

# LE TEMPLE DES KUO-TOA

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

*SE DEROLANT 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 4**, 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 – Le Temple des Kuo Toa.....	8
Acte 1 – Entrer dans le Temple des Kuo-Toa .....	10
Descente dans les égouts .....	10
A – Corridor des Egouts.....	10
B – Salle du Cabestan.....	11
C – Salle du Chuul .....	12
Acte 2 – Le Temple .....	14
D – Salle des Ablutions.....	14
E – Salle du Culte.....	16
F – Reserve .....	17
G – Salle des sacrifices .....	18
H – Pont des Captures.....	19
Acte 3 – La Prison .....	21
I – Prison.....	21
J – Salle des Geôliers .....	22
K – Reserve des Geôliers .....	24
L – Chantier .....	24
Acte 4 – Le repaire des prêtres .....	26
M – Salle des prêtres.....	26
N – Salle des Pompes.....	27
O – Temple du Kraken.....	30
Debrief.....	33
Compte Rendu de Mission 1ère partie .....	33
Nouveau Briefing.....	34
Compte Rendu de Mission 2ème partie .....	34

## 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 « Les Mutins du Pyroscaphe », mais il peut être joué indépendamment avec quelques adaptations.

## 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 adaptés 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 « Les Mutins du Pyroscaphe », les PJs retrouvent la piste des cultistes et découvrent leur repaire souterrain.

Là ils doivent affronter les derniers cultistes, mais aussi des Kuo-Toa. Ils doivent mettre fin aux agissements du culte et empêcher l'accomplissement d'un sinistre rituel.

## CONSEIL AUX MJ

*Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés 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 adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs :** Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 4. 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 planches à utiliser pour chaque partie du scénario.

## 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 :

MASSIMILIANO MARTONI – MAITRE ARBALETRIER

**Massimiliano Martoni** est un homme taillé par la guerre et endurci par l'expérience. Originaire de **Stigara**, il a rejoint la **Phalange d'Anima** moins par patriotisme que par goût de l'aventure et du frisson du combat. Rapidement, ses talents de soldat et son œil affûté lui ont valu une place parmi les **Arbalétriers de l'Horloge**, l'élite des tireurs de la République.

Martoni n'est pas un vétéran usé, mais **un combattant qui a appris à survivre.** Il a vu la **mort de près**, trop souvent. Des campagnes lointaines aux ruelles sombres d'Anima, il a encaissé les coups, laissé du sang sur les pavés et **perdu des compagnons en chemin.** Ses cicatrices ne sont pas que physiques, et son regard, froid et calculateur, trahit **un homme qui a appris à ne faire confiance à personne,** sauf à son **arbalète et à son propre instinct.**

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 esquive, 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 – LE TEMPLE DES KUO TOA

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

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

**Enjeux :**

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

**Lieux :**

- La Tour des Murmures

Cette version du briefing est un résumé qui reprends les discussions du débriefing du [scénario Les Mutins du Pyroscaphe](#).

### UN TEMPLE DANS LE SOUS-SOL D'ANIMA

Cette version du briefing est un résumé qui reprends les discussions du débriefing du [scénario Les Mutins du Pyroscaphe](#).

Giorgio referme sèchement un dossier usé, lève les yeux et plante son regard dans chacun des membres réunis autour de la table

« Nous avons **fouillé les restes du navire**, identifié les créatures, collecté les témoignages. Ce que nous pensions être **un cas isolé de corruption maritime** s'avère être la **partie émergée d'un iceberg bien plus vaste**, bien plus ancien, et, je le crains, profondément **enraciné dans les entrailles mêmes de cette ville**. »

Voici ce que nous savons :

« **Premièrement** : un repaire de Kuo-Toa existe dans les égouts d'Anima. Il abrite plusieurs de ces créatures et très probablement des cultistes fanatiques. »

« **Deuxièmement** : le marin qui semble être le fondateur du culte n'était pas à bord du navire. Il doit être là-bas, tapi au cœur du sanctuaire. »

« **Troisièmement** : nos informateurs du Faubourg des Marins ont repéré une piste. Des allées détournées, des trappes ouvertes, des traces de vase et de symboles marins tracés à la craie. »

Il croise les bras.

« **Votre mission est simple** : vous suivez cette piste. Vous localisez le repaire. Vous le neutralisez. Complètement. »

### LA PISTE DES EGOUTS

Giorgio sort un plan des égouts du faubourg des marins.

« Nos agents ont mis **tout le faubourg sous surveillance depuis plusieurs semaines**, et cela a finit par être payant. Ce qui n'était au départ que des soupçons et des rumeurs a

pu être confirmé. L'enquête n'a pas été évidente et certains de vos camarades ont pris des risques mais **nous avons enfin une piste solide**. Une piste qui permettra, je l'espère, de **remonter jusqu'au repaire des cultistes et à venger la mort d'Atioso**. »

Il marque une courte pause, puis poursuit d'une voix plus basse.

« Cette piste mène dans **les niveaux inférieurs des égouts**, et heureusement que nous avons pu compter sur le soutien de **la guilde des égoutiers** car ces souterrains sont un véritable dédale. »

Il pointe un ensemble de passage indiqué sur des cartes souterraines.

« Il faut descendre dans les égouts au niveau de **la Rue des Epitoire**. C'est en suivant **des marins suspects** que nos agents ont découvert ce point d'entrée. »

« Et à partir de là **suivre le corridor sud** jusqu'à ce point. Ensuite descendre **au niveau inférieur**. Prendre le **couloir Est** sur environ **35 pas**, puis descendre à nouveau vers un **corridor plus ancien**. Celui-ci est orienté **Nord-Ouest / Sud-Est**, et en le suivant **vers le Nord-Ouest** pendant une **cinquantaine de pas**, vous accéderez à une **échelle** qui remonte vers un **secteur abandonné des égouts de niveau 2**. »

Il lève les yeux du plan et jette un coup d'œil à la Squadra Spéciale.

« **Cela ne devrait pas poser de problème pour Mario, n'est-ce pas ?** »

Sans attendre de réponse, il se repenche sur la carte. A partir de là vous arrivez dans un **couloir orienté Nord-Sud**.

« Et c'est **dans ce couloir que commence réellement la piste**. Il y a un écoulement d'eau à cet endroit. Vous le trouverez facilement à l'odeur : **il empeste le poisson pourri**. »

Il jette un coup d'œil à ses notes

« Nous avons **vérifié avec la guilde des égoutiers**, c'est tout à fait anormal. Cette partie des égouts n'est plus utilisée et **elle se trouve à bonne distance de toute canalisation importante**. »

Son doigt glisse vers un amas de structures en pierre

« **Un peu plus au Sud**, il y a un **ensemble de corridors assez ancien** et au centre une vieille structure en pierre qui selon la guilde devait servir de **point d'ancrage à d'ancienne machineries**. »

« Tout cela n'est **plus utilisé depuis longtemps**, mais nous y avons trouvé des graffitis. Selon toute vraisemblance ils indiquent **la présence toute proche d'un repaire des cultistes**. »

Il se redresse enfin, croisant les bras.

« Les agents envoyés sur place n'étaient pas équipés pour aller plus loin. **Ce n'est pas leur rôle**, et le risque était trop grand. »

« Voilà donc, **où en sont les investigations.** Vous reprenez l'enquête à partir de là, **je compte sur vous pour trouver ce repaire et le nettoyer.** »

## ACTE 1 – ENTRER DANS LE TEMPLE DES KUO-TOA

**Début de l'acte :** Les PJs se retrouvent et descendent dans les égouts jusqu'à trouver la piste des cultistes.

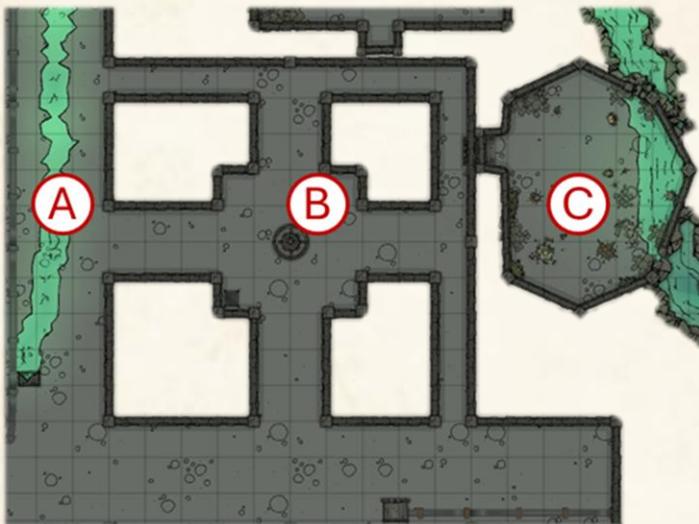
**Fin de l'acte :** les PJs entrent dans le temple des Kuo-Toa.

**Enjeux :**

- Trouver l'entrée secrète
- Piège : fausse entrée et combat avec un Chuul.

**Lieux :**

- Egouts d'Anima
- Temple des Kuo-Toa, salle du Chuul.



### DESCENTE DANS LES EGOUTS

**Début de la scène :** Les PJs se retrouvent.

**Fin de la scène :** Les PJs arrivent au point indiqué par Giorgio comme étant proche du repaire des Cultistes.

**Enjeux :**

- Ambiance.

**Lieux :**

- Egouts d'Anima

Les PJs se retrouvent :

Vous vous retrouvez **devant la Tour des Murmures**, comme à votre habitude.

Vous vous mettez en route sans tarder, **conscient de l'importance de votre mission**.

La route jusqu'au Faubourg des Marins **se passe sans encombre** et vous trouvez sans peine **l'entrée des égouts** indiqué par Giorgio se trouvant **Rue des Epitoirs**.

Vous descendez dans **les corridors sombres et humides des égouts d'Anima**. Pour la plupart d'entre vous cela évoque maintenant des **souvenirs douloureux**, et ne fait

que renforcer votre conviction de mener à bien cette mission et de **mettre un terme à ce culte impie**.

Faire un **jet de Survie DD12**, avec Avantage si Mario dirige le groupe. En cas d'échec le groupe perd un peu de temps, mais fini par trouver l'accès indiqué par Giorgio<sup>1</sup>.

**Mario vous conduit avec aisance** à travers le dédale des souterrains. Il suit sans grande difficulté le chemin indiqué par Giorgio.

### A – CORRIDOR DES EGOUTS

Les PJs arrivent dans ce corridor par le Nord.

Enfin **vous arrivez dans le couloir indiqué**.

Effectivement, **vous le reconnaissez tout de suite à l'odeur**. Une puanteur de poisson pourri infeste tout ce couloir. Et vers le sud, vous pouvez repérer **un écoulement d'eau particulièrement suspect**.

### EXAMINER L'ÉCOULEMENT D'EAU.

Les PJs peuvent examiner l'écoulement d'eau

**L'eau provient d'un tuyau dans le mur Ouest**. Elle coule en un léger **filet au débit régulier et soutenu**. Elle se déverse ensuite dans le couloir, avant de **rejoindre une petite grille** située un peu plus au Sud. **L'eau empest une odeur âcre de poisson pourri** et elle semble **rayonner d'une étrange luminescence**.

Les PJs peuvent choisir de faire un jet **d'Investigation** pour essayer de comprendre d'où vient cette eau, ou un jet **d'Arcane** pour essayer de comprendre la nature de l'eau.

#### INVESTIGATION

Sur un Jet **d'Investigation** les PJs apprennent les informations suivantes :

DD	Investigation
10	Il se déverse une quantité d'eau vraiment importante : Ce n'est pas une simple fuite, et il y a sans doute tout un réseau de canaux derrière
12	L'eau provient vraisemblablement d'une dérivation d'une canalisation existante avec un système de pompes
14	Ce ne doit pas être facile, et ce n'est pas forcément une bonne idée, mais il doit être possible de s'introduire dans ce tuyau.
16	Cette installation est trop complexe pour des profanes elle a sans doute été mise en place par un Technomage.
18	Pour assurer un débit aussi régulier, il y a sans doute une salle de contrôle avec une machinerie Technomagique dédiée.

<sup>1</sup> Si vous avez le temps, rajoutez peut-être une mauvaise rencontre avec un [Grick](#)

## ARCANES

Sur un jet **d'Arcane** les PJs apprennent les informations suivantes :

DD	Investigation
10	A en juger par les dépôts sur le tour du tuyau, l'eau qui s'écoule de cette canalisation est salée.
12	L'odeur forte vient de reste de poisson et de déchets, vraisemblablement des algues.
14	La lueur qui émane de cette eau est sans doute due à une sorte d'algue bioluminescente.
16	Même si elle est peu ragoutante, cette eau n'est en elle-même pas plus dangereuse que de l'eau de mer.

## TENTER DE S'INTRODUIRE DANS LE TUYAU

Pour s'introduire dans le tuyau il faut réussir un jet **d'Acrobatie DD15**.

## ECHEC

En cas d'échec, la créature subit **1d6 dégâts contondant**. Et elle est bloquée dans le tuyau.

Il faut réussir un **jet de Force DD12** ou **d'Acrobatie DD12** pour se dégager. Chaque échec inflige **1d6 dégâts contondant** à la créature bloquée.

## SUCCES : ACCES AU RESEAU SOUTERRAIN.

Le tuyau débouche dans **une sorte de caverne inondée**. Cette cavité semble avoir été **creusée de façon assez grossière** et elle est presque entièrement envahie d'eau. Il te faut **rapidement plonger** et **retenir ta respiration pour avancer**.

La Nage demande un **test d'Athlétisme DD12** pour avancer, d'une distance maximum égale à **la vitesse du personnage divisé par deux**.

Les personnages peuvent retenir leur respiration pendant un nombre de minutes = **1 + Modificateur de Constitution**.

Personnage	CON	Durée	(rounds)
Fabriccio	-1	30 sec.	5 rounds.
Mario	+2	3 min.	30 rounds
Massimiliano	+1	3 min.	30 rounds
Julia	+2	3 min.	30 rounds
Gédéon	+2	3 min.	30 rounds
Gasha'Ra	+3	4 min.	40 rounds

En remontant le canal, les PJs peuvent arriver **à la salle des Ablutions (D)**.

## B – SALLE DU CABESTAN

Cette salle contient des indications destinées à aider **les membres du culte à trouver l'entrée du souterrain**. Mais aussi à **égarer les intrus vers la salle du Chuul**.

## DESCRIPTION DE LA SALLE

Vous arrivez dans une **petite pièce de force carré**, percée de **4 couloirs** partant dans chacune des **directions cardinales**.

Il règne ici aussi **une odeur désagréable de poisson pourri**, vraisemblablement mélangé à **des relents d'urine**, mais vous ne voyez **nette trace d'écoulement d'eau**.

Au centre de la pièce se trouve **une étrange structure** en pierre. Comme une sorte de **pilier au dessin complexe** et **d'une hauteur limitée à 1,20 m. environ**. La structure semble **ancienne** et sa **fonction n'est pas claire** mais elle est **solidement ancrée dans le sol**.

Les **murs de la pièce** sont **souillés d'un ensemble de graffitis** et de **dessins obscènes** dessinés à la craie.

## EXAMINER LA STRUCTURE EN PIERRE

Les PJs peuvent faire un **test d'Investigation** ou de **Perception** pour examiner la structure en pierre.

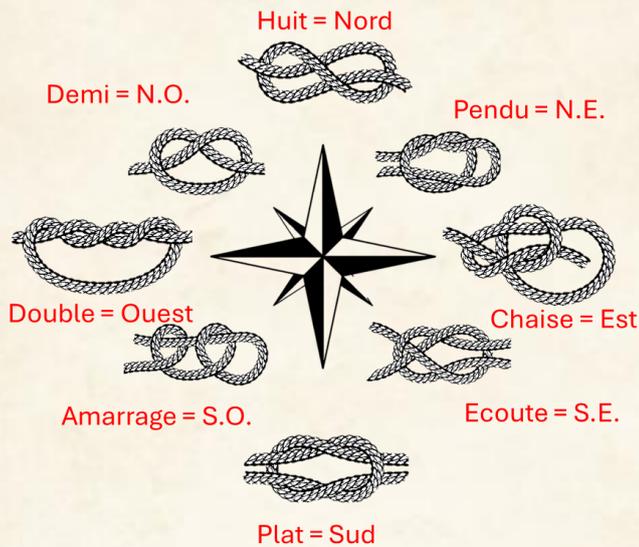
## DD Perception ou Investigation

10	C'est <b>une structure en pierre solide</b> qui devait servir à y attacher un <b>ensemble de cordes</b> . Sans doute <b>un point d'ancrage</b> pour une machinerie technomagique.
12	En examinant attentivement le pilier vous trouvez <b>une inscription gravée</b> dans la pierre.
16	Vous déchiffrez sans peine cette <b>inscription</b> vraisemblablement <b>laissée par un marin</b> .

Le premier caractère est un **7** suivi d'une forme qu'on pourrait prendre pour un **h** mais qui est en réalité une **chaise**, ensuite un **3** et enfin un **8**. Cela correspond au **code d'orientation des marins** que vous avez déjà rencontré [à la Taverne des Tires-Boulines](#).



Pour rappel, le code d'orientation des marins :



Cela donne donc : **7 pas vers l'Est, 3 pas vers le Nord.**

Si les PJs suivent ces directions ils arrivent à **l'entrée de la salle du Chuul (C).**

### EXAMINER LES GRAFFITIS

Les PJs peuvent faire un **test d'Investigation** ou de **Perception** pour examiner les graffitis sur les murs.

DD	Perception ou Investigation
8	Il s'agit d'un ensemble de graffitis, principalement obscène et dénotant une obsession pour des organes génitaux masculins de toutes formes et tailles.
10	Parmi les graffitis obscènes vous observez cependant la présence de formules plus cryptique et de référence maritime. Cela pourrait coller avec un culte de marins.
12	Il y a là aussi plusieurs <b>mentions peu élogieuses des institutions</b> que vous représentez : l'inquisition est grossièrement assimilée à des porcs. Les graffitis remettent en question avec insistance la légitimité des unions ayant permis la naissance des membres de la phalange. Et ils semblent au contraire certains que tous les technomages sont des fils de putes.
15	Au milieu de ce charabia, une inscription retient soudain votre attention. Quelque chose dans sa nature cryptique vous ramène à d'anciens souvenirs :  « <b>Change le huit pour qu'il s'asseye, Fais de la chaise un huit qui veille.</b> »

Cette inscription indique au PJs de remplacer le 8 par une chaise et vice-versa.

**L'inscription sur le pilier** doit donc être comprise 7 huit et 3 chaises. **Ce qui donne 7 pas vers le nord et 3 pas vers l'est.**

En suivant ces directions, les PJs arrivent à l'entrée de la salle des Ablutions (D).

### C – SALLE DU CHUUL

Cette salle est un piège destiné à éliminer les intrus et à protéger l'entrée réelle du temple.

#### EXAMINER L'ENTREE

L'entrée de la salle est visible depuis le corridor où elle se trouve. **Un Jet de Perception DD8** permet de trouver qu'il s'agit d'une porte.

A première vue **cette plaque métallique** sur le mur semble n'être qu'un **ancien tuyau** maintenant **condamné**. Mais en examinant attentivement tu constates qu'il s'agit d'une **sorte de porte, assez mal déguisée**.

Sur **Perception DD16** les PJs peuvent remarquer que si la porte est grossière, il y a malgré tout des traces nettes d'un mécanisme technomagique lié à la porte.

Tu remarque également qu'il y a **des traces assez nettes d'un mécanisme technomagique** lié à l'**ouverture** de la porte, mais il ne te semble **pas possible de savoir de quoi il retourne sans ouvrir**.

Ce piège n'est pas désamorçable de l'extérieur et il est compliqué de savoir quels sont les conséquences de l'ouverture de la porte (**Arcane DD20**).

#### ENTREE DANS LA SALLE

Une fois l'ensemble du groupe dans la salle, ils se trouvent nez à nez avec un Chuul et la porte se referme brutalement sur eux.

En franchissant le seuil, vous pénétrez dans une pièce aux **contours vaguement octogonaux**, baignée d'une **atmosphère oppressante**. Le long du mur Est, un **petit canal** sinueux traverse la salle, ses eaux stagnantes reflétant une lueur verdâtre inquiétante. Une **odeur nauséabonde**, mélange de pourriture et de moisi, envahit vos narines, tandis que le sol, **jonché de déchets** et d'objets indéfinissables, révèle avec horreur **des restes humains éparpillés**.

Soudain, **un claquement sec résonne dans l'air**, attirant votre regard vers le plafond. **Une créature monstrueuse**, semblable à un **énorme insecte verdâtre**, descend lentement vers vous. Longue **d'au moins trois mètres**, la bête dégage **une aura de terreur**. Son corps, recouvert d'une **épaisse carapace** formant une **armure impénétrable**, repose sur ses quatre pattes arrière, tandis que ses deux pattes avant, munies **d'énormes pinces**, **claquent dans le vide** avec un air menaçant. Sa tête, dépourvue de traits distinctifs à l'exception **de deux petits yeux perçants**, laisse pendouiller **des tentacules rosâtres** qui **s'agitent frénétiquement dans l'air**.

C'est alors que votre attention est attirée par **une petite pancarte en bois**, posée devant vous comme un avertissement sinistre :

« **Inquisiteur, Soldat de la Phalange, Technomage, ou autre Intrus Impie, le Chuul va te démembrer.** »

Instinctivement vous vous retournez pour trouver une issue, mais vous constatez que **la porte que vous venez de passer s'est refermée** derrière vous.

Mario peut obtenir les informations suivantes sur le Chuul, grâce à sa connaissance des égouts.

Les Chuul sont **des créatures qui vivent parfois dans les profondeurs des souterrains d'Anima**. La guilde des égoutiers **a appris à les craindre et à les éviter**. Personne ne sait vraiment **d'où ils viennent** mais ce sont des **adversaires redoutables**.

Leurs **tentacules exsudent un poison paralytique puissant**. Il est possible de **recupérer un peu de poison** sur le corps fraîchement décédé d'un Chuul, mais **encore faut-il arriver à le tuer**.

## COMBAT CONTRE LE CHUUL

Le [Chuul](#) combat jusqu'à la mort.



### RECUPERER DU POISON

Une fois le Chuul mort, il est possible de récupérer du poison sur ses tentacules.

Un jet **d'Outil d'Alchimiste** (ou d'Empoisonneur) **DD15** permet d'en récupérer **1 dose**. Sur un jet de **9 ou moins**, le personnage tentant la manœuvre subit **1d6 dégâts de poison**.

La dose de poison peut être utilisée pour enduire une arme au prix d'une action.

Lors de la prochaine attaque de l'arme qui touche une cible, la cible doit faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** pour ne pas être **empoisonnée** pendant 1 minute. La cible est **paralysée** tant que ce poison fait effet. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet en cas de réussite.

### FOUILLER LA PIECE

Parmi les restes humains dans la pièce, les PJs trouvent **4 po** ainsi qu'une **potion de soin 2d4 points de vie**.

## QUITTER LA SALLE

Pour quitter la salle il faut déverrouiller la porte ou passer par le canal.

### DEVERROUILLER LA PORTE

La porte est verrouillée par un mécanisme technomagique qui a bloqué un contrepoids.

Il faut réussir un **jet d'Arcane DD14** ou de **Force DD18** pour débloquer la porte.

### PASSER PAR LE CANAL

Il est possible de quitter la pièce par le canal vers le Nord (en direction de la salle des ablutions ou du pont des captures) ou vers le Sud (en direction de la salle des géoliers).

En examinant le cours d'eau, **vous voyez que l'eau coule du Sud au Nord**. Les trous par lesquels passent l'eau semble étroit, mais en dégageant certains blocs de pierre, il doit être possible de se frayer un chemin.

## ACTE 2 – LE TEMPLE

**Début de l'acte :** Les PJs entrent dans le temple des Kuo-Toa.

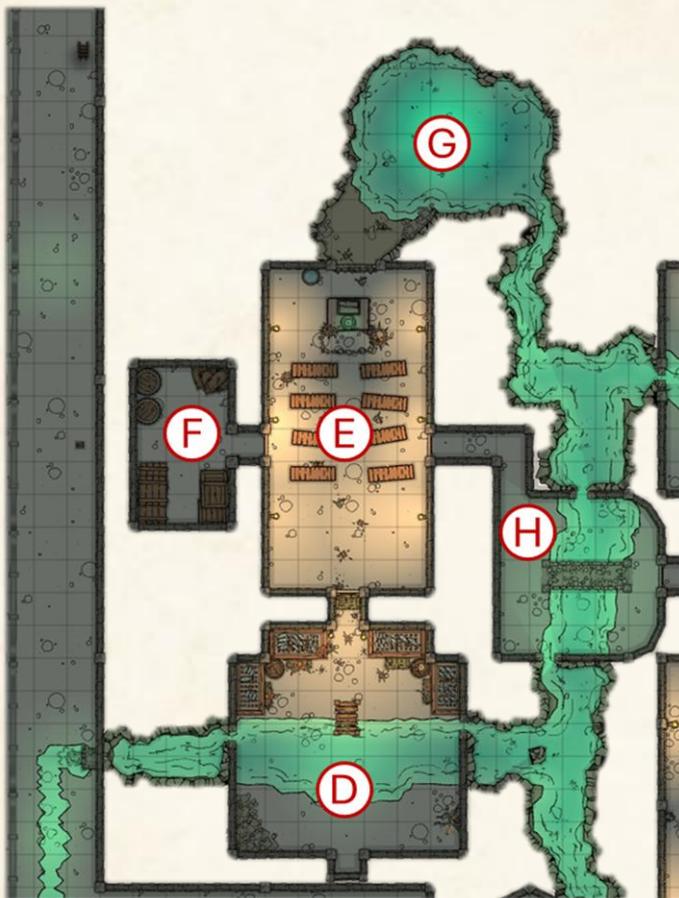
**Fin de l'acte :** les PJs entrent dans la prison des Kuo-Toa.

**Enjeux :**

- Exploration du temple.
- Combat avec des Kuo-Toa et créatures associées.
- Découverte du culte.

**Lieux :**

- Temple des Kuo-Toa.



### D – SALLE DES ABLUTIONS

Cette salle sert de **salle d'entrée aux membres du cultes**. Ils y laissent des objets métalliques (considérés comme impurs) à la garde du [squelette](#). Ils se baignent dans les eaux (où se terre une [vase grise](#)) puis s'enduisent le corps de viscères de poissons pourris avant d'entrer dans le temple.

#### D.1 ENTREE DANS LA PIECE

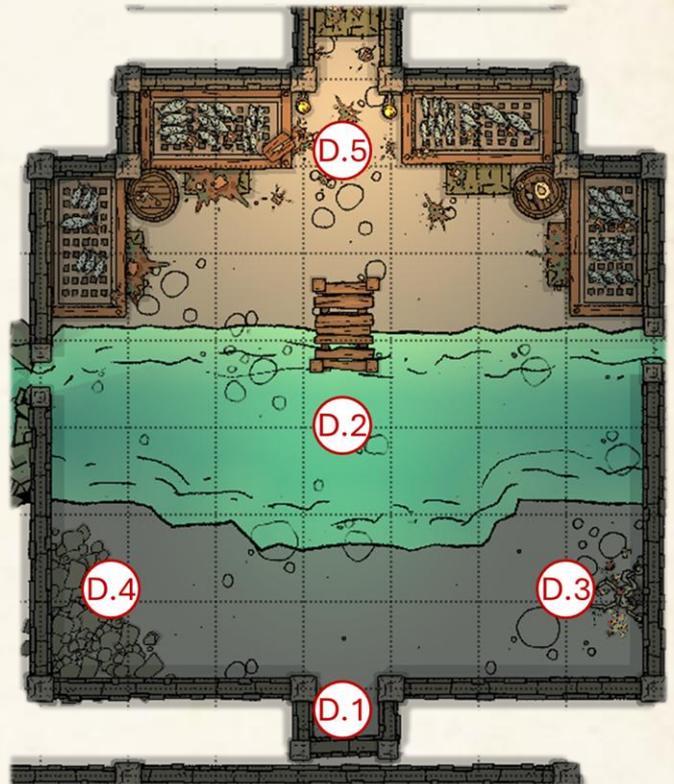
TROUVER L'ENTREE SECRETE

L'entrée principale de la pièce est dissimulée. Elle se fait par le couloir situé au Sud.

Pour trouver l'entrée secrète il faut faire un jet de **Perception DD15** dans ce couloir. Ce jet peut se faire avec **avantage** si les PJs ont trouvé les indications contenues dans les graffitis de la pièce B).

Vous **examinez attentivement ce pan de mur**, vos yeux scrutant chaque détail avec une attention minutieuse. Certaines **fissures**, plus larges et plus sombres que les autres, **attirent votre regard et éveillent votre suspicion**. Vos doigts effleurent les liaisons imparfaites entre chaque pierre, **sentant les aspérités et les creux sous vos doigts**. Peu à peu, **une conviction grandit en vous** : il y a là une **entrée secrète**, dissimulée derrière cette façade de pierre.

Avec une détermination renouvelée, vous exercez **une pression un peu plus importante sur le mur**. Un grincement sourd résonne dans l'air, et, à votre grande surprise, **le pan de mur bascule lentement sur des gonds cachés dans le sol**, révélant l'accès à un **passage obscur et mystérieux**.



DESCRIPTION DE LA PIECE

Devant vous s'ouvre **une pièce assez vaste**, traversée par une sorte de **petit canal aux eaux stagnantes et troubles**. Une **odeur nauséabonde** de poisson pourri imprègne l'air, vous donnant l'envie de vous couvrir le nez. Le sol descend en pente douce jusqu'à ce **canal**, qui partitionne la pièce en deux.

De l'autre côté, vous apercevez **des étales en bois vermoulu**, sur lesquels sont disposés des **poissons** à la **fraîcheur plus que discutable**. Leurs écailles ternes et leurs yeux vitreux témoignent de leur état avancé de décomposition.

Les murs de la pièce sont **ornés de bas-reliefs** à la sculpture grossière mais évocatrice, représentant des scènes liées au culte des marins. Ces sculptures rudimentaires dépeignent **des rituels mystérieux**, ajoutant une atmosphère de mystère et de superstition.

Dans le coin sud-est, votre regard est attiré par un **squelette enchaîné au mur**. Il porte un chapeau de marin, désormais en lambeaux, et est entouré d'un ensemble de petits objets qui semblent avoir été déposés là comme des offrandes.

Pour Julia et Gasha'Ra cette scène évoque des souvenirs liés au scénario [La Caverne des Marins](#).

La disposition de cette pièce évoque **immédiatement des souvenirs dans votre esprit**. Ce canal à franchir avec son **petit ponton** en bois, le squelette, et les **étals à poisson** : vous avez déjà vu **quelque chose de similaire** dans le premier repaire des cultistes.

#### EXAMINER LES BAS-RELIEFS

Les PJs peuvent choisir d'examiner les bas-reliefs avec un jet de **Perception**, **d'Investigation** ou de **Religion**.

DD	Perception, Religion ou Investigation
8	Les rituels dessinés sur les murs évoquent le fait de traverser l'eau et de se couvrir d'entrailles de poisson.
10	Il s'agit vraisemblablement d'un rituel préparatoire pour les fidèles du culte.
12	Le rituel semble aussi impliqué de déposer des offrandes métalliques au squelette.
14	Ce rituel les conditionne pour les faire passer de l'espace profane à l'espace sacré. Un classique dans de nombreux culte.
16	Ce n'est pas un simple rituel mais aussi une protection pour le temple. Il y a une créature dans l'eau qui se nourrit de métal.

## D.2 CANAL

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 avances dans l'eau, **tes pas s'enfoncent dans une couche molle et visqueuse**, contrastant étrangement avec le sol rocheux de la pièce. Une sensation désagréable, presque **organique**, remonte **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'élance 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.

## D.3 SQUELETTE GARDIEN

Le [squelette](#) est un squelette gardien du culte. **Si les PJs le touche ou s'ils touchent les objets situés devant lui, 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.

Autour de ce **vestige funèbre**, une collection d'objets hétéroclites est éparpillée de manière apparemment désordonnée. De **petits couteaux de poche au métal terni** côtoient des **bourses** de cuir, des **ceintures** munies de boucles en bronze patiné, ainsi que des **clés** et **divers outils métalliques**.

Sur un jet de **Perception DD13** les PJs remarque que presque tous les objets sont métalliques.

En examinant la **collection d'objets de plus près**, vous remarquez qu'ils ne portent pas **les marques profondes** du temps que l'on pourrait attendre. Ils semblent **relativement récents**, comme s'ils avaient été disposés près du squelette il n'y a **pas si longtemps**.

Bien que variés dans leur forme et leur usage, un détail vous frappe : la plupart des objets sont **faits de métal** ou comportent des **éléments métalliques**.

Il y a 5 bourses avec :

- 12 po
- 15 pa
- 4 pa
- 13 pa
- 8 pa

Si un PJ prélève un objet, le squelette se redresse et attaque.

Alors que **tu t'éloignes du tas d'os avec cet objet**, un frisson glacial te parcourt l'échine. Une sensation oppressante, presque palpable, envahit l'air derrière toi : 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.

#### D.4 TAS DE PIERRES

Ce tas de pierre peut être utilisé pour essayer de passer l'eau à sec en les empilant au milieu du canal.

#### D.5 ETALS AUX POISSONS

Les PJs peuvent inspecter les étals à poisson.

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, ploient sous le poids **des restes de poissons en décomposition**. Des filets de **jus noirâtres** et huileux s'écoulent 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 à nouveau un violent vomissement. En cas d'échec ils subissent **1d4 dégâts de poison**.

### E – SALLE DU CULTE

Cette salle sert de salle de prière pour le culte. Elle est vide mais les PJs peuvent obtenir des informations en examinant les bas-reliefs.

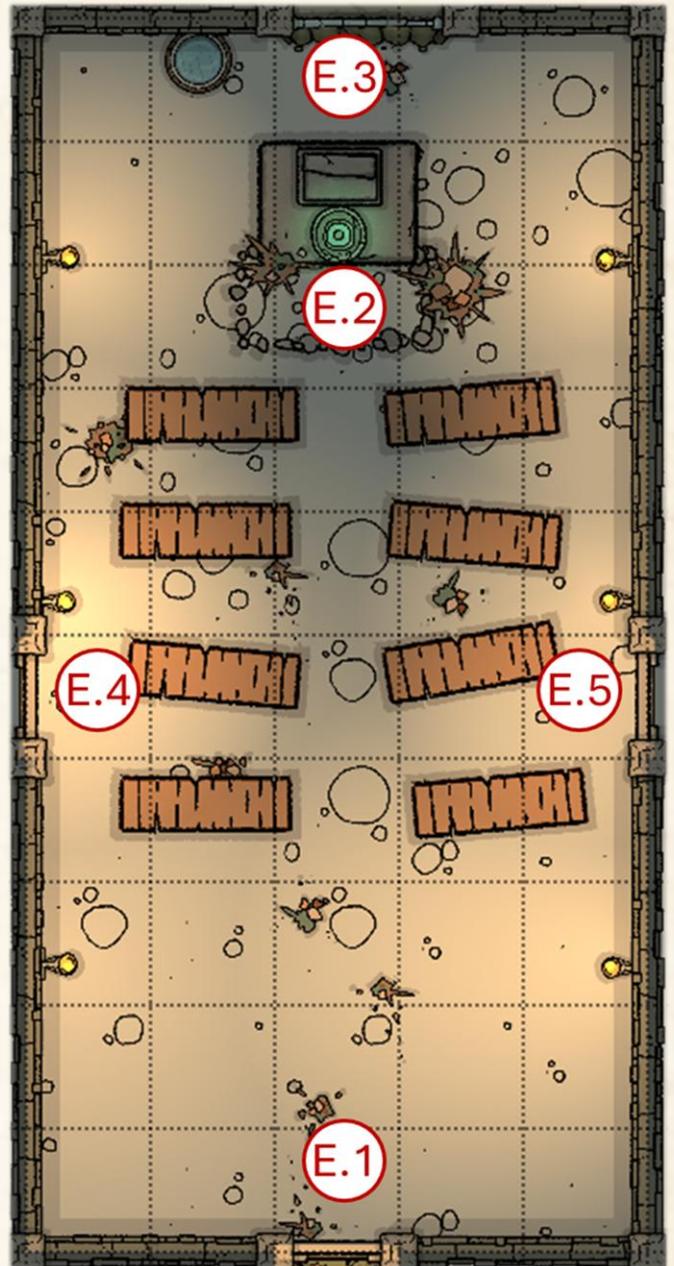
#### E.1 ENTREE DANS LA SALLE DU CULTE

##### DESCRIPTION DE LA SALLE

La porte s'ouvre, révélant une longue pièce qui évoque immédiatement **une salle de prière**. Des **torches** disposées le long des murs Est et Ouest projettent une lueur dansante sur les **bas-reliefs grossiers** qui ornent la pièce, créant des ombres mouvantes qui semblent presque vivantes.

Le sol, **jonché de débris**, craque sous vos pas, tandis qu'une odeur tenace de poisson pourri persiste dans l'air, bien que moins insupportable que près **des étals à poisson**. Deux **rangées de bancs en bois** usé sont alignées de chaque côté de la pièce.

Au fond de la salle, **un autel grossier**, taillé dans la pierre, attire votre regard. À son pied, **un petit bassin rempli d'eau** reflète la lueur des torches. Derrière l'autel, **un rideau épais pend**, promettant l'accès à une autre pièce. Sur **les murs Est et Ouest**, se trouvent deux portes en métal, robustes et imposantes.



##### EXAMINER LES BAS-RELIEFS

Les PJs peuvent choisir d'examiner les bas-reliefs avec un jet de **Perception**, **d'Investigation** ou de **Religion**.

**DD** Perception, Religion ou Investigation

**6** Les bas-reliefs décrivent **des scènes de rituels malsains** évoquant le culte d'entités marines

	similaire à des poissons mais possédant des bras et des jambes.
8	Ces créatures, vraisemblablement, les Kuo-Toa sont vues comme des intermédiaires vers une puissance supérieure, <b>Blibdoolpoolp. La Mère Océane.</b>
10	C'est dans cette pièce que les fidèles de cette religion se <b>retrouvent</b> , ils <b>s'enduisent de poisson pourri</b> et <b>écoutent les invocations</b> d'une sorte de <b>prêtre</b> .
12	Leur religion semble assez <b>structurée</b> avec un <b>clergé établi</b> et des <b>rituels de progression</b> dans les mystères du culte.
14	<b>Les fidèles sont invités à emprunter la porte sur le mur Est</b> à la fin de l'office.
15	De l'autre côté du rideau doit se trouver <b>une salle avec un bassin</b> contenant des <b>créatures marines</b> . C'est là que le prêtre entre en contact avec elles et qu'il accomplit <b>des sacrifices à ces entités</b> .
16	Il semble <b>qu'après l'office</b> , les fidèles maintenant initiés soient conduits (par la porte Est) à une pièce où <b>ils entreront en contact avec les kuo-toa</b> .

## E.2 L'AUTEL

### DESCRIPTION

Alors que vous vous approchez de l'autel, vous remarquez que **la pierre, bien que grossièrement taillée, porte les traces d'un travail méticuleux**. Des **symboles mystérieux**, usés par le temps, sont gravés sur sa surface, représentant des motifs marins et des **figures indistinctes** qui semblent raconter une histoire oubliée. Des entailles profondes et des marques de brûlures suggèrent que **l'autel a été utilisé** pour des rituels répétés, peut-être des offrandes ou des sacrifices.

À son pied, **le petit bassin d'eau** attire votre attention. **L'eau légèrement bleutée**, et étonnamment claire, reflète la lueur des torches, créant des **reflets dansants sur les murs environnants**. Des **algues et des plantes aquatiques** flottent à la surface, ajoutant une touche de vie à cette scène autrement austère.

### EXAMINER L'EAU DU BASSIN

Les PJ's peuvent tenter un jet de Religion ou d'Arcane pour examiner l'eau du bassin.

**Religion DD12** : les bas-reliefs de la pièce indiquent que le prêtre du culte s'abreuve de cette eau avant de rentrer en contact avec les kuo-toa.

**Arcane DD14** : Cette eau est en réalité en tout point semblable à **une potion de respiration aquatique**. Il est possible de récupérer 3 doses de potion.

Vous pouvez **respirer sous l'eau pendant 1 heure** après avoir bu cette potion.

## E.3 RIDEAU VERS LA SALLE DES SACRIFICES

Ce rideau mène à la salle des sacrifices (G).

## E.4 PORTE OUEST

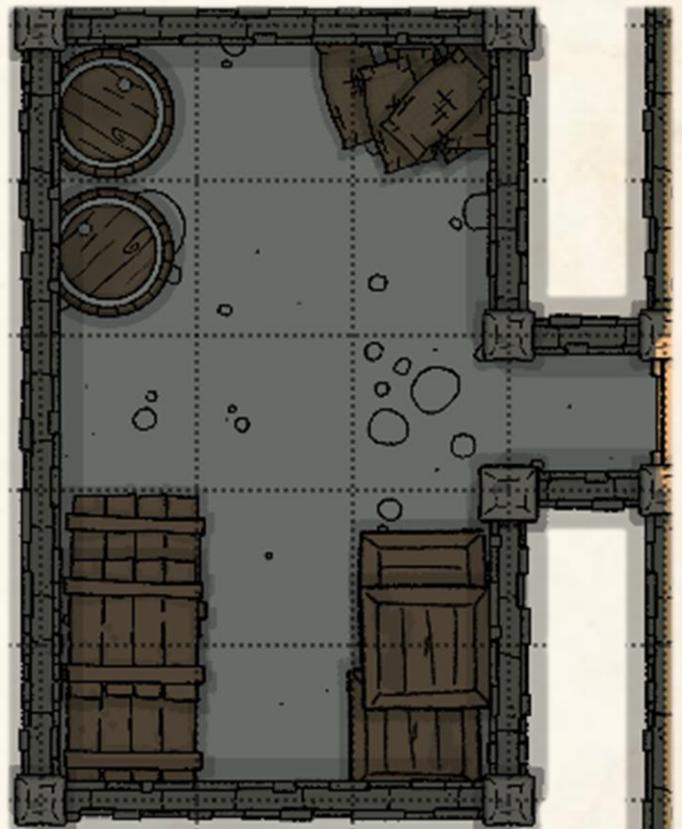
Cette porte mène à la Réserve (F).

## E.5 PORTE EST

Cette porte mène au pont des captures (H).

## F – RESERVE

Cette réserve contient des provisions pour le culte et d'importantes quantité de sel.



Vous entrez dans **une petite pièce sombre**, encombrée de **sacs en toile usée**, de **tonneaux de bois éraflé** et de **caisses empilées** les unes sur les autres. L'atmosphère est lourde de poussière, chaque pas soulevant un nuage de particules. Une odeur étrange, évoquant les algues séchées et le bord de mer, imprègne l'air.

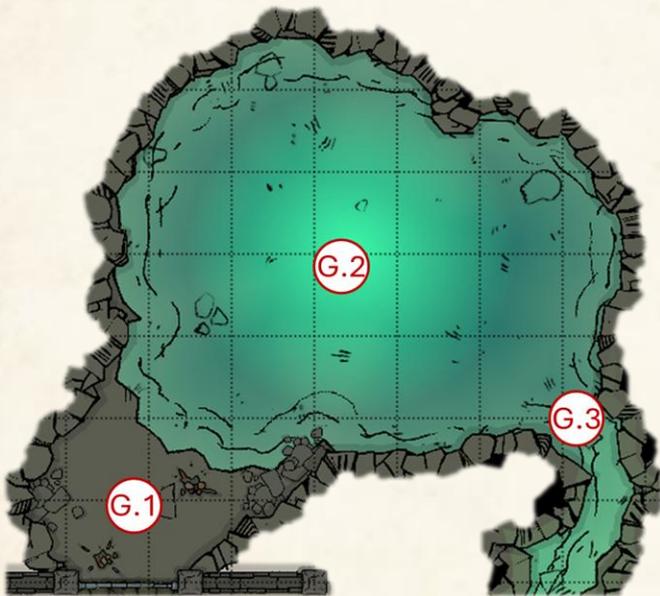
## G – SALLE DES SACRIFICES

Cette pièce est utilisée pour **des contacts entre les prêtres du culte et les créatures maritimes hébergée** dans les canaux du temple. Il y a là **deux pieuvres géantes**, et le **Kuo-Toa surveillant** peut s'y manifester si les PJs ne l'ont pas rencontré avant.

### G.1 ENTREE DANS LA SALLE DES SACRIFICES

Derrière le rideau, **vous découvrez l'entrée d'une caverne creusée dans la roche**, ses parois irrégulières et humides reflétant une lueur mystérieuse. Le sol descend en pente douce, guidant vos pas vers **un grand bassin rempli d'eau**.

Une **étrange luminescence** émane de ce liquide, projetant des reflets bleutés et dansants sur les parois de la caverne. Bien que vous ne puissiez en voir le fond, **l'eau semble particulièrement profonde**, et elle est agitée de légère vague qui **trahissent peut-être la présence de créatures**.



Si les PJs n'ont pas déjà rencontré le Surveillant Kuo-Toa, il émerge de l'eau et les attaque.

Soudain, une **abomination émerge du bassin** dans un jaillissement d'eau croupie. La créature, mi-homme, mi-poisson, est une **vision de cauchemar** : une parodie d'humanoïde aux traits dégénérés et bestiaux. Son corps **blanchâtre**, teinté de reflets violacés, est couvert d'**écailles** luisantes, suintant un **mucus visqueux et répugnant** qui dégage une odeur saumâtre.

Elle se dresse sur des **jambes courtes et arquées**, ses  **pieds disproportionnés**  terminés par de larges palmes griffues qui clapent sur la pierre humide à chacun de ses mouvements. Ses bras, **nouveaux et musculeux**, **rappellent ceux d'un grand singe**, mais leurs extrémités sont dotées de **doigts longs et griffus**, parfaits pour agripper ou lacérer.

Son visage est celui d'un **poisson monstrueux** : une gueule béante garnie de dents inégales, des **branchies** palpitantes sur les côtés de son cou et **deux yeux jaunes**

**vitreux, fixes et inhumains**, qui semblent briller d'une intelligence sournoise. Autour de son cou pend un **collier grotesque**, grossièrement tressé, où s'entrelacent **arêtes de poisson, ossements jaunis et coquillages fétides**. Un simple **pagne de toile de jute**, souillé par l'humidité, est son seul vêtement.

D'une **agilité troublante** malgré son apparence disgracieuse, la créature **bondit hors du bassin** en une série de **sautillements désarticulés**. Un **gargouillis immonde** s'échappe de sa gorge avant qu'elle ne pousse une série de **coassements rauques et inintelligibles** :

**"Kuo-Toa ! Kuo-Toa !"**

Ses griffes **luisent dans la pénombre** tandis qu'elle se jette sur vous, avide de chair et de sang.

### G.2 COMBAT

Les PJs font face à un Kuo-Toa surveillant et **deux pieuvres géantes**.

Le **Kuo-Toa s'enfuit dans le bassin** s'il perd plus de **30 points de vie**. Il se retranche alors dans la salle des Géoliers (J).

Les **pieuvres** attaquent jusqu'à la mort mais ne poursuivent pas les PJs plus loin que la salle du culte.

#### KUO-TOA, SURVEILLANT

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +4

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs

Puissance 3 (700 PX)

**Amphibien.** Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

**Perception d'un autre monde.** Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

**Visqueux.** Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.

**Sensibilité au soleil.** S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

#### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le kuo-toa effectue deux attaques : une de morsure et deux attaques à mains nues

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

**Attaque à mains nues.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants plus (3) 1d6 dégâts de foudre et la cible ne peut pas effectuer de réaction jusqu'à la fin du prochain tour du Kuo Toa.

**Lancer de pierre.** Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 6m/18m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

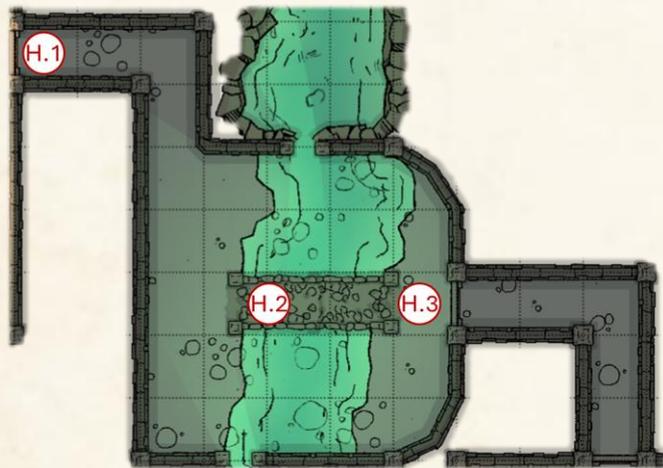


### G.3 CANAL SUD

Ce canal mène à la salle du pont des captures.

### H – PONT DES CAPTURES

Une fois que les fidèles ont assisté à l'office dans la salle du culte, ils sont dirigés vers cette salle. Là 4 [Fouet Kuo-Toa](#) sortent de l'eau et emprisonnent les fidèles, les transformant en esclaves.



#### H.1 ARRIVEE DANS LA SALLE

La porte s'ouvre sur un couloir étroit qui s'étend en direction de l'Est, ses murs de pierre froide et humide semblant absorber la faible lumière ambiante. Après quelques pas, le couloir bifurque brusquement vers le Sud, révélant une salle spacieuse traversée par un petit canal aux eaux calmes et sombres.

Les murs de la pièce sont ornés de bas-reliefs particulièrement élaborés, représentant des scènes complexes de mythes anciens et de légendes oubliées.

Un petit pont de pierre, enjambe le canal, offrant un passage vers l'autre rive. De l'autre côté se trouve une porte métallique similaire à celle que vous avez franchi pour arriver ici.

#### EXAMINER LES BAS-RELIEFS

Les PJs peuvent choisir d'examiner les bas-reliefs avec un jet de **Perception**, **d'Investigation** ou de **Religion**.

DD	Perception, Religion ou Investigation
8	Les bas-reliefs sur le mur Ouest sont particulièrement notables. Ils regorgent de figure géométrique aux motifs hypnotiques.
10	Il semble que cette salle constitue une salle de passage ou d'initiation ou les cultistes doivent rencontrer les Kuo-Toa.
12	Les motifs indiquent que les cultistes doivent révérence et obéissance aux Kuo-Toa.
14	En réalité en examinant attentivement les motifs, vous comprenez que les Kuo-Toa ont plus ou moins réduit les cultistes en esclavage, et que c'est ici que de nouveaux esclaves sont capturés par le culte.

#### ARRIVEE DES KUO-TOA

Les 4 [Fouet Kuo-Toa](#) sortent de l'eau et attaquent les PJs.

Soudain, le sol se met à trembler légèrement, et vous entendez la porte par laquelle vous êtes arrivé claquer violemment. L'eau du canal s'agite, des bulles de plus en plus grosses perçant la surface, comme si quelque chose d'énorme remontait des profondeurs.

Quatre créatures de cauchemar émergent alors de l'eau. Il s'agit d'hybrides homme-poisson, leur peau blanchâtre et visqueuse, aux reflets violacés, luisant d'une lueur malsaine. Chacun d'eux porte un pagne en lambeaux et tient à la main une sorte d'étrange bâton qui se termine par une grosse pince métallique, rappelant les outils de pêche les plus sinistres.

Alors qu'ils sortent de l'eau, des gargouillis informes sortent de leur gorge, comme une sorte de prière adressée à des entités marines dégénérées. Leurs voix rauques et gutturales résonnent dans la pièce, créant une atmosphère de terreur et de désespoir.

Les PJs doivent effectuer un jet de **Sauvegarde de Charisme DD12** ou subir les effets du sort [Fléau](#) (2 des Kuo-Toa lancent ce sort en arrivant, les 2 autres lancent [Bouclier de la Foi](#)).

Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

## H.2 PONT ET COMBAT

### PORTES VERROUILLEES

A partir de l'arrivée des Kuo-Toa, les portes de la salle sont verrouillées. Pour les déverrouiller il faut des **Outils de Voleur (DD15)**.

### SORTS DES KUO-TOA

Deux des Kuo-Toa ont lancé les sort [Bouclier de la Foi](#) avant le début du combat (+2 CA, sauf si s'ils perdent leur concentration).

Les deux autres ont utilisé le sort de Fléau. Si le sort a échoué, l'un des Kuo-Toa essaiera de le relancer.

Faire un **jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir la concentration**. Le DD est égal à 10 ou à la **moitié des dégâts** que subits, si ce chiffre est supérieur.

### CAPTURE

Les Fouets Kuo-Toa sont entraîné pour capturer des esclaves vivants. Ils utilisent donc principalement leur bâton tenaille pour capturer.

Une fois une cible capturée, **il lui intime l'ordre de se tenir tranquille** :

Le Kuo-Toa **te regarde de son regard vitreux** ou transparait **une folie mal maîtrisée**. Puis de sa gorge sort un **borborisme** qui sonne comme un **ordre** : « Trankil Om', Trankil ! Trrrankil ! ».

Ils utilisent ensuite alternativement leur morsure ou le sort [Flamme Sacrée](#).

## H.3 PORTE VERS LA PRISON

Cette porte mène à la Prison (I) elle est verrouillée. Pour la déverrouiller il faut des **Outils de Voleur (DD15)**.



## ACTE 3 – LA PRISON

**Début de l'acte :** Les PJs entrent dans la prison des Kuo-Toa.

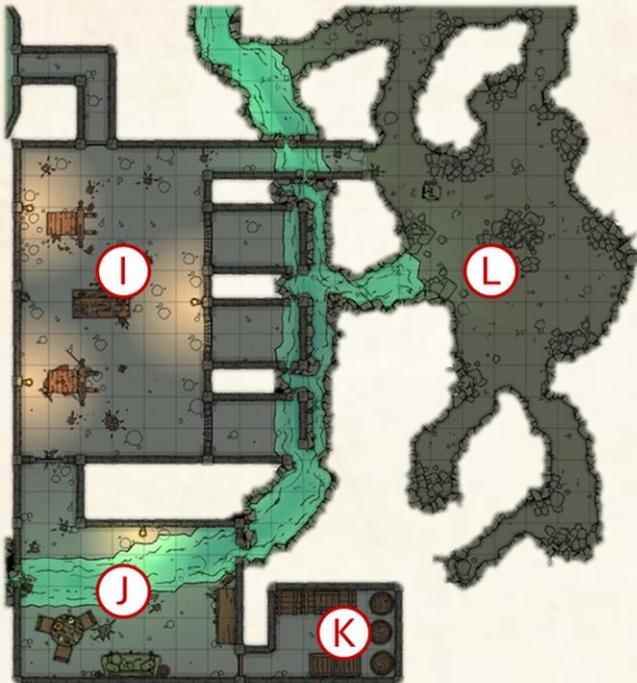
**Fin de l'acte :** les PJs entrent dans le repaire des prêtres.

**Enjeux :**

- Exploration de la Prison
- Rencontre avec des Cultistes prisonniers

**Lieux :**

- Prison des Kuo-Toa.



### I – PRISON

Dans cette prison, les marins capturés par le culte sont retenus et utilisé comme esclaves pour creuser les galeries et servir les Kuo-Toa et les prêtres.

#### 1.1 ARRIVEE DANS LA PRISON

La porte s'ouvre sur **une grande pièce**, faiblement éclairée par **trois torches** fixées aux murs, projetant des **ombres dansantes et sinistres**. Le sol, jonché de débris, craque sous vos pas, tandis qu'une **odeur âcre et déplaisante imprègne l'air**, vous donnant l'envie de vous couvrir le nez.

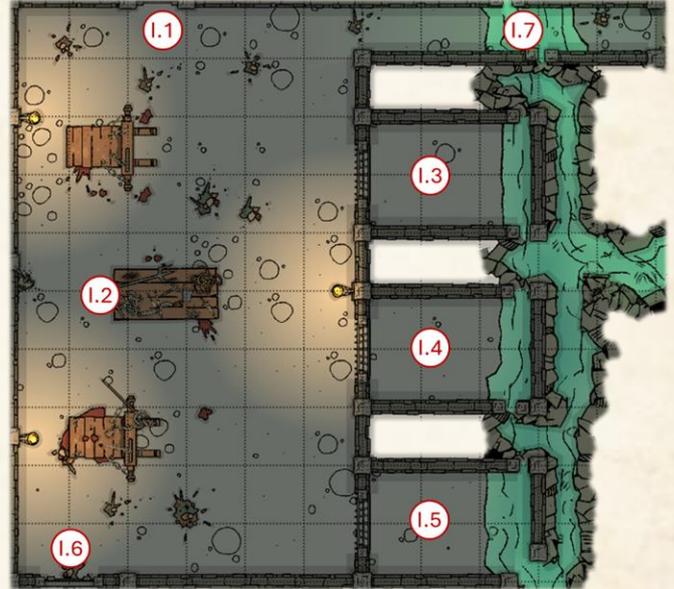
Devant vous se trouve ce qui a tout l'air **d'être une salle de torture**. Deux chevalets en bois, portant de lourdes chaînes rouillées, se dressent comme des témoins silencieux des souffrances endurées par d'innombrables captifs. Le sol à leurs pieds est **maculé de traces sinistres**, sombres et séchées, rappelant les horreurs qui se sont déroulées ici.

Au centre de la pièce, **une table en bois robuste** est chargée d'une **variété d'outils macabres** : pinces,

mardeaux, fourches, coutelas, crochets et hameçons. Vu le contexte, vous vous doutez **qu'ils ne sont pas là pour du bricolage**.

Le long du mur Est, **des grilles en fer forgé** mènent à trois cellules sombres et humides. Vous pouvez voir qu'au moins deux d'entre elles sont occupées par **des hommes en haillons**, leurs visages marqués par la peur et la souffrance.

À votre entrée, des cris s'élèvent des cellules : « **Impie ! Profanateurs ! Vous serez châtiés par les maîtres !** ».



#### 1.2 OUTILS DE TORTURE

Sur cette table se trouve un ensemble d'outils de tortures (incluant des dagues), de cordes, chaînes, et crochets.

#### 1.3 – 1.4 CELLULE 1 ET 2

Dans les 2 premières cellules se trouvent **6 cultistes** prisonniers.

##### DES CULTISTES AGITES

Lorsque les PJs s'avancent dans la pièce, **les cultistes poussent des cris inarticulés et des hurlements** pour appeler leurs maîtres. Ils lancent également des ordures sur le groupe et les insultes.

Alors que **vous vous avancez vers les prisons**, vous voyez que les hommes des deux premières cellules rentrent dans une grande agitation. **Leurs visages déformés par la colère et la peur**, ils poussent des hurlements stridents, frappent violemment les barreaux de leurs cellules et vous **couvrent d'injures**.

Certains, dans un accès de rage, **ramassent même des déchets dans leur cellule pour vous les lancer**, leurs voix rauques et désespérées résonnant dans la pièce.

Faire un **jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1 point de dégât**.

## DES ESCLAVES HEUREUX

Les **cultistes** sont **dévoués au culte** et considère leur position d'esclave comme enviable. **Ils ne souhaitent pas être libérés**, espérant que leur maître se débarrasse des intrus.

**S'ils sont libérés**, ils attaquent les PJs, ils sont 3 par cellules et ont un profil de **cultiste**. Ils feindront d'être satisfait d'être libéré et prendront des armes sur la table des outils de torture avant d'attaquer le groupe.

## INTERACTION AVEC LES CULTISTES.

Il est possible de tenter d'Intimider les cultistes, d'essayer de les tromper ou de les persuader de revenir à la raison.

Les jets **d'Intimidation ont un DD15**.

Les **jets de Tromperie ont un DD12**. Si les PJs font référence au culte et prétendent agir pour le culte et les divinités.

Les **jets de Persuasion ont un DD20** si les PJs essaye de ramener les marins à la raison.

### 1.5 CELLULE 3

Dans cette cellule se tient un seul cultiste (Dario Berrebi). Il prétend avoir été isolé des autres car il a renoncé au culte (qu'il décrit comme une folie). **Il demande à être libéré et promet de pouvoir aider le groupe**.

En réalité il est contrôlé par un **Dévoreur d'Intellect**. Son objectif est de pousser le groupe à se rendre dans la salle des pompes pour ouvrir les vannes et noyer le complexe, ce qui accomplira le sacrifice voulu par le **prêtre du Kraken**.

## DARIO BERREBI - UN CULTISTE QUI VEUT ETRE LIBERE

Cette cellule ne contient qu'un jeune homme. Il semblait être reclus au fond de la cellule, mais lorsqu'il vous voit il s'avance vers vous :

« Ah ! **enfin des gens censés !** s'il vous plait, ne m'abandonnez pas. **Ils sont tous fou ici**, je vous en prie laissez-moi sortir. »

Il prétend être **un marin qui a été amené au culte par un ami** mais qu'il a rapidement conclu que les autres étaient fou. Il aurait été ensuite **enfermé seul et torturé**.

Les PJs peuvent faire **un jet d'Investigation DD12** pour savoir si le marin ment. Ils apprennent alors que l'homme cachent certaines informations.

## CLEFS DE LA PRISON

Le marin indique que les clefs des prisons sont gardées par les **deux acolytes** qui se trouvent dans la salle des géoliers.

Les **clefs** sont dans **le quartier des géoliers**, la porte au sud. Il y a deux gardiens, ce sont d'anciens marins eux aussi,

mais **ils sont encore plus fous que les autres**. Faites attention il y a des fois **un de ces hommes poissons bizarre** qui est avec eux.

## REACTION DES AUTRES CULTISTES.

Les autres cultistes corroborent plus ou moins les dires du marin isolé.

**C'est l'homme seul !** les maîtres nous l'ont dit, la punition ! **c'est la prophétie**, elle va s'accomplir, il a trahi le culte, libérez-le il va mourir, **il est déjà mort ! Hahaha !**

## LE PLAN DU CULTISTE LIBERE

Une fois libéré, Dario indique au groupe **la disposition générale du complexe souterrain** et **les forces en présence** (à part la pièce où se trouve le prêtre du Kraken).

Il insiste sur la présence dans la **salle des prêtres** des **deux grands prêtres** du culte qui préparent « le gardien ».

Il prétend que la meilleure façon de détruire le complexe serait de **l'inonder depuis la salle des pompes**. Et indique **comment accéder à cette salle** depuis les souterrains du chantier.

Il explique le fonctionnement du culte : **les marins sont esclaves** et **ont creusé et aménager le complexe** pour les Kuo-Toa.

Il demande ensuite à être **libéré** et à **pouvoir ressortir**.

### 1.6 PORTE DE LA SALLE DES GEOLIERS

Cette porte mène à la salle des géoliers.

### 1.7 ACCES AU CHANTIER

Ce corridor permet d'accéder au chantier. Il faut traverser le canal pour y arriver.

### J – SALLE DES GEOLIERS

Cette salle est celle des gardiens des prisons du culte : des marins ayant le rang d'**Acolyte** et servant fidèlement les Kuo-Toa.

S'ils ne l'ont **pas déjà rencontré** (ou s'il a fui suite à un combat dans la salle des sacrifices (G)), **le Kuo-Toa Surveillant** se trouve aussi dans cette pièce.

### J.1 ARRIVEE DANS LA PIECE

## DESCRIPTION DE LA PIECE ET ATTAQUE DES CULTISTES

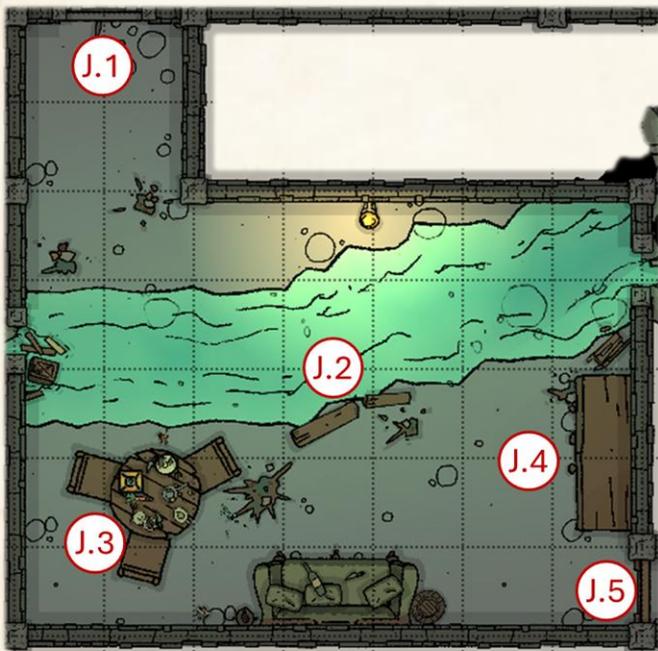
La porte s'ouvre sur une pièce où règnent **le désordre et la puanteur**. Traversée par un **petit canal**, cette pièce semble servir de **quartier d'habitation** aux marins dégénérés qui composent ce culte. L'air est lourd, chargé d'une odeur nauséabonde de **moisi et de pourriture**.

Dans un coin, une **petite table en bois vermoulu** est recouverte de vaisselle sale et de débris, témoignant de repas pris à la hâte et de soins négligés. De l'autre côté, une **armoïre grossière**, faite de planches de bois mal ajustées, occupe le mur Est, ses **portes de travers et ses étagères penchées**.

Au centre de la pièce, **deux hommes** sont affalés dans un canapé défoncé, se partageant une **bouteille de vin**. À votre entrée, ils se **redressent brusquement**, leurs yeux injectés de sang révélant une lueur de folie. L'un d'eux **envoie sa bouteille** dans votre direction avec un cri rauque.

Les deux hommes **saisissent des massues en bois ouvragé**, figurant vaguement la forme d'un tentacule de poulpe, et se ruent à l'assaut, leurs visages déformés par la rage et la haine.

**Jet de bouteille** : Le premier personnage entrant dans la pièce doit faire un **jet de sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d4 dégâts contondant**.



#### PRESENCE DU KUO-TOA (SI JAMAIS RENCONTRE)

Si les PJs n'ont pas encore rencontré le Kuo-Toa surveillant.

Alors que les deux hommes se relèvent, une **abomination émerge du bassin** dans un jaillissement d'eau croupie. La créature, mi-homme, mi-poisson, est une **vision de cauchemar** : une parodie d'humanoïde aux traits dégénérés et bestiaux. Son corps **blanchâtre**, teinté de reflets violacés, est couvert **d'écailles** luisantes, suintant un **mucus visqueux et répugnant** qui dégage une odeur saumâtre.

Elle se dresse sur des **jambes courtes et arquées**, ses **pièds disproportionnés** terminés par de larges palmes griffues qui clapent sur la pierre humide à chacun de ses mouvements. Ses bras, **noeux et musculeux**, **rappellent ceux d'un grand singe**, mais leurs extrémités

sont dotées de **doigts longs et griffus**, parfaits pour agripper ou lacérer.

Son visage est celui d'un **poisson monstrueux** : une gueule béante garnie de dents inégales, des **branchies palpitantes** sur les côtés de son cou et **deux yeux jaunes vitreux, fixes et inhumains**, qui semblent briller d'une intelligence sournoise. Autour de son cou pend un **collier grotesque**, grossièrement tressé, où s'entrelacent **arêtes de poisson, ossements jaunis et coquillages fétides**. Un simple **pagne de toile de jute**, souillé par l'humidité, est son seul vêtement.

D'une **agilité troublante** malgré son apparence disgracieuse, la créature **bondit hors du bassin** en une série de **sautillements désarticulés**. Un **gargouillis immonde** s'échappe de sa gorge avant qu'elle ne pousse une série de **coassements rauques et inintelligibles** :

**"Kuo-Toa ! Kuo-Toa !"**

Ses griffes **luisent dans la pénombre** tandis qu'elle se jette sur vous, avide de chair et de sang.

#### PRESENCE DU KUO-TOA (SI RENCONTRE AVANT)

Si les PJs ont déjà rencontré le Kuo Toa surveillant.

Alors que **les deux hommes se relèvent**, vous voyez un **frémissement** parcourir la surface de l'eau. Soudain, le **Kuo-Toa** que vous aviez rencontré dans le puits des sacrifices fait surface.

Il semble avoir **récupéré de ses blessures** et il est prêt à **reprendre le combat**.

Le Kuo-Toa surveillant a été soigné par les acolytes, par rapport à la fin du combat précédent il a regagné 30 points de vie.

#### J.2 COMBAT

Si c'est leur première rencontre, Le **Kuo-Toa s'enfuit dans le bassin** s'il perd plus de **30 points de vie**. Il se retranche alors dans la salle des Sacrifice (G). Sinon il combat jusqu'à la mort.

A chaque round, si le Kuo-Toa est blessé, **un des deux cultistes** utilise son sort de **Soins** (1d8+2) sur le Kuo-Toa.

L'autre attaque avec un sort de **Blessure**, ou à défaut avec son **Casse-Tête**.

#### EQUIPEMENT

Les cultistes portent des vêtements sales, et utilisent des **casse-têtes maudits**. Ils portent également des bourses avec l'un **4 po** et l'autre **8 pièces d'or**.

L'un d'entre eux a les clés des prisons attachées à sa ceinture. Les deux ont la clé de la réserve.

Ils portent tout deux autour du coup des **idoles du culte à tête de langoustine**.

**ACOLYTE DU CULTE KUO-TOA**

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2

Sens Perception passive 12

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 1 (200 PX)

**Sombre dévotion.** L'acolyte a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

**Incantation.** L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). L'acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédictio, blessure, soins***ACTIONS**

**Casse tête maudit des Kuo-Toa.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d8) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

**10** Vous reconnaissez des passages qui semblent **similaire à ceux évoquer par Giorgio** : des morceaux de récits des premières **rencontres des marins avec les Kuo-Toa**, sous la forme d'un journal.

**12** Certains passages évoquent également **votre attaque précédente sur la taverne des Tire-Boulines** et les premiers repaires des Cultistes. Mais aussi leur **projet de piraterie** d'un Pyroscaphe.

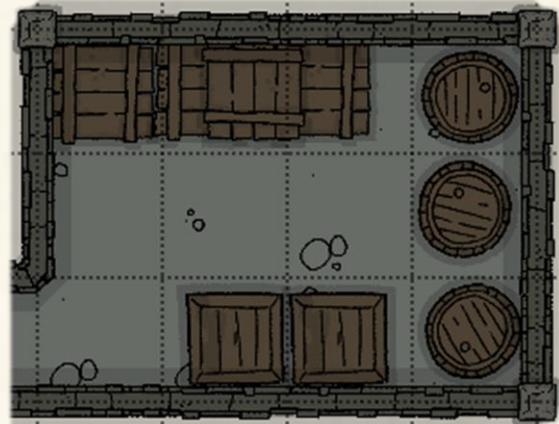
**15** En examinant attentivement les récits, vous apprenez que lors de leur visite sur l'île, les marins sont repartis avec plusieurs Kuo-Toa et **que deux personnes ont été « choisies »** pour être les hôtes de **parasites mentaux** : le jeune Technomage que vous avez combattu dans le Pyroscaphe, mais aussi un marin anonyme.

**J.5 PORTE DE LA RESERVE DES GEOLIERS**

Cette porte est fermée à clefs, les deux acolytes ont la clef sur eux. Sinon il faut réussir un test d'**Outil de Voleur DD15**.

**K – RESERVE DES GEOLIERS**

Cette petite pièce contient des réserves de boisson et de nourriture pour les habitants du complexe souterrain. Notamment d'**importantes quantité de poisson salé**.

**L – CHANTIER**

Dans cette zone, les Kuo-Toa font travailler les Cultistes au creusement de galeries.

Ce travail n'a pas toujours beaucoup de sens (certaines galeries ne mènent à rien), mais le travail est utilisé comme un moyen de contrôle en soi sur les prisonniers.

Une galerie mène à un accès secret à la salle des pompes (les Kuo-Toa ont volontairement fait reboucher cet accès). Dario Berrebi indique le chemin aux PJs.

**J.3 TABLE DES ACOLYTES**

Sur cette table se trouve des restes de repas, des cartes à jouer, une lanterne et un pichet contenant de l'eau de mer.

**J.4 ARMOIRE**

L'armoire contient principalement des déchets, mais aussi quelques **parchemins** intéressants.

Vous ouvrez l'armoire et **les portes manquent de vous rester dans les mains**, à peine tenues par des gonds rouillés, le bois se délitant sous vos doigts. À l'intérieur, vous apercevez **un amas de vêtements** et de **chiffons** sales, des **couvertures** usées, des restes de **nourriture** et quelques **parchemins jaunis**.

Mais avant que vous n'ayez eu le temps de regarder plus avant, une **horde de puces** se rue sur vous, vous piquant frénétiquement. **Vous reculez précipitamment**, secouant vos vêtements pour vous débarrasser de ces indésirables, tandis que les démangeaisons commencent à se faire sentir sur votre peau.

Faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d4 dégâts de Poison**.

Les PJs peuvent examiner plus attentivement le contenu de l'armoire et notamment les parchemins (**Jet d'Investigation ou Perception**).

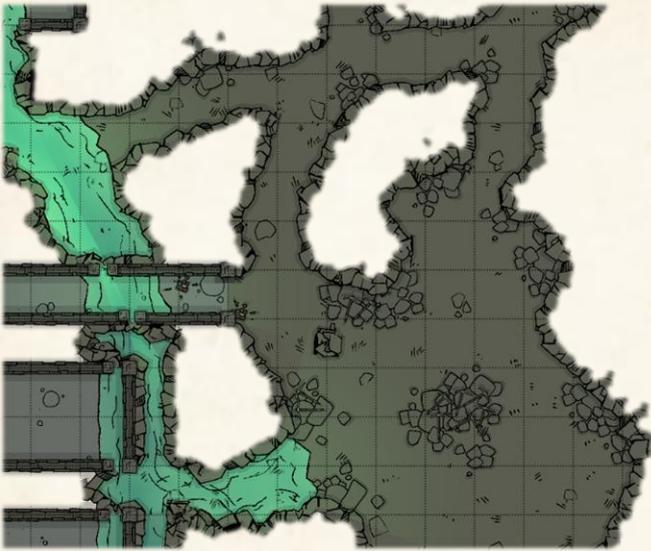
**DD Perception, Religion ou Investigation**

**8** Il s'agit de **parchemins manifestement liés au culte**. Le tout semble confus, mais cela doit leur servir de textes sacrés.

## ARRIVEE DANS LE CHANTIER

Vous débouchez dans une **grande caverne** d'où partent **plusieurs galeries**. Le sol, **inégal** et parsemé de pierres pointues, rend chaque pas incertain. Les parois des murs, **grossièrement taillées**, sont soutenues par des étais branlants qui grincent sous le poids de la roche, ajoutant une tension palpable à l'atmosphère.

Au centre de la pièce, **un tas de gravats s'élève**, témoin du travail acharné en cours. Plusieurs pioches, abandonnées dans la hâte, sont plantées parmi les débris. Il semble que **le complexe de tunnels ne soit pas encore terminé** et que ce soit ici que les cultistes **travaillent frénétiquement à l'étendre**, creusant toujours plus profond dans les entrailles de la terre.



## ACCES A LA SALLE DES POMPES

En remontant vers le nord les PJs peuvent trouver le point d'accès à la salle des pompes. Celui-ci est **facilement trouvable si on sait où chercher** (s'ils ont eu les indications de Dario). Sinon il faut réussir **un jet d'Investigation ou Perception DD17**.

En examinant attentivement **ce tas de gravats**, vous remarquez que certaines pierres semblent avoir été déplacées récemment, comme **si quelqu'un ou quelque chose était passé par là**. Votre curiosité piquée, vous commencez à écarter quelques pierres, révélant **un espace sombre et mystérieux derrière elles**.

Votre conviction se renforce à mesure que vous dégagez l'entrée dissimulée : **un léger souffle d'air** caresse votre visage, et une **lumière diffuse** filtre à travers les interstices des pierres restantes. Il semble que ce tas de gravats cache en réalité **l'accès à une nouvelle pièce**.

## ACTE 4 – LE REPAIRE DES PRETRES

**Début de l'acte :** Les PJs entrent dans le temple des Kuo-Toa.

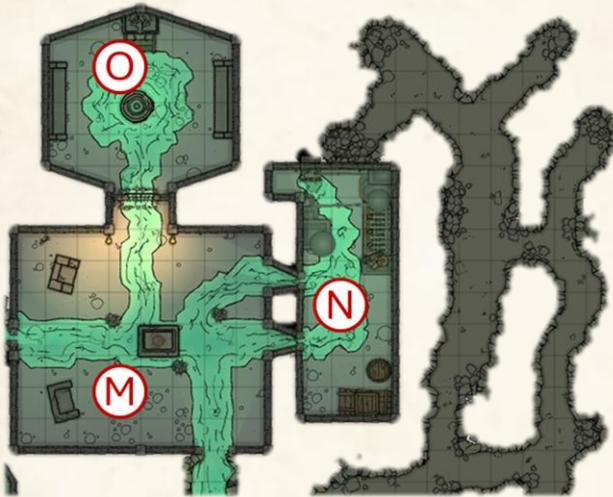
**Fin de l'acte :** les PJs entrent dans la prison des Kuo-Toa.

**Enjeux :**

- Exploration du temple.
- Combat avec des Kuo-Toa et créatures associées.
- Découverte du culte.

**Lieux :**

- Temple des Kuo-Toa.



### M – SALLE DES PRETRES

Cette salle est celle des prêtres du culte. Elle accueille deux [fanatiques](#) et le « gardien du culte », un combattant entraîné par les prêtres pour devenir le champion du culte.

#### M.1 ARRIVEE DANS LA SALLE

L'entrée dans la salle se fait par le Sud uniquement l'accès par l'Ouest ou par l'Est est trop étroit pour permettre à une créature de passer.

Vous remontez le courant du canal, et **celui-ci s'ouvre sur une grande pièce rectangulaire**. Sur le mur Est, deux ouvertures ayant vaguement la forme de fenêtres ont été aménagées. De ces ouvertures **s'écoule un flot d'eau ininterrompu** qui semble être à l'origine du canal dans lequel vous patagez, et sans doute des autres zones inondées du temple.

Dans la pièce, **l'eau forme un canal** qui se déverse dans trois directions : vers le **Nord**, il semble alimenter une pièce dont l'entrée est barrée par une grille métallique ; au **Sud**, l'eau arrive dans le canal où vous vous trouvez ; et à **l'Ouest**, le canal disparaît dans une faille du mur.

De chaque côté du canal, se trouvent **deux trônes de pierre**. Sur chacun d'eux, **un homme en habit de prêtre** semble se recueillir dans une **méditation silencieuse**. Ils

ouvrent brièvement leurs yeux, vous regardent et les referment, un léger sourire illuminant leur visage, comme **s'ils étaient en paix avec votre présence intrusive**.

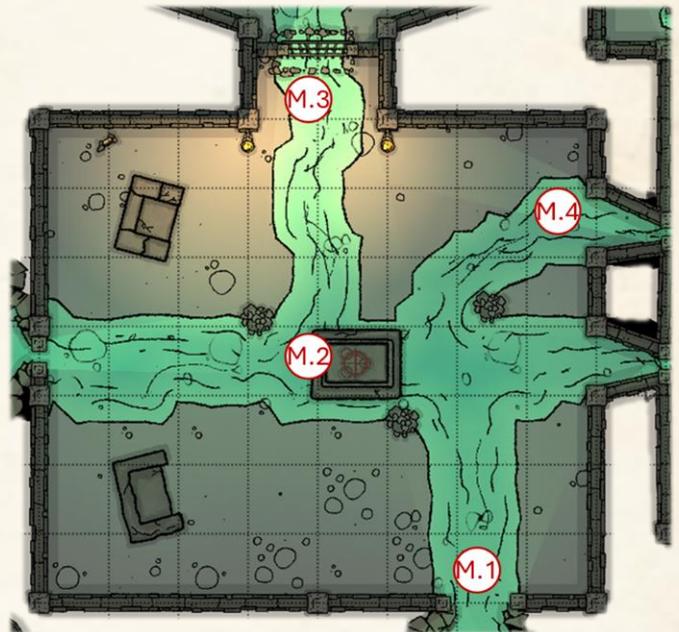
Au centre de la pièce, se dresse **un piédestal en pierre sombre**, veiné de **motifs sinueux** rappelant les **tentacules d'une créature des abysses**.

Sur ce piédestal se tient un **homme imposant**, enveloppé dans un **haubert long et noir** qui semble absorber la lumière environnante. Sa **cotte de mailles**, composée **d'anneaux sombres et luisants**, émet un **cliquetis inquiétant à chacun de ses mouvements**.

Il manie un **trident de guerre** aux pointes acérées et courbées luisant d'un éclat mortel sous la lueur vacillante des torches.

**Son casque**, orné de motifs complexes et menaçants, dissimule entièrement son visage, ne laissant entrevoir que **deux yeux rouges et incandescents**. Ces yeux, semblables à des braises ardentes, luisent **d'une énergie malveillante et hypnotique**, transperçant l'obscurité et se fixant sur vous avec une intensité terrifiante.

**Il fixe sur vous son regard maléfique** et, sans un mot, se rue à l'attaque, son trident levé, prêt à frapper.



#### M.2 COMBAT

Le combat s'engage lorsque les PJs entrent dans la pièce.

**LE GARDIEN DU CULTE.**

Le gardien du culte se porte aux devant des PJs et les attaque de façon aussi directe que possible.

**LES PRETRES EN SOUTIEN DU GARDIEN DU CULTE**

Les deux prêtres sont des fanatiques. Ils lancent tout deux [Immobilisation des Personnes](#) comme premier sort, en ciblant les premiers PJs à entrer dans la pièce.

Au second round, les prêtres attaquent avec [Flamme Sacrée](#), puis font apparaître des [Armes Spirituelles](#).

Ensuite s'ils ne sont pas attaqués au corps à corps, les prêtres utilisent [Bouclier de la Foi](#) ou [Injonction](#) pour aider le gardien du culte.

Sinon, ils utilisent [Blessure](#) pour se battre.

## LE GARDIEN DU CULTE

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 16 (Cotte de mailles)

Points de vie 38 (7d8 + 7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1 (200 PX)

**Sombre dévotion.** Le gardien a un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

**Attaques multiples.** Le gardien du culte effectue deux attaques au corps à corps.

### ACTIONS

**Trident des Anguilles.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants plus 1d4 dégâts de foudre.

### RÉACTIONS

**Armure électrique.** Lorsque le gardien est touché par une attaque au corps à corps avec une arme métallique, la créature qui a porté l'attaque doit effectuer un Jet de Sauvegarde de Dextérité DD13 ou subir 1d8 dégâts de foudre et être incapable d'utiliser une réaction sur ce tour.

## LOOT

Sur le gardien du culte les PJs peuvent récupérer :

- Un heaume effrayant.

## HEAUME EFFRAYANT

Il s'agit d'un **casque en fer sombre assez ordinaire**, couvrant intégralement le visage à l'exception d'une fente pour les yeux.

Ce casque dissimule le visage et **fait briller les yeux de la créature qui le porte en rouge**.

- Un Trident des Anguilles.
- Une cotte de maille (CA 16)
- Une amulette à tête de langoustine.

Sur les prêtres, les PJs trouvent :

- Des vêtements simples et des amulettes à tête de langoustine.
- Des dagues.

## TRIDENT DES ANGUILLES

Un **trident de guerre** aux pointes acérées et courbées fait intégralement d'un métal froid et blanchâtre aux reflets nacrés.

**Arme magique à deux mains** infligeant **1d6 dégâts perforants**, Polyvalente (1d8), Lancer (portée 6 m/18 m) et **1d4 dégâts de foudre**.

**Surcharge :** Cette arme **inflige également 1d4 dégâts de foudre à son porteur** en cas de coup critique ou d'échec critique.

## M.3 ACCES AU TEMPLE DU KRAKEN

Cette grille permet d'accéder au **Temple du Kraken (O)**. A travers la grille, les PJs peuvent voir le prêtre du Kraken qui prie face à une idole.

À travers la grille, **vous distinguez une pièce de forme hexagonale**, baignée d'une lumière tamisée qui semble provenir de sources invisibles. Les murs, couverts de  **fines gravures** représentant des scènes marines anciennes.

**Le long des murs Est et Ouest**, de petits bancs de pierre, sont disposés comme des sièges pour des visiteurs ou des fidèles en quête de méditation. **L'eau s'infiltré sous la grille**, formant un petit bassin au centre de la pièce. Ce bassin, aux eaux calmes et cristallines, reflète la faible lumière, créant des **reflets dansants sur les murs environnants**.

Au centre du bassin, **s'élève un piédestal de pierre sombre**, couvert de mousse. Sur ce piédestal, un homme vous tourne le dos. Il porte une robe simple, similaire à celle des prêtres que vous venez de combattre, mais d'une blancheur immaculée qui contraste avec l'obscurité environnante. **Il fait face à une statue imposante**, située au fond de la pièce, et semble en pleine contemplation. Son attitude **dégage une aura de paix et de sérénité**, comme s'il était en communion avec des forces invisibles.

Alors que **vous vous préparez au combat final**, une voix douce mais puissante s'invite dans votre esprit, résonnant comme l'écho lointain d'une vague se brisant sur un récif : **« Venez, je vous attends. »**

## M.4 ACCES A LA SALLE DES POMPES

Ces accès alimentent les canaux du temple en eau depuis la salle des pompes. Il n'est pas possible d'accéder à la salle des pompes par ces ouvertures.

## N – SALLE DES POMPES

Cette salle contrôle **les pompes qui alimentent le réseau du temple en eau**.

A partir de cette salle il est possible **d'inonder** le temple (pour tuer tous ses occupants humains) ou **d'assécher** le

temple (ce qui tuera les Pieuvres Géantes de la salle G si elles ne sont pas déjà mortes).

Le **Dévoreur d'Intellect** qui a pris le contrôle de **Dario Berrebi** (cf. Prison (I)) cherche à ce que les PJs inondent le temple pour tuer les humains, ce qui, pour lui permettra **d'accomplir la prophétie**.

### N.1 ARRIVEE DANS LA PIECE

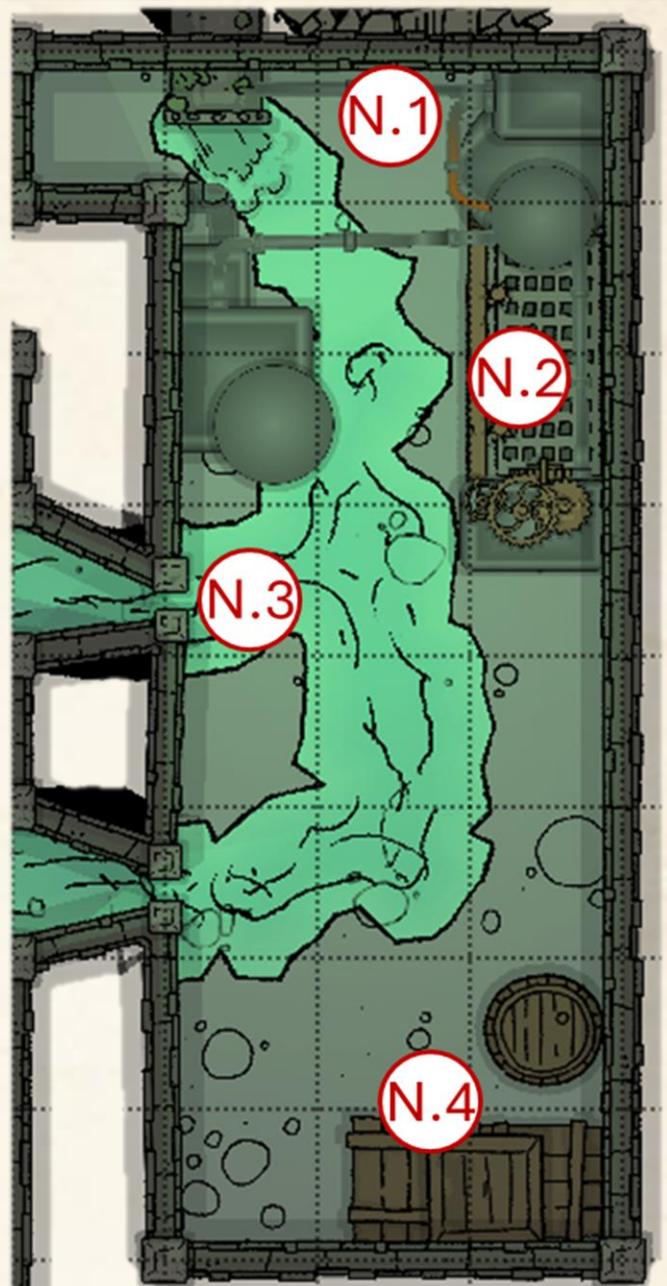
Alors que **vous déblayez les gravats**, vous découvrez une longue pièce rectangulaire, plongée dans **une lumière bleutée et vacillante**. L'air est chargé d'une odeur de métal et d'huile, mêlée à une touche d'humidité persistante.

La pièce est encombrée de **tuyaux sinueux, de réservoirs imposants et de canalisations complexes**, tous éléments d'une **machine Technomagique**. Cette dernière émet un bruit continu, une sorte de respiration calme et métallique.

Sur le mur Est, **une console de commande rudimentaire** est composée de leviers en métal usé, de boutons en bois et de quelques **cadrons aux aiguilles tremblotantes**.

Sur le mur Nord, **un large tuyau** déverse de l'eau en continu dans la pièce. Celle-ci suit la pente du sol, formant de petits ruisseaux qui serpentent entre les machines avant de **s'infiltrer dans des failles situées sur le mur Ouest**.

Au fond de la pièce, à l'écart de l'humidité, **se trouvent plusieurs caisses et tonneaux en bois usé**. Ils sont marqués de traces de rouille et de dépôts blanchâtres.



### N.2 CONSOLE DE COMMANDE DES POMPES

#### IDENTIFIER LES COMMANDES

Les PJs peuvent examiner la console de commande. **Un jet d'Arcane DD14** permet d'apprendre son fonctionnement.

Cette machine est **une sorte de pompe** qui alimente l'ensemble des canaux du temple en eau. Elle contrôle **l'arrivée d'eau située dans le mur Nord** et assure également le **mélange de sel** dans cette eau pour que la **salinité des canaux** corresponde aux préférences des Kuo-Toa.

Il doit être possible **de contrôler cette machine** pour réduire le débit d'eau et **assécher les canaux**, mais aussi pour **l'augmenter jusqu'à inonder le Temple**.

Dans ce cas, **d'après vos calculs**, une vague d'eau **submergera le temple** et elle devrait balayer tout sur son

passage. Seule cette pièce et une partie des souterrains qui y mène devrait **échapper à l'inondation**.

En cas **d'échec sur le jet d'identification**, ils n'obtiennent qu'une connaissance rudimentaire de la machine qui rend **aléatoire sa manipulation**.

Cette machine est **une sorte de pompe** qui alimente l'ensemble des canaux du temple en eau. **Elle contrôle l'arrivée d'eau** située dans le mur Nord et assure également **le mélange de sel** dans cette eau pour que la salinité des canaux corresponde aux préférences des Kuo-Toa.

Il doit être possible **de contrôler cette machine**, mais vous n'avez qu'une **vague idée de comment elle fonctionne**.

#### CONTROLLER LA MACHINE

Si les PJs ont correctement identifier la machine, ils peuvent la contrôler avec un **Jet d'Arcane DD10**. Seul un **échec critique** entraîne un résultat aléatoire.

Sinon les PJs peuvent tenter une **manipulation hasardeuse** de la machine. Pour cela, lancer **1d8** pour connaître le résultat.

#### 1d8 Manipulation hasardeuse

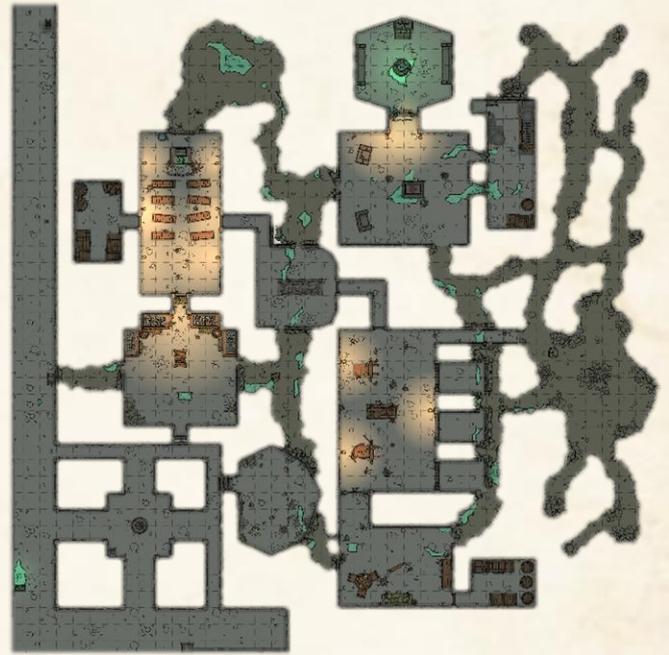
1	<b>Le débit d'eau s'arrête</b> , mais la manœuvre est tellement brutale que plusieurs boulons s'arrachent soudainement de leur base, et traversent la pièce en sifflant. Toutes les créatures dans la pièce doivent faire un <b>jet de Sauvegarde de Dextérité DD15</b> ou subir <b>1d6 dégâts contondants</b> .
2	<b>Le débit d'eau s'arrête</b> , peu à peu les canaux du temple vont <b>s'assécher</b> .
3	<b>Le débit d'eau diminue légèrement</b> , mais pas de quoi assécher les canaux
4	<b>Vos manipulations n'ont rien donné</b>
5	<b>Vos manipulations n'ont rien donné</b> , mais un levier que vous aviez poussé vous revient brutalement au visage. <b>Vous subissez 1d8 dégâts contondant</b> .
6	<b>Le débit d'eau augmente légèrement</b> , mais pas de quoi causer une inondation.
7	<b>Une vague d'eau submerge la pièce</b> et s'écoule tout aussi rapidement par les ouvertures situées dans le mur Ouest, <b>le temple est inondé</b> .
8	<b>Une vague d'eau submerge la pièce</b> , toutes les créatures présentes doivent faire un <b>Jet de Sauvegarde de Dextérité</b> ou subir <b>2d8 dégâts de force</b> . L'eau s'écoule ensuite rapidement par les ouvertures dans le mur Ouest, <b>inondant rapidement le temple</b> .

#### ASSECHER LE TEMPLE

Si les PJs assèchent le temple, l'eau met quelques dizaines de minutes à se vider entièrement.

Peu à peu, vous voyez l'eau s'écouler et **les canaux du temple se vider**. D'ici quelques dizaines de minutes, il ne devrait plus rester que quelques flaques dans les canaux.

Une fois les canaux vidés, les canaux sont à sec.



#### INONDER LE TEMPLE

Si les PJs décident d'inonder le temple, **l'eau tue toutes les créatures non amphibies** qui se trouvent dans le temple, à l'exception de la **salle des pompes** et des **tunnels nord** du chantier.

Un tremblement commence à parcourir l'ensemble de la tuyauterie, un **grondement sourd** qui s'amplifie rapidement, résonnant dans toute la pièce comme un écho lointain de tonnerre. Les parois des tuyaux vibrent, et l'air se remplit d'une tension palpable.

Soudain, **des flots d'eau se déversent avec violence depuis le tuyau situé dans le mur Nord**, jaillissant comme une source inépuisable. Rapidement, la pièce est submergée par l'eau, dont le niveau monte à une vitesse alarmante. Vous sentez la pression de l'eau contre vos jambes, froide et implacable, alors que le courant vous pousse vers les failles du mur Ouest.

Fort heureusement pour vous, **le niveau de l'eau se stabilise rapidement**, trouvant un équilibre précaire. L'eau se déverse en effet dans les failles situées sur le mur Ouest, s'engouffrant dans les profondeurs inconnues avec un rugissement assourdissant.

**Telle une vague inexorable**, l'eau inonde peu à peu le temple, se répandant dans toutes les pièces situées en contrebas par rapport à votre position. Vous entendez les éclaboussures et les grondements lointains de l'eau qui

envahit chaque recoin, transformant le temple en un labyrinthe aquatique.

Puis, peu à peu, le niveau d'eau diminue, retrouvant son niveau normal, comme si la mer elle-même avait repris son souffle. Le silence revient, lourd et chargé de mystère.

C'est alors qu'une voix résonne dans votre tête, puissante et envoûtante :

« Le sacrifice a été accompli, la prophétie se réalise. Le kraken s'éveille, et je suis son serviteur. »

« Venez à moi, votre mort témoignera de la puissance de l'océan. »

En réalité le fait d'inonder, d'assécher ou non le temple n'a pas d'effet « gameplay » sur la rencontre finale avec le prêtre du Kraken. Il s'agit plus d'une sorte de test d'alignement (inonder le temple au risque de tuer les prisonniers). Mais rien n'empêche que les PJs croient que le fait d'inonder le temple a permis au prêtre du Kraken d'accomplir sa transformation.

### N.3 CANAUX D'IRRIGATION DU TEMPLE

Les ouvertures dans le mur permettent d'obtenir un aperçu sur la salle des prêtres, mais il est impossible de se glisser à l'intérieur.

En examinant les failles dans le mur, vous pouvez apercevoir une pièce à l'Est :

Dans cette pièce, l'eau forme un canal qui se déverse dans trois directions : vers le Nord, il semble alimenter une pièce dont l'entrée est barrée par une grille métallique ; au Sud, l'eau arrive dans le canal où vous vous trouvez ; et à l'Ouest, le canal disparaît dans une faille du mur.

De chaque côté du canal, se trouvent deux trônes de pierre. Sur chacun d'eux, un homme en habit de prêtre semble se recueillir dans une méditation silencieuse. Ils ouvrent brièvement leurs yeux, vous regardent et les referment, un léger sourire illuminant leur visage, comme s'ils étaient en paix avec votre présence intrusive.

Au centre de la pièce, se dresse un piédestal en pierre sombre, veiné de motifs sinueux rappelant les tentacules d'une créature des abysses.

Sur ce piédestal se tient un homme imposant, enveloppé dans un haubert long et noir qui semble absorber la lumière environnante. Sa cotte de mailles est composée d'anneaux sombres et luisants, qui reflète la lumière des torches.

Son casque, orné de motifs complexes et menaçants, dissimule entièrement son visage, ne laissant entrevoir que deux yeux rouges et incandescents. Ces yeux, semblables à des braises ardentes, luisent d'une énergie malveillante et hypnotique, transperçant l'obscurité et se fixant sur vous avec une intensité terrifiante.

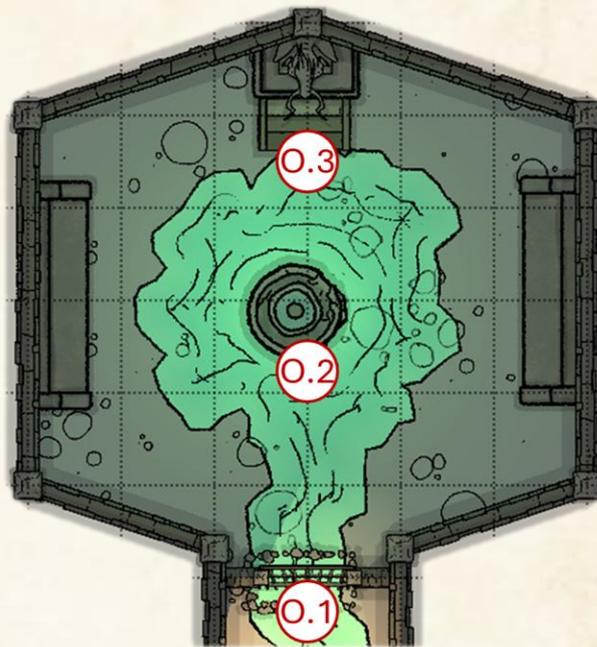
Il est lui aussi parfaitement immobile, dans ce qui semble être une attitude de méditation profonde.

### N.4 RESERVES DE SEL

Les caisses et les tonneaux contiennent des réserves de sel utilisé pour saler l'eau des canaux.

### O – TEMPLE DU KRAKEN

Dans cette pièce se trouve le prêtre du Kraken, le dirigeant du culte. Il attend les PJs car leur arrivée et le combat qui s'ensuivra lui permettra d'atteindre sa pleine puissance.



### O.1 ENTREE DANS LE TEMPLE

L'entrée dans le temple est bloquée par une grille. Celle-ci est contrôlée par le prêtre du Kraken qui l'ouvre pour permettre aux PJs de rentrer l'affronter.

Soudain, la grille s'ébranle dans un grondement sourd, comme réveillée par une force ancienne et puissante. Lentement, elle commence à s'élever, révélant la pièce au-delà.

Dans cette pièce, l'homme rejette d'un geste ample sa robe blanche, qui tombe à ses pieds comme une feuille morte. Il se tourne vers vous, et l'eau autour de lui commence à tourbillonner, formant un vortex qui semble obéir à sa volonté. La lumière vacillante des torches se reflète dans les gouttelettes d'eau, créant une aura mystérieuse autour de lui.

Vous constatez alors que sa peau a pris une teinte violacée, comme si elle avait été teintée par les profondeurs de l'océan. Son corps, entièrement glabre, est couvert en certains endroits d'une fine pellicule de mousse, rappelant les algues qui poussent sur les rochers marins.

Il porte un pagne noir, tissé d'algues entrelacées, où vous pouvez voir une dague briller, son manche incrusté de perles et de coquillages. Sur ses avant-bras, des ventouses ont fait leur apparition, pulsant doucement comme celles

d'une **pieuvre**. Et de chaque côté de son visage, de **petits tentacules s'agitent**, ajoutant à son apparence une touche de terreur et de fascination.

Ses **yeux, maintenant entièrement noirs**, se fixent sur vous avec une intensité glaciale, comme s'il pouvait voir à travers votre âme. **L'air autour de lui semble vibrer, chargé d'une énergie maléfique et primitive.**

Vous prenez conscience de faire face à **une menace terrible**, une incarnation de la puissance brute et impitoyable de l'océan lui-même. **L'occasion vous est donnée de venger votre camarade Atioso**, tombé au combat, et de **prouver que même face à la fureur des abysses, la détermination humaine peut triompher**. Le sort de la ville d'Anima va se jouer ici même, dans cette confrontation ultime.

Pour assurer un combat viable pour les PJs, on peut les faire bénéficier des effets d'un repos long avant le combat.

**Plein de détermination pour cette ultime confrontation, vous bénéficiez des effets d'un repos long.**

## O.2 COMBAT CONTRE LE PRETRE DU KRAKEN

### VOIX DU KRAKEN

A 20 d'initiative au premier round de combat, le prêtre du Kraken déclenche sa voix du Kraken.

Le prêtre du Kraken vous regarde et **des sons impossibles sortent de sa bouche** avec la fureur d'une tempête océane.

Les PJs doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Charisme DD14** ou être **effrayées** pendant 1 minute. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

### TENTACULES NOIRS D'EVARD

Au premier round de combat, Le prêtre du Kraken lance [Tentacule Noir d'Evard](#) sur le groupe.

**Le prêtre lève les bras vers le ciel obscur**, ses **tentacules faciaux** frémissant alors qu'il profère **une prière impie** dans une langue oubliée. Le sol sous vos pieds semble s'animer, **des fissures sinueuses apparaissant** comme **des cicatrices sur la terre**. Soudain, de **sombres tentacules grouillants** émergent de ces crevasses, leurs **surfaces gluantes et couvertes de ventouses pulsantes**. Ils se dressent devant vous, se tordant et s'étirant dans une danse macabre, cherchant à vous saisir dans une étreinte mortelle.

### COMBAT

A partir du second tour de combat, le prêtre attaque avec **trois attaques de contact tonitruant** ou **coup de tonnerre**.



## LOOT

Si le prêtre du Kraken est vaincu, les PJs peuvent trouver sur son corps :

- Une **Dague Océane de la Sombre Famine**.

### **DAGUE OCÉANE DE LA SOMBRE FAMINE**

Cette dague à la lame **d'argent** possède un **manche incrusté de perles et de coquillage**. Ils forment un décor complexe représentant **un tentacule s'élevant des eaux**.

**Dague en Argent.**

**Sacrifice de Hadar :** Cette arme peut être utilisée pour lancer le sort [Tentacules de Hadar](#), au prix d'une action. Le porteur de l'arme doit faire un sacrifice en se blessant avec l'arme. Il subit **1d12 dégâts nécrotiques**.

- Une [potion de vitalité](#).

## O.3 STATUE DE BLIBDOOLPOOLP

Au fond de la pièce se trouve une statue de Blibdoolpoolp, la mère océane.

Au fond de la pièce, **baignée dans une lumière vacillante et sinistre**, se dresse une statue de pierre d'environ un mètre vingt de haut. **Elle représente grossièrement une femme**, mais sa tête est celle d'une **langoustine**, sculptée avec une précision qui frôle l'obscénité. Les détails de sa carapace sont rendus avec une **minutie troublante**, chaque arête et chaque courbe semblant capturer **l'essence même de la créature marine**.

**Les yeux de la statue sont incrustés de pierres noires**, mais à y regarder de plus près, des **reflets sombres et mouvants semblent danser en leur cœur**, comme si une **conscience maléfique** y était emprisonnée. Ces reflets, changeants et insaisissables, donnent l'impression que la statue vous observe, **vous scrutant avec une intensité presque insoutenable**.

Bien qu'il ne s'agisse que **d'une idole**, quelque chose dans ce regard vous glace le sang. **Il y a une profondeur de malveillance et de corruption** qui transcende la simple pierre, comme si cette **statue n'était qu'un avant-goût d'un mal bien plus sombre et ancien**.

Elle semble murmurer **des secrets oubliés**, des vérités trop horribles pour être comprises, et **vous laisse entrevoir l'existence d'une obscurité bien plus profonde que tout ce que vous avez rencontré dans ce sinistre temple**.

## DEBRIEF

### COMPTE RENDU DE MISSION 1 ÈRE PARTIE.

#### PERDUS DANS LES SOUTERRAINS

La squadra spéciale se retrouve à la Tour des Murmures. **Mario n'a pas pu rejoindre la mission**, il a été réquisitionné par la Guilde des Egoutiers pour **nettoyer un égout bouché par des déjections de Grick**.

Le groupe, mené par Massimiliano suit les instructions de Giorgio pour trouver le repaire des Marins dans les égouts. Mais Massimiliano n'ayant pas la connaissance de Mario sur les dédales souterrain d'Anima, le groupe **perd un temps précieux à errer dans les souterrains**.

#### UNE ENTREE CACHEE

Enfin, le groupe retrouve son chemin et atteint l'endroit indiqué par Giorgio. Là il examine le point d'ancrage des machines Technomagique situé dans la salle du Cabestan. **Ils y repèrent des inscriptions qu'ils mettent un long moment à déchiffrer**.

Julia en profite pour examiner les **graffitis** de la salle, mais elle ne découvre que des obscénités et des insultes. Enfin le groupe se souvient **du code secret des Marins** découvert dans la [Taverne des Tire Boulines](#), et déchiffre le message.

Celui-ci conduit à un point où un ancien tuyau semble avoir été converti en porte.

#### CHUUL GRILLE

Le groupe franchi la porte et pénètre dans une pièce, mais la porte se referme derrière eux et **ils font face à une terrible créature** ayant l'apparence d'un insecte géant.

Le combat s'engage. **La bête empoigne Massimiliano avec une de ses pinces**. Mais Julia, Gasha'Ra et Gédéon réagissent promptement. **Ils déchaînent leurs attaques sur l'animal**. Et c'est Julia finit par la faire **rôtir dans un torrent de flammes**.

Gasha'Ra note que **le Chuul brûlé sent un peu comme les gambas** et décide de **goûter la chaire de l'animal**. Le goût se révèle délicieux (*pour qui aime les fruits de mer*) et Julia et Gasha'Ra en profite pour faire un pique-nique.

#### L'ENTREE DU TEMPLE

A partir de cette salle, le groupe découvre **un passage submergé qui remonte vers le Nord**. En le suivant, ils arrivent à une bifurcation et prennent à l'Ouest. De là ils

rejoignent **une pièce qui semble être l'entrée réelle du temple**.

Celle-ci est **traversée par un canal** (par lequel les PJs arrivent). Les murs sont **couverts de bas-reliefs**, et à l'extrémité Nord de la pièce se trouve des **étals garnis de poissons pourris**.

La pièce présente d'importante similitude avec celle observée dans le premier temple des cultistes, suggérant une **importance rituelle importante pour le culte**.

Les PJs y font face aux même « **gardiens** » que dans le temple précédent : une **vase grise** tapis dans l'eau qui attaque les porteurs de métal, et un **squelette** attaché à des chaînes. Ces menaces sont rapidement expédiées par le groupe.

De là, le groupe poursuit son exploration vers le Nord. Ils découvrent alors **une grande salle de prière**. Une **salle de stockage** (à l'Ouest de la salle de prière), un corridor menant à **une pièce avec un pont** (à l'Est de la salle de prière), et une **caverne avec un bassin au Nord**.

#### COMBAT CONTRE LE KUO-TOA

C'est dans cette caverne que **le sort de la Squadra Spéciale tourne**. En effet, un **Kuo-Toa** sort de l'eau et attaque le groupe. Il est accompagné de **deux pieuvres géantes**.

Le combat s'engage mais rapidement **Gasha'Ra se retrouve entravée par un tentacule de Poulpe**. Elle se défend avec ardeur mais subit **les assauts combinés des deux poulpes et du Kuo-Toa**.

Massimiliano et Julia essayent tant bien que mal de secourir Gasha'Ra mais **l'arbalète de Massimiliano se brise** le laissant obligé de combattre au corps à corps. Quant à Julia, alors qu'elle vise l'un des poulpes avec un éclair d'énergie, celui-ci se perd et **vient frapper Gédéon**.

Il semble que l'inquisiteur ait alors été **saisit d'une terrible douleur** et il ne voit pas d'autres alternative pour faire cesser la douleur que **d'attaquer Julia et de tenter de l'empêcher d'agir**.

C'est donc **un combat particulièrement inégal qui s'engage**. Gasha'Ra tente le tout pour le tout et entre dans une frénésie, mais elle s'épuise dans le combat et **finit par tomber héroïquement**.

#### RETRAITE

Le groupe réussit à **vaincre le Kuo-Toa et les poulpes**, mais décide de se retirer au vu des pertes déjà subit et de l'état de **fatigue général aussi bien physique que morale**.

## NOUVEAU BRIEFING

Après une nuit et une journée de repos, Giorgio vous reçoit seul dans son bureau, il a sa mine des mauvais jours.

« Bon, on ne va pas se le cacher, la Squadra Spéciale a connus de meilleurs jours. »

Un silence. Long.

« Gasha’Ra était une combattante redoutable. Typique des orcs de son lignage : droite, farouche, entière. Sa perte va peser lourd. Pas uniquement sur nos cœurs. La chefferie des Kurs Bals’k va exiger des réponses. Et des compensations. Nos troupes au Relais Noir vont devoir marcher sur des œufs pendant des mois. »

Il secoue la tête, puis se recentre.

« Voyons les points positifs, vous avez frappé juste. Vous avez trouvé leur tanière. Et vous avez abattu l’une de leurs abominations. »

Il s’approche d’un dossier posé sur le bureau, l’ouvre sans vous le montrer.

« Visiblement, cette créature comptait beaucoup pour eux. Assez pour les pousser à sortir de leurs trous. À peine aviez-vous quitté les égouts qu’ils lançaient une expédition punitive dans tout le Faubourg des Marins. »

Il referme le dossier d’un geste sec.

« Certains sont même allés jusqu’à approcher les demeures des armateurs, dans le Riffago. Une folie, les villas sénatoriales sont très bien gardées. Mais la phalange a du prêter main forte aux gardes pour remettre de l’ordre dans les Faubourgs. »

« Les dernières vingt-quatre heures ont été sanglantes. Des affrontements dans les ruelles, des combats sales et sans honneurs. De notre côté, on déplore quelques disparitions. Des gardes, surtout. Mais évidemment il a fallu frapper fort pour retrouver l’ordre et les habitants du Faubourg en ont fait les frais. »

« Le calme est revenu. Mais il est fragile. Et il tient surtout grâce à la présence constante de la Phalange dans les rues. »

Il reprend un ton plus bas, plus grave.

« On a capturé quelques cultistes pendant les affrontements. Des fanatiques, pour la plupart. Brisés de l’intérieur. Ils délirent. Mais certains mots reviennent, toujours : *ascension, rituel, prophétie*. C’est certain, ils préparent quelque chose. »

« J’interrogerai bien le maître inquisiteur Mastandi ou le Technomage Magister Meraviglia a ce sujet pour savoir à quel point il faut s’inquiéter, mais quoi qu’il arrive nous n’avons plus vraiment le temps. »

Il vous regarde enfin, droit dans les yeux. Plus d’hésitation.

« Je sais que le combat a été dur, mais il va falloir y retourner. »

« Vous avez maintenant la mort de Gasha’Ra à venger en plus de celle d’Atioso. Vous êtes ceux qui connaissez le mieux ces souterrains et qui avez le plus d’expérience pour combattre ces dégénérés et les créatures qui les accompagnent. »

Il inspire profondément.

Il n’y a pas de temps à perdre, alors retournez y, et terminez le boulot !

## COMPTE RENDU DE MISSION 2EME PARTIE.

### RETOUR DANS LES SOUTERRAINS

La Squadra Spéciale se retrouve à la Tour des Murmures et reprend le chemin du Faubourg des Marins. Suite au décès de Gasha’Ra, Giorgio a renforcé temporairement le groupe en y ajoutant les deux mercenaires orcs survivants du combat dans le Faubourg de la Lanterne. Le groupe retrouve sans peine le repaire des cultistes et s’avance à nouveau dans ces souterrains.

Le groupe réexplore les pièces du temple qu’ils avaient découverte lors de leur première descente. Peu de choses semblent avoir changer, à part des graffitis supplémentaire insultant la phalange.

Le groupe se dirige alors vers l’Est en direction d’une salle avec un pont, repéré lors de leur première exploration, mais qu’ils n’avaient pas pu visiter.

### LA SALLE DES CAPTURES

Alors qu’ils s’apprêtent à traverser le pont, le groupe est attaqué par quatre Kuo-Toa émergeant de l’eau. Les créatures sont armées de sortes de bâtons tenailles. Elles tentent d’agripper les combattant de la Squadra à l’aide de ces tenailles. Les créatures attaquent également en tentant de mordre, visant principalement (et pour une raison mystérieuse) le nez.

Le combat tourne assez rapidement à l’avantage de la Squadra Spéciale, même si les Kuo Toa font preuve d’une étonnant résistance. Trois d’entre eux sont tués, et le quatrième s’enfuit alors en plongeant dans l’eau.

Suite à ce combat, Görg le Téméraire a été sérieusement blessé. Le groupe décide donc d’effectuer un cours repos pour le laisser reprendre des forces et panser ses blessures.

### LA PRISON

Le groupe poursuit son exploration du complexe souterrain et arrive ensuite dans une sorte de prison. La pièce est encombrée d’instruments de torture et trois cellules contiennent des prisonniers.

Les deux premières ne semble occupé que par des marins, vraisemblablement adepte du culte, réduit en esclavage par

les Kuo-Toa. Ils semblent avoir perdu la raison et lances insultes et ordure en direction du groupe.

La troisième est occupée par un homme qui semble sain d'esprit. Il indique au groupe que les gardiens de la prison se trouvent dans une pièce au sud. Et prétend connaître un moyen de se débarrasser des prêtres du culte.

Le groupe n'accorde qu'une confiance très limitée à cet homme et le laisse en prison dans un premier temps.

## LES GARDIENS

Ils se dirigent ensuite vers la pièce située au sud de la prison. Görg le Téméraire ouvre la marche et se précipite à l'intérieur de la pièce. Il est accueilli par deux hommes, vraisemblablement des marins, qui lui lance une bouteille au visage.

Görg esquive la bouteille mais prend le geste pour une démonstration d'affection. Il engage donc la conversation avec les deux hommes, demandant sur un ton débonnaire comment ça va et si par hasard ils n'auraient pas autre chose à boire.

L'un des deux hommes semble déstabilisé par cette approche et engage, lui aussi, la conversation. L'autre tente de ramener son camarade à la raison et se jette sur le pauvre Görg, lui infligeant une sérieuse blessure grâce à l'utilisation d'une magie impie.

C'est à ce moment-là que le Kuo-Toa survivant de l'affrontement précédent réapparaît, sortant de l'eau pour prêter main forte aux deux acolytes gardien de prison.

Heureusement le reste du groupe arrive pour prêter main forte à Görg, et le combat se solde rapidement par une victoire de la Squadra Spéciale.

## INONDER LE COMPLEXE SOUTERRAIN

Une fois le combat terminé, le groupe retourne dans la prison. Le prisonnier « sain d'esprit » les implore de le libérer et promet d'aider le groupe.

C'est finalement avec beaucoup d'hésitation que le groupe décide de le libérer, s'assurant de le surveiller de près.

Le prisonnier semble bien connaître les souterrains et guide le groupe jusqu'à une pièce secrète dans lesquels se trouve des pompes technomagiques. Celle-ci semble alimenter l'ensemble du complexe en eau.

Le prisonnier prétend qu'il doit être possible d'utiliser ces pompes pour inonder le complexe et noyer l'ensemble des prêtres du culte. Après quelques hésitations, le groupe décide de suivre ce plan.

Mario n'étant pas là pour expliquer le fonctionnement de cette machine, c'est Julia qui tente d'opérer la machine « à l'instinct ».

Les manipulations de Julia sur la machine technomagique semble assez rapidement efficace, et le niveau d'eau

augmente soudainement. Heureusement, la pièce étant situé en surplomb du complexe, les PJs sont en sécurité pendant que l'ensemble des souterrains se trouve inondés.

## LE PRETRE DU KRAKEN

Mais une fois le niveau d'eau redescendu à un niveau normal, le groupe est contacté par télépathie par une entité qui prétend être « la voix du Kraken ». Celle-ci remercie le groupe pour le sacrifice qu'ils viennent d'effectuer en tuant tous les prêtres et prisonnier du complexe souterrain et les invite à le rejoindre pour une confrontation finale.

Le groupe retrouve assez facilement le prêtre du Kraken dans une salle avoisinante. Il s'agit d'une créature de forme humanoïde, probablement un humain au départ, mais qui a été significativement altéré par une magie maléfique.

Le combat s'engage rapidement. A la vue de la créature l'ensemble du groupe est saisi d'une terreur paralysante, sauf Julia. C'est donc la jeune femme qui affronte seul le prêtre du Kraken pendant quelques instants décisifs.

Le prêtre du Kraken convoque une nuée de tentacules d'ombre qui viennent capturer et enserrer dans une étreinte mortelle les membres du groupe.

Julia, seule à pouvoir lutter, fait appel à la puissance du Phoenix et se nimbe d'un manteau de flamme puis elle déchaîne sa magie sur le prêtre du Kraken, le frappant de plusieurs rayons ardents. La confrontation est à son paroxysme entre les magies de l'eau et du feu.

Cela laisse une petite opportunité au reste du groupe de reprendre ses esprits, et bientôt tous peuvent se libérer des tentacules et reprendre le combat.

Submergé par le nombre, le prêtre du Kraken tombe assez rapidement sous les coups du groupe. Seul l'orc Mörg ne se relèvera pas de ce combat.