

# LA CAVERNE DES MARINS

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,*

*COLONIES SEPTENTRIONALES.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

## Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 3**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site [www.lignesdorages.com](http://www.lignesdorages.com)

**La lecture de ce document doit être réservée au Maitre du Jeu.**

**TABLE DES MATIERES**

Synopsis .....	3
Scenario Résumé .....	3
Conseil aux MJ .....	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale .....	4
Scène 2 – Investir la caverne du culte interdit.....	8
Acte 2 – Le repaire du culte interdit. ....	10
Traversée des Egouts .....	10
Repaire secret du culte .....	11
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	17

## SYNOPSIS

*Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.*

### Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'Empire des Hommes dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que **la Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud ont créé des institutions : les **Ecoles de Technomagies** qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »).

Dans les faits, **une seule religion est tolérée** : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans **la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants**.

### Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

Ce scénario est une suite du scénario « **l'Idole des Marins** », dans le cas où **les PJs n'ont pas réussi** à aller jusqu'à la caverne secrète servant de repaire au culte.

## SCENARIO RESUME

*Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.*

Le scénario s'intègre dans la campagne [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du cinquième scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adapté à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps** : **une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Dans ce scénario qui fait directement suite au scénario « L'Idole des Marins », les PJs investissent la caverne qui servait de repaire au Culte.

Mais le Culte, averti par **la tuerie dans la Taverne des Tire-Boulines**, a déménagé.

Il ne reste dans la caverne que quelques traces du culte, et **un piège tendu à la Squadra Spéciale**... La caverne va se refermer sur eux et ils devront faire face à un **élémentaire d'eau**.

## CONSEIL AUX MJ

*Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressé par ce scénario.*

- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur [www.lignesdorages.com](http://www.lignesdorages.com). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

## ACTE 1 – INTRODUCTION

**Début de l'acte :** Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

**Fin de l'acte :** les PJs sont prêt à exécuter leur mission

**Enjeux :**

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

**Lieux :**

- La Tour des Murmures
- Marché des Charbons

## SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

**Début de la scène :** Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

**Fin de la scène :** les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

**Enjeux :**

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

**Lieux :**

- La Tour des Murmures

## DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima.** Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'**une nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'une **petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace,** et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomage d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

## MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

### ATIOSO CAPECCO – MAITRE ARBALETRIER

Atioso Capecco est **un jeune combattant originaire** de la ville d'Anima. Après un premier service dans la Phalange, il a été distingué pour ses qualités et invité à rejoindre les **arbalétriers de l'Horloge**, régiment d'élite de la République.

C'est là qu'il a été **remarqué par le sénateur Buestigato** et son fidèle Ordonanzi, Giorgio Belairco.

Il a **rejoint la Squadra Spéciale** pour en **prendre la tête.** C'est un combattant expérimenté qui connaît bien les forces armées d'Anima et qui a toujours fait preuve d'un **grand courage et d'une inflexible loyauté.**

### MARIO DI BONVANNI - TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclination pour la technomage et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage.**

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomage aux aventures de la Squadra Spéciale.**

### GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au Barrage.** Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique.** Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques.**

#### GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires.** Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit **la loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phalange.

#### FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est **un repris de justice.** Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima.**

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide** et **d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

**La nature exacte de l'accord** qui le lie au service de la Phalange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

#### JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire.** Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante.** À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquivé, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil.** Bien que certains au sein de la Phalange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

## HIERARCHIE ET PNJ

### SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

#### Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phalange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

#### Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

#### Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable.** Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

### ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

#### Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

### Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

### Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce l'**impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté l'**uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, la **fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de **son autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

### QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

### Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un servant sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

### Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

### Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses tâches **d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est la **fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

### TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomage d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condottiere.

### Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

### Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

### Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

### MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

### Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garant des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

### Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

### Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

## SCENE 2 – INVESTIR LA CAVERNE DU CULTE INTERDIT.

**Début de la scène :** Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJ.

**Fin de la scène :** les PJ ont les informations nécessaires sur la mission

**Enjeux :**

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco et l'Inquisiteur Mastandi
- Réponse aux questions immédiates.

**Lieux :**

- La Tour des Murmures

### BRIEFING DE MISSION

Après un repos bien mérité, vous **êtes à nouveau convoqués dans le bureau de Giorgio Belairco**, à la Tour des Murmures. L'atmosphère y est plus pesante que lors de votre dernier passage.

L'Ordonanzi vous accueille **d'un regard calculateur**, jugeant rapidement votre état. L'Inquisiteur Mastandi, lui, est déjà en place, debout à côté d'une bibliothèque, les bras croisés. Son visage, d'ordinaire sévère, porte une **expression encore plus soucieuse que d'habitude**. Il semble perdu dans ses pensées, le regard parfois attiré par une ombre invisible au sol.

Giorgio ne s'embarrasse pas de préambule.

« Bien. **J'aurais aimé croire que vous aviez réglé notre problème** avec cette expédition aux Tire-Boulines, mais... »

Il laisse planer un silence, secoue légèrement la tête et reprend d'un ton détaché.

« J'ai bien peur que **la joyeuse boucherie** que vous y avez laissée derrière vous n'ait pas suffi. »

Il sort une note pliée de son bureau et la tapote du doigt.

« Nous avons montré ce que vous avez trouvé à **l'équipe des Chiffres et des Lettres de la Phalange**. Le code n'était pas vraiment un : il s'agit en réalité **d'une notation assez courante chez les marins**. Les directions cardinales y sont associées à des nœuds marins spécifiques. En clair, ce message donne **une route à suivre**. Une route qui, vraisemblablement passe par les égouts et **part du tunnel découvert sous la taverne**. »

Il vous observe un instant avant de poursuivre, l'air presque lassé.

« Donc, je vais être simple. Vous allez y **retourner, suivre ces indications**, voir où elles vous mènent. Et si vous y trouvez encore des cultistes... »

Il fait un petit geste désinvolte de la main.

« **Faites ce que vous savez faire.** »

Il se tourne ensuite **vers Mastandi** avec un sourire en coin.

« Quelque chose à ajouter, Maître Inquisiteur ? »

Mastandi se redresse, prenant un air grave. Il passe une main sur son front, soupire bruyamment, puis prend la parole, sa **voix légèrement tremblante**, mais empreinte de solennité.

« Oui, euh... **J'ai lu en détail vos rapports**, et je dois dire qu'ils sont... **préoccupants.** »

Son regard passe sur chacun de vous avant de continuer.

« Vous avez découvert bien **plus de preuves d'activité cultiste que je ne l'aurais imaginé**. Ces idoles maudites... ce ne sont pas de simples babioles, non, non. C'est mauvais signe. **Très mauvais signe.** »

Il se racle la gorge, visiblement mal à l'aise.

« Et le récit de votre combat... »

Il secoue la tête, comme s'il tentait d'écarter une pensée trop dérangeante.

« Je ne veux **pas être alarmiste**, mais la manière dont ces marins se sont battus, la... malice qui semblait animer certains d'entre eux... **Certaines choses étranges se sont produites durant l'affrontement**. Des coïncidences troublantes si vous voulez mon avis. Mais si ce n'étaient pas des coïncidences ? »

Son regard se fixe alors sur Julia, et il ajoute d'un ton plus bas, presque inquiet :

« **On ne s'expose jamais sans risque à la Théurgie...** Soyez extrêmement prudents. »

Un silence pesant s'installe, brisé rapidement **par un soupir exagéré de Giorgio** qui s'appuie sur son bureau et secoue la tête d'un air agacé.

« **Oui, bon, voilà.** Faites attention, mais ne vous laissez pas impressionner. Il s'agit probablement de **quelques marins qui ont un peu trop plongé la tête dans leurs histoires de superstition** et qui ont fini par y croire. »

Il claque la note sur son bureau et vous adresse un regard appuyé.

« **Bref, ne traînez pas.** J'aimerais que cette affaire soit réglée rapidement. »

### QUESTIONS ET REPONSES

#### MALADRESSES ET MALEFICES

Atioso fronce les sourcils et croise les bras, manifestement peu convaincu par les inquiétudes de l'Inquisiteur Mastandi.

« Vous parlez de **malice impie et de coïncidences troublantes...** Mais de quoi exactement ? Mis à part ce videur qui était étonnamment coriace, **le combat ne m'a pas semblé particulièrement anormal**. Qu'est-ce qui

vous fait penser que quelque chose d'inhabituel était à l'œuvre ? »

Mastandi se redresse légèrement et agite une main comme pour appuyer ses propos.

« Hé bien, euh... il me semble, **oui, que certaines choses ont été... troublées.** Par exemple, ce moment où **Mario a été blessé.** Si j'ai bien suivi, il a pris **un carreau... tiré de votre propre arbalète.** »

Il marque une pause, plissant les yeux d'un air faussement pénétrant.

« Oh, je sais bien, un combat, **c'est chaotique.** Et croyez-moi, j'en ai vu plus qu'à mon tour. »

Il gonfle légèrement le torse avant de reprendre, baissant la voix d'un ton grave :

« Mais quand on a affaire à **des dégénérés qui veulent leur âme à des puissances impies,** il ne faut pas prendre les choses à la légère. On croit à des coïncidences, on se dit que c'est la confusion, la malchance... et puis un jour, on se réveille avec **un troisième œil au milieu du front,** ou pire encore ! »

Il hoche la tête d'un air sentencieux.

« Alors moi, ce que j'en dis, c'est qu'il faut rester méfiant. **Il y a les maladresses... et il y a les maléfices.** Et croyez-moi, on les confond plus souvent qu'on ne devrait. »

#### COMMENT PROCEDER AVEC LES RELIQUES IMPIES

Atioso fixe Mastandi, cherchant à comprendre ce qu'il pense réellement de tout ça.

"J'aimerais qu'on revienne un instant sur... **cette mise en scène. Ce poisson** posé comme une offrande, **ce coffre rempli de têtes de langoustines.** C'était quoi, à votre avis ? Un rite ? Une menace ? Un simple délire de marin superstitieux ?"

Il marque une pause, puis continue d'un ton plus grave :

"**On les a brûlés,** mais est-ce vraiment la bonne marche à suivre ? J'veux dire... est-ce que ça suffit ? Ou est-ce qu'on a juste dispersé quelque chose qu'on aurait mieux fait de contenir ?"

Son regard se durcit encore légèrement.

"Et surtout... **qu'est-ce que ça veut dire pour la suite ?** Si ces types avaient déjà commencé à plonger dans l'impie, qu'est-ce qu'on doit s'attendre à retrouver dans ces foutus égouts ?"

Mastandi lève les sourcils, comme pris de court par la question, puis croise les bras, prenant un air faussement assuré.

« Oh, brûler ces saletés ? **Oui, oui, bien sûr, c'est toujours la meilleure chose à faire.** »

Il hoche la tête vigoureusement.

« Tout ce qui touche à ces... affaires impies, **mieux vaut le réduire en cendres.** Le feu purifie, et au moins, ça évite qu'on se retrouve avec **des choses qui commencent à bouger toutes seules** quand on a le dos tourné. »

Il fait un vague geste de la main.

« Mais si vous me demandez **ce que ça implique pour la suite...** eh bien, ça veut dire qu'on ne sait pas à quoi s'attendre. Et ça, **c'est toujours mauvais signe.** »

Puis, comme s'il réalisait qu'il venait de dire quelque chose d'un peu trop honnête, il se redresse et ajoute, plus fermement :

« Ce que je veux dire, c'est... restez sur vos gardes. Ces cultes-là, **ils ont toujours un sale tour en réserve.** »

## ACTE 2 – LE REPAIRE DU CULTTE INTERDIT.

**Début de l'acte :** Les PJs partent nettoyer le repaire du cultte.

**Fin de l'acte :** les PJs ont fait face au piège tendu par les culttistes.

**Enjeux :**

- Traverser des égouts
- Exploration du repaire du cultte
- Affronter un Elémentaire d'Eau
- S'enfuir de la caverne.

**Lieux :**

- Egouts du Faubourg des Marins
- Souterrain secret du cultte.

### TRAVERSEE DES EGOUTS

**Début de la Scène :** Les PJs retournent dans les égouts.

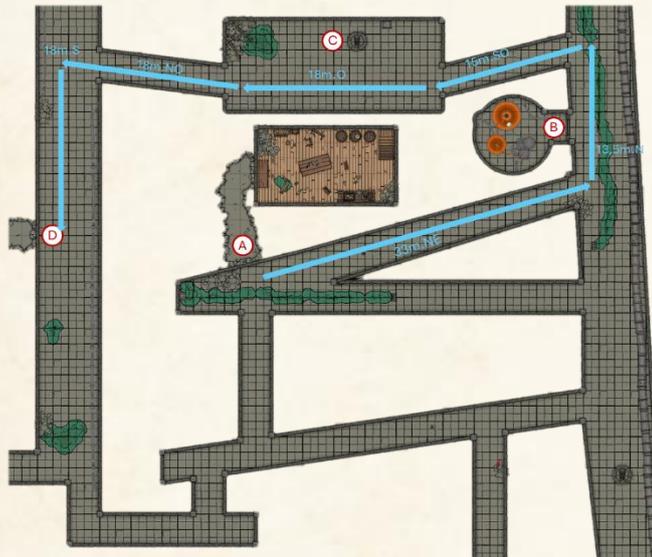
**Fin de la scène :** les PJs trouve l'entrée du repaire secret des marins

**Enjeux :**

- Ambiance dans les égouts.
- Navigation jusqu'au point d'entrée du repaire secret.

**Lieux :**

- Egouts du Faubourg des Marins.



### A. ARRIVEE DANS LES EGOUTS

Vous quittez la **Tour des Murmures** et reprenez le chemin du **Faubourg des Marins**.

Sur la place des étraves, la **taverne des Tire-Boulines** est maintenant un **bâtiment abandonné**. La porte et les fenêtres en ont été sommairement murées avec des

planches. Un **écriteau** a été placardé sur la porte : **Bâtiment Condamné – Phalange d'Anima**.

Mais aujourd'hui, ce n'est pas la taverne qui vous intéresse, mais plutôt ses souterrains. Vous descendez donc dans les égouts pour **retrouver l'entrée du repaire du Cultte**.

Vous arrivez dans **une grande salle** dans laquelle vous êtes déjà passé plusieurs fois la dernière fois. Deux couloirs s'ouvrent à l'Est et à l'Ouest et dans un coin, vous retrouvez **un éboulis que vous aviez fouiller en vain** lors de votre dernière aventure.

Vous gardez une certaine amertume de ces heures passé à explorer les égouts en vains. Et maintenant que le message des culttistes a été déchiffré vous espérez **en finir une bonne fois pour toute** avec ce cultte interdit.

### NAVIGATION

A Partir de là les PJs doivent suivre les indications déchiffrées sur la note trouvées dans la Taverne :

- **33 Pendu** => 33 m. vers le Nord Est
- **13.5 8** => 13.5m. vers le Nord.
- **15 Amarrage** => 15m. vers le Sud-Ouest
- **18m. Double** => 18m. vers l'Ouest
- **18m. ½** => 18m. vers le Nord-Ouest
- **18m. Plat** => 18m. vers le Sud

Cela amène les PJs au **point D**.

### B. CHAUDIERE SOUS-TERRAINE

Cette salle contient une chaudière sous-terrainne qui alimente les bains situés au-dessus.

Une grille barre l'accès à cette salle. Elle est fermée par un lourd cadenas. Pour l'ouvrir il faut réussir un test **d'Outil de Voleur DD15** ou un test de **Force DD20**.

L'intérieur de cette petite pièce ronde est saturé par la présence écrasante de **machineries imposantes**, occupées à **d'obscures fonctions**.

Des réseaux complexes de **tuyaux de cuivre et d'acier** serpentent dans l'espace exigü, s'entrecroisant en un enchevêtrement presque organique. L'air y est suffocant, chargé d'une **chaleur oppressante** qui semble émaner de chaque surface métallique et alourdi par une **odeur de métal chauffé et d'huile brûlée**.

Un **jet d'Arcane DD12** permet de reconnaître la chaudière d'un établissement de bains publics.

Il s'agit vraisemblablement de la chaudière des **bains du Dessaleur** situés sur la place des étraves, juste au-dessus.

### C. ACCES PLACE DES ETRAVES

Une échelle permet de remonter sur la **place des Etraves**.

## D. ENTREE DU SOUTERRAIN

C'est ici que se trouve l'entrée du Souterrain. Une **grosse dent de phoque** est posée sur une pierre dans le mur. Cela sert de **point de repère** pour marquer l'entrée du repaire du culte. On accède alors au repaire en faisant **basculer un cloison mobile**.

Si les PJs cherchent dans un **rayon de 6m** autour de ce point, ils peuvent trouver la dent sur un test de **Perception DD11**.

S'ils cherchent dans tout le couloir il faut réussir un test de **Perception DD18**.

Vous inspectez minutieusement **les murs, le sol et le plafond du couloir**, scrutant chaque détail à la recherche d'un indice révélateur. À première vue, **tout semble banal** : une portion **quelconque des égouts, humide et dégradée**, sans rien de notable à signaler. Vous êtes sur le point d'abandonner vos recherches et de rebrousser chemin lorsque **votre regard est attiré par un petit objet coincé entre deux pierres du mur ouest**.

En vous approchant pour l'examiner, vous découvrez qu'il s'agit **d'une dent**, une grosse dent à la forme inhabituelle, clairement animale mais **d'origine indéterminée**. Le temps et l'humidité l'ont ternie, mais elle conserve une allure singulière, presque inquiétante.

Intrigué, vous sondez la surface du mur autour de cet emplacement et, après un instant, vos doigts rencontrent **une irrégularité dans la pierre**.

Un **mécanisme** bien dissimulé, quoique de **construction assez grossière**, se révèle sous vos manipulations. En l'activant, **une section du mur s'ouvre lentement**, dévoilant un passage sombre menant à un souterrain.

## REPAIRE SECRET DU CULTE

**Début de la Scène** : Les PJs découvrent l'entrée du repaire secret du culte

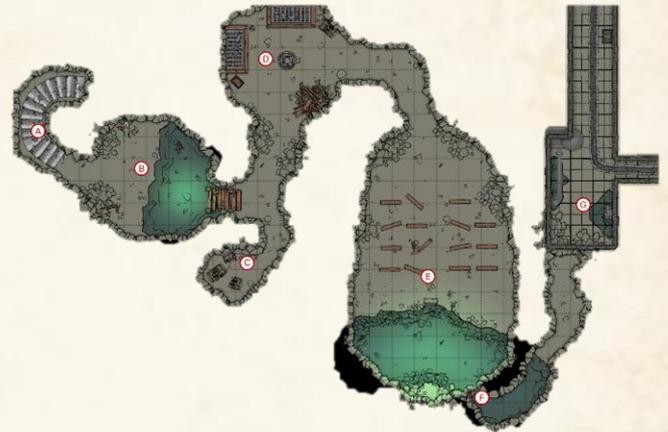
**Fin de la scène** : le Piège des Marins se referme sur les PJs.

**Enjeux** :

- Exploration du repaire secret.
- Combat contre une vase grise.

**Lieux** :

- Repaire du Culte des Marins.



## A. DESCENTE VERS LE REPAIRE

Le souterrain **s'enfonce dans les profondeurs**, serpentant le long d'un **escalier rudimentaire** aux marches mal taillées et irrégulières.

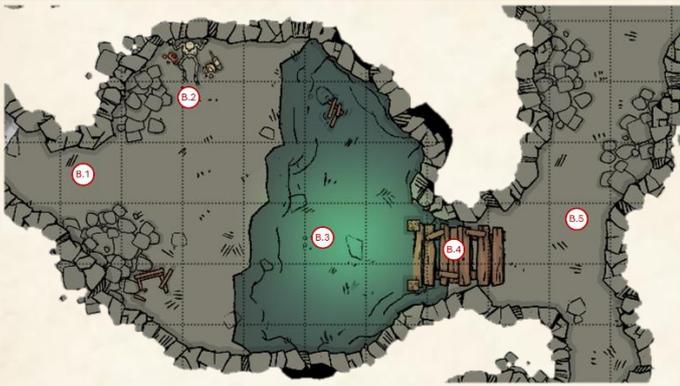
Chaque pas **résonne faiblement dans l'espace étroit**, où les murs suintants semblent se refermer autour de vous. À mesure que vous progressez, **l'air devient de plus en plus lourd**, chargé d'une **humidité oppressante** qui colle à votre peau.

Une **odeur insidieuse** se fait sentir, à la fois nauséabonde et indéfinissable, mélange troublant de moisissure, de décomposition et d'un relent organique qui vous prend à la gorge.

## B. SALLE DU BAIN

Cette salle sert de **point de passage rituel** pour entrer dans le temple souterrain. Les fidèles doivent s'immerger dans de l'eau dans laquelle vie une **vase grise** qui attaque **tout individu portant du métal**.

En arrivant **les fidèles déposent donc leurs objets en métal** auprès du squelette qui sert de gardien.



### B.1 ARRIVEE DANS LA SALLE DU BAIN

L'escalier aboutit à **une caverne plongée dans une pénombre oppressante**. L'humidité ambiante s'intensifie, rendant l'air lourd et moite. Devant vous, **le sol descend en une pente douce et irrégulière**, glissante sous vos pas, jusqu'à une **étendue d'eau sombre et stagnante**. Impossible d'en déterminer la profondeur à première vue : s'agit-il d'une **simple flaque ou d'une rivière souterraine en sommeil**.

De l'autre côté de cette masse liquide se dresse une **passerelle en bois** aux planches disjointes et pourries, liées par **des cordages**. Ses montants sont tordus, comme si le temps et l'humidité avaient conspiré pour la réduire à un **piètre vestige** de ce qu'elle était.

Les parois de la caverne sont bordées **d'éboulis et de débris de bois**, vestiges d'un effondrement ou de travaux abandonnés.

Dans le coin nord, **une vision troublante attire votre attention** : un **squelette** blanchi par le temps repose sur le sol, recroquevillé dans une position étrange.

### B.2 SQUELETTE GARDIEN

Le **squelette** est un ancien squelette gardien du culte. **Si les PJs le touche, le squelette s'anime et les attaque.**

Vous vous approchez avec précaution du **squelette**, vos pas résonnant faiblement dans la caverne silencieuse. À première vue, il semble n'être **qu'un amas d'os blanchi par le temps**, une relique morbide qui pourrait parfaitement s'inscrire dans le **goût macabre des cultistes**. Les ossements, bien que disloqués, conservent une étrange aura, comme si leur disposition n'était pas entièrement due au hasard.

Si un PJ touche le squelette, le squelette se redresse et attaque.

Alors que **tu te penches sur ce tas d'os**, un frisson glacial te parcourt l'échine. Une sensation oppressante, presque palpable, envahit l'air : une **présence malveillante**, tapie dans l'ombre, s'éveille.

Avant que tu ne puisses réagir, **le squelette informe se redresse dans un mouvement brusque et sinistre**. Ses os craquent et s'entrechoquent dans un bruit macabre

tandis qu'il se **jette sur toi avec une vélocité inhumaine**, animé d'une rage ancestrale.

Le **squelette** est armé d'un couteau de marin.

*Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les PJs doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Sagesse** pour ne pas être surpris.

### B.3 BAIN

L'eau n'est pas très profonde, ne s'enfonçant que jusqu'à la taille.

Tu avances prudemment un pas dans l'eau. Celle-ci est **froide et sombre** mais ne semble descendre que sur quelques **dizaines de centimètres**. Il te semble qu'en avançant tu n'auras de l'eau que **jusqu'à la taille maximum**.

Une **vase grise** est tapie sous l'eau et attaque **toute créature portant du métal (arme ou armure)** qui s'introduit dans l'eau elle poursuit le PJ hors de l'eau si besoin.

Alors que tu progresses dans l'eau, **tes pas s'enfoncent dans une couche molle et visqueuse** qui contraste étrangement avec le sol rocheux de la caverne. Une **sensation désagréable**, presque organique, monte le long de tes chevilles, te donnant l'impression d'être **aspiré par une force invisible**.

Soudain, **la vase s'anime**. Une étreinte brutale remonte le long de ta jambe, **te serrant avec une force insoupçonnée**. Avant que tu ne puisses réagir, un **appendice informe jaillit de l'eau devant toi**, une masse grotesque de **vase grise** qui se tord et se contorsionne comme un être vivant. Dans un mouvement rapide et implacable, **il s'élançe pour te frapper, animé d'une hostilité viscérale**.

Lorsqu'elle est **dans l'eau** la **vase grise** a une Classe d'Armure de **CA12** et les PJs sont **désavantagés** pour la frapper avec des armes.

### B.4 PASSERELLE

Cette passerelle en bois est d'une solidité précaire. Si un PJ tente de sauter sur la passerelle depuis la rive, la passerelle cède sous son poids.

Il doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD15** pour éviter de tomber à l'eau.

### B.5 COULOIR

Vous pénétrez dans un **couloir étroit** où l'air est saturé d'une **odeur nauséabonde de pourriture** qui semble imprégner les lieux. Chaque inspiration est une épreuve, et la puanteur semble provenir de **plus loin dans l'obscurité**.

Au nord, le **passage s'élargit**, laissant deviner un espace plus vaste à explorer. Vers le sud, le **couloir se rétrécit** légèrement avant de disparaître dans un virage vers l'ouest, où l'obscurité paraît encore plus oppressante. Le **silence environnant** est seulement troublé par le son distant de gouttes d'eau, ajoutant à l'atmosphère lugubre de ces lieux.

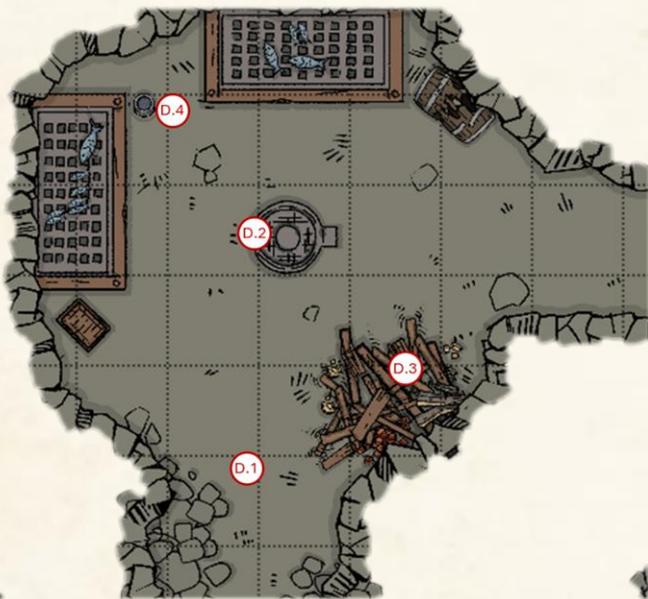
## C. SALLE DES TONNEAUX

Cette petite salle contient les restes de trois tonneaux.

Le couloir s'étire vers le sud avant de se terminer abruptement **en cul-de-sac**, où la roche brute semble marquer la fin de la caverne. Face à vous s'ouvre un **petit espace ou ne se trouve que les restes de vieilles barriques**. Leur bois est terni et fendillé, dégageant une légère odeur de moisi.

## D. SALLE DES POISSONS

Cette salle sert d'antichambre au culte des marins. Ils y stockent des **poissons pourris**. Les membres du culte ont en effet pour habitude de **s'enduire le corps de viscères de poisson avariés** pour rendre hommage à leur divinité.



### D.1 ARRIVE DANS LA SALLE DES POISSONS

À mesure que vous progressez vers le nord, l'air devient irrespirable, chargé **d'une puanteur** si intense qu'elle semble imprégner vos vêtements et s'infiltrer jusqu'au fond de votre gorge. Le couloir s'élargit pour déboucher sur une **salle de taille moyenne** à l'atmosphère oppressante.

Au centre de la pièce, une **structure en pierre** attire votre regard. Elle évoque une fontaine abandonnée, mais aucun filet d'eau ne s'y écoule, et sa surface est incrustée de crasse et de dépôts d'origine douteuse.

Sur le mur Est, des **débris en bois** sont empilés en désordre, leur surface tachée et gondolée par l'humidité

ambiante. **Un autre couloir**, partant à l'Est, plonge dans l'obscurité.

Les murs nord et ouest, quant à eux, sont occupés par de **grands étals en bois**, où traînent quelques **poissons en décomposition avancée**. Leur chair gorgée de putréfaction suinte une liqueur verdâtre, et la puanteur qui s'en dégage est si abominable **qu'un haut-le-cœur vous saisit violemment**.

### D.2 STRUCTURE EN PIERRE

Cette structure sert au rituel de barbouillage d'entrailles de poissons.

En vous approchant de la **structure en pierre**, une odeur encore plus **écœurante** vous assaille, vous obligeant à réprimer un haut-le-cœur.

Les PJ's doivent effectuer un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou subir un violent vomissement. En cas d'échec ils subissent **1d4 dégâts de poison**.

La surface de la structure est recouverte d'une **couche épaisse et informe de viscères de poissons en décomposition**, mêlant textures visqueuses et morceaux à moitié séchés qui collent à la pierre dans une vision de **pure abomination**.

Autour de la base, vous remarquez plusieurs **outils rudimentaires** : des spatules en bois grossièrement taillées et des cuillères de différentes tailles, **toutes maculées d'un mélange brunâtre et poisseux**. Ces ustensiles, manifestement utilisés pour **manipuler ou étaler les entrailles**, semblent avoir été employés dans un rituel dont l'objectif vous échappe, mais dont **l'aspect grotesque ne fait aucun doute**.

### D.3 CAISSES EN BOIS

Il s'agit des débris de caisse en bois qui ont été fracassés par quelque chose, ou par quelqu'un. Ils sont imprégnés d'une odeur de poisson pourri.

### D.4 ETALS AUX POISSONS

Les étals de poissons dégagent une **odeur insupportable**, une pestilence de **pourriture marine** mêlée à l'humidité stagnante de la caverne. Ces structures rudimentaires, constituées de **planches mal ajustées** posées sur des tréteaux branlants, ne portent que quelques **restes de poissons en décomposition**. Des filets de **jus noirâtres** et huileux ont formé des amas organiques, traçant des traînées visqueuses sur le bois usé avant de goûter lentement sur le sol.

Les poissons, pour la plupart **méconnaissables** tant leur chair est décomposée, forment des monticules informes. Certains d'entre eux **sont recouverts de moisissures verdâtres ou blanchâtres**, tandis que d'autres exhibent des **écailles ternes** qui se détachent par plaques. Les **orbites vides** de quelques têtes apparaissent çà et là,

semblant fixer le vide dans une expression figée de **désespoir muet**.

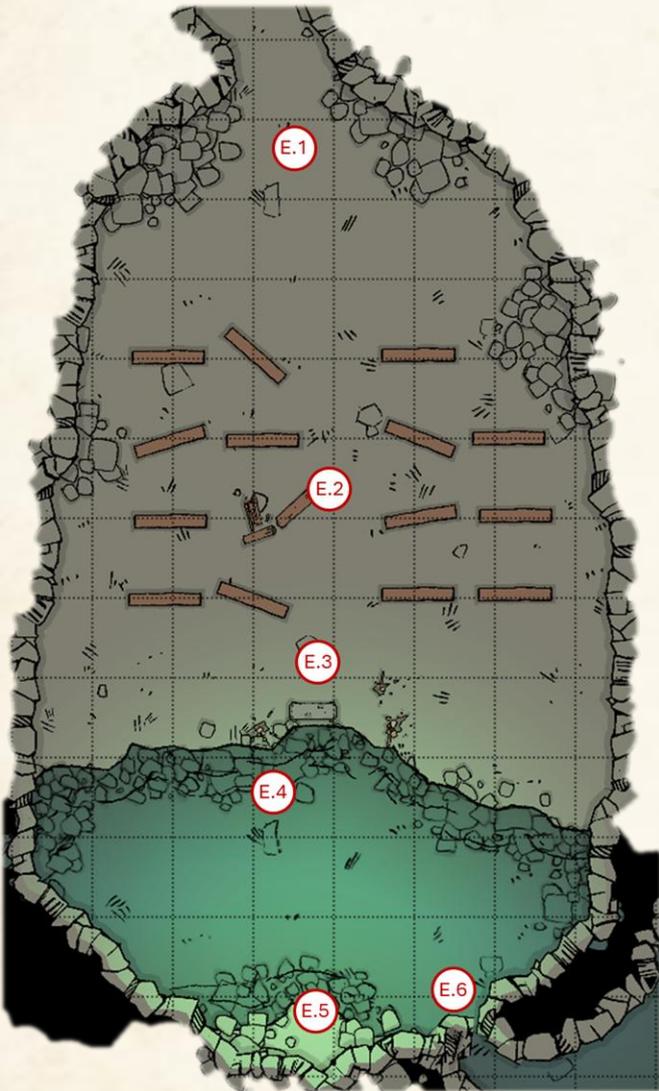
Des mouches bourdonnent autour des étals, leurs ailes bruissant par centaines dans un **concert irritant**. Au sol, une fine couche de **vase noirâtre** s'est formée, mélange de liquide de putréfaction et de sciure, probablement répandue pour tenter d'absorber l'excès d'humidité.

Les PJs doivent effectuer un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou subir un violent vomissement. En cas d'échec ils subissent **1d4 dégâts de poison**.

## E. TEMPLE SOUTERRAIN

Les PJs arrivent enfin au temple souterrain. Là, **le culte leur a tendu un piège**.

La salle est piégée, **si un PJ s'approche à moins de 3m de l'Autel**, la salle se referme sur eux et un **élémental d'Eau** se matérialise et les attaque.



### E.1 ENTREE DANS LE TEMPLE

Vous avancez et découvrez une grande caverne à l'aspect imposant. Le plafond est plus élevé ici, et il s'agit probablement d'une sorte de caverne naturelle ou

d'ancienne carrière réutilisée par les cultistes. Une partie de la pièce, au Sud est inondée, formant une sorte de bassin. Il semble que cette pièce ait pu être utilisée comme temple secret par le culte.

De nombreux bancs, gisent dans un désordre manifeste. Ils semblent avoir été construit hâtivement en bois de piètre qualité et avoir été abandonné

### E.2 BANCS DES FIDELES

En fouillant les bancs des fidèles, les PJs trouvent deux petites idoles à tête de langoustines et un casse-tête sculpté.

Parmi les **débris des bancs éparpillés**, votre regard est attiré par **deux petites idoles de bois** grossièrement taillées. Chacune représente une **silhouette tordue** surmontée d'une **tête de langoustine** aux détails sinistrement précis, leurs yeux vides semblant vous scruter malgré leur immobilité.

Non loin, à moitié enseveli sous des éclats de bois brisé, vous découvrez **un gourdin** à l'apparence plus inquiétante encore. Ce n'est pas une simple arme improvisée, mais un **véritable casse-tête** façonné dans un **bois d'une densité inhabituelle**. Sa surface est sculptée avec un soin troublant, des motifs évoquant des **créatures marines difformes courant le long du manche**.

Le Casse-Tête a les caractéristiques d'une Masse d'Arme (1d6 dégât contondant).

### E.3 AUTEL IMPIE

L'autel est une **structure rudimentaire**, un amas grossièrement empilé de pierres inégales, visiblement érodées par l'humidité ambiante. Sa surface est **souillée de taches sombres et de résidus organiques**, vestiges d'anciens sacrifices. L'odeur nauséabonde qui s'en dégage trahit **la nature des offrandes** : des poissons en décomposition, réduits à l'état de lambeaux visqueux, leurs arêtes brisées s'enfonçant dans les interstices de la pierre. **Un liquide huileux** s'écoule encore par endroits, formant des rigoles fétides qui se mêlent à la crasse accumulée au pied de l'autel, comme si **la pierre elle-même suintait la corruption**.

Mais dans ce désordre, **ce qui vous saute immédiatement aux yeux** est **une note manuscrite** posée sur l'autel sous **une tête de poisson**.

Sur ce papier vous pouvez lire très clairement **un message simple** qui vous est manifestement destiné :

« **IMPIE ! Vous allez payer pour la mort de nos frères ! Soyez Maudits !** »

Une fois qu'un PJ a pris connaissance du message, la caverne se referme sur eux et un élémentaire d'eau se matérialise.

### ATTAQUE DE L'ELEMENTAL D'EAU

Alors que vous **déchiffrez les dernières lignes du message**, un **grondement sourd** résonne derrière vous,

d'abord lointain, puis **s'amplifiant en un vacarme assourdissant**. Le **sol tremble** sous vos pieds, des poussières et de petits gravats se détachent des parois. Lorsque vous vous retournez, **l'horreur vous frappe** : l'entrée de la caverne s'est effondrée dans **un fracas de pierre et de poussière**. Un amas colossal de rochers bloque à présent le passage, vous coupant toute retraite.

Le grondement de l'éboulement se prolonge en **un écho sinistre qui roule le long des parois**, tel un glas funèbre résonnant dans l'immensité de la caverne. Puis le silence retombe, lourd et oppressant... mais pas pour longtemps.

Un autre son attire votre attention. **Un clapotis d'abord discret**, presque imperceptible, puis un bruissement plus distinct. Vous baissez les yeux vers le bassin et constatez avec un pincement d'angoisse que **l'eau s'agite, animée de vagues irrégulières**. D'abord, vous vous persuadez qu'il ne s'agit que des répercussions du séisme... mais très vite, l'évidence s'impose. **Le niveau de l'eau monte**.

Les premières ondulations **lèchent la base de l'autel souillé**, et c'est alors qu'un spectacle terrifiant se dévoile sous vos yeux. D'un coup, **une gigantesque colonne d'eau jaillit du bassin** dans un **mugissement aquatique**, tourbillonnant avec une **intensité surnaturelle**. En un instant, la masse d'eau mouvante prend **une forme vaguement humanoïde**, ses bras liquides s'étirant comme des vagues prêtes à engloutir. **L'air vibre sous l'énergie brute** qui se dégage de la créature, une **rage froide et implacable** se lisant dans l'intensité de son mouvement perpétuel.

La stupeur vous cloue sur place... Jusqu'à ce que Mario, rompant le silence d'une voix étranglée s'écrie :

« **C'est... c'est un élémentaire d'eau !** Comme disait ma grande tante Félicie : "Couvrez-vous, ou y'aura de la flotte dans vos culottes !" »

#### COMBAT CONTRE L'ÉLÉMENTAIRE

**L'élémentaire d'eau** attaque immédiatement les PJs.

Il ne fait pas preuve de stratégie attaquant simplement le personnage le plus proche. Il tente d'abord une **submersion**, puis attaque avec ses **coups**.

Mario, en tant que Technomage, peut faire **un Jet d'Arcane** pour essayer de se souvenir d'informations sur l'élémentaire d'eau.

Sur **DD12** il obtient les résistances de la créature.

**Résistances aux dégâts acide** ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques  
**Immunités aux dégâts poison**  
**Immunités aux états** épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient  
**Sens vision dans le noir 18 m**, Perception passive 10  
**Langues aquatique**

Sur **DD16** il obtient aussi les statistiques de la créature.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

#### INONDATION

A partir de l'arrivée de l'Élémentaire, l'eau monte dans la caverne. A chaque round :

- **Si l'eau a monté au round précédent**, tirer **1d6**, l'eau monte sur **4+**.

- **Si l'eau n'a pas monté au round précédent**, l'eau monte à ce round.

Une fois dans l'eau les PJs doivent nager dans des eaux agitées : ils doivent réussir un jet **d'Athlétisme DD10** pour pouvoir agir et se déplacer et ne peuvent utiliser leurs armes qu'avec un désavantage.

#### E.4 BASSIN DU KUO TOA

Le bassin fait 2m. de profondeur, si l'élémentaire a été tué, il faut réussir un test **d'Athlétisme DD7** pour le traverser.

#### E.5 FOND DE LA CAVERNE

En cherchant dans les décombres au fond de la caverne, les PJs peuvent trouver [un anneau de nage](#).

#### E.6 PASSAGE SECRET

En plongeant dans le bassin, on peut découvrir un passage secret, sur un **jet d'Athlétisme DD15** ou **Perception DD15** (perception depuis la surface).

Il vous semble apercevoir **une issue au fond du bassin**, une sorte de conduit souterrain qui part en direction du Sud-Est.

Vous replongez pour en avoir le cœur net et vous découvrez effectivement **l'entrée d'un canal souterrain**, vous devez pouvoir vous y **faufiler** en vous **contorsionnant un peu**.

Il faut réussir un Jet d'Athlétisme DD10 pour passer dans le tunnel. Celui-ci conduit au Tunnel Secret.

## F. TUNNEL SECRET

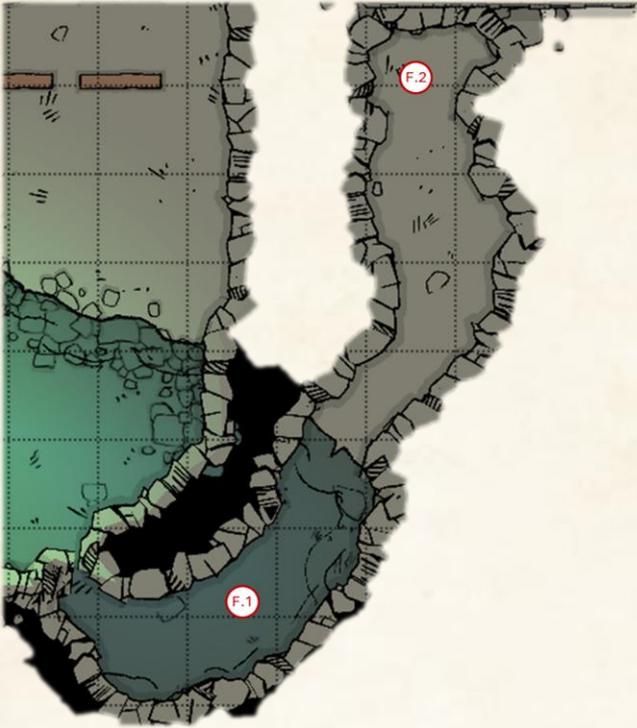
#### REMONTEE A LA SURFACE

Vous progressez à la nage dans **un corridor étroit et oppressant**, plongé dans une obscurité presque totale.

Après quelques mètres qui vous semblent interminables, vous **sentez enfin que l'espace s'élargit**. Le tunnel s'élève légèrement et, avec un soulagement palpable, vous percevez la **surface de l'eau** juste devant vous. Vous émergez en **aspirant une grande bouffée d'air**.

L'endroit où vous vous trouvez est **un nouveau couloir**, mais contrairement au précédent, il n'est **pas entièrement submergé**. L'eau vous arrive encore à la taille, mais plus loin, **le sol semble émerger complètement**. Pourtant, en scrutant les environs, votre soulagement fait place à une

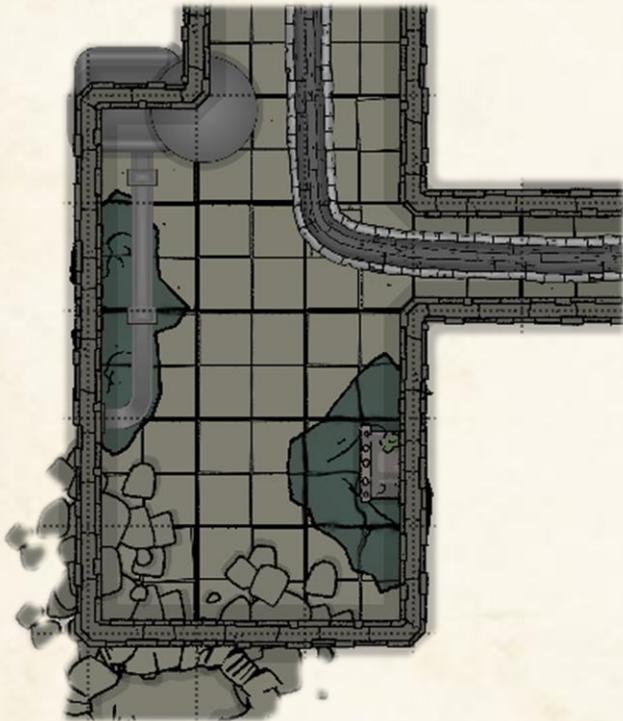
inquiétude : le passage semble s'achever brusquement en un cul-de-sac.



#### CUL DE SAC

En examinant la paroi, les PJs découvrent facilement qu'elle s'ouvre et débouche sur les égouts.

#### G. EGOUTS NIVEAU 2.



Vous appuyez contre la paroi et, elle cède presque sans résistance, basculant légèrement sous votre poids. Une ouverture sombre s'offre à vous, révélant un corridor maçonné de larges pierres noires, luisantes d'humidité.

L'air y est plus stagnant, chargé de relents familiers d'eau croupie et de moisissures.

Sous vos pieds, le sol est pavé de dalles régulières, usées par le temps et légèrement glissantes. Dans la pénombre, vous distinguez des tuyauteries qui ne vous sont que trop familières. Un étrange sentiment de soulagement vous envahit : vous êtes de retour dans les égouts de la ville.

Après une brève inspection, vous identifiez l'endroit. Il s'agit du niveau 2, un secteur que vous aviez exploré rapidement lors de votre précédente incursion. Maintenant certain de votre position, vous vous réorganisez en silence, prêt à reprendre la route vers la surface et la lumière du jour.

## DEBRIEF – COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

### UNE EQUIPE RESTREINTE

Lorsque le groupe se retrouve ce soir là à la tour des Murmures, ils ne sont que trois à se présenter : Atioso, Gasha'ra et Julia.

Il semble que Mario soit malade, cloué au lit par une fièvre des égouts, que Gédéon soit retenu à la collégiale, sur ordre de l'Inquisiteur Mastandi pour mettre de l'ordre dans les archives et que Fabriccio ait passé la soirée dans une taverne, dévoré par le démon du jeu.

La petite équipe se met malgré tout en route, bien décidé à en finir avec les cultistes.

### NAVIGATION SOUTERRAINE

Grâce aux indications fournies par l'équipe des chiffres et des lettres de la Phalange, Atioso reprend les directions indiquées par les cultistes sur leur message secret.

Il conduit sans difficulté le groupe, reprenant le chemin depuis l'endroit où les cultistes accédaient aux égouts et jusqu'à un couloir d'apparence ordinaire.

Mais une inspection soignée des murs permet de révéler rapidement la présence d'une porte secrète menant à un repaire creusé à partir des égouts.

### NECROMANCIE

Le groupe descend un escalier rudimentaire jusqu'à une première salle. Ils découvrent une caverne menant à un souterrain partiellement inondé.

Gasha'ra repère un tas d'ossement et alors qu'elle s'en approche pour les examiner, un squelette se redresse et l'attaque avec un couteau.

Elle n'a pas le temps d'esquiver le coup, mais ne subit qu'une blessure superficielle. Une réaction rapide d'Atioso (qui tire un carreau dans le crâne du Squelette) et un coup de hache de Gasha'ra réduit rapidement le mort-vivant en poussière.

Si cette rencontre est sans gravité pour le groupe, elle confirme la présence d'une magie particulièrement néfaste, capable d'invoquer des créatures nécromantiques.

### UNE PRESENCE DANS LA VASE

Souhaitant continuer l'exploration de la caverne, le groupe tente alors de trouver un moyen de traverser la partie inondée qui les sépare de la suite du souterrain.

Plusieurs solutions sont envisagées : la possibilité d'escalader les flancs de la caverne pour passer à sec, celle de sauter jusqu'à un petit embarcadère visible de l'autre côté de l'eau, ou de construire une sorte de pont permettant de passer à sec.

Après délibération, le groupe décide d'empiler des gravats aussi loin que possible, puis de se servir de ce promontoire pour sauter jusqu'à l'embarcadère.

C'est Gasha'ra qui s'élance en premier. Elle prend son élan et saute avec agilité jusqu'à l'embarcadère. Hélas, celui-ci, constitué de bois pourri s'effondre sous son poids, et elle termine sa course dans l'eau vaseuse.

A cet instant une créature de vase surgit de l'eau et attaque Gasha'ra. La créature est rapidement détruite par le groupe, mais Gasha'ra constate avec horreur que le contact avec la vase grise à gravement endommagé sa hache de bataille. Celle-ci est à présent piquée de rouille et son tranchant est sérieusement émoussé.

### EXPLORATION DU REPAIRE DU CULTTE

Une fois l'étendue d'eau passé, le groupe découvre les restes du repaire des cultistes.

Ils découvrent des débris en bois divers, des restes d'étals à poissons et d'objets sacrificiels. Le tout est couvert d'immondice et empesté horriblement. La puanteur est telle que Gasha'ra et Julia sont obligée de réprimer des hauts le cœur.

Enfin, le souterrain débouche dans une grande caverne qui semble avoir servi de temple aux cultistes. Des bancs sont disposés de part et d'autre d'une allée centrale, et au fond de la caverne on distingue une sorte d'autel de pierre faisant face à un grand bassin.

Gasha'ra s'avance vers le bassin et découvre sur l'autel, au milieu de restes de poisson en décomposition, une note manuscrite. Elle la tend à Atioso qui y déchiffre une sinistre malédiction :

**« IMPIE ! Vous allez payer pour la mort de nos frères !  
Soyez Maudits ! »**

A la lecture de la note, un tremblement de terre fait s'effondrer le tunnel par lequel le groupe avait accédé à la caverne, les piégeant dans le repaire des cultistes.

### UN PIEGE MORTEL

Mais avant de trouver un moyen de sortir de cette caverne, le groupe a dû faire face à une menace plus imminente et bien plus mortelle.

Du bassin face à l'autel surgit un élémentaire d'eau. La créature se précipita sur Gasha'ra et la frappa avec une force démoniaque.

Rapidement Julia et Atioso utilisèrent l'ensemble de leurs arsenal respectif pour tirer à distance sur la créature. Julia enchaîna plusieurs sorts de rayon ardents et d'éclair de

chaos sur la créature. Atioso utilisa ses carreaux d'ombre pour tenter de détruire l'esprit de la créature.

Mais la furie de cette dernière semblait implacable. Pendant un moment, elle engloutit même Gasha'ra la piégeant dans sa masse liquide. Heureusement l'orc fit preuve de sa force exceptionnelle et réussit à s'extraire.

C'est alors que la créature, sans doute irritée par la pluie de projectile qu'elle recevait, décida de se retourner contre Atioso. Elle s'avança vers l'arbalétrier et abattit ses poings sur lui, frappant de toute sa puissance.

Le jeune homme s'effondra au sol, inconscient et entre la vie et la mort. A cette vue, Gasha'ra entra dans une rage frénétique, oubliant toute prudence, elle chargea l'élémentaire d'eau et frappa de toute sa puissance.

Le coup fut si puissant qu'il coupa en deux la créature, prouvant que même avec une lame émoussée les coups de l'orc restaient mortels.

L'élémentaire d'eau flotta un instant dans les airs, puis commença à se reformer sous le regard horrifié des combattants de la squadra spéciale.

Julia canalisa alors tout ce qu'il lui restait de puissance magique pour asséner trois rayons ardents sur la créature. L'un après l'autre, les traits de feu vinrent percuter la masse d'eau, faisant s'élever des volutes de vapeurs dans un vacarme assourdissant.

Enfin la masse d'eau restante chuta au sol et se dispersa lentement, signant la mort de cet être artificiel.

## LA FIN D'ATIOSO

Gasha'ra et Julia se précipitèrent pour porter secours à Atioso.

Celui-ci était rudement frappé, souffrant de multiples contusions et dans un état d'inconscience laissant présager une issue funeste.

Gasha'ra tenta de lui prodiguer des soins, mais malgré des premiers résultats encourageants, la vie s'échappait peu à peu du combattant.

Il expira dans les bras de ses camarades qui jurèrent de venger son trépas.

## SORTIE DU REPAIRE

Gasha'ra et Julia se retrouvaient alors seule, prisonnière au fond du repaire des cultistes.

Elles envisagèrent un temps de tenter de déblayer les masses de rocher obstruant le passage. Mais elles durent abandonner rapidement l'idée devant la masse des pierres tombées.

Enfin, alors que tout espoir semblait avoir disparu, Julia déclara qu'il lui semblait voir un passage sous l'eau du bassin.

Gasha'ra accepta de plonger pour aller voir, et elle trouva effectivement rapidement une issue. Un tunnel enfoui sous les eaux conduisait à un souterrain.

Julia la suivit et rapidement elle constatèrent que ce souterrain permettait de rejoindre les égouts de la ville.