

# L'AVÈNEMENT DE SORG

Un site d'aventure par Michael Prescott  
Traduction par Joël-Olivier Vidal

## LA SITUATION

Depuis trente ans l'Ordre Purulent de Sorg prie afin de ramener son patron, le demi-dieu Sorg, sur terre. Son arrivée devait amener une nouvelle époque d'excès dévergondés, mais tout ce que Sorg a fait depuis son arrivée est de démolir les lieux et manger toute la nourriture.

Maintenant les quelques fidèles restant sont amèrement divisés. Et encore pire, Sorg a de plus en plus faim.

## ARCHIVES RUINÉES

La pluie et les conditions météorologiques diverses ont transformés cette précieuse bibliothèque en tas de papier mouillé et moisi.

Des recherches minutieuses afin de trouver du matériel intact pourrait révéler une des choses suivantes:

1. Les prophéties deeliennes qui révèlent que l'avènement de Sorg sera une punition pour avoir négligé le sanctuaire de Deel.
2. Des Écrits du culte mentionnant que Deel est en fait un vicieux héraut de Sorg.
3. Des Écrits du culte faisant la prophétie qu'une fois repu, Sorg, alors sous forme larvaire resurgira sous la forme d'un immense dragon de mucus et dévastera le royaume.
4. d4 parchemins deeliens, apparemment divers sorts de protection

L'origine de chaque document n'est apparente que pour les érudits.

Dans un coin gît un squelette de gnome rongé par les rats : il a une jambe brisée, une bobine de corde et une grappin tordu.

## PORTAIL DE DEEL LA PROTECTRICE

Un grand dais et deux piliers de pierre ; des gravures déclarent que ceux qui se tiennent ici seront bénis par Deel la Protectrice.

Ni cultiste ni émanation de Sorg ne pénétrera ce lieu car cela leur causera d'horribles douleurs et éventuellement la mort.

Cette structure fut autrefois l'entrée de l'enceinte fortifiée, originellement un temple de Deel. Les cultistes en ont détruit tout ce qu'ils pouvaient et ce qui reste est hors de portée de leur profanations.

Des chaînes rouillées qui gisaient ci et là ont été utilisées pour traîner les cultistes rebelles sur la plate-forme : une forme brutale d'exécution.

## LE FLUX PROFANÉ

Une source chaude bouillonnaient autrefois dans ce bassin depuis une craque dans le sol de pierre. Désormais, il est plein à rebord d'eau visqueuse qui suinte dans les chutes et ensuite dans la cave et les marécages au loin.

L'émanation primaire de Sorg, un coelacanth à seize jambes (4m, grimpeur, morsure empoisonnée, engloutie complètement), rôde ici. Il poursuivra furtivement les non croyants avec détermination.

Si Sorg est tué, la source sera à nouveau purifiée.

## LE GRENIER

Le toit a été rongé par un jet d'ichor. Dans l'intérieur ténébreux rôde 2d6 cultistes, piégés par leur peur des émanations (voir les Loyautés Divisés). Avec eux se trouvent trois tonnes de grains d'orge ainsi que d'autres aliments séchés.

## LE HAUT TEMPLE DE SORG

Sorg (Démon niv 10 ; Larve de 4,5m; jets de bile, très lent) se tient enroulé autour de l'autel. Vnaud l'Atrophié (C7) et 11 acolytes (C1 ou T1) prient bruyamment et défendent leur seigneur jusqu'à la mort, aussi craintif qu'ils puissent être. Les marches extérieures sont nappées de bile et d'excréments.

## MAISON DU MAÎTRE BRASSEUR

Un groupe de d6+2 cultistes menés par Len d'Otton (T6) a trouvé refuge des horrible émanations de Sorg (voir les Loyautés Divisés). Ils sont alertés et armés de long couteaux ; deux d'entre eux ont des épées et des boucliers. Len porte un médaillon qui lui confère une immunité à la magie des marches.

Dans les ténèbres se trouve une bouilloire en cuivre de 1,8m et du bois de chauffage. De robustes étagères supportent un fût de miel à moitié rempli et quatre fût d'hydromel forte et de qualité.

## EMANATIONS DE SORG

L'emprise de Sorg sur le monde est toujours ténue. Plusieurs fois par heure, une manifestation de sa faim et de son avarices émergent de sont corps, prenant la forme de (d4):

1. Un long intestin denté
2. Un essaim de sangsues aériennes translucide
3. d3+1 gargoyles copulentes
4. Une gelée acide d'une demi-tonne

Elles peuvent toutes voler exceptée la gelée, et elles peuvent toutes être blessées par des armes ordinaires.

Elles sont affamées et patrouilleront dans le complexe afin de trouver des proies exposées. Si elles n'en trouvent pas, elles partiront après 2d6 minutes pour chasser dans les environs, se dissipant après d6 heures.

Tout ce qu'elles mangent nourrit Sorg.

## CAVERNE AUX MIROIRS

On trouve dans ce lieu une eau fétide à hauteur de genoux et un plafond recouvert d'un dépôt nacré, reflétant quelque lumière que ce soit en une centaine de petites lueurs.

Les prières, la méditation, l'intoxication ou la douleur intense leur feront provoquer une vision de Deel la Protectrice.

Elle bénira les armes de quiconque jure de repousser Sorg hors de son temple, et les vainqueurs seront récompensés d'un avantage divin

## LES MARCHES DE L'ASCENSION CUPIDE

Le statuaire deeliens a été fracassé, profané et marqué de sceaux Sorgite.

Autrefois des saints protecteurs, ces cinq statues sont maintenant de puissantes idoles de la Cupidité et de l'Avarice. Un rituel commence à peine

les premières marches gravies, bien que les vigilants puissent sentir une agitation avant qu'il soit trop tard.

Ceux qui succombent aux effets se sentent contraints d'abandonner leurs habitudes frugales. Les effets typiques incluent : manger toute nourriture transportée, jeter les sorts préparés et dépenser des flèches inutilement, se défaire de ses armes et biens précieux. Les effets durent tant qu'on se trouve dans les escaliers.

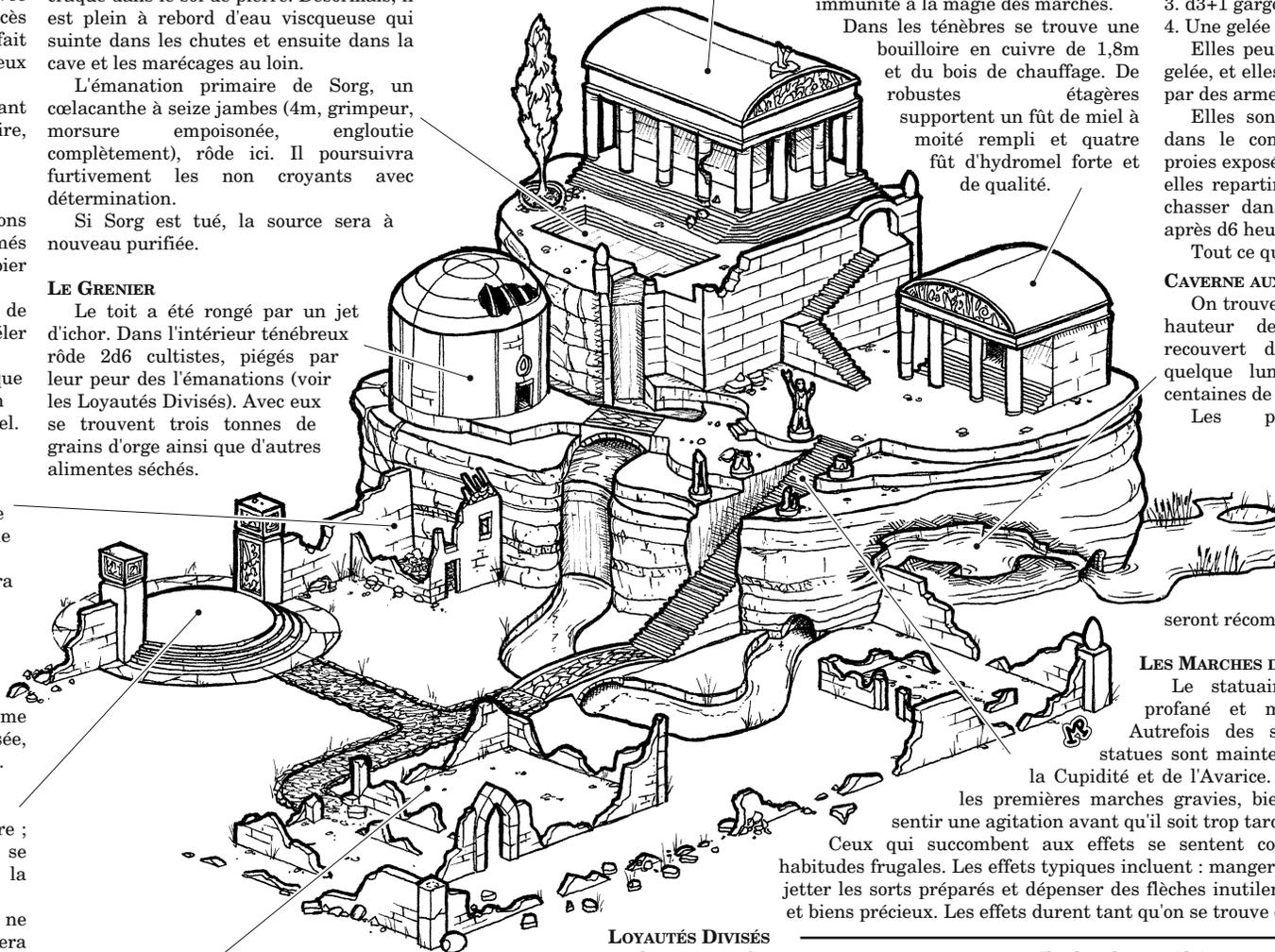
## LOYAUTÉS DIVISÉS

Outre spécification contraire tirez pour déterminer les croyances des groupes cultistes au moment où ils sont rencontrés (d3) :

1. Les enseignements de l'ordre sont justes mais celui-ci (ou peut-être Vnaud uniquement) est indigne et s'en trouve puni.
2. Sorg est un trompeur, les prophéties étaient fausses, l'ordre a été dupé!
3. Le démon dans le haut temple n'est pas Sorg le sacré mais un imposteur!

Ils cherchent à (d6):

1. Purifier l'ordre en déroutant et tuant les hérétiques.
2. Retourner la faveur divine en amenant tout le grain et l'hydromel au haut temple.
3. Retourner la faveur divine en détruisant l'intégralité des grains et de l'hydromel.
4. Repousser ou tuer ces étrangers qui vont sûrement rendre les choses pires.
5. Fuir ce lieu par tout moyen possible.
6. Assassiner Vnaud l'Atrophié.



## CLOÎTRE RUINÉ

15 cultistes hérétiques (C1 ou T1) se cachent dans les ruines, menés par Myen le boucher (F4/C3). Ils croient que le démon est un imposteur et Vnaud son faux prophète. Deux d'entre eux sont sérieusement blessés mais les autres se préparent à attaquer le Haut Temple.

Ils se partagent six épées et deux arcs, les autres sont équipés de long couteaux.

Tess le manchot (T4) grogne que le Grenier ferait un meilleur cible.