



Lors de leur rencontre avec le Vénérable Mécanos, les PJs ont appris l'existence de l'Ancien, un doyen parmi les *mécanomanciens* ; ce dernier a choisi de vivre reclus à l'écart de la Cité.

Sa retraite connue se situe quelque part sur les rives du lac souterrain, au nord (voir point 7 sur la carte du chapitre 1)

Il détiendrait le secret de la Machine et la science nécessaire pour la faire repartir.

Les PJs vont donc devoir élaborer un plan pour quitter la ville et se rendre là-bas.

Il y a deux moyens de quitter la cité pour se rendre dans les régions septentrionales :

- par voie d'eau en passant par la Grand Eau, et en volant une embarcation sur le Port (11)
- en empruntant le sentier qui longe la rive du lac, en passant par l'ancien quartier des Mages (6) pour franchir discrètement les remparts qui sont effondrés par endroits.

Les PJs peuvent proposer un autre plan ; peu importe la manière, à terme, ils se retrouveront sur les rives nord du lac souterrain.

QUI VOLE UN BATEAU NAVIGUE LES PIEDS AU SEC

Pour se lancer sur les flots ténébreux de la Grand Eau, les PJs vont devoir se procurer une embarcation ; le quartier du port est bouclé par les Gardiens et les pontons sont fréquemment parcourus par des patrouilles.

Les PJs devront se montrer très discrets s'ils veulent voler un navire.

C'est le moment pour eux de mettre au point un plan d'action ; ils peuvent créer une diversion et profiter de la confusion pour voler un bateau.

Certains parmi les PJs ont peut-être des contacts qui peuvent les aider en leur indiquant les horaires des patrouilles ou l'embarcation la plus facile à voler (ce qui ne veut pas dire celle en meilleur état)

Des tests de **Discrétion** (opposés à la Perception des sentinelles) seront requis pour se glisser subrepticement jusqu'à un bateau.

Un **Guide** pourra utiliser sa compétence **Métier** pour piloter le navire et lui faire quitter le port sans encombre.

Si les PJs sont surpris, ils pourront fuir ou faire face.

Dans les deux cas, cela pourra donner lieu à une belle scène de combat ou une poursuite éperdue sur les pontons ; n'hésitez pas à faire tomber les gardes (ou les PJs) à l'eau.

Trop de brouhaha pourrait attirer des renforts ou des monstres ; le cas échéant, faites intervenir des **Tentacules Sombres** pour ajouter au chaos ambiant.

Chaque fois qu'un protagoniste tombe à l'eau, lancez 1d6.

Sur un résultat de 1, faites une croix sur un bout de papier ; à 3 croix, quelque chose perçoit les remous et s'approche. A 5 croix, le monstre passe à l'attaque.

A l'issue de cette scène, les PJs seront soit dans un bateau naviguant vers le nord, soit en train de fuir dans les rues de la Cité, une patrouille aux fesses.

BATEAU SUR L'EAU (AIR CONNU)

Les PJs ont réussi à voler un bateau et vogue vers le nord, longeant le rivage est du lac.

Dans la pénombre irréaliste de l'immense caverne ils distinguent à droite les ombres découpées des murs de la Cité, avec ça et là un point de lumière.

A gauche s'étend la Grand Eau, obscure et clapotante... peut-être un peu trop clapotante.

Sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6, des **Tentacules Sombres** prennent en chasse l'embarcation des PJs ; ils ont peut-être une chance de les distancer mais le monstre aquatique est rapide.

Un **Guide** peut utiliser sa compétence **Métier** pour piloter le navire et tenter de s'écarter du monstre marin.

En cas de combat, le monstre tentera de faire chavirer l'embarcation ; sur une réussite critique, le tangage sera tel que le navire commencera à se remplir d'eau.

Chaque réussite critique rapprochera un peu plus le bateau du naufrage.

Si le monstre perd plus de la moitié de ses points de vie, il prendra la fuite.

Si le navire sombre, les PJs devront atteindre la rive à la nage ; pris dans un courant, ils seront poussés vers le nord ouest et échoueront finalement sur le rivage du lac, quelque part au nord de la Cité, épuisés, à moitié noyés et ayant chacun perdu une pièce d'équipement de l'aventure... mais vivants !

S'ils réussissent à échapper au monstre marin, ils mettront pied à terre non loin de la retraite de l'Ancien.

AUTRES DANGERS DE LA GRANDE EAU

Outre les Tentacules Sombres qui rôdent dans les eaux noires du lac, il y a d'autres périls qui menacent les PJs.

L'activité tellurique provoque parfois des espèces de tempêtes sur les eaux du lac.

Les vagues peuvent atteindre plusieurs mètres de haut et le courant violent peut jeter les embarcations imprudentes sur les rochers qui ponctuent le rivage.

Sur un score de 1 sur 1d6, un grondement sourd se fait entendre à l'ouest ; un test réussi d'**Érudition** ou de **Survie** permet de reconnaître les prémices d'une tempête, le grondement sourd étant le signe audible de l'activité tellurique. Les PJs ont le temps de se rapprocher du rivage et de trouver une anse où s'abriter des vagues. Les tempêtes sont généralement de courte durée mais très violentes. On a parfois aussi formation d'éclairs entre la surface et le plafond de la grotte. Là encore, c'est un danger potentiel auquel les PJs devront faire face.

Ils peuvent aussi tout bonnement perdre de vue la rive et la Cité et s'égarer sur l'immensité du lac souterrain. Sur trois tests de Survie (de la part d'un Guide) ratés, l'embarcation dérive imperceptiblement vers l'ouest pour finalement perdre le rivage de la Cité de vue.

Plongés dans l'obscurité et sans point de repère, les PJs sont totalement perdus.

Il faudra réussir trois tests de Survie pour avoir une chance de retrouver son chemin et finalement toucher une rive ; lancer 1d12 ; le bateau a dérivé vers le nord (1 à 3), l'est (4 à 6), le sud (7 à 9) ou l'ouest (10 à 12).

Bien entendu, comme les PJs sont perdus, hormis s'ils se retrouvent devant les murs de la Cité, ils ne savent pas où ils sont.

LE QUARTIER DES MAGES

Les PJ's ont choisi de passer par le sentier qui longe la rive du lac au nord de la Cité. Il leur faudra d'abord quitter discrètement la ville en passant vraisemblablement par l'ancien quartier des Mages ; à cet endroit, les murs de la cité présentent des brèches et la surveillance des Gardiens est moindre.

Par contre, dans le quartier des Mages rôdent de petits groupes de maraudeurs Gobelins mais aussi des abominations issues des expériences magiques des quelques Nains Magiciens qui vivent encore à cet endroit.

Les PJ's risquent fort de rencontrer l'une ou l'autre de ces créatures.

Les caractéristiques des **Gobelins des Profondeurs** sont dans le Chapitre 1 à la page 13.

Parmi les aberrations créées par les Magiciens, l'**Otyugh** est l'une des plus impressionnantes et des plus dangereuses.

Créature quadrupède pouvant mesurer jusqu'à 2,50 mètres de long pour un bon mètre de haut, l'**Otyugh**

possède trois tentacules, deux hérissés de piquants pour saisir ses proies et une ponctuée de plusieurs yeux lui octroyant une capacité de perception visuelle hors du commun, même dans l'obscurité totale. Sa large gueule garnie d'une rangée de dents pointues termine d'en faire un prédateur redoutable.

C'est une créature fousseuse qui se cache dans les gravats et les cavités en attendant le passage d'une proie potentielle.

Un test de **Perception** ou de **Survie** permet de détecter la présence de la créature.

Otyugh

Capacités : Attaque : +6 Défense : +4 Repérer : +7 Pourchasser : +8

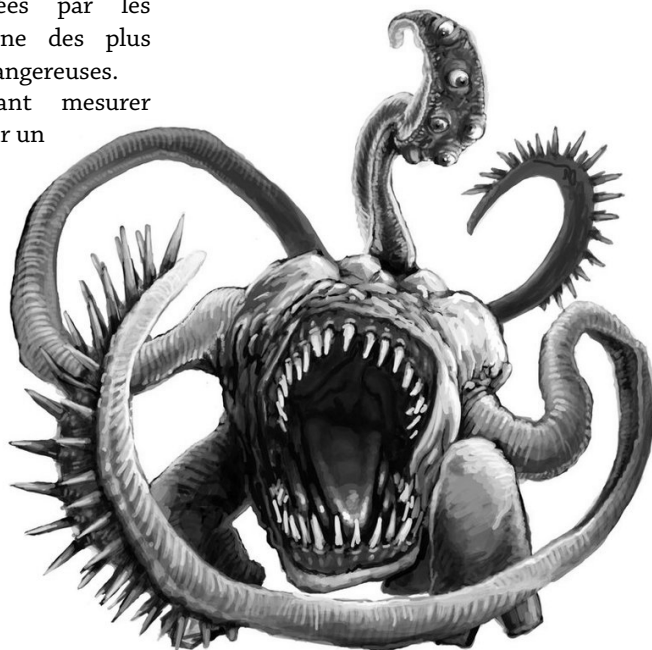
Points de Vie : 40 Armure : peau épaisse (4)

Armes : tentacule avec piquants (1d6), morsure (2D6)

Sur un test réussi de **Survie**, un des PJ's peut se souvenir que les piquants de l'**Otyugh** peuvent être récupérés pour en faire des poignards de jet tout à fait acceptable et infligeant 1d6 de dommages.

Alors que les PJ's viennent de tuer l'**Otyugh**, un nain en robe de chambre fait irruption sur la scène de combat...

28



FIZBAN LE MAGICIEN

Le nain en robe de chambre semble très agité ; il considère les PJ's d'un oeil hagard, allant du groupe d'aventuriers à la carcasse du monstre. D'un geste impatient, il passe sa main dans sa tignasse hirsute et retrousse les manches de la robe avant de s'avancer vers les PJ's la main droite tendue comme pour leur serrer la main.

Le magicien, car c'en est un, se nomme **Fizban**. L'aberration que les PJ's viennent de terrasser est le produit involontaire d'une de ses expériences. Il est désolé pour les dommages que la créature a occasionné et propose aux PJ's de le suivre dans son laboratoire où il dispose de potions et d'onguents magiques de soins. Il remercie au passage les PJ's d'avoir tué le monstre qui s'était échappé et rôdait depuis un moment dans le quartier.

Fizban explique qu'il espérait que le monstre chasse les **Gobelins des Profondeurs** qui se sont aventurés depuis peu dans le quartier. Les viles créatures profitent de l'arrêt de la Machine et des brèches dans les remparts au nord pour se glisser dans les rues de la Cité.

Le laboratoire de Fizban se situe à l'étage d'une imposante bâtisse de pierre ; l'accès est défendu par une lourde grille verrouillée comme il se doit par magie.

Fizban marmonne une formule et gesticule un moment devant la grille. Il pousse ensuite un des lourds battants et invite les PJ's à le suivre dans un escalier en colimaçon.

Tout en gravissant les marches, les PJ's remarquent qu'un des murs du rez-de-chaussée présente une large ouverture. Quelque chose est passé à travers de la paroi.

Fizban explique qu'après avoir détruit sa cage, l'Otyugh est sorti par là. En effet, dans un coin de la salle, on devine les restes tordus d'une grande cage.

Dans le labo de Fizban, de longues tables couvertes d'alambics compliqués et de piles de grimoires et de parchemins. Des étagères chargées de fioles et de récipients divers couvrent les murs. Ça sent la fumée et une entêtante odeur de choux.

Fizban s'excuse pour le désordre et pour l'odeur : il fait mijoter une soupe.

Il donne aux PJ's les soins requis et s'enquiert de leur présence dans le quartier.

Libre à eux de mettre le nain magicien dans la confiance. Il a l'air inoffensif et pourrait peut-être les aider.

Dès que le magicien sait le comment du pourquoi de la mission des PJ's, il leur propose de leur faire gagner du temps en les téléportant dans un lieu proche de la retraite de l'Ancien.

Si les PJ's déclinent (poliment) l'offre, Fizban leur donnera un sac contenant six fioles de potion de soins.

Si les PJ's acceptent l'aide de Fizban, ce dernier leur demandera quelques heures de patience, le temps qu'il rassemble les composants nécessaires à l'enchantement.

"Ouvrir un portail n'est pas chose aisée", dit-il en fouillant dans ses grimoires.

"Il ne faudra pas que vous atterrissiez au beau milieu du lac ou dans un endroit inattendu", termine-t-il en posant sur la table un ouvrage couvert de poussière.

"Le sort de téléportation doit se trouver dans cet ouvrage", explique-t-il en feuilletant l'antique grimoire d'un doigt impatient.

29

SUR LE SENTIER NORD

D'une manière où d'une autre, les PJs se retrouveront à emprunter tout ou une partie du fameux sentier qui longe le rivage du lac au nord de la Cité.

C'est un chemin dangereux : d'un côté, la paroi abrupte avec çà et là une cavité abritant parfois des créatures, de l'autre une pente assez raide jusqu'à une étroite plage ponctuée de rochers.

Une chute (un test de **Mouvement** raté) pourrait occasionner des blessures (1d6).

Tout au long du sentier, le groupe passera devant des cavités pouvant abriter une ou plusieurs créatures potentiellement hostiles. Sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6, un monstre dérangé par le passage des PJs surgira de sa tanière pour les attaquer (pour les dévorer ou plus simplement les faire fuir).

Parmi les créatures les plus redoutables des profondeurs, on trouve les **Perceurs**.

Ces larves fousseuses peuvent atteindre jusqu'à quatre mètres de long et sont capables de dévorer un Nain entier avec armure, casque et bottes.

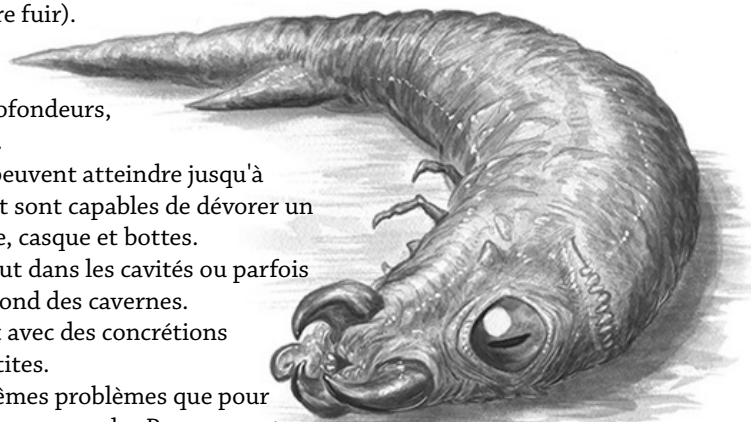
Les Perceurs sont à l'affut dans les cavités ou parfois aussi suspendus au plafond des cavernes.

On les confond souvent avec des concrétions rocheuses ou des stalactites.

Les détecter pose les mêmes problèmes que pour les **Enlaceurs** à la différence que les Perceurs ont

la capacité de gober leurs proies en brisant au passage les os et les protections à l'aide de quatre becs-crochets extrêmement durs.

Pour détecter un Perceur, il faut un peu de chance et l'expérience des expéditions hors de la cité. Un **Guide** peut les repérer par un test de **Perception** ou de **Survie**.



Perceur

Capacités : Attaque : +4 Défense : +2
Points de Vie : 20 Armure : peau épaisse (2)
Armes : bec-crochet (3d6)

D'autres créatures comme des insectes géants peuvent avoir trouvé refuge dans les cavités qui bordent le sentier.

Les PJs sont susceptibles de rencontrer aussi des **Gobelins des Profondeurs**.

A chaque rencontre/combat, les PJs devront tenir compte du fait qu'ils ne disposent que d'un espace limité pour se mouvoir et se battre. Ils peuvent tenter de faire basculer leurs opposants dans le vide, mais peuvent eux-mêmes tomber s'ils ne se montrent pas assez prudents.

Cette situation particulière peut donner lieu à des dispositions stratégiques de la part des PJs (comme s'encorder par exemple)

30

LA HORDE DES GRENOUILLES

Les PJs cheminent déjà depuis quelques temps (difficile d'estimer le temps qui passe dans un monde souterrain) quand ils aperçoivent au lieu sur la rive du lac des lumières verdâtres.

Dans le halo sinistre se dessine l'ombre d'une espèce de tour dont le sommet atteint le plafond de la caverne (ce qui lui donne l'aspect d'une colonne sur laquelle le plafond reposerait). Les lumières vertes proviennent de plusieurs points formant comme un cercle autour de la tour.

A n'en pas douter, cette tour-colonne est la retraite de l'Ancien.

De curieuses créatures s'ajoutent autour de la tour. De leur position, les PJs ne voient pas leurs traits. Leur démarche claudiquante et les bonds qu'ils font autour de l'édifice a de quoi intriguer les plus blasés des aventuriers.

Les PJs ignorent si ces créatures sont hostiles ou non. Mieux vaut se montrer prudent.

En s'approchant (discrètement), les PJs détaillent mieux l'aspect pour le moins singulier de ces monstres. Ce sont des **Batraciens** humanoïdes.



Cette race étrange est assez rare dans les cavernes proches de la Cité. Peut-être sont-ils arrivés dans la caverne par un conduit sous marin inconnu des nains.

Quoi qu'il en soit, ils sont là et en nombre.

Ils sont munis de lampes vertes, de lances et de courtes épées ressemblant à de longues arêtes, et ils assiègent la tour de l'Ancien.

L'accès à l'édifice est fermé par une lourde porte.

Les parois de la tour sont lisses, rendant toute escalade impossible. De toute manière, les mains et les pieds palmés des **Batraciens** ne leur permettent pas ce genre d'exercice.

Ils se contentent de danser autour de la construction en brandissant leurs lampes et en poussant de ridicules croassements.

On peut en compter une petite trentaine.

Les Batraciens n'ont pas la réputation d'être très courageux mais leur nombre peut les rendre plus hardis que d'ordinaire.

Batraciens

Capacités : Attaque : +3 Défense : +2
Points de Vie : 15 Armure : tunique de cuir (1)
Armes : lance et pointe rudimentaire (1d6)

Les PJs ne devraient pas avoir de mal à faire fuir la horde de **Batraciens**.

Une fois le combat terminé, un bruit de feraille indique que quelqu'un est en train de déverrouiller la porte de la tour. Dans un grincement, le battant pivote ; une ombre courbée se dessine dans l'ouverture...

31