler. On la dit peuplée de créatures étranges et de peuplades aux coutumes barbares.



Myrcian d'Aleste

Les aventuriers ont été recrutés par **Myrcian d'Aleste**, à qui la rumeur attribue des dons de magicien ou de prêtre, c'est selon. Myrcian désire remonter le fleuve, puis l'un de ses affluents, le Najoni, afin de découvrir l'emplacement d'un sanctuaire mystérieux où seraient dissimulés des ouvrages sacrés. En vue de ce voyage, Myrcian a acheté et remis en état une barge qu'il a baptisé « le Gai Rêveur ». Le périple comportant des risques importants, il souhaite s'attacher les services des aventuriers. Il leur offre 10 po par jour et par personne, nourriture comprise, pensant que le périple devrait durer entre une et deux semaines.

🔮 Myrcian d'Aleste

Magicien (invocateur) niv 9 – DV : 9d4+9 (34 pv) – CA : 16 (+2 Dex, +4 bracelets d'armure)

Possessions :

- mis à part son livre de sort, Myrcian n'emporte rien de valeur avec lui pour l'expédition.

L'ÉQUIPAGE

Outre Myrcian et les aventuriers, deux autres personnes sont également du voyage :

Magua est un guide Utruz. Son visage allongé, sa peau écailleuse, ses yeux dépourvus de paupières et sa fine langue bifide le font ressembler à un lézard. Taciturne et secret, il n'en possède pas moins une solide connaissance de la forêt et des dangers qu'elle recèle.

Magua

Utruz homme d'armes niv 2 - DV : 2d8 (12 pv) - CA : 12 (+2 cuir)

Flamborjo est un chloutrier (voir plus loin) connu dans toute la ville pour ses bravades et ses vantardises. Petit, chauve, et doté d'une respectable bedaine, il n'en est pas moins très leste. Vêtu d'un tablier de cuir, il porte au côté une sorte de pique à bout recourbé qui lui sert à mater les chloutres récalcitrantes.

Flamborjo

Expert niv 3 - DV : 3d6 (11 pv) - CA : 10

Les **Chloutres** sont, en raison du courant contraire et de la faiblesse des vents, l'unique moyen de remonter le fleuve. Ce sont des sortes de lamantins géants dotés d'une queue impressionnante. Attelées à un vaisseau léger par groupe de 4 ou 6, elles permettent de remonter les pires courants tout en progressant à la vitesse prodigieuse d'environ 10 km/jour. Seul un chloutrier professionnel est censé pouvoir mener un tel équipage et s'en faire obéir, juché sur une petite plate-forme située à la proue du vaisseau, un peu à la manière d'un cocher de diligence. Les chloutres sont par nature des animaux sournois et vicieux, qui ne raisonnent qu'en termes de rapports de forces. Il est fréquent que le chloutrier leur saute sur le dos durant leur nage pour les stimuler.



LE DÉPART

Une fois les provisions rangées dans la cale, sans oublier la nourriture spéciale destinée aux quatre chloutres, Myrcian passe son équipage en revue et inspecte une dernière fois son bateau. Puis, prenant à part le mage ayant le plus fort charisme, il lui confie une lettre cachetée, en lui faisant jurer solennellement de ne l'ouvrir que si lui, Myrcian, venait à disparaître. Installé à la poupe du vaisseau, il donne ensuite le signal du départ. La navigation sur le Quijento s'effectue sans trop de problèmes, et le lendemain, à l'aube, le Gai Rêveur entame la remontée du Najoni. Large de cent mètres environ, l'affluent est bordé d'une forêt dense, en apparence impénétrable : c'est le domaine d'oiseaux et d'animaux étranges qui saluent d'une joyeuse cacophonie l'apparition des étrangers. Le soir, au bivouac, Flamborjo détache les chloutres et entame un périlleux exercice. Il saute sur le dos de chacune d'elles et les ausculte longuement afin de les débarrasser des sangsues qui se logent parfois dans les replis de leurs nageoires. S'ils le souhaitent, les aventuriers peuvent l'aider dans cette tâche. Mais les chloutres étant d'un tempérament à la fois joueur et retors, elles tenteront certainement de les expédier à l'eau (Dextérité DD14).

LES AVRANIS

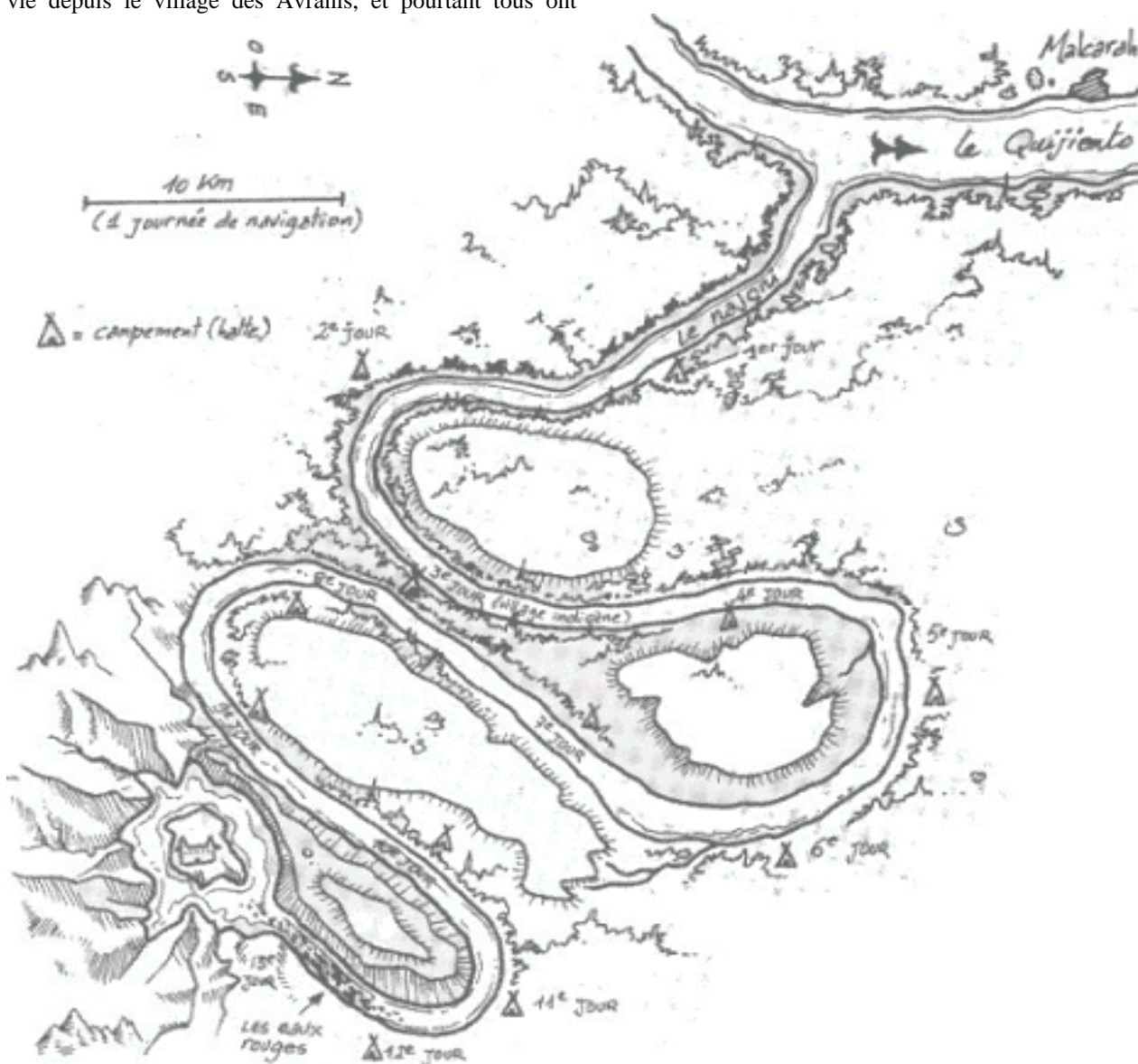
Dans l'après-midi du *troisième* jour, un village apparaît sur les bords du fleuve. Formé d'une cinquantaine de huttes, il semble avoir été déserté par ses habitants. Désireux d'en savoir davantage, Myrcian envoie à terre les aventuriers accompagnés de Magua. En pénétrant dans le village, les voyageurs réalisent qu'il n'a été abandonné que tout récemment. Les foyers sont encore brûlants et des traces d'activité sont visibles çà et là (tissage, ébénisterie...). Après une exploration prudente, les aventuriers perçoivent soudain de faibles râles provenant d'une hutte. À l'intérieur gît un jeune homme grelottant de fièvre. Une mauvaise blessure à la cuisse l'immobilise sur une paille. Un sort de soin mineur referme sa plaie et remet le jeune homme d'aplomb. Débordant de gratitude, le blessé appelle alors à grands cris les membres de sa tribu qui ont fui dans la forêt à l'arrivée du Gai Rêveur. Le jeune homme présente l'équipage à **Matahalpa**, le chef de la tribu d'Avranis. Celui-ci accueille les étrangers avec dignité et converse avec eux par le truchement de Magua. Il accepte volontiers de les ravitailler en eau mais ne peut guère leur fournir d'informations, si ce n'est « *qu'un chasseur blanc de grande taille, vêtu de peaux tannées, est passé par le village il y a deux jours, nous mettant en garde contre des étrangers puissants et sanguinaires qui remonteraient le* »

fleuve dans le but d'anéantir notre peuple ». Préférant la fuite à un combat perdu d'avance, les Avranis se sont donc tous enfuis dans la forêt à l'approche du Gai Rêveur, à l'exception d'un qui s'était blessé la veille. Le chef n'a vu ce chasseur qu'un petit nombre de fois et son peuple le surnomme **Ossomario**, "celui qui cherche le sang", en raison de ses talents de traqueur. Après avoir mis les Avranis en garde, il est remonté dans sa pirogue et a continué sa route vers l'est.

MEURTRE DANS LA NUIT

Le Gai Rêveur a repris sa route depuis deux jours, remontant lentement le fleuve monotone. Aucun signe de vie depuis le village des Avranis, et pourtant tous ont

maintenant l'impression que la forêt possède des yeux hostiles qui les épient depuis l'obscurité du feuillage. Au matin du *sixième* jour, l'équipage est réveillé par une animation inhabituelle. Les chloutres semblent très énervées et ne cessent de s'agiter dans l'eau. La cause de ce remue-ménage apparaît bientôt aux yeux des aventuriers horrifiés: le corps sans vie de **Flamborjo** pend lamentablement à la proue du vaisseau. Une sorte d'épieu a cloué le malheureux contre la coque. Aucun indice ne permet de se faire une idée de l'identité du ou des assassins, mais un problème se pose rapidement: qui va harnacher puis guider les chloutres ? L'un des aventuriers va devoir prendre les choses en mains et remplacer Flamborjo.



☛ Maîtrise des cordes DD14 pour harnacher les animaux et Dressage DD12 pour s'imposer à elles ! En cas d'échec, les chloutres se montreront particulièrement indisciplinées...

COMBAT NAVAL

Après la mort du chloutrier, une ambiance de méfiance s'installe à bord. Magua semble particulièrement nerveux. Au soir du *huitième* jour, aux détours d'un méandre du fleuve, le Gai Rêveur surgit au beau milieu d'un petit combat naval. Un radeau, sur lequel se tiennent encore trois hommes, est assailli par trois barques occupées par une dizaine d'indigènes dont les casques rappellent des crânes humains. Les défenseurs du radeau - de grands gaillards à la peau cuivrée et aux longs cheveux noirs - ont manifestement le dessous et ne tarderont pas à succomber sous le nombre si personne ne vient à leur secours. Apercevant le navire, quelques hommes à tête de mort lâchent une volée de flèches.

☛ Hommes à tête de mort (10)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (pv:10) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : hache de pierre (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 hache)

☛ Il est relativement aisé de se débarrasser des assaillants, soit par une démonstration de magie qui les mettra en fuite, soit en éperonnant leurs barques à l'aide du Gai Rêveur, ou tout simplement en sautant sur le radeau afin de participer à la mêlée générale.

Une fois hors de danger, les défenseurs du radeau témoignent un mélange de reconnaissance et de vénération à leurs sauveurs. Magua, qui comprend quelques mots de leur langue, déclare aux aventuriers que leurs nouveaux alliés les attendaient à cet endroit depuis la veille et qu'ils leur demandent de bien vouloir les suivre à travers la jungle, jusqu'à leur village. S'ils acceptent, le Gai Rêveur sera soigneusement dissimulé sous les herbes aquatiques et les lianes qui bordent le fleuve.

LES KALIMBAS

Les aventuriers sont guidés jusqu'à un village se trouvant à quelques heures de marche du point d'accostage. Là, les Kalimbas, des indigènes plutôt pacifiques dont le chef se nomme **Athulpa**, leur réservent une grande fête pour la soirée. Des bribes de ce que parvient à comprendre Magua, il ressort qu'Athulpa a vu en rêve l'arrivée du Gai

Rêveur. Ce rêve lui a rappelé une ancienne prophétie racontant la venue d'un homme blanc qui aurait élevé une stèle dans l'ancien cimetière des Kalimbas sous laquelle serait enfoui un objet étrange. Selon cette prophétie, il appartiendrait à d'autres hommes blancs de retrouver cet objet. Malheureusement, la stèle en question se trouve dans un lieu aujourd'hui tabou pour les Kalimbas car soit-disant hanté par le Dieu-serpent. La tribu ne les accompagnera donc pas jusqu'au bout du chemin.

Le matin du *neuvième* jour, le groupe se met donc en route pour le cimetière qui se trouve à une bonne heure de marche du village, au fond d'une sorte de dépression envahie de lianes pourrissantes. Même lorsque le soleil est à son zénith, le cimetière baigne dans une atmosphère glauque saturée d'humidité. Un énorme serpent constricteur y rôde.

☛ Serpent constricteur (1)

Animal de taille M – Alignement : N
 DV : 3d8+6 (19 pv) – FP2
 Initiative : +3 - Vitesse : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m
 CA : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13
 Attaque de base/lutte : +2/+5
 Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +6, Vig +4, Vol +2
 Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2
 Compétences : Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7
 Dons : Robustesse, Vigilance

Spécial :

- constriction : suite à une morsure réussie, chaque fois qu'il remporte un test de lutte le serpent inflige 1d3+4 points de dégâts.
- odorat

Une fois le serpent défait, les aventuriers découvrent une vieille stèle moisie sur laquelle est encore visible l'inscription suivante :

Moi, Traphus l'Invocateur, j'ai fait halte ici dans ma quête du Temple des Grands Appels. Ami qui me lis, sache que j'ai enfoui une amulette au pied de cette stèle. S'il m'arrivait malheur, ce serait ma sauvegarde. Celui qui la porte au cou ne craint plus les dém...

Le reste est effacé. Au pied de la stèle un **médaille** est effectivement enterré à un mètre de profondeur. Athulpa ignore tout de Traphus et du médaille, et n'a jamais entendu parler d'un temple. Le terme "eaux rouges" revient cependant souvent dans son discours et les sources

du Najoni semblent lui inspirer une grande frayeur. Mais il est impossible d'en savoir davantage.

De retour au bateau, les aventuriers reprennent leur progression. Le lendemain (*dixième* jour), la barge arrive en vue du village des hommes à tête de mort. Si aucune magie n'a encore été utilisée contre eux, une cinquantaine de guerriers se précipitent alors dans des barques afin d'assaillir le Gai Rêveur (un projectile bien ajusté sur leur sorcier suffit à les mettre en fuite). Dans le cas contraire, le village est désert et les barques sont dissimulées dans la jungle. Le Gai Rêveur poursuit ensuite sa route sans rencontrer d'obstacle, mais des tambours se mettent soudain à retentir dans la jungle et, désormais, ce bruit ne cessera plus jusqu'à l'attaque.

ATTAQUE DE NUIT

Ossomario n'a désormais plus le choix s'il veut encore empêcher le groupe d'atteindre le temple. Avec les 3 guerriers les plus courageux, il a décidé de profiter de la nuit pour nager jusqu'au Gai Rêveur et en exterminer l'équipage. Si les aventuriers n'ont pas pris la précaution de monter la garde, ils risquent d'être surpris !

Hommes à tête de mort (3)

Hommes d'armes niv 1

DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2

CA : 10

JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0

Attaque : hache de pierre (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)

Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 hache)



Ossomario

Ossomario

Rôleur niv 2 - Alignement : N

DV : 2d8+2 (15 pv) - FP2

Initiative : +2 (science de l'init) - Vitesse : 9 m

CA : 13 (+2 cuir, +1 dex)

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2, init +3)

JdS : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12

Dons : expertise du combat (-2 à l'att = +2 à la CA), tir rapide, science de l'initiative (+2)

Si Ossomario et ses hommes ont le dessous, ils tentent une action désespérée et tuent les chloutres, compromettant ainsi grandement la poursuite de l'expédition.

LES EAUX ROUGES

Sans les chloutres, le Gai Rêveur est à présent dans l'incapacité d'avancer. Myrcian décide alors, à contrecœur, d'utiliser sa magie. Après une demi-heure de préparations diverses, il parvient à invoquer un élémentaire de l'eau ayant l'apparence d'un golem formé de cascades bondissantes. Sur les injonctions de Myrcian, l'élémentaire prend forme à l'arrière du Gai Rêveur et se met à le pousser résolument vers l'amont. « *Je n'aime pas cela...* » dit Myrcian en observant l'élémentaire, « *car je me suis révélé en utilisant cette magie. Je souhaite qu'il n'en ressorte rien de mauvais pour nous* ».

Deux journées ont encore passé. Poussé par l'élémentaire de l'eau, le Gai Rêveur file à bonne allure. Si les aventuriers passent leur temps sur le pont, ils peuvent bientôt remarquer que le Najoni se teinte de rouge par endroits, sans qu'il soit possible de déterminer l'origine de ce phénomène. Parallèlement, le cours d'eau se resserre et les arbres tendent à se rejoindre au-dessus du vaisseau, de manière à former une sorte de voûte végétale.

LE LAC DE SANG

A l'aube du *treizième* jour, le Gai Rêveur débouche à l'entrée d'un lac dont les eaux sont totalement rouges. Un examen rapide permet aux aventuriers de découvrir qu'il s'agit de sang ! La rive a, quant à elle, subi une sorte de cataclysme. La forêt a été détruite sur plusieurs centaines de mètres et les arbres restants sont quasiment tous couchés sur le sol, comme s'ils avaient été soumis à une tornade. Au centre du lac, se trouve une île où est dressé un étrange bâtiment : une coupole encadrée de quatre minarets menaçants. Mais les aventuriers sont arrachés à leur contemplation par un cri étranglé. L'élémentaire a pris lui aussi une teinte sanglante et semble échapper au contrôle de Myrcian. Déjà, la créature a saisi le pauvre

Magua dans son énorme poing. Les hurlements du malheureux sont couverts par les rugissements de la créature qui, d'un revers du bras, balaye le Gai Rêveur. La frêle embarcation se brise comme un fêtu de paille et les aventuriers sont précipités dans le lac. S'étant placé en lévitation, **Myrcian** tente de reprendre le contrôle de la créature, mais il est déjà trop tard. L'élémentaire le broie dans son poing avec une sauvagerie inouïe avant de se dissoudre dans le lac. Livrés à eux-mêmes, barbotant de leur mieux dans le sang qui les recouvre et les aveugle à moitié, les aventuriers ont le choix entre gagner la rive ou tenter de rejoindre l'île à la nage. Une fois parvenus sur la terre ferme, ils peuvent s'y reposer et décacheter la lettre que Myrcian leur a remis au départ.

Chers amis,

Si vous lisez ceci, c'est qu'il m'est arrivé malheur et que les Dieux m'ont rappelé à eux. Le but de ma mission était de retrouver un temple à l'intérieur duquel vit un mage de mon ordre, dont la puissance et la sagesse sont renommées. Il se nomme Traphus. Trouvez-le et dites-lui ces mots:

Le Noble Styrgen est mort et il t'appartient de représenter les Invokeurs au sein du grand conseil des 9 écoles du pic des Mages. Reviens à Laelith car nous avons besoin de toi. Une fois ce message délivré, votre mission sera terminée.

Myrcian

PS : je joins à cette lettre 2 plumes de Quaal. Faites en bon usage.

☛ Les **plumes de Quaal** sont taillées en forme d'ancre.

LE TEMPLE

Afin d'atteindre l'île, les aventuriers peuvent utiliser des troncs d'arbres arrachés ou tenter la traversée du lac de sang à la nage. Vu de près, le temple se révèle une bâtisse sinistre, flanquée de quatre tours ornées de gargouilles répugnantes.

1) Cette double porte de bronze est gravée de runes. Elle s'ouvre sur une simple poussée.

2) Un petit escalier mène à cette crypte où règne une odeur de chair décomposée. Deux goules y vivent en permanence.

☛ Goules (2)

Mort-vivant de taille M – Alignement : CM
 DV : 2d12 (13 pv) – FP1
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
 Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie),
 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +0, Vol +5
 Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
 Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5
 Dons : Attaques multiples

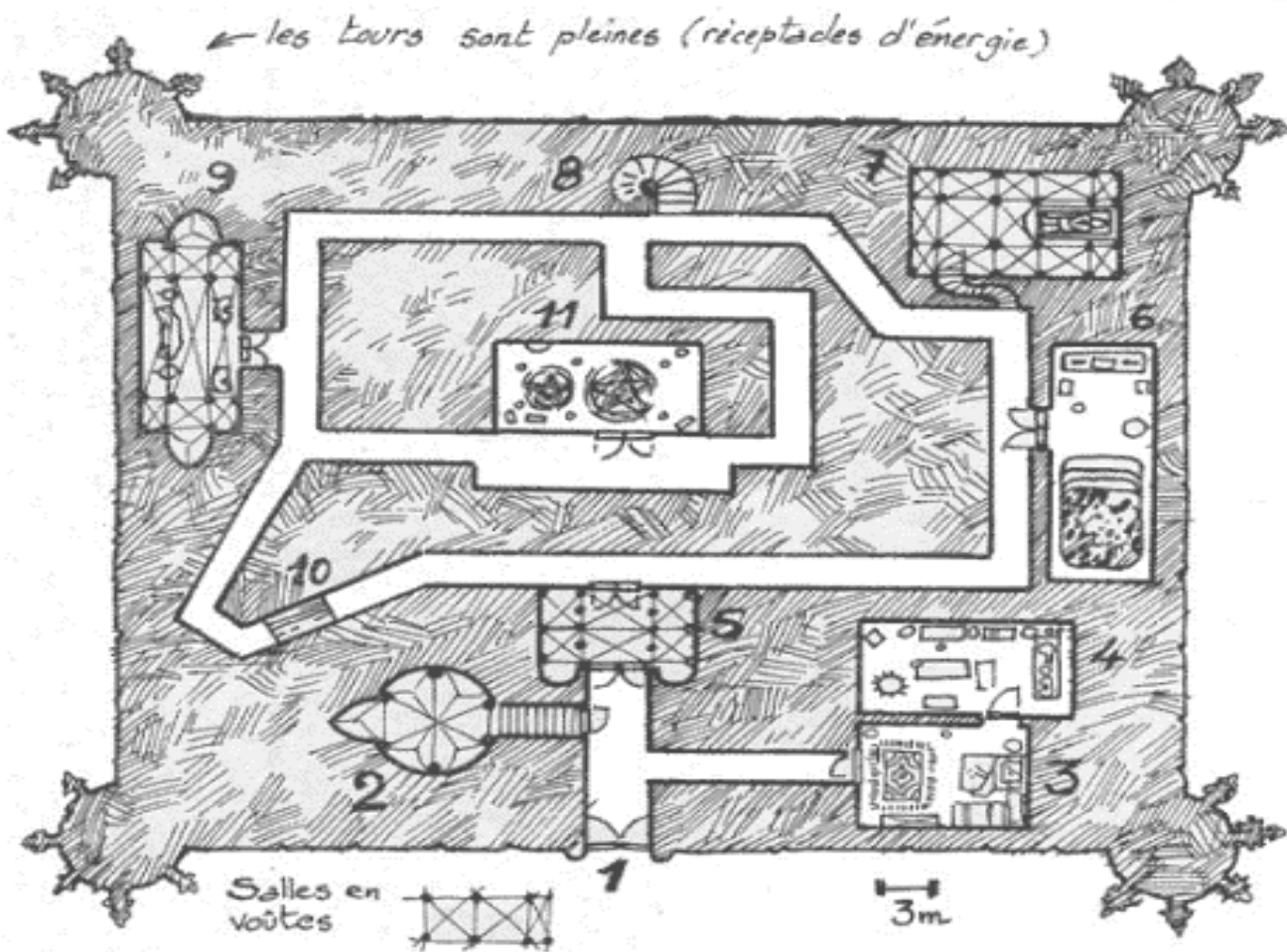
Spécial :

- résistance au renvoi des morts-vivants +2
- vision dans le noir (18m)
- paralysie : JdS de Vigueur DD12 ou paralysé 1d4+1 round (elfes immunisés)
- fièvre des goules (maladie) : JdS de Vigueur DD12 ou après un jour le personnage est pris de fièvre (perte temporaire de 1d3 en Dex et 1d3 en Con)



Une goule

3) Les appartements de Traphus. Très poussiéreux et rien de particulier.



4) Le laboratoire. Posé sur le chevalet, en évidence dans la pièce, se trouve un livre. Il est ouvert à une page reproduisant le talisman trouvé au pied de la stèle. Sous le dessin figure cette inscription:

Le Trishaba permet de renvoyer le démon touché dans son plan d'origine.

Il y a également sur la table une **fiolle de passage sans trace** et une **fiolle de saut**.

5) Six squelettes gardent cette pièce.

👉 Squelettes (6)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM

DV : 1d12 (6 pv) – FP1/3

Initiative : +3 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m

CA : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11

Attaque de base/lutte : +0/+1

Attaque : cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18-20) ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JdS : Réf +1, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Dons : Science de l'initiative

Spécial :

- réduction des dégâts 5/contondant
- vision dans le noir (18m)
- immunité au froid

6) La salle de purification. C'est ici que les invocateurs entreprenaient leurs incantations. Le bassin est à présent rempli de sang coagulé.

7) La crypte du chevalier. Son tombeau contient une armure de plaque, un bouclier et une masse d'arme tous rouillés, une **dague+1**, et une bague sertie d'une pierre précieuse (améthyste de 100 po).

8) Vers les oubliettes. A peine les aventuriers sont-ils arrivés au sommet des marches, qu'ils perçoivent le bruit d'une marche sourde. Une trentaine de mort-vivants (zombis pour la plupart) se dirigent vers eux en

psalmodiant des chants funèbres. A partir de cet instant, les aventuriers sont en permanence talonnés par les mort-vivants qui les repoussent inexorablement vers la salle 11.

9) Le temple des Dieux de l'Appel. On peut y trouver diverses offrandes comme 1500 pa et 3 bracelets d'or fin (50 po chacun).

10) Ici, le sol dallé se transforme en plancher de bois craquant (Réflexe DD10 pour éviter de tomber dans une fosse hantée par 3 zombis).



Un zombi

👉 Zombis (3)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM
 DV : 2d12+3 (16 pv) – FP1/2
 Initiative : -1 - Vitesse : 9 m (ne peut pas courir)
 CA : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf -1, Vig +0, Vol +3
 Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
 Dons : Robustesse

Spécial :

- réduction des dégâts 5/tranchant
- vision dans le noir (18m)
- limité à une seule action (se déplace OU attaque)

L'HISTOIRE

Il y a un peu plus de dix ans, Traphus, un mage appartenant à l'ordre des Invokeurs, quitta Laelith à la recherche d'un temple oublié, nommé le temple des Grands Appels. La légende et les livres en faisaient un endroit idéal pour invoquer des créatures d'autres plans.



Symbole des Invokeurs

Par malheur Traphus échoua dans une de ses incantations, et invoqua un puissant démon qu'il ne put maintenir dans le pentacle que par sa magie. Les deux adversaires restèrent ainsi face à face à se combattre du regard durant des années, tandis que les mort-vivants de la région se réveillèrent à l'appel du démon. Le premier qui détournerait les yeux perdrait son emprise sur l'autre et périrait aussitôt. Heureusement, par mesure de précaution, Traphus avait laissé une amulette dans la jungle, chez une tribu amie.



Symbole des Devins

Les années ont passé et le Maître du collège des Invokeurs est mort. Selon les règles du collège, Traphus est appelé à lui succéder et Myrcian d'Aleste est aussitôt envoyé à sa recherche. Cependant, les mages d'un collège rival – celui des Devins – souhaitent affaiblir les Invokeurs au sein du conseil et vont tenter de faire échouer la mission de Myrcian. Ils embauchent pour cela un chasseur sans scrupule nommé Ossomario. Connaissant la région et quelques tribus des parages, celui-ci a pour mission de faire rebrousser chemin à Myrcian et, au besoin, d'anéantir l'expédition. C'est lui qui tuera Flamborjo et dressera les hommes à têtes de mort contre l'équipage du Gai Rêveur.

11) Cette salle est défendue par une double porte sur laquelle figure en commun cette inscription :

*Elles n'apparaissent qu'aux ténèbres,
lorsque la couverture noire percée de trous
est jetée en travers du ciel.
Prononce leur nom, ami, et entre.*

Il suffit évidemment de dire « étoiles » pour que la porte s'ouvre dans un sifflement aigu. Bien entendu, les mort-vivants sont sur les talons des aventuriers et il faut espérer que ceux-ci trouveront l'énigme à temps.

La pièce est totalement dépourvue d'ornements. En son centre, est tracé un grand pentacle à l'intérieur duquel se tient un démon à l'apparence hideuse (JdS contre la peur pour ne pas se terrer dans un coin). Immobile, le démon affronte du regard un vieillard chenu qui se tient dans un second pentacle plus petit. Les deux sont figés comme des statues, totalement absorbés par leur duel mental. Il suffit de suivre les instructions du livre et de jeter le talisman sur le démon pour faire disparaître la créature dans un grand éclat lumineux. Les mort-vivants hantant le temple disparaissent alors et les aventuriers se retrouvent seuls

avec **Traphus**. Après quelques heures de repos, ce dernier est alors capable de leur raconter son histoire.

CONCLUSION

Délivré de son long combat et ayant repris quelques forces, Traphus va invoquer un inoffensif démon des airs qui va ramener les aventuriers à Malcarah. Il promet à chacun d'eux une récompense de 100 po lors de leur prochaine visite à Laelith et l'expression de sa reconnaissance éternelle. Ceci fait, Traphus rejoindra Laelith au plus vite afin de prendre sa place au conseil.

Un magicien Invocateur serait bien entendu plus que bienvenu au pic des mages dans le futur, et pourra devenir membres du collège des Invocateurs. Traphus lui inscrira (ou à tout autre magicien) également dans son livre de sort **quelques sorts** de l'école **d'invocation** en remerciement supplémentaire.

Nul doute que toute cette aventure aura des répercussions aux pics des Mages de Laelith, Traphus allant sans doute essayer de découvrir qui est derrière Ossomario. Peut être chargera t'il les aventuriers d'enquêter à sa place...