

# Extraits de « Comment une merde devient Roi Dieu »

Par le très célèbre conteur, Don Jhon Maas'ster Ben.

Ce recueil relate quelques unes des aventures, ô combien tumultueuses, de quelques citoyens normaux dont le destin les rendra peut-être exceptionnels.

Il n'est pas à préciser que cet ouvrage fut banni de toutes les bibliothèques de la cité de part son titre provocateur.

Voici les différents protagonistes qui prirent part au récit :

**Clunding**, prêtre nain de Moradin.

**Guelbar**, barbare humain, frère de Balrhog et surnommé le furieux.

**Brolin**, voleur elfe, affilié à la Guilde de Langue Coupée.

**Balrhog**, barbare humain, frère de Guelbar.

**Katsumoto**, samouraï de Kara-Tur, venu à Laelith pour retrouver le sabre ancestral de son daimyo.

**Defertis**, barde demi-elfe, à la lyre enchanteresse.

**Kirla**, prêtresse humaine, affilié au Temple de l'Oiseau de Feu.

**Helrim**, mage humain, désireux d'entrer à l'Académie Tolérée de Magie.

**Guindulana**, courtisane demi-elfe au service d'Illanda.

**Siegfried**, paladin humain, sous les ordres d'Anemates de l'Oiseau de Feu.

**Elwyn Finelame**, guerrier-mage-voleur elfe.

Un ninja et un magicien sans nom (je pense que ces joueurs n'avaient pas encore décidé leurs noms)

## Acte 1, Meurtre en coulisse (Clunding, Guelbar, Guindulana et le magicien) : commence à la fin du mois de Cuivrechamps

Tout commença lorsque, pour différents motifs, vous fûtes amenés au théâtre de la cité afin de vous émerveiller devant la pièce "l'île des trois rois" de l'illustre Pamphlet, interprétée par le talentueux Gwylmen, sa soeur Lyria et d'autres comédiens. Le premier acte se déroulant à merveille, les spectateurs sont conviés à l'entracte. Mais celui-ci s'éternise un peu trop et cela impatienté la foule.

Un peu plus tard, Lyria apparaît sur la scène, un couteau ensanglanté dans la main, poursuivie par une demi-douzaine de garde ainsi que Minfar, le sous régisseur du théâtre. Ils ont tôt fait de la capturer et de l'emmener hors de la scène.

Le public, qui au début pensait que la pièce reprenait, se voit reconduit à l'extérieur sans trop d'explication. La représentation vient d'être annulée.

Dehors, les badauds se livrent à d'incessants commérages et les rumeurs vont bon train. Certains prétendent que Lyria est une psychopathe, d'autres que c'est un agent du Cloaque, ou encore une sorcière.

Peu après, la garde conduit Lyria vers la Grande Prison et un membre du théâtre informe la foule des événements. Elle aurait apparemment tué son frère Gwylmen pendant l'entracte. On l'aurait surprise à côté de son cadavre, un couteau à la main.

Nantis de ces explications, les citadins se dispersent peu à peu et un homme de petite taille avance vers vous. Il se prénomme Galias et son maître Lincius a une proposition à vous faire.

Lincius habite non loin de l'Université Matérialiste Universelle où il étudie durant la journée.

Pour lui, l'assassinat de Gwylmen est un coup monté et il ne croit pas en la culpabilité de Lyria. Elle est très proche de son frère sentimentalement et ils se sont toujours bien entendu. Lincius vous apprend qu'il est l'amant de Lyria et qu'ils devaient se marier prochainement. Il vous propose donc d'enquêter, certains que quelqu'un tire les ficelles de cette affreuse machination.

Vous vous rendez au théâtre afin de recueillir des indices mais les entrées sont toutes étroitement surveillées. Une petite porte sur le côté ne semble pas gardée. Elle mène aux quartiers des auditions et des artistes, et seuls les postulants peuvent y pénétrer. C'est ainsi que vous vous faites engager par Galizon Torpeur, en tant qu'acteur pour la nouvelle pièce, "le silence creux". Celle-ci aura lieu dans quelques jours, ce qui vous laisse le temps de vous préparer. Désormais, vous pouvez librement déambuler dans l'enceinte du théâtre. Non loin, vous surprenez une altercation entre Minfar et un autre homme. L'engueulade se termine, l'inconnu vous passe devant en psalmodiant maintes vilénies à l'encontre du sous régisseur, comme quoi il se permettrait de donner des leçons de moral alors qu'il fréquente lui-même l'une des pires crapules de la Chaussée du Lac, un certain Gorfor. Puis il s'en va, mécontent.

Vous inspectez les loges des acteurs mais ne trouvez aucun indice.

Devant la porte du bureau du sous régisseur, vous découvrez les traces du meurtre de Gwylmen et un morceau de tissu bleu, provenant d'un riche vêtement. Le bureau est fermé.

Peu après vous rencontrez une très belle femme qui, elle aussi, enquête sur ce qui s'est passé la veille. Elle crochète la porte du bureau de Minfar et à l'intérieur vous apercevez des relevés de comptes du Théâtre qui semblent normaux, des parchemins venant d'être brûlés dans la cheminée et un passage secret qui mène à un couloir sombre et étroit. Au bout d'une dizaine de mètres, un cadavre insignifiant et un vêtement bleu ensanglanté, de la même étoffe que le petit bout retrouvé avant, gisent sur le sol caverneux.

Minfar ayant disparu subitement, vous vous lancez sur la trace de Gorfor.

Vous parvenez à le localiser et vous l'interrogez sévèrement. Il vous révèle seulement qu'il est juste un intermédiaire entre Glokdo et son fournisseur, Arben Tolkass. Celui-ci a coutume de côtoyer la taverne du Chat Pourri, l'une des plus sordides de Laelith, sur la Chaussée du Lac.

Vous y allez, non sans craintes. Arben vous révèle que Glokdo n'est autre que Minfar. Arben lui livre des "colis" à l'occasion.

Vous enquérant de l'adresse de Minfar, vous débarquez chez lui et découvrez à la cave un passage secret menant à une petite salle de réunion secrète où sont dissimulées toutes les preuves quand au meurtre de Gwylmen, ainsi qu'un livre de compte qui incrimine de nombreux bourgeois de la Haute Terrasse dans un important trafic de drogue.

Les faits sont clairement exposés. Durant l'entracte, l'acteur venait s'enquérir du succès de la pièce, et aurait surpris le sous régisseur, un cadavre à ses pieds (le gars retrouvé dans le couloir qui voulait faire chanter le sous régisseur, en se servant de son trafic illicite). Minfar a donc tué Gwylmen. Lyria arrivant peu de temps après, il saisit l'occasion de lui faire porter le chapeau. Il l'assomma sans se faire voir, lui mit

le couteau dans les mains et alla chercher les gardes pour l'accuser. Mais Lyria, se remettant du coup, parvient à s'enfuir et déboule sur la scène pendant l'entracte. La suite, vous la connaissez.

Un autre passage secret mène à un long conduit, parallèle à celui du Chariot qui Monte. Là, deux voleurs, qui reviennent d'une livraison à la Haute Terrasse, vous attaquent mais le combat tourne en votre faveur. Le conduit servait autrefois pour les ouvriers qui construisirent le tunnel du Chariot qui Monte. Il est depuis inutilisé, sauf par des êtres peu scrupuleux.

Les preuves en main, vous les ramenez à Lincius qui vous remercie chaleureusement. Il se chargera d'innocenter sa bien aimée et Gallias vous apporte la récompense.

Peu soucieux d'être lâchement assassinés dans votre sommeil, vous continuez de mener paisiblement la vie à Laelith, avec ses joies et ses peines...

## **Acte 2, Ravissage du Chariot qui Monte (Clunding, Guelbar et le magicien) : commence au début du mois de Moisson Dorée**

Quelques jours après, alors que vous vous baladez tranquillement dans le quartier du Nuage, vous êtes attaqués par des assassins. La milice intervient et embarque tout le monde pour trouble à l'ordre public. Vous êtes emmenés au poste de la Perle mais en chemin, le convoi est attaqué par d'autres assassins. Leurs cibles, cette fois, semblent plutôt être leurs confrères. Un seul en réchappe, les autres sont tués sur le coup par des carreaux empoisonnés. Arrivés au poste, on vous enferme dans les geôles sinistres et crasseuses. Le dernier assassin survivant se donne la mort en cellule avec un poison qu'il avait soigneusement dissimulé. Plus tard, le Rahel Démétrios vous interroge en détail et vous avouez votre implication dans la triste affaire du théâtre de ces derniers jours. Vous lui révélez également l'existence du trafic de drogues, via un conduit parallèle au Chariot qui Monte et accessible depuis la cave de Minfar. Démétrios enverra une patrouille sur place. Depuis, la maison du sous régisseur est étroitement surveillée par quatre gardes qui se relaient nuits et jours.

L'affaire n'étant pas élucidée, on vous reconduit de nouveau en cellule où vous croupissez encore deux bonnes semaines. Durant ce long séjour, vous faites connaissance avec un pauvre soldat simplet, Tyrenn. Ses collègues s'amusent à lui faire des crasses, comme l'enfermer dans une cellule ou lui mettre des coups de temps à autres. Lors d'autres interrogatoires auprès du rahel, vous en profitez pour dénoncer son triste sort.

Au bout des deux semaines, vous êtes reconduit devant Démétrios. Au lieu de vous interroger à nouveau, il vous explique que le Chariot qui Monte a été attaqué ce matin même et qu'une créature terrible hante les lieux. La garde de la ville y a laissé quelques hommes et il vous confie la mission d'aller voir sur place en échange de votre liberté. Munis d'un laissez-passer, vous remontez le tunnel, large funiculaire souterrain parcourant la ville d'est en ouest, et finissez par tomber sur un troll qui s'avère être une illusion. Le chariot non loin est renversé et des soldats gisent autour, morts.

Des traces de pas mènent au conduit parallèle et se suivent jusqu'à la cave de Minfar.

Là, vous trouvez un des quatre gardes qui dit n'avoir rien vu. Il vient juste de prendre la relève. Vous interrogez le préposé à la garde précédente, un dénommé Ted qui dort à l'étage. Il vous apprend, non sans peine, qu'on l'a payé 2PO pour fermer les yeux et laisser passer des voleurs jusqu'à la cave. Il les a vu ressortir une heure après, de lourds sacs sur leurs épaules. L'un d'eux était différemment vêtu, semblable à un sorcier. Les autres avaient un tatouage dans le cou représentant un poignard et une goutte de sang. Par la suite vous apprenez, de la belle femme du Théâtre, que ces hommes appartiennent à l'une des plus affluentes guildes d'assassins de Laelith.

Ted était menacé, le Poignard Sanglant détenait sa femme et sa fille en otage.

Bref, vous êtes dans de beaux draps, mêlés à un sombre complot. Vous êtes allé faire votre rapport à Démétrios et celui-ci vous libère de vos obligations.

Depuis on ne revît plus la belle femme rencontrée au théâtre et le sorcier du groupe décida de fuir Laelith pour un temps. Les dieux seuls savent ce qu'ils sont devenus...

## **Acte 3, L'enfant qui croyait aux légendes (Clunding, Guelbar / Siegfried et Elwyn Finelame) : commence à la moitié du mois de Moisson Dorée**

A l'aube, le lendemain, alors que vous rentrez d'une soirée bien arrosée à la taverne du Chat Bossu, vous entendez des appels au secours. Dans une ruelle non loin, des gars louches tentent d'enfermer un gamin dans un sac de toile. Vous lui portez secours et les types s'enfuient après un bref combat. Puis, le gamin s'adosse à une porte qui se dérobe sous son poids et se referme précipitamment. Des volets s'ouvrent à l'étage et des silhouettes vous jettent des sceaux remplis de déchets infects.

Tandis que vous vous apprêtez à entrer dans la maison, une autre bande cette fois vous assaille dans la rue, brandissant de fausses épées en bois. Vous sortez à nouveau vos armes et entamez la bataille. L'un d'eux est blessé sévèrement et tous cessent le combat. Puis ils s'en vont, décontenancés. Vous aussi, d'ailleurs, n'y comprenez pas grand-chose. A l'intérieur de la maison, une simple grange avec un puits qui aboutit dans un sombre couloir. Un zombi vous attaque dans les sous-sols. Plus loin, une illusion de chevalier s'estompe peu après votre arrivée. Vous débouchez dans une cave et à l'étage vous tirez un épais rideau qui laisse place à une petite réception d'anniversaire en l'honneur de Thoril, l'enfant, qui n'est toujours pas arrivé d'ailleurs. Son père, Narghil, attend des explications et demande où se trouve son fils. Puis il vous explique que toute cette mise en scène était son cadeau d'anniversaire, car il adore les histoires de chevaliers et autres faits héroïques. Pour lui faire plaisir, son père a décidé de lui faire vivre une vraie aventure. Il engagea une troupe de comédiens. Certains devaient jouer le rôle d'esclavagistes, d'autres le rôle des mercenaires. Les premiers devaient ravir l'enfant dans une ruelle tandis que les seconds arrivaient peu après pour le libérer au terme d'un faux combat. Ils devaient s'enfuir à l'intérieur de la maison et emprunter le souterrain. Un chevalier illusoire leur bloquerait le passage et après un nouveau combat, ils arriveraient enfin, ici-même, où la surprise serait dévoilée. Mais apparemment l'enfant a disparu entre-deux et Narghil vous confie l'enquête, ne faisant pas confiance aux fouineurs. Cela ne semble pas trop plaire à son bras droit Raful, un type aux rares cheveux et à la silhouette mince, qui doute de vos compétences d'enquêteurs.

Narghil vous dit que son fils est gravement atteint par une maladie incurable : des cauchemars incessants qui reviennent chaque nuit. Il vous confie une petite fiole et vous informe que s'il n'a pas prit ses médicaments d'ici cinq jours, il mourra.

Narghil, désespéré, vous confie la liste des gens au courant de la surprise :

Raful Ostergo, son bras droit.

Khébard Stamord le chef de la troupe des comédiens qui loge à l'auberge des Trois Plumeaux.

Marell Gaultitz, le neveu de Narghil. Il loge dans l'hôtel de son oncle.

Omfer Fargish le médecin personnel de Thoril.

Vous acceptez la mission et allez aux Trois Plumeaux. Khébard, un peu dur d'oreille, avoue bien avoir été engagés, lui et ses comédiens, pour attaquer puis libérer Thoril. Mais un ancien collègue des arts, qu'ils n'avaient pas vu depuis longtemps, a retardé l'équipe des mercenaires en leur payant de nombreux coups à boire, au Joyeux Roulier. La patronne de cette taverne devrait pouvoir vous en dire plus.

Interrogée, elle prétend n'avoir rien vu de particuliers, trop occupée à contenir ses clients. Vous ressortez et un gars, avec un bandeau sur l'oeil, se présente comme étant Lumbash Kanzel. Il vous propose d'abandonner vos recherches. En échange de quoi, son maître vous remettra de l'or. Vous l'attrapez au terme d'une petite poursuite et l'interrogez sévèrement. Il vous révèle que son maître n'est autre que Marell Gaulitz.

Vous vous rendez donc, avec lui, à l'hôtel de Narghil pour une confrontation avec Marell, devant le père. Avant l'interrogatoire, on fait apporter du thé et Marell s'étouffe et tombe raide mort, empoisonné alors qu'il venait de boire une gorgée. Le vôtre n'est pas empoisonné.

Juste après, une servante déboule l'escalier en s'écriant. Vous grimpez à l'étage et vous apercevez, un peu tard, un assassin qui s'enfuit par la fenêtre et saute de toits en toits. En fouillant les meubles de la chambre, vous trouvez un mot adressé à Marell, le désignant comme le chef du complot. Le message dit que le gosse est mort dans la nuit. Il est signé "le Faucon".

Le père, terriblement affligé, vous détache de l'enquête.

Mais des questions demeurent sans réponse. Le zombi n'était pas prévu au programme. Qui aurait pu invoquer une telle créature? Et qui est ce mystérieux Faucon ?

Avant d'être emmené en prison, Lumbash révélera que Marell se rendait de temps en temps à des réunions nocturnes dans une sombre bâtisse près du temple du Nuage.

Vous établissez une planque au lieu indiqué et attendez péniblement. Bien plus tard, vous apercevez des chaises à porteur, d'où sortent des gens richement habillés, portant des masques de carnaval. Tous se dirigent vers la bâtisse. Vous assommez un des gars et l'un de vous met ses vêtements et s'infiltre à l'intérieur, sans aucun problème. La réunion comprend une dizaine de types, tous masqués.

Il y a été dit que Thoril se portait bien et qu'une expédition partirait bientôt pour quérir la Balance de Mishaar. Les voix sont celles de Raful et d'un autre qui révélera avoir trouvé des graines de Parfinfort chez un confrère de l'Echelle des Philtres. Elles maintiendraient le gosse en vie pour le voyage.

La réunion terminée, Raful et l'autre homme s'éclipsent par un passage secret et les autres membres sont reconduits à l'extérieur.

En menant de brèves recherches à l'Echelle des Philtres, l'un des alchimistes vous confirme la venue d'un de ses confrères qui cherchait des graines de Parfinfort. C'est Omfer Fargish, le médecin personnel de Thoril. Vous obtenez son adresse et organisez un cambriolage chez lui. Sur place, vous découvrez quelques notes concernant le lieu de l'expédition. C'est sous les Ruines du Temple des Anciens, sur la Terrasse du Châtiment. Omfer n'est pas chez lui et vous ressortez sans vous faire prendre.

A la Bibliothèque de la Foi, vous obtenez des renseignements sur la Balance de Mishaar.

Jadis, Mishaar était un riche commerçant qui, à l'aide d'une balance magique, prospérait dans toutes ses transactions. Au fil du temps, ses descendants utilisaient la Balance à des fins peu recommandables. Il revint donc du royaume des morts, s'empara de la relique et l'emmena avec lui. Puis il scella l'endroit d'une malédiction. Seul un descendant au coeur pur pourrait rouvrir le seuil menant à l'ancre de Mishaar. Ce descendant, vous l'avez compris, c'est Thoril.

La maladie de Thoril et ses rêves étranges sont en fait la manifestation de Mishaar. Le message devait révéler la quête de l'enfant, mais à son âge, il en fit des cauchemars. Omfer en étudiant la maladie remonta la piste jusqu'à la légende de Mishaar. Il venait de trouver l'occasion inespérée de s'enrichir. Il organisa donc l'enlèvement de Thoril avec Raful et d'autres membres de la Confrérie Secrète des Marchands Mécontents. Vous partez prévenir le père des bonnes nouvelles avant de continuer les recherches.

Aux Ruines du Temple des Anciens, vous empruntez un des escaliers menant au Cloaque. Bien plus tard, vous tombez sur un Sphinx qui ne vous laisse passer qu'après avoir répondu à ses énigmes. Il vous dit toutefois qu'un groupe, portant un enfant, vient de passer il y a quelques heures à peine. Eux aussi ont du répondre à l'énigme. Elles sont d'ailleurs très difficiles et vous perdez un temps fou à y répondre. Puis, le Sphinx vous laisse passer dans une grande caverne. Au centre, vous apercevez un portail dimensionnel qui vous plonge dans le demi-plan de Mishaar, fait de brumes glaciales et d'absence de paysage. Dans ce royaume magique vous trouvez un petit village où la demi-douzaine d'habitants vous explique qu'ils sont prisonniers sur ce plan d'existence depuis cinq ans et que cela fait trois ans qu'une de leur fille, Silice, a disparu. Ils vous indiquent l'emplacement d'une tour à quelques heures de là, mais ils n'ont jamais pu y entrer. C'est la demeure du maître de ce plan et ils sont persuadés que Silice s'y trouve emprisonnée.

Dans la tour, de nombreuses illusions vous entravent mais après une longue exploration, vous rencontrez le fantôme de Mishaar. Il ne semble pas hostile et il vous prête même main forte quand il apprend que vous êtes là pour sauver l'enfant. Puis vous tombez sur Raful, Omfer et leurs sbires. Vous les combattez en quelques passes d'armes et retrouvez Silice et Thoril avec l'aide de Mishaar. Il vous remet la balance à la condition que vous l'aidez à sortir de cette tour. Il vous apprend qu'autrefois il était colocataire avec une demi-liche du nom de Baldenar et que celui-ci l'a condamné à demeurer dans la tour avant de partir. Mishaar n'a, dès lors, qu'un seul souhait : fuir les lieux. Il est persuadé que dans les appartements de Baldenar se trouve un moyen de sortir de la tour. Mais l'entrée est scellée magiquement par une énigme. Vous vous creusez à nouveau la tête et parvenez à sortir par un autre seuil qui mène à l'extérieur de la tour. Vous sauvez tout le monde de ce plan maudit créé par Baldenar. Mishaar vous informe qu'il reste avec vous, invisible, tant que vous possédez la balance. Plus tard, Siegfried la remet à son ordre, situé dans une artère du temple de l'Oiseau de Feu.

Narghil vous remercie grandement d'avoir sauvé son fils. On peut dire que vous vous êtes fait une connaissance à Laelith et pas des moindres. Vous pouvez désormais compter sur lui, s'il peut vous aider dans quoique ce soit.

Heureux d'avoir accompli une bonne action, vous vous retrouvez de nouveau sans travail et goûtez aux plaisirs enivrants des tavernes de la cité.

Pendant ce temps, une grande fête se prépare à Laelith et déjà les courtisans parlent d'un grand tournoi qui aura lieu prochainement...

#### **Acte 4, Le 35ème Tournoi Officiel du Roi Dieu (Clunding, Guelbar, Siegfried, Brolin) : commence vers fin du mois de Moisson Dorée**

Depuis le début de son règne, l'actuel Roi Dieu Teaphaneris XIV organise au Théâtre un grand tournoi où s'affrontent de valeureux participants dans moult domaines variés : de la peinture à la lutte en passant par les joutes équestres, les combats magiques et cléricaux et autres épreuves de talents, dont l'élection de Miss Laelith. Et ce durant trois jours consécutifs, sans interruption. Certains d'entre vous

s'inscrivent aux duels aux armes, au pugilat, au parcours de l'aventurier et aux combats de sorts. Pendant ce temps, Siegfried le paladin se charge de prêter mains fortes aux gardes, suite à une altercation avec des tricheurs à l'épreuve de lutte. Cela lui permet, au passage, de se faire proposer de nombreuses petites missions de routine par les bourgeois et nobles de Laelith.

Le barbare remporte l'épreuve de lutte contre un sumô énorme et le duel aux armes contre un samouraï. Clunding le prêtre celle des combats cléricaux et le voleur l'épreuve du chant.

Clunding se fait laminer à l'épreuve des ultimes héros. Un puissant magicien lui lance une boule de feu et il se trouve à deux doigts de la mort. Heureusement, des prêtres sont là pour guérir les participants.

A peine remis sur pieds qu'il s'inscrit au parcours de l'aventurier, où il réchappe de justesse à la marre aux crocodiles. Plus loin, il retombe inconscient après s'être prit de plein fouet un des pièges explosifs. Les prêtres le soignent aussitôt après l'avoir ressortit de l'arène. D'habitude, ces sorts sont affreusement chers, mais heureusement gratuit pour les combattants en cette occasion.

Les vainqueurs des épreuves martiales (le barbare, le prêtre, le voleur et celui qui a remporté les joutes équestres) sont ensuite conviés à la surprise du Roi Dieu. Un gigantesque miroir qui enferme le corps de ceux qui le contemplent. A la place du prisonnier, apparaît une créature à combattre. Des orques au début, puis des trolls et enfin un immense ver qui crache de l'acide. Celui-ci vous donne du fil à retordre et, alors que tout le monde oscille entre la vie et la mort, le barbare a la sublime idée de briser le miroir. Cela libère aussitôt tous les captifs de cette prison magique : un Géant des Plaines, un Glabrezu, un Beholder et un Muloup ainsi que d'autres créatures plus petites, premières à être déchiquetées. Dans un élan d'héroïsme, le chevalier et Clunding sont sauvés, in extremis, par Guelbar, tandis que le Géant, après avoir tué le Muloup, se dirige vers lui. Le Glabrezu, quand à lui, ne fait qu'une bouchée du Beholder le comprimant de ses grands bras puissants et l'éclatant, libérant une gerbe puante et visqueuse. Heureusement, on a pris soin de protéger les spectateurs, par un sort de barrière invisible qui empêche toute créature de sortir de l'arène. Vous, par contre, pouvez la quitter et abandonner l'épreuve si vous le souhaitez. Ce que vous faites sans tarder et aucun ne sort vainqueur de cette terrible épreuve.

La cérémonie des récompenses a lieu. Chaque vainqueur se voit offrir un merveilleux objet en rapport avec l'épreuve accomplie.

Puis la fête se termine par un somptueux feu d'artifice orchestré par la Caste des Maîtres Artificiers & Pyrotechniciens, accompagné des musiciens les plus talentueux et agrémenté d'un splendide défilé de toutes les Miss Laelith de ses dernières années, sous les salves d'applaudissements de la foule en délire. Bref, une fête qu'on n'oublie pas.

Le paladin a appris de la bouche d'un noble que des guerres à l'ouest occupent les meilleurs combattants de toutes les provinces. C'est pourquoï le niveau des participants n'était pas trop élevé cette année.

Etes vous des héros, de simples vainqueurs ou des gens quelconques dans une cité dantesque? Certainement serez vous reconnus dans les rues de Laelith pour vos exploits au tournoi. Mais cela s'occultera vite, face aux vrais héros du passé dont on n'oublie pas les hauts-faits. Il aura fallu que ceux-ci fussent appelés aux champs de bataille pour vous laisser une chance de remporter les épreuves. Qui sait, ce que l'année prochaine, le sort vous réservera.

Néanmoins, sous les astres bienfaisants de Laelith, la Cité Sainte, là où Jadis se réunirent les Dieux, au centre de la Loi et du Chaos, du Bien et du Mal, des personnalités, non sans quelque importance, commencent à écrire quelques lignes dans sa longue histoire qui font du simple mortel une légende vivante...ou posthume.

### **Acte 5, Duel au pinceau (Clunding, Guelbar, Siegfried, Brolin) : commence à la fin du mois de Moisson Dorée**

Alors que vous approchez de la Place des Sept Royaumes, un rassemblement vous attire. Il s'agit d'un duel de peinture présidé par le Van Warol et opposant le Van Belem à Edhelran le demi-elfe. Le Van Warol libère une colombe qui après un bref vol va se nicher sur les épaules de Brolin. Celui-ci est aussitôt désigné pour faire le modèle. Le duel dure un quart d'heure au bout duquel Edhelran sort vainqueur, haut la main. Après moult acclamations de la foule il se dirige vers Brolin et lui propose de lui vendre son portrait. Brolin accepte et le demi-elfe lui propose un rendez vous le lendemain à l'échelle des Toits Pointus, en bordure de la Terrasse du Châtiment, où il pourra récupérer le portrait. Il explique qu'il désire le garder encore un peu afin de le peaufiner. Le duel n'ayant pas duré assez longtemps, il souhaite le terminer avant de le lui remettre.

Sur ce, vous attendez le lendemain en buvant quelques chopines dans une taverne huppée du Nuage, le Phénix d'Argent. Clunding fait la causette avec un prêtre de l'Oiseau de Feu et lui renverse de la cervoise sur sa tunique de cérémonie. Celui-ci réplique par le même geste une fois informé que telle est la coutume des nains. Puis il sort de la taverne, énervé. Sans doute pour aller à la blanchisserie.

Pendant ce temps Brolin joue à une sorte de jeu d'échec qui se joue à six par équipe de trois. Vainqueur il rejoint les autres dehors et vous vous dirigez vers la Chaussée du Lac afin d'assouvir les pulsions sexuelles du Barbare. A l'Echelle du Sabot, l'une des ruelles où se trouvent de nombreuses prostituées, Guelbar accoste la plus jeune d'entre elle et lui paye deux pièces d'or pour qu'elle le suive jusqu'au lendemain soir. Cela vous surprend. Elle s'appelle Sylena et explique, non sans crainte, que son or est remis chaque fin de semaine à la supérieure qui, elle, le redonne à ses proxénètes. Elle n'en sait pas plus et ne peut indiquer où ceux-ci se trouvent.

Vous repartez ensuite près de chez Edhelran sur la Terrasse de la Main qui Travaille, à l'auberge de l'Enclume Cabossée, Echelle de la Métallerie. Là vous mangez copieusement et offrez bien entendu le gîte et le couvert à la jeune prostituée.

Le lendemain matin, au réveil, Brolin est gravement atteint par une étrange "maladie", pris de tremblements et de convulsions meurtrière. L'aubergiste, témoin de la scène, fait quérir un prêtre de l'Oiseau de Feu afin d'inoculer le mal. Celui-ci arrive, le même prêtre auquel Clunding avait renversé la cervoise sur sa toge. Après de nombreuses vérifications, il reste pantois et ne parvient pas à expliquer le mystère. D'après lui ce serait une possession démoniaque mais il ne décèle aucune aura maléfique. Quelqu'un exercerait sans doute sur lui, via un objet lui appartenant ou autre, une domination mentale...ou autre. Il accepte de soulager temporairement le malheureux voleur moyennant 80 PO. Vous décidez de lui en donner seulement vingt. Après une brève hésitation il le soigne mais Brolin sera quelque peu redevable au Temple de l'Oiseau de Feu dans le futur. Il ajoute qu'il vous faut vite retrouver la cause du maléfice sinon Brolin sera perdu à jamais.

L'après-midi vous vous rendez chez Edhelran. Un homme vous ouvre, vous le reconnaissez. C'est une personne qui se tenait près du demi-elfe et le soutenait lors du duel pictural. Il explique qu'il est son colocataire mais il ne l'a pas vu et il ne sait pas quand il rentrera. Puis il tente de fermer la porte. Clunding l'en empêche et vous pénétrez à l'intérieur.

Très courtois, l'homme vous invite donc à boire le thé et, apeuré, il révèle qu'il s'est absenté hier soir tandis qu'Edhelran terminait la toile. Mais quand il est revenu, le demi-elfe avait disparu avec le portrait. C'était avant les dix heures du soir vous précise t-il. Après de profondes fouilles, vous ne décelez rien de suspect chez lui.

Vous allez à la Guilde des Peintres de Laelith, près de la Haute Guilde où l'on vous informe qu'Edhelran est connu mais ne fréquente pas leur

école. Il serait indépendant et son caractère elfique lui fait placer assez haut sa propre estime de soi. Depuis le duel, nul ne l'a vu ici. Quand il venait, c'était souvent pour provoquer les peintres en duel pictural, domaine où il excellait. Ce n'est que récemment qu'il s'en est pris au Van Belem lui-même.

Soupçonnant le Van Belem, vous vous enquêrez de son adresse et allez lui rendre une petite visite. Celui-ci se présente comme un être sympathique et vous fait même deux portraits à votre demande. Un de Clunding et un de Sylena. Il n'a pas vu Edhelran depuis le duel et il vous apprend que c'est un jeune présomptueux qui l'a déshonoré en public.

Nantis de peu d'indices, vous décidez de faire une enquête de voisinage. Un voisin un peu curieux aurait vu un homme de forte stature ressortir de chez Edhelran. Il portait un anneau à sept pierres. Sinon il vous dit que le demi-elfe fréquentait souvent la taverne de la Martre, dans le Quartier des Artistes, près de la Faille entre la Main qui Travaille et la Chaussée du Lac. C'est tout ce que vous apprenez.

Vous vous rendez à cette fameuse taverne, remplie d'artistes en tout genre qui philosophent sur des thèmes poétiques. L'aubergiste, Piquetoile, n'a pas vu Edhelran. Ce dernier se rend très peu ici et il n'est pas trop apprécié par la présente clientèle (son talent en a rendu plus d'un jaloux). A la mention de l'homme portant un anneau aux sept pierres précieuses, Piquetoile semble apeuré. Il s'agit de Arkin, un faussaire qui loge Place du Pilon, à la Main qui Travaille. Vous y allez, combattez des sales types et capturez Arkin. L'un de vous va chercher la garde et Arkin se fait emmener avec Clunding pour faire la déposition. Hormis ses activités illégales, il n'a rien fait à l'encontre d'Edhelran. Il était simplement venu lui demander de travailler pour lui mais ayant refusé il n'a pas insisté. Une fausse piste donc! Et des innocents (du moins pour l'affaire en question) furent tués sous les regrets de Siegfried.

Toutefois, au poste de garde du Sable Coulant (MqT), Clunding se fait conduire devant son excellence Erkiel, Baron de Ravine et juge à la Cour Commune. D'après ses espions, le peintre a été enlevé hier soir vers 21h par des membres du Temple du Crâne. Erkiel précise que ce soir aura lieu une rencontre importante, lors d'une réception, entre Mitrias, Grand Prêtre du Nuage et Valdenath, Grand Prêtre du Crâne. La réception aura lieu chez Valdenath lui-même.

Puis il sort un parchemin qu'on lui a remis récemment sur lequel sont griffonnées des notes à la hâte. Elles indiquent la nature du mal dont Brolin souffre depuis ce matin. Il est dit que les sorciers d'Almina ont découvert qu'une personne pouvait posséder l'esprit d'une autre si elle détenait un portrait de sa victime. Mais l'image doit être parfaite en tout point et seul un peintre d'exception peut y arriver. Erkiel prend un air solennel et annonce qu'il redoute un mauvais agissement de la part de Valdenath contre son éternel rival Mitrias. Il ordonne donc à Clunding d'aller voir sur place à la réception, lui remettant plusieurs cartons d'invitation : "Il en va de la haute sécurité de la ville, vous devez empêcher tout mauvais agissements. Je ne peux envoyer la garde, ignorant les conséquences que pourraient avoir de nouveaux problèmes avec le Crâne. Vous devez vous débrouiller seul ou avec des amis et surtout réussir. Bonne chance!"

Clunding rejoint les autres et vous vous retrouvez à décider de la tactique à suivre... (Sylena est encore avec vous jusqu'à ce soir).

Vous vous rendez donc à la réception, Echelle des Illusionnistes (Prospérité), dans la résidence secondaire de Valdenath. Vous prenez soin de vous vêtir convenablement, sauf le paladin qui décide d'y aller tel qu'il est au quotidien. Tout le monde rentre sans problème, sauf le paladin qui se trouve contraint de déposer ses armes et son armure. Après cela, tout le monde se retrouve à la réception où se dresse un petit buffet, accompagné d'une petite musique de chambre et de la cantatrice Créceline, très stridente. Elle fait d'ailleurs fuir pas mal de gens dont le nain et le barbare. Les Grands prêtres sont à l'étage où il est impossible d'accéder à cause des nombreux gardes du Crâne. Siegfried se trouve confronté à leurs caractères bornés et obtus. Nul ne peut interrompre la réunion. Tels sont les ordres. Un banquet à lieu un peu plus tard où le nain, une fois de plus, se montre en spectacle et monte sur la table pour pousser la chansonnette. Malheureusement ce n'est pas au goût des autres invités, assez huppés, et Clunding se fait reconduire dehors. Il parvient toutefois à retourner à l'intérieur de la maison et, après quelques excuses, on lui laisse une seconde chance s'il se tient correctement.

Puis vient le thé où chaque invité peut aller s'il le désire dans les salons fumeurs ou détente.

Bref, vous finissez par découvrir un passage secret menant à l'étage et débouchant sur une bibliothèque. De là, vous entendez des bruits de conversation derrière une porte. Vous décidez toutefois d'explorer les alentours en attendant. Brolin retrouve son portrait dans la chambre de Valdenath.

Mais pendant ce temps au rez de chaussée, le nain fait de nouveau des siennes et provoque un esclandre avec les gardes afin de le laisser monter. Après s'être fait rembarqué puis frappé et maîtrisé, le calme revient et une fois de plus par courtoisie on ne le rejette pas dehors. A l'étage, une fois vous quatre réunis, vous affrontez quelques gardes, en silence. Puis vous interrompez la réunion en frappant à la porte. Vous accusez une trahison. Un miroir sans teint orne un des murs de la salle. Siegfried le brise et, derrière, vous apercevez le pauvre Edhelran, surveillé par trois gardes du Crâne, en train de peindre le portrait de Mitrias. Le complot dévoilé, les deux prêtres se toisent, prêt à en venir aux sorts, mais Mitrias se calme, ne le prenant pas trop mal et s'en va avec ses gardes promettant que cette affaire ne se terminera pas ainsi... Vous êtes vaguement remercié, sans plus de considération. En repassant voir Erkiel au Sable Coulant pour le rapport, il n'est plus là, forcément. Il siège à la Cour Commune de la cité, sur la Haute Terrasse. Mais il a laissé pour vous 200 PO en remerciement.

En somme une mission prévue pour être discrète et qui, à cause d'un nain peu civilisé, a failli tourner à la catastrophe. Mais tout "Nainperturbable" brave chaque "Nainterdit". Peut être Clunding n'avait il pas assez dormi. Qui sait? Mais c'est en râlant et en boudant qu'il rejoint sa piaule et s'adonne à des rêves de massacres urbains. Jusqu'alors, Moradin fut clément. Il n'en sera pas toujours ainsi.

## **Acte 6, Le maître des nuages (Guelbar, Baalrhog, Brolin) : commence le début du mois de Riche Soleil**

Depuis deux jours, un visage apparaît dans le ciel au dessus de Laelith. Un visage de femme souriant, gigantesque, que nul citadin ne peut occulter.

Aujourd'hui est un grand jour pour Guelbar, son frère Baalrhog vient d'arriver à la Cité Sainte, depuis les lointaines contrées de l'ouest au delà du Désert des Marches du Couchant. Vous vous êtes retrouvés au Comptoir de l'Aventure, sur la Chaussée du Lac, comme convenu dans le passé. Après de chaleureuses retrouvailles et présentation avec Brolin, vous décidez de jeter un oeil aux annonces accrochées aux murs. L'une d'entre elle vous attire plus particulièrement. Un dénommé Malthor récompenserait, généreusement, quiconque éluciderait le mystère du visage dans le ciel.

Vous y allez, Echelle du Pont des Morts, à la Terrasse de la Prospérité. Malthor est un demi-elfe qui se soucie de la présence du visage et il vous demande d'enquêter sur cet étrange phénomène. Il vous remet, pour couvrir les frais de mission, 100 PO. Vous enquêtez donc auprès du Temple du Nuage où l'on vous informe, en termes obscurs, qu'il s'agirait d'une manifestation divine, mais que la nature du visage souriant n'augurerait rien de maléfique.

Baalrhog se rend au Temple du Crâne (c'est le seul qui n'est pas encore "fiché" suite à l'acte 5) et d'après les dires de leurs prêtres, il s'agirait

du visage d'un démon venu tenter les mortels et qu'il vaudrait mieux ne pas le regarder.

Vous allez donc à la Bibliothèque de la Foi où un bibliothécaire, bredouille, vous renvoie à la Bibliothèque Matérialiste Universelle, où l'on pourra mieux vous renseigner. Non loin de la Bibliothèque Matérialiste Universelle se trouve un grand attroupement de devins, érudits, savants et charlatans en train de polémiquer sur le visage. On vous revend même des lorgnons magiques qui permettent aux personnes « Justes » de lire sur les lèvres du visage. Bien sur c'est une arnaque. Un autre tente de vous refourguer un étrange objet permettant d'envoyer des faisceaux lumineux pour communiquer avec le visage. Une demi-douzaine de chevronnés s'enquiquinent à énumérer le nombre de cheveux de la soit disante déesse, voyant en cela un message à décrypter suivant une ancienne prophétie obscure. En parlant de Prophétie, Baalrhog tente d'en apprendre un peu plus, en vain. Vous entrez donc à la Bibliothèque Matérialiste Universelle où l'on vous renseigne un peu mieux. Un livre portant la mention "Etude des phénomènes aériens" vous apprend rien de plus si ce n'est que l'auteur, Bolfram Siffleur, serait déchargé de cours à l'université toute proche et qu'il aurait étudié de nombreux phénomènes étranges. Vous tenez une piste. Brolin et Guelbar vont interroger Bolfram. Alors que vous arrivez, proche de son bureau, vous voyez ressortir deux types louches qui vous jettent un terrible regard. Guelbar pense que c'est le Poignard Sanglant. Qui sait?

Bolfram Siffleur est un homme d'âge avancé. C'est un déchargé de cours, c'est à dire qu'il a suffisamment enseigné pour se consacrer à présent à ses propres recherches, au sein de l'université. Bolfram semble se contredire en de nombreux points, concernant le visage. Pour lui ce n'est pas bien grave. Il faut simplement laisser les choses se passer, et ne pas s'inquiéter. Mais parfois il semble se contredire, que c'est tout de même important. Vous trouvez son attitude étrange et repartez sans éveiller les soupçons. Vous vous regroupez et décidez de la tactique à suivre. Vous allez d'abord faire un rapport, comme vous l'avait précisé Malthor. Puis, vous allez vous reposer un peu à l'auberge du Joyeux Troll Farceur. La nuit tombée, vous décidez de pénétrer le bureau de Bolfram par effraction. Brolin s'équipe d'un grappin et grimpe, non sans mal, les douze étages qui le séparent. Pendant ce temps, les deux frangins montent la garde et détournent l'attention des miliciens.

Brolin, après une légère infraction au code pénal Laelithien, s'engouffre dans le bureau de Bolfram où il découvre une lettre signée d'un(e) certain(e) Lindil. Le message dit : "Au cas où tu me cherches et que tu as du nouveau, je serai sous le peuplier blanc, dans les Jardins du Dénuement". C'est à la Terrasse de la Main qui Travaille. Vous y allez, en remontant par le belvédère, et accédez à un vaste parc au dessus des Jardins du Dénuement où se trouvent de nombreux bancs. Sous un peuplier blanc, à une centaine de mètres, se trouvent deux silhouettes encapuchonnées. Elles semblent communiquer et vous vous approchez discrètement. Mais elles se séparent après une forte embrassade. Juste après, une dague vient se ficher dans les omoplates de l'une d'elles, la tuant sur le coup. L'autre tente d'échapper à la mort et se dirige vers le bord du promontoire. Vous vous portez à son secours en affrontant plusieurs assassins. Mais il est trop tard. La silhouette tombe avec l'un d'eux dans une chute prodigieuse (200m). Brolin s'approche du bord et voit l'assassin hurler tandis que la silhouette encapuchonnée se métamorphose en aigle et, après un majestueux vol, atterrit au nord des Jardins du Dénuement en contrebas. Guelbar inspecte les corps et remarque un tatouage sur le poignet droit de chaque assassin représentant une tête de démon grimaçante (ou souriante).

Vous arrivez à capturer l'un d'eux, inconscient, puis vous allez à la recherche du rapace et redescendez les centaines de marches jusqu'aux jardins. Là sont entposées des bicoques et taudis divers où s'accumulent des bidonvilles, constitués de marchands désœuvrés. Au nord, là où l'aigle a atterri, se dresse une végétation lugubre et mal famée. Sans peur, vous vous enfoncez dans la pénombre des bois. Trois chemins se tendent à vous et vous décidez de vous séparer. Guelbar tombe dans une fosse. L'assassin qu'il portait ligoté sur son épaule se brise la nuque et meurt. Brolin est attaqué par des lianes étrangleuses et tombe inconscient après avoir opposé une maigre résistance. Quand à Baalrhog, qui prend le chemin en face, arrive devant un étang près duquel un gigantesque arbre abrite une petite cabane. Au centre de l'étang, un rocher avec un objet lumineux attire l'attention de Baalrhog. Celui-ci finit par entrer dans la cabane et aperçoit un homme barbu, vêtu d'habits d'hermite. D'abord apeuré, l'homme se voit rassurer par les paroles du barbare. Puis tout deux allez récupérer vos amis. L'homme soigne Brolin et vous retournez dans sa cabane. Il s'appelle Lindil, un prêtre de la nature qui vit ici même. Questionné sur le visage, en se montrant conciliant, il vous apprend, qu'autrefois, il était amoureux d'une femme nommée Neldor, mais ses parents étaient contre leur union. Promettant qu'il reviendrait quérir la main de sa promise, Lindil partit pendant vingt ans dans une quête de soi. Il devint druide et rapporta de son long périple le Mirlorë, un puissant objet magique qui lui permettrait de prouver sa valeur aux parents de Neldor et ainsi l'épouser. Il est revenu à Laelith il y a trois jours. Mais Neldor et ses parents n'habitaient plus au même endroit. Aussi, pour la contacter il se servit du Mirlorë, une relique très ancienne qui permet de contrôler les quatre éléments. Avec ce puissant objet, Lindil fit en sorte de faire apparaître un immense visage dans le ciel, fait d'un amoncellement de nuage. Ainsi, si sa bien aimée le voyait, elle saurait que son amant est revenu et elle pourrait le rejoindre au dessus des Jardins du Dénuement, là où eu lieu l'embuscade. L'autre victime est le pauvre Bolfram qui venait le prévenir que des types louches étaient sur sa piste. Lindil vous informe que Siffleur était son maître autrefois, lorsqu'il était jeune.

Lindil vous remet plusieurs objets de valeurs dont une belle dague et un magnifique bouclier. Il vous dévoile le Mirlorë, gros diamant d'une inestimable valeur. Baalrhog tente de le prendre dans sa main, mais cela lui procure une brûlure désagréable. Puis le barbare décide d'aller voir de plus près l'objet scintillant sur le lac. Mais une barrière magique ou surnaturelle l'empêche d'approcher à moins de quatre mètres du rocher. Il retourne donc se sécher sur le rivage et lance un bâton sur le rocher. Le bout de bois le touche sans problème et retombe dans l'eau. (?!)

Vous laissez Lindil à ses occupations après qu'il vous ait dit où habitait Neldor jadis.

Sur place Baalrhog questionne une vieille dame. Celle-ci se rappelle que les parents de Neldor ont été assassinés et que leur fille fut enlevée par des voyous. Rien de plus. Baalrhog part se renseigner auprès des Passeurs de Morts et Neldor n'apparaît dans aucun des registres. Brolin et Guelbar, pendant ce temps enquêtent à la Bibliothèque de la Foi et apprennent que le mystérieux tatouage serait le symbole de l'Empereur-Démon, un sinistre personnage qui tenta plusieurs fois, par le passé, de renverser le Roi Dieu. Son empire s'étendrait au delà des six provinces et à travers le Cloaque.

Le lendemain, vous retournez voir Lindil lui annoncer les tristes nouvelles : L'enlèvement, et l'Empereur-Démon.

Attristé et ne sachant que faire, il s'apprête à réutiliser le Mirlorë. Il assemble plusieurs brindilles sur un autel de telle sorte à former le visage de sa bien aimée. Au même moment dans le ciel s'amoncellent les nuages tels qu'il les a représentés.

Vous le laissez pour aller faire votre second rapport à Malthor. Mais en arrivant proche de chez lui, vous apercevez de la fumée. Sa maison est en train de brûler. Non loin, un de ses domestiques sanglote et vous dit que des hommes ont assassiné Malthor et kidnappé sa femme. Vous lui demandez comment elle se nomme et il vous répond "Neldor, pardi!"

Cela vous trouble énormément, vous ne comprenez plus rien. Mais le domestique vous remet une lettre qu'on lui a laissé spécialement "pour ceux qui viendront s'enquérir de la femme". Sur le parchemin est écrit : « On vous échange la femme contre vous savez quoi. Venez sans arme et seul près du Pont des Morts, à l'Echelle Monte-en-Ciel ».

Vous apprenez la nouvelle à Lindil. Il sait que l'auteur du message parle du Mirloré. Il part aussitôt au rendez vous. Vous l'accompagnez de loin, discrètement. Lindil arrive sur place où un homme encapuchonné l'attend. Puis les deux entrent dans une maison abandonnée. Vous réfléchissez quand à le suivre ou non, puis vous vous avancez de la porte en faisant du bruit. Un type sort et vous l'alpaguez comme il se doit dans les plus pures traditions barbares. Brolin préfère passer par les toits. Et vous vous retrouvez tous trois à l'intérieur, où un escalier descend dans l'obscurité. Vous prenez une torche au mur et évitez un terrible piège. Ensuite, vous descendez...

Au bout d'un long périple indéterminable dans les sous-sols de la cité et après avoir failli pénétrer chez des innocents, vous débouchez sur une demeure somptueuse où de nombreuses statues et portraits d'un même personnage se dressent ça et là. Après une fouille complète de la maison, vous retrouvez Neldor ligotée dans une chambre en sanglot. A votre grande surprise, Neldor ne connaît pas Lindil. Elle vous dit que son mari est le défunt Malthor, ce pourquoi elle pleure. Brolin ressort de la maison avec elle et la met en lieu sûr à l'auberge du Joyeux Troll Farceur. Pendant ce temps, les deux frères s'occupent de la dernière salle inexplorée et tombent nez à nez avec une demi-douzaine de gardes et autant de musiciens Zombis. Sur un trône est assis un étrange personnage ressemblant aux statues et portraits de la maison. Lindil est prosterné de force devant lui. Le maître des lieux ordonne d'attaquer tandis que les Zombis s'adonnent à leurs instruments de musique. Bref, dans une boucherie incommensurable, sur un fond de boléro mélancolique, vous tuez tout le monde sauf le maître qui s'avère être un Vampire et s'échappe par un conduit étroit sous forme de chauve-souris. Il faut dire que vous l'avez bien amoché. Puis avec Lindil, vous repartez en direction de l'auberge du Joyeux Troll Farceur, sans oublier de mettre le feu à la maison. Lindil et Neldor se retrouvent après vingt longues années de séparation. Neldor recouvre peu à peu la mémoire et se rappelle de Lindil, l'homme de son premier amour. Elle s'en veut énormément de l'avoir oublié.

Lorsqu'elle fut kidnappée, le traumatisme causé par la mort de ses parents l'a rendu amnésique. Puis elle fut revendue comme esclave à Malthor, un riche marchand bienveillant qui l'épousa peu de temps après. Mais maintenant, il est l'heure pour nos deux amoureux de repartir, mener la vie qu'ils auraient du commencer vingt ans plus tôt. Le druide vous remet à nouveau une récompense, puis il transforme sa bien aimée en aigle majestueux, et lui de même. Puis ils prennent leur envol vers les lointaines contrées de l'est. Avant de partir, Lindil vous a fièrement annoncé que vous serez les bienvenus si jamais vous passez dans le coin un de ces jours.

Comme si le Poignard Sanglant, la Confrérie Secrète des Marchands Mécontents, les faussaires et le Temple du Crâne ne suffisaient pas, vous avez à présent un nouvel ennemi et non des moindres : l'Empereur Démon.

Il serait sage de songer à ne plus s'attirer d'ennuis sinon votre séjour à Laelith risque de s'écourter plus vite que prévu. Mais depuis quelques jours vous vous êtes déguisés et passez sans doute inaperçu. Mais peut-être pas...

### **Acte 7, Le masque Utruz (Baalrhog et Katsumoto) : commence le début du mois de Riche Soleil**

Katsumoto, un samouraï venu de Kara-Tur, à l'extrémité ouest des cartes, arrive à Laelith. Après s'être fait ausculter en quarantaine comme il se doit, il se rend au Comptoir de l'Aventure où il compte trouver du travail bien rémunéré. Son maître l'a envoyé à Laelith pour retrouver l'homme qui lui a dérobé le sabre familial ancestral, mais entre temps il lui faut bien se nourrir. D'après ses dires, le voleur logerait à la Cité Sainte. En chemin, il se fait accoster par deux personnes prétentieuses qui l'interrogent sur ses contrées d'origine. Les deux personnes semblent ne pas aimer les étrangers et commencent à mal lui parler. Le samouraï, en quelques coups de sabre bien ajusté, achève les deux gars. Baalrhog, qui passait par là afin de faire des emplettes pour son frère malade, remarque la scène et, pris d'amitié pour l'étranger, le tire par le bras et l'emmène dans une ruelle à l'abri de la milice. S'ensuivent les présentations classiques et peu après, le barbare propose à Katsumoto de loger dans la cabane qu'il a récemment récupérée après le départ de Lindil. Mais le samouraï refuse car ses coutumes l'obligent à se faire proposer par trois fois un présent avant de l'accepter. Vous vous dirigez vers le port afin de pêcher, tel que l'avait prévu le barbare en début de journée. Vous rendez jaloux nombre de pêcheurs avec vos belles prises. Baalrhog propose une autre fois de dormir chez lui et le samouraï refuse à nouveaux. Bref, après une troisième tentative, le samouraï fini par accepter et vous allez dans la cabane faire cuire vos poissons. Katsumoto, intrigué par l'objet brillant au centre de l'étang tente de se le procurer. Et comme avec le barbare, il semble également y avoir une force qui l'en empêche. Vous dormez tranquillement, la nuit se passe sans encombre. Le lendemain, vous vous rendez au Joyeux Troll Farceur, rapporter les courses de Guelbar. Celui se porte toujours mal et ne peut quitter son lit. Brolin, lui, a disparu depuis vos dernières aventures. Qui sait ce qu'il manigance. Vous descendez ensuite dans la salle commune où se mêlent des jongleurs, avaleuses de sabres et autres acrobates et musiciens. Un gamin entre et fait appel à la clientèle. C'est un pauvre gamin qui s'est fait payer 3PA pour quérir des "aventuriers". Vous lui prêtez de l'attention, contrairement aux autres clients de la taverne, et le suivez jusqu'à la Terrasse du Nuage, dans le quartier Basse-Eau, sur la Strate du Plafond Bas. Vous entrez dans une boutique portant l'enseigne d'un boulier bleu. D'ailleurs elle s'appelle le Boulier Bleu. Là un vieux monsieur (Maître Grassepath) vous confie la tâche d'aller attendre un hobbit rouquin du nom de Merlot à sa sortie de prison (sur la Haute Terrasse) demain à l'aube. Ensuite, vous devrez récupérer chez lui un masque de bronze et le ramener ici. Merlot serait un petit voyou qui, pour alléger sa peine, a fait appel aux services de Grassepath. Maître Grassepath en effet est préteur sur gage (et huissier en quelque sorte). En échange de quoi, l'usurier s'était arrangé pour récupérer le masque qu'il savait en la possession du hobbit. Grassepath vous confie des habits un peu plus distingués et une lettre de recommandation qui vous servira de laissez-passer. Le lendemain, peu avant l'aube, vous vous rendez à la Terrasse des bourgeois en empruntant la plus grande avenue de Laelith, l'Echelle des Milles Marches. Devant les remparts, huit gardes empêchent quiconque de passer s'il n'a pas de bonnes raisons d'être en ces lieux. L'un d'eux lit votre lettre et accepte de vous faire passer. Néanmoins ils vous obligent à avaler un poison à effet lent afin de venir récupérer l'antidote dans pas longtemps et donc repasser ici dans tous les cas. Et ce afin de vous éviter de rester ici trop longtemps. Après quelques appréhensions, vous avalez le poison et vous pénétrez dans la Terrasse des nobles et riches marchands. Toutes les maisons sont immenses avec de grands jardins et nombreuses sculptures, les rues sont propres et étroitement surveillée par la Garde Pourpre. Vous attendez la libération de Merlot, devant la Grande Prison de la cité. Il finit par sortir, tout joyeux de respirer l'air pur. D'autres, sortis en même temps que lui, se plaignent de leur mal de dos, les cellules de la Prison étant très basse de plafond et très étroites. Vous accueillez le hobbit en lui montrant la lettre de Grassepath afin qu'il vous rende le masque. Peu après, deux membres du Temple du Crâne vous accostent et désirent parler à Merlot. Celui-ci, apeuré, refuse et vous les empêche de l'approcher. Les prêtres du Crâne vous dévisagent et disent au hobbit qu'ils se reverront prochainement et qu'il ne s'en tirera pas comme ça. Vous vous rendez sur les quais (après avoir récupéré l'antidote bien sur : un expectorant qui vous fait recracher entièrement le poison) où Merlot habite avec sa nombreuse famille. En chemin, vous vous faites prendre en embuscade par des faux mendiants. Ils s'en prennent particulièrement au hobbit mais une fois de plus vous le défendez, avec les armes cette fois. Vous arrivez chez lui en fin, un petit hangar recouvert de terre et de plantes. Là, sa famille l'accueille avec grand bonheur. Merlot vous remet le masque et vous invite à faire la fête avec lui. Vous déclinez l'offre, ayant du pain sur la planche et vous allez chez l'usurier lui

ramener le masque.

Le masque représente une tête grimaçante non humaine avec cinq cordelettes qui pendent, chacune d'une couleur différente à savoir, de gauche à droite, jaune, verte, noire, rouge et bleue. Et chacune à un certain nombre de noeuds : 4, 3, 3, 6, 2.

Grassepath semble très satisfait et il vous confie un nouveau travail : trouver des renseignements sur ce masque. Il sait uniquement que c'est un masque Utruz, un peuple à la peau écailleuse qui vit en bordure du lac à l'extérieur de la ville. Il aimerait cependant en apprendre un peu plus. Vous lui demandez quel en sera son usage et il vous répond que c'est pour un de ses amis. Il vous conseille d'aller au Siège du Salammatin. Ce sont les reporters/enquêteurs qui publient la gazette quotidienne de la cité. D'après Grassepath, ils auraient fait un article sur les Utruz il y a quelques temps. Vous y aller après avoir empoché vos 20PO de récompense. Le Siège du Salammatin fourmille de monde qui vont et viennent en tout sens avec plus ou moins de scoop. On vous remet une vieille gazette de plusieurs années qui traite du peuple Utruz. Vous n'y apprenez que le code de couleurs Utruz, un code qui régit leur hiérarchie à savoir dans l'ordre : noir, bleu, jaune, vert, rouge. Vous apprenez aussi qu'un noeud représente, pour les Utruz, 10m. Vous vous rendez ensuite aux deux grandes bibliothèques de la ville. A celle de la Foi, Baalrhog ne trouve pas grand chose dans l'immense capharnaüm de livres empilés, si ce n'est ce qu'il savait déjà. Quelques détails intéressants toutefois : l'emplacement de leur village et une de leurs coutumes : il faudrait prononcer en chaque début de phrase le mot Baboul.

Katsumoto, à la Bibliothèque Matérialiste Universelle apprend un peu plus de chose. Un certain Elmegard de l'Oiseau de Feu aurait fait une thèse sur les Utruz les traitant de peuple impie qui s'adonnerait à des rites obscurs dans un temple situé au large de la cité, sur le Lac Altalith. Ce temple renfermerait un important trésor de guerre car les Utruz seraient un peuple belliqueux projetant de reconquérir leurs terres volées par les faces lisses (humains). Un peu plus loin est représenté le masque et une clé mystérieuse. Le masque serait une carte cryptée. Le samouraï recopie le tout dans sa langue et vous vous rejoignez chez Grassepath pour lui apporter quelques informations. Arrivé devant chez lui, vous entendez du bruit provenant de l'étage. L'escalier qui y mène se situe à l'extérieur de l'arrière boutique et donne sur la Faille. Vous apercevez quatre malfrats qui tentent d'enfoncer une porte. S'ensuit un combat au bord du vide et vous finissez par les vaincre. Grassepath vous ouvre précautionneusement et vous remarquez vite fait une énorme femme affalée sur un lit. La femme de Grassepath qui est tellement grosse qu'elle ne peut plus se déplacer et sortir de la chambre. Vous regagnez la boutique au rez de chaussée afin d'exposer vos trouvailles.

Katsumoto traduit ce qu'il a recopié en échange de quelques rémunérations. A la vue de la clé dessinée, l'usurier s'esclaffe. Il l'aurait entr'aperçu dans une petite chapelle de la Chaussée du Lac alors qu'il faisait une de ses nombreuses saisies. Vous vous y rendez et, après quelques négociations avec les adeptes on accepte de vous vendre la clé 200PO. Baalrhog demande à la voir avant. Le Gourou va la chercher et revient en courant, affolé : "au voleur quelqu'un vient de dérober la clé". Ses disciples accourent, vous de même. Une personne encapuchonnée de forte stature s'enfuit dans les ruelles en direction du Nuage. Le barbare le poursuit tandis que Katsumoto tente de l'atteindre avec ses flèches. Vous finissez par l'attraper après une longue course poursuite sur les toits. Il implore votre pitié révélant que cette clé lui servira à rejoindre son monde d'origine (il s'appelle Mick). Le samouraï lui retire la flèche logée dans les côtes et il s'évanouit. Vous le portez jusqu'à l'auberge du Joyeux Troll Farceur et décidez de partir au village Utruz. Cela vous prend un bon moment et vous arrivez sur les lieux où vous êtes plutôt bien accueilli. A part des tenues primitives, ce peuple semble sage et non belliqueux. Vous avez du mal à leur soutirer des renseignements. Vous les rassurez, leur disant que vous êtes des gens bienveillants et les informant que des adeptes du Crâne serait à la recherche du masque. L'un d'eux vous précise que le masque est bien une carte mais il ne peut vous l'expliquer. Vous finissez par apprendre où se situe leur temple sur le lac mais on vous déconseille d'y aller. On vous remet toutefois une conque afin de prévenir de votre arrivée sur l'île. Et comme il n'ont pas de barque, vous retournez à Laelith pour en louer une. Là, Mick vous interpelle. Remit de ses blessures il a tenté de vous retrouver et sait ce que vous vous apprêtez à faire. Il décide de partir avec vous mais à bord de sa chaloupe, ce sera plus prudent car le lac est très agité. En chemin il vous révèle que, suite à une fâcheuse expérience magique, il se serait retrouvé sur votre monde depuis déjà trois ans et désireux d'en repartir à entamé de nombreuses recherches sur les seuils dimensionnels. Il aurait fini par apprendre l'existence de l'un d'eux mais son accès serait protégé magiquement. Il faudrait apparemment détenir une certaine clé et posséder la carte menant à l'endroit. D'autres recherches l'ont menées sur la trace du masque. Une de ses connaissances (Grassepath) lui a dit qu'il connaissait une personne qui l'avait en sa possession (Merlot)...

Bref, après un petit voyage sur les flots vous accostez sur l'île indiquée. Elle semble déserte et un sentier débouche devant l'entrée d'une grotte. Vous arrivez devant l'entrée d'un temple souterrain, enfoncez la clé dans l'imposante porte de bronze et, grâce au décryptage du masque, parvenez à vous retrouver dans les nombreux dédales. Vous arrivez enfin en haut d'un escalier qui descend vers une vaste caverne où sont agenouillés de nombreux fidèles Utruz devant une gigantesque pieuvre. Derrière, une gigantesque arche lumineuse attire votre attention. Vous leur faites des signes d'en haut et la foule se rue vers vous, s'enquérant de la raison de votre venue en ces lieux sacrés et interdits aux humains. Vous expliquez votre pseudo amitié avec ce peuple et les raisons de votre venue. Sur votre demande on vous conduit devant l'arche. Mick en profite pour se précipiter sur l'arche et disparaît sans laisser de traces.

La caverne retentit, le gigantesque poulpe semble communiquer. L'un des Utruz vous dit que la pieuvre aimerait vous parler. On vous informe ensuite que vous ne pourrez repartir d'ici sans avoir la mémoire vidée des récents événements et surtout ceux relatifs au peuple Utruz et leurs croyances. La pieuvre vous prend dans ses tentacules et efface votre mémoire...

Vous vous réveillez sur la plage, non loin de Laelith. La chaloupe de Mick s'y trouve également. La seule chose que vous vous rappelez est qu'il faut rendre des comptes à Grassepath. Vous y allez et faites votre rapport. Satisfait du sort de son ami Mick il vous récompense généreusement et vous invite à passer le voir si vous avez des problèmes d'argent.

Vous partez vous reposer sous les cieus cléments de Laelith...

## **Acte 8, La nuit de l'Empereur-Démon (Baalrhog, Brolin, Guelbar, Defertis, Katsumoto) : commence au début du mois de Riche Soleil**

Tout commence lorsque vous entendez dans les rues que, ce soir, une représentation du Grand Cirque d'Hyppolito se déroulera au Grand Théâtre de Laelith. Vous vous y rendez après vous être bien entamé à l'alcool dans la taverne du Chat Bossu. Brolin, qui eut du mal à encaisser les nombreux litres de bière, s'évanouit. Le barbare le ramène à sa cabane pour qu'il puisse cuver. En chemin, une patrouille vous met une amende pour alcoolémie prononcée. Vous vous rendez à la Terrasse du Châtiment afin de faire examiner un objet magique, l'anneau de Baalrhog récupéré précédemment. Un homme appelé Troufignous vous l'examine pour 150PO, soit un peu plus cher que la normale. Baalrhog l'apprend un peu plus tard et retourne voir l'escroc. Mais celui-ci a disparu.

En chemin, un attroupeement dans une ruelle étroite vous attire. Sur place, vous retrouvez le cadavre de Clunding, cloué sur une porte.

Personne ne peut témoigner et la patrouille arrive pour récupérer le corps. Guelbar semble attristé de cette terrible nouvelle et se jure de retrouver le coupable.

Vous allez au Comptoir de l'Aventure pour chercher du travail. Rien de bien intéressant. Brolin et Baalrhog ont l'idée d'y laisser deux annonces : une pour que l'on récupère le maximum de roues de chariot, l'autre pour des poignées de portes. Tout ceci, bien entendu, afin de faire du désordre dans la cité.

Une fois tout le monde réunis, vous allez voir la représentation. En première partie, le barde Defertis enchante la foule des ses nombreuses histoires. Puis le cirque commence. Un prestidigitateur (Perandhil, le fils d'Hyppolito), massacre son numéro en manquant enflammer le rideau et son chapeau. Ensuite, l'incroyable Musclos démontre à tout le monde que c'est bien lui le plus fort. Juste après, Pouchinet et Mistouflet, deux jumeaux hobbits, amènent deux caisses sur la scène. Le prestidigitateur désigne Guelbar pour participer à son numéro. Il annonce que celui-ci va entrer dans l'une des boîtes et ressortir dans l'autre, tandis que dans la première apparaîtra un guépard des neiges. Guelbar s'installe puis, aussitôt la caisse refermée, le sol se dérobe sous ses pieds. Il atterrit sous la scène où on le précipite sous l'autre caisse. En chemin, il croise un Guépard chétif, fardé de poudre blanche, et Syrena, la fille d'Hyppolito, qui semble perturbée. Alors qu'ils se croisent, elle chuchote "A l'auberge du Chat Bossu, ce soir à minuit, s'il vous plaît". Mais la conversation s'interrompt sous les précipitations des hobbits qui s'occupent du bon déroulement du numéro. Bref, Guelbar ressort par l'autre caisse comme annoncé et la foule acclame la troupe comme il se doit. Le cirque reprend son cours et se termine en fin de soirée, peu avant minuit.

Defertis pendant ce temps, solitaire, va rendre visite à ses vieilles connaissances de la troupe. Syrena semble inquiète mais elle lui en dira plus à minuit à la taverne du Chat Bossu.

A minuit au Chat Bossu, Syrena n'est toujours pas là. Une demi-heure plus tard, un serveur vous remet un message : Syrena vous attend dans une des loges au fond de l'arrière cour. Defertis se présente à vous comme barde itinérant. Vous l'accueillez amicalement, ayant besoin d'un peu de cervelle dans votre groupe.

Syrena vous informe que son père a disparu et que dans quatre jours, une représentation officielle du Roi Dieu opposera toutes les troupes de cirque des Six Provinces. Le vainqueur remportera la somme de 5000PO. Au Retour du Pécheur, Hyppolito aurait défié Kyndillian, son éternel rival, de gagner ce tournoi. Mais sous l'effet de l'alcool, il aurait parié son cirque. Depuis, personne ne l'a vu.

On frappe à la porte, Perandhil entre avec un Premier Fouineur, le célèbre Lamb. Il se charge de l'enquête et vous congédie sur le champ. Baalrhog oppose quelque résistance mais le temps n'est pas à la dispute. Vous allez donc Au Retour du Pécheur.

L'aubergiste Espadon, vous révèle qu'Hyppolito aurait eu trois conversations lors de cette fameuse soirée. Une avec Gras-Double le Noiraud, une autre avec Triste-Plume et une dernière avec un barde inconnu (Kyndillian).

Gras-Double, négociant en charbon, vous apprend qu'il n'était venu que pour demander la main de Syrena à son père. Brolin lui remet 5PO pour l'avoir dérangé en pleine nuit.

Triste-Plume, au bout d'une deuxième visite (la première de Defertis n'ayant rien rapportée), vous explique qu'il était venu porter un message à Hyppolito de la part d'Yquem, l'un des conservateurs de la Bibliothèque de la Foi. Il ne sait pas ce qu'il y avait écrit sur le message. D'autres vont interroger Kyndillian au Cirque des Merveilles, à côté du Théâtre. Rien non plus de ce côté là, il semble innocent. Il est bien le rival d'Hyppolito mais jamais il n'aurait attenté à sa vie.

A la Bibliothèque de la Foi, vous croisez Lamb, une longueur d'avance sur vous. Yquem se refuse de dévoiler quoique ce soit à des inconnus. Malmené par Baalrhog et Brolin, il finit par vous expliquer qu'il voulait aider Hyppolito à remporter le tournoi et qu'il a découvert quelque chose de stupéfiant. Il vous fait lire un passage d'un de ses bouquins qu'il a recopié pour Hyppolito. Il y est dit que, jadis, un Grand Prêtre du nom de Marapion, aurait mis la main sur un animal légendaire, le Merveillard. Fasciné, le Roi Dieu lui permit de pouvoir installer son cirque dans les Jardins Sud du Palais. Son animal pondit un oeuf peu de temps après. Mais Marapion fut tué par un barbare athée et nul ne sait ce qu'est devenu l'oeuf.

Yquem a tout compris : Hyppolito a du partir récupérer l'oeuf dans les Jardins et il se trouve sans doute là-bas.

Vous échafaudez un plan pour vous rendre sur la Haute Terrasse. Brolin s'absente quelques temps en quête d'informations. Lorsqu'il revient, il vous guide dans le Cloaque depuis une trappe de la Terrasse du Nuage.

En chemin, vous affrontez des goules puis des gobelins. Arrivés dans les Jardins Sud du Palais, vous retrouvez la cage rouillée du Merveillard. Il semble y avoir eu une lutte entre trois hommes et vous retrouvez une bourse déchirée portant le sigle "H". Les traces se perdent dans les fourrés.

De retour voir Syrena, vous la retrouvez joyeuse. Lamb a retrouvé son père en train de déambuler près du Théâtre Mais un tumulte interrompt les retrouvailles. Le devin de la troupe, Sahr Castiq, a une vision : "Hyppolito est prisonnier des ombres, sous la terre. Pour le sauver, il faudra passer par l'eau qui coule du Lys et sous la Montagne Souterraine". Vous interrogez Hyppolito et il vous explique qu'il a bien été aux Jardins et qu'il s'est fait attaquer par deux hommes. Il a pourtant réussi à s'enfuir. Cela vous semble louche.

Syrena semble inquiète à nouveau. Elle vous donne rendez vous ce soir chez Yquem.

De nouveau à la Bibliothèque, Syrena tarde à venir. Pendant ce temps, Yquem, mis au courant de la divination de Sahr Castiq, vous apprend que l'eau qui coule du Lys est une vieille fontaine de la ville, sur la Main qui Travaille. Un vieux livre en patois indique qu'il faut tourner en sens opposés les deux gros robinets de la fontaine pour laisser place à un passage secret.

Triste-Plume débarque et apporte un message qu'il a trouvé sur son bureau. Il dit que Syrena vous attends au 43 de l'Echelle du Pont des Morts. Son père lui fait peur et elle a préféré se rendre chez une amie. Le message comporte également des plans pour vous y rendre.

Sur place, Brolin part en éclaireur. Syrena vous attend dans une ruelle sombre.

C'est une embuscade, Des assassins surgissent des portes voisines et vous attaquent. Brolin, qui est passé par les toits tentent de prendre à revers la fille d'Hyppolito. Mais en manquant de dextérité, il s'écroule sur le pavé. Syrena l'attaque. Après un rude combat, elle meurt et se change en créature visqueuse et répugnante : un Doppleganger.

Devant la Fontaine du Lys, vous tournez les robinets comme indiqué. L'eau descend lentement et laisse apercevoir un puits qui s'enfonce dans l'obscurité. Tout en bas, vous trouvez une porte étanche portant l'effigie de l'Empereur-Démon.

A ce moment, Katsumoto, qui passait par là, vous aperçoit et se joint à votre groupe (!?).

Vous entrez dans le repaire, où s'entassent moult objets d'art dérobés. Après quelques combats contre une vase grise, des squelettes, un doppleganger et le double de Guelbar, vous retrouvez l'oeuf de Merveillard et Hyppolito, enfermé dans une cellule. L'Empereur-Démon ne s'est pas montré. Etrange!

Defertis récupère un entonnoir d'argent qui lui rappelle une vieille légende de sorcière. Vous ramenez Hyppolito à son cirque et les

retrouvailles avec la troupe sont chaleureuses. Syrena n'est pourtant pas présente et alors que vous commencez à lui annoncer la mort de sa fille, vous entendez un bruit provenant d'une malle. A l'intérieur, vous apercevez Syrena, ligotée et bâillonnée. Son père est fou de joie et il organise une fête ainsi qu'un festin autour des roulottes. Une soirée très sympathique.

Quelques jours plus tard, lors du tournoi opposant tous les cirques des Six Provinces, Hyppolito remporte haut la main le titre de vainqueur. Son oeuf a éclot sous les applaudissements de la foule, comme si le Destin avait tout prévu depuis le début. Le Merveillard survole la foule, éblouissant chaque spectateur. Même le Roi-Dieu et ses quatre Grands Prêtres applaudissent. Puis il prend son envol et s'échappe à l'horizon, laissant l'humanité à son triste sort. Hyppolito reçoit les 5000PO de récompense et Kyndillian, fair-play, lui lègue le Cirque des Merveilles comme convenu, avec toute la troupe qui va avec.

On peut dire que vous vous êtes fait de nouveaux amis. Syrena vous sera toujours reconnaissante de tout ce que vous avez fait. Et dans le regard de son père, vous percevez une certaine admiration. Après tout, vous êtes ses sauveurs.

Une fois de plus vous avez contrecarré les sombres machinations de l'Empereur-Démon. Une fois de plus, ses grands projets sont tombés à l'eau à cause de vous. Pourtant jusqu'à présent, il ne vous avez rien fait. Mais dans son repaire, assis sur son trône d'onyx ouvragé, il songe déjà à sa terrible vengeance.

### **Acte 9, L'ambassadeur (Katsumoto, Helrim, Ninja) : commence à la fin du mois de Mortefeuille**

Le lendemain, tandis que Brolin, Guelbar et Balrhog, Kirla et Defertis s'adonnent à leurs activités, Helrim et Katsumoto sillonnent les ruelles puantes de la Chaussée du Lac. Un messager interpelle le samouraï. Un pigeon voyageur vient d'apporter un message de Kara Tur, de la part de son daimyo. Il est dit qu'un membre du clan de l'Araignée Noire viendrait d'ici peu lui apporter son aide pour retrouver le sabre familial. En effet, les enjeux politiques sont tels que le clan a souhaité lui envoyer un ninja. Le rendez vous est fixé dans deux heures devant la taverne du Chat Bossu (un incroyable timing, sachant que Kara-Tur n'est pas tout prêt). Vous vous y rendez et apercevez l'individu, attablé, en train de siroter une bonne cervoise. Après de brèves présentation, vous discutez de la marche à suivre pour retrouver le voleur de sabre. Le ninja s'amuse à provoquer le samouraï sur ses méthodes peu efficaces.

Briseburne et Cassenoisette terminent leur spectacle, laissant la place à des danseuses azilianaises et avaleuses de sabre. Leur numéro vous émerveille et vous décidez d'accoster une des danseuses. Leur dirigeante vous accorde une brève entrevue avec l'une d'elle et vous tentez d'en apprendre un peu plus sur leur méthode de travail. Helrim, quant à lui, a vu clair dans leur jeu. Elles n'avalent aucun sabre, tout n'est qu'illusion d'optique. L'entrevue terminée, vous regagnez les ruelles glissantes du port en quête d'une petite mission à vous mettre sous la dent.

Vous vous rendez dans une autre auberge afin de souper. Puis, dans l'intention de provoquer une bagarre, Helrim accoste un ivrogne et l'informe que le samouraï l'a traité de moult noms désobligeants. Le client s'énerve mais Katsumoto, dans sa grande sagesse, ne relève pas ce piètre défit.

Toujours à la recherche d'une bonne farce, le ninja accoste une servante, peu gâtée par la nature, et lui propose un rendez vous galant avec le samouraï, prétextant que celui-ci est trop timide pour le lui demander. Elle semble émue et l'attendra dans sa chambre, en fin de soirée. Malheureusement pour elle, Katsumoto n'ira pas au rendez vous.

Tandis qu'Helrim recopie une carte d'une cité mystérieuse, les autres se rendent dans les Jardins du Dénueement, près de l'étang où se trouve la cabane que Lindil vous a légué. Là, Balrhog vous accueille les bras ouverts, vous invitant à partager son repas. Katsumoto met le ninja au défi d'attraper l'objet brillant au milieu de l'étang, mais lui aussi n'y parvient pas, se retrouvant trempé jusqu'aux os. La nuit tombe tôt en cette période de l'année et vous décidez de dormir ici.

Un peu plus tard dans la nuit, vous entendez un craquement de brindilles non loin. Vous vous tenez prêt à toute embuscade. Soudain, des carreaux d'arbalètes fusent de toute part. A n'en pas douter, c'est à vous qu'on en veut. S'ensuit alors un combat de projectiles dans le noir, au travers des épais feuillages du bois. Le combat tourne en votre faveur, aidé du barbare qui n'aime pas être dérangé dans son sommeil. En inspectant les poignets de vos victimes, ils portent bien le tatouage du Poignard Sanglant. A croire qu'ils ne vous ont pas oublié. En attendant, le ninja est gravement blessé et Katsumoto part à la recherche de Kirla. D'après les dernières nouvelles, elle logerait à l'auberge du Phénix d'argent, au Nuage. Quelques heures après, il revient avec et la belle prêtresse soigne les blessures de tout le monde avant d'être raccompagnée à sa chambre.

Pendant ce temps, le mage se fait accoster par un marchand curieux de savoir où se trouve la cité qu'il recopie. Des négociations ont lieu et Helrim finit par lui revendre la carte 70 PO, un très bon prix quand on sait combien elle lui a coûtée. Mais la transaction n'est pas passée inaperçue et un jeune voleur tente de liquider le magicien tandis qu'il prend son bain. Dépourvu de ses composantes, le combat se déroule à l'épée et Helrim finit par occire le gredin avant de le jeter par la fenêtre. Puis il va demander à l'aubergiste de le changer de chambre car les draps sont souillés par le sang.

Le lendemain, vous quittez le barbare dans sa cabane. Il vous révèle qu'il compte repartir pour sa tribu dans quelques jours. Il vous défend d'en informer son frère car ce dernier ferait tout pour l'empêcher de repartir.

De retour sur le port, par une belle matinée de fin d'automne, vous entendez des appels au secours provenant d'une ruelle non loin. En vous y rendant, vous apercevez un colosse qui se fait attaquer par une bande de mendiant, au fond d'une impasse. Katsumoto les interpelle et ils finissent par s'enfuir dans une sombre bâtisse. Le colosse, en faisant d'amples gestes pour se défendre, s'est cogné la tête avec la chope qu'il tenait et s'effondre inconscient. Alors que vous vous approchez de lui, vous êtes soudain immobilisé. Une quinzaine de gardes accourent, accompagnés d'un prévôt et d'un fouineur et on vous emmène dans les baraquements militaires pour vous interroger. Vous êtes jetés dans des cellules crasseuses en attendant votre sort. Puis un des gardes vient chercher le ninja pour le soumettre à la torture et lui poser des questions. Mais celui-ci fait mine de ne pas comprendre leur langue et c'est Helrim que l'on vient chercher pour la torture. Celui-ci aussi parle dans une autre langue, en elfe, mais on fait quérir un interprète. Le prévôt demande pourquoi vous avez attenté à la vie du prince Izarra et se moque de vos démentis.

Le magicien subit alors quelques sévices quand un garde fait irruption dans la pièce et demande d'arrêter les supplices. Le Prince Izarra souhaite s'entretenir avec vous. Vous apercevez le colosse de toute à l'heure qui vous remercie intensément de vous être porté à son secours, et s'excusant pour tous ces désagréments. Il vous demande de bien vouloir le suivre jusqu'à son palais de la Haute Terrasse. Vous montez dans des chaises à porteur, accompagnés d'une foultitude de noble. Le cortège remonte l'Echelle des Milles Marches jusque devant les remparts de la Haute où les gardes Pourpres s'inclinent devant sa seigneurie.

Une fois arrivés devant le palais de marbre rose rehaussé de sculptures dorées, on vous invite à prendre un bain avant le dîner qui aura lieu

après. On vous conduit dans la salle du banquet où sont exposés des mets raffinés qui dépassent votre imagination et Izarra vous présente sa troupe : Ivor l'interprète, le premier chambellan Archibold, Brabouf le bouffon, Zventibold le capitaine de ses gardes et Czekzor le chef de sa police secrète tapi dans l'ombre d'une tenture. Au cours du repas, Izarra vous propose d'entrer à son service en tant que garde du corps temporaires. Il vous propose un salaire de 50 PO journalier et vous finissez par accepter.

Un peu plus tard, vous l'accompagnez dans tous ses déplacements, dans des tavernes bourgeoises où il va s'encanailler auprès des donzelles, dans sa chambre où il rédige des poèmes et dans la cour où il s'entraîne au maniement des armes.

Arrivés depuis une semaine à la Cité Sainte, le prince Izarra donne une réception dans son palais en l'honneur de quelques nobles locaux.

Troubadours et marchands se retrouvent alors autour d'un buffet et vous êtes accosté par Keyril, un prêtre du Crâne chargé de préparer l'entrevue du prince avec Valdenath. Il vous pose des questions sur votre statut et la place que vous occupez à la cour d'Izarra, puis, satisfait de vos réponses, s'en retourne au buffet. Durant la soirée, un dresseur de doudilain exécute de nombreux tours amusant et divertit l'assemblée de bourgeois sous leurs applaudissements. En fin de soirée, le prince part se coucher et vous ordonne de surveiller sa chambre de l'extérieur. Katsumoto se met en travers de la porte, tandis que le ninja guette sous les fenêtres et que le mage se tient prêt dans la chambre d'à côté.

Au petit matin, le chambellan entre dans la chambre du prince et découvre ce dernier mort. Sa gorge a été tranchée mais vous n'avez rien entendu de suspect durant la nuit et toutes les issues sont verrouillées. Juste après, la garde du Roi-Dieu arrive avec un léger retard, ainsi que la garde du prince menée par Zventibold. Le premier fouineur de la veille finit à son tour par arriver et vous êtes emmenés à la prison de la Cour Commune pour un simple interrogatoire. La conclusion des autorités est expéditive : les issues étant toutes fermées, vous êtes accusés du crime, ou de moins êtes les principaux suspects, et l'on vous emmène en cellule. L'accueil des prisonniers n'est pas amical et c'est avec crainte que vous passez votre première journée, enfermés. Peu avant la nuit, vous recevez la visite de Keyril au parloir. Il ne croit pas en votre culpabilité et désire mettre la main sur le vrai coupable. De plus, il a retrouvé dans la chambre du prince une touffe de poils de doudilain, sans doute un début de piste. Il vous propose de vous faire évader cette nuit afin que vous meniez l'enquête. Il vous attendra au Temple du Crâne dès que vous aurez des informations.

Vers minuit, un des murs de la cellule s'entrouvre, laissant apparaître une créature ressemblant à un gorille recouvert d'écailles. Ne connaissant pas votre langue, il vous remet un parchemin que Keyril a écrit à votre attention et demandant de le suivre dans les souterrains. Au bout d'un long périple dans les couloirs caverneux du Cloaque, vous retrouvez votre équipement et arrivez plus tard dans une salle ornée de statues d'homme lézard. De véritables hommes lézards se tenaient en embuscade derrière et le combat est inévitable. Vous parvenez à les exterminer mais votre guide y laisse la vie. Sans lui, vous ne savez où aller mais continuez votre ascension. Vous arrivez enfin dans un complexe de salles piégées, constituées de laboratoire, de salle d'expérimentation et de chambre appartenant à des gnomes peu scrupuleux. Après une fouille sommaire, vous ne dénicher aucune issue et décidez de rebrousser chemin jusqu'à la salle des statues d'hommes lézards. Vous empruntez un autre passage menant à une vaste caverne baignée d'un lac sombre. Au centre de cette étendue d'eau se trouve une île avec un objet brillant en son sein. Le samourai tente d'atteindre la rive de l'île à la nage mais il est attaqué par une force mystérieuse une fois dans l'eau. C'est un élémental d'eau qui tente de le noyer mais il parvient à s'en défaire et regagner le bord de l'île. L'objet lumineux est en fait une conque incrustée d'or fin.

Pour on ne sait quelle raison, le ninja décide de se rendre sur l'île lui aussi mais l'élémental le fait sombrer dans les profondeurs du lac, inconscient. Aussitôt, Katsumoto décide de souffler dans la conque et cela apaise les eaux un instant, laissant la voie libre pour Helrim qui se précipite au secours du ninja et le ramène sur la terre ferme. Vous quittez l'endroit sans issue et tentez de découvrir un passage secret dans les habitations des gnomes. Après de longues fouilles, vous dénicher une ouverture dans l'une des chambres. Cela vous conduit dans une pièce vide avec, pour seul ornement, une fresque sur l'un des murs représentant l'un des jardins de la Terrasse du Nuage. Katsumoto passe la main au travers et se retrouve téléporté dans ledit jardin. Les autres finissent par le rejoindre et vous êtes enfin à l'air libre.

Arpentant les rues en quête d'indices, vous interrogez un mendiant pour localiser Tramvir, le dresseur de doudilain que vous suspectez. Une heure après, il revient avec des informations non négligeables. Le troubadour donnera des représentations, chaque soir, à l'auberge de la Lune Ivre, sur la Chaussée du Lac. Sur place, le tenancier vous informe que votre suspect a été retrouvé mort dans une ruelle, un couteau entre les omoplates. D'après l'aubergiste, Tramvir n'avait pas de talents de dresseur mais il connaît une ferme d'élevage appartenant à un certain Gratz, au nord de la cité.

Vous louez des chevaux (hormis le samourai qui possède déjà le sien) et vous vous rendez sur place après une longue cavalcade. Sur place, l'endroit est fortifié mais vous demandez l'hospitalité en vous faisant passer pour des voyageurs éreintés. Ne voulant pas éveiller les soupçons sur une affaire illégale, les occupants vous font rentrer dans l'enceinte de la ferme. En plus d'une grande maison et d'un petit cabanon, vous notez la présence d'écuries, de cages à babouins et d'enclos de chiens féroces, le tout surveillé par de nombreux gardes. On vous guide dans les écuries où l'on vous propose de dormir à même la paille. Peu après dans la journée, un convoi de quatre cavaliers entre dans la ferme. Leur chef se dirige vers la maison tandis que ses subalternes restent dehors. Les autres gardes ne vous quittent pas d'un œil. Après s'être vaguement reposés, Katsumoto et le ninja décide de se dégorger les muscles en s'entraînant aux armes dans la cour prétextant qu'Helrim n'a pas fini de se reposer. Cela suffit pour lui laisser le temps de réviser ses sorts, enfoui sous la paille. Malheureusement, une fois celui-ci debout, on vous reconduit à l'extérieur de l'enceinte non sans quelques désagréments. Une fois dehors, Helrim rend le ninja invisible grâce à ses talents de sorcier et celui-ci franchit le mur habilement afin de s'introduire dans la maison. Derrière, dans une petite cour, il aperçoit de nombreux doudilains en captivité et dans la chambre de Gratz, il finit par découvrir des preuves compromettantes. Quelques minutes plus tard, il ressort satisfait avec ce qu'il cherchait. Un coffret sous le lit du propriétaire renfermait de nombreuses lettres de correspondance entre Gratz et un membre du Crâne nommé Varyik. Une fois dehors, vous regagnez la Cité Sainte et allez apporter les lettres à Keyril. Celui semble stupéfait par les lettres. Varyik est l'un de ses rivaux les plus obstinés. Ayant appris que Keyril fut chargé de préparer l'entrevue d'Izarra avec Valdenath, il décida de le nuire en faisant assassiner le prince. Les retombées en seraient douloureuses pour Keyril et il serait évincé de l'ordre du Temple. Pour cela, Varyik fit appel à un dresseur de doudilains tueurs qui s'introduiraient dans la chambre d'Izarra par l'intermédiaire de Tramvir. Une fois le prince mort, ils se débarrassèrent de Tramvir, devenu trop gênant. Keyril est satisfait, grâce à cela, il pourra regagner l'estime du grand prêtre Valdenath et vous votre liberté. Mais il faut à présent châtier les coupables et c'est avec joie que vous l'accompagnez jusqu'à la ferme, en compagnie d'une quinzaine de soldats. Une bataille effrénée a lieu, parmi les babouins et les chiens de gardes féroces. Vous finissez par capturer Gratz et Varyik et éliminer leurs acolytes jusqu'au dernier. Et c'est avec un grand soulagement que vous regagnez Laelith. Keyril vous récompense comme il se doit et vous partez rejoindre votre auberge pour un repos bien mérité.

## **Acte 10, Le Retour de l'Empereur-Démon (Katsumoto, Helrim, Defertis, Kirla, Balrhog, Brolin, Guelbar) : commence à la fin du mois de Mortefeuille**

Pendant que certains s'occupaient à enquêter sur la mort du Prince Izarra, Kirla et Defertis menèrent leurs activités habituelles qu'ils n'avaient pu pratiquer ces derniers temps, à savoir la méditation et les bénédictions pour l'une, et la diffusion haute et forte des dernières péripéties encourues pour l'autre. Defertis en profite également pour payer son loyer du mois passé sous peine d'expulsion. Au Nuage, il achète même la gazette locale, le Salammatin, où il s'informe des derniers événements.

Hormis un temps hivernal, la vie suit son cours paisiblement dans la Cité Sainte. Les marchands s'égosillent la voix à qui mieux-mieux, les voyageurs éreintés content les histoires des lointaines contrées autour d'une bonne chope, les gardes sont, comme à leur habitude, à l'affût de la moindre infraction et les doudilains se collent les uns aux autres pour se réchauffer.

Balrhog a l'air soucieux. Il vous invite dans une taverne prétextant une chose importante à vous révéler. C'est en fait des adieux qu'il vous annonce. Il souhaite retourner chez les siens pour les informer de tous ce que vous avez vécu.

Il a passé un marché avec des nomades du désert. Il leur offre une force supplémentaire et en échange ils l'accompagnent jusqu'aux bout du Désert des Marches du Couchant. De là il embarquera pour le Salthar jusque dans les Monts Sinistérias. Avec eux il partagera son savoir et le voyage en sera plus agréable. Mais ils ne l'attendront pas longtemps et c'est avec des larmes retenues que vous le voyez partir.

Après ces tristes au revoir, Brolin retourne où il sait. Quant à Guelbar, il va se pavaner dans les auberges, noyer son chagrin dans l'alcool.

On ne les reverra pas de toute cette histoire.

Quelques jours plus tard, un fouineur, accompagné d'une quinzaine de gardes, vous accoste et vous demande de bien vouloir le suivre. Les gardes vous bandent les yeux et l'on vous conduit apparemment vers le port. Vous empruntez de longs corridors et parvenez dans des caves sentant le moisi jusqu'à ce qu'on vous retire vos entraves.

Vous reconnaissez le Chariot qui Monte mais celui-ci est différent. C'est une vraie diligence fermée, en métal sombre. A l'intérieur, sur deux banquettes rembourrées, se trouvent deux personnes importantes : le premier fouineur Lamb et un prêtre de l'Oiseau de Feu qui se présente comme étant Ambrose. Le chariot commence son ascension jusqu'à la Haute Terrasse. En chemin, on vous explique qu'un agitateur, inconnu des services et se faisant appeler Guyz, provoque depuis hier un soulèvement de la foule contre son souverain. La magie est inefficace contre lui et on a préféré faire appel à des gens tels que vous pour résoudre ce mystère.

Ambrose vous informe notamment que de nombreux prêtres ont ressenti l'influence d'une aura maléfique, comme si un mal ancien s'était réveillé. Ils ne savent pas si c'est lié à ce personnage mais ils ne présagent rien de bon. On vous promet une forte récompense si vous parvenez à démasquer l'individu. Ambrose vous donne le nom d'un certain Palimpseste, copiste à la Bibliothèque de la Foi, qui aurait trouvé un ouvrage intéressant...

A ce moment, alors qu'il s'apprêtait à vous en révéler d'avantage, le chariot s'arrête subitement. Lamb regarde par le hublot et s'inquiète de ne pas apercevoir la sortie. Puis le chariot se remet à bouger mais pas dans le bon sens, prenant à chaque seconde un peu plus de vitesse. Lamb en déduit immédiatement que les treuils ont cédés mais vous ne pouvez sortir de la cabine car la paroi empêche l'ouverture de la porte. Néanmoins, Defertis s'attaque au hublot et parvint à se faufiler sur le toit non sans mal, afin de trouver un système d'accroche, en vain. La vitesse est vertigineuse mais il arrive à percevoir, non loin, les rails qui ont été sabotés, redressés vers le haut. D'horreur, Defertis retourne dans la cabine et prévient les autres de la secousse imminente. Et quelle secousse. Le chariot décolle littéralement et va percer la voûte du tunnel, vous éjectant à la surface dans une ruelle quasi déserte. Ambrose n'a pas survécu à l'accident et Lamb ne s'en sort qu'avec de maigres égratignures. Quant à vous, le choc a été plus dur pour certain, en l'occurrence Helrim qui n'est pas habitué à de telles cavalcades. Alors que Kirla commence ses soins, vous êtes attaqués par des bestioles humanoïdes à longs bras et aux longues canines. Ce sont des ettercaps enragés qui en veulent à votre peau. Les sorts et coups d'épées fusent de toutes parts et vous sortez vainqueur de ce combat, avec de nombreuses blessures. Vous avez réussi à en capturer un vivant pour l'interroger.

Kirla retourne avec le fouineur au Temple de l'Oiseau de Feu pour amener la dépouille d'Ambrose. Helrim part à la Haute Terrasse pour acheter un parchemin de compréhension des langues et Katsumoto emmène discrètement l'otage à la cabane près du Jardin du Dénueement.

Defertis retourne dans le tunnel pour observer les traces de pas aux environs. Il y a bien des traces d'ettercaps mais elles s'effacent au bout d'un moment.

Vous interrogez donc la pauvre créature qui finit par vous avouer qu'elle est sous les ordres de l'Empereur-Démon et qu'ils devaient vous éliminer. Il ne sait rien de plus. Néanmoins, vous faites quérir un prêtre pour l'interroger plus en détail mais cela ne vous avance pas plus. Le prêtre sort alors une lame et exécute la pauvre créature.

Vous rappelant des phrases d'Ambrose, vous vous rendez à la Bibliothèque de la Foi pour rencontrer ce Palimpseste. On vous indique qu'il travaille au dernier sous-sol qui a la réputation d'être hanté. Tout en bas, le silence est de mort. Les allées de livres sont oppressantes et vous explorez un bon moment les nombreux dédales avant de retrouver Palimpseste. Ou du moins ce qu'il reste de lui. Son cadavre a été sauvagement mutilé aux mains et son visage exprime une vision d'effroi. Vous prévenez aussitôt un bibliothécaire qui s'horripile devant le spectacle. Non loin du corps, un seul livre manque sur les étagères. En faisant consulter les registres, vous parvenez à mettre un nom sur le livre manquant : « la Cité Sacrée d'Altalith » de Bosco Fluche. Le bibliothécaire ne sait pas grand-chose sur cet ouvrage, peut être y sont relatés des vestiges Utruz. En vous référant à d'autres ouvrages sur ce peuple, vous découvrez uniquement un livre intitulé « Mes aventures chez les poissons » d'Ermold le Noir, accompagné d'un petit dictionnaire Utruz / Dragon de Bronze et d'un court lexique Dragon de Bronze / Commun. Le livre relate les bonnes manières à suivre en présence d'utruz. Il y est expliqué que c'est un peuple sage mais très primitif, à la peau écaillée.

Après avoir remercié le bibliothécaire, vous préparez une expédition pour les faubourgs de la ville, en dehors des remparts, là où vivent ces mystérieux humanoïdes. Vous achetez une demi dizaine de fiole d'eau bénite. On ne sait jamais.

Il est déjà tard et vous arrivez en fin de soirée au village utruz. Connaissant à peu près leurs coutumes, vous êtes bien accueillis et l'on vous conduit devant le chef Tomöhl, à l'intérieur d'une maison sur pilotis aux abords du lac. Il est installé dans un fauteuil de rotin et une mouette est perchée sur son épaule. D'une oreille attentive, il écoute vos dires. Il connaît la Cité Sacrée d'Altalith. C'est une ancienne cité où ils vivaient jadis mais un ancien serment les a contraint à ne plus y retourner. Elle se trouve désormais sous le lac à plusieurs dizaines de mètres de profondeur.

Vous lui montrez la Conque des Tritons et il s'émerveille à sa vue. Vous lui expliquez où vous l'avez trouvée et il vous apprend que cette conque appartient aux peuples de l'eau et qu'il serait sage de leur remettre le plus tôt possible. Vous promettez de leur rendre une fois votre tâche accomplie et il semble satisfait.

Néanmoins, Tomöhl à l'air inquiet. Son peuple aussi a ressenti l'aura maléfique. D'après lui, ce serait un démon de la terre et seul un démon de l'eau peut le vaincre. Or il se trouve qu'un de ces démons se trouve dans leur Cité Sacrée, dans un ancien temple. Son esprit serait contenu dans une statuette en forme de méduse et il vous suffirait de la ramener devant Guyz pour que rompre le maléfice.

Le chef consent à vous donner des algues qui vous permettront de respirer sous l'eau pendant deux heures. Il vous explique que, passé ce délai, vous serez condamné et qu'une seconde dose de ces algues vous tuera. Il vous propose également de vous faire accompagné par son neveu Dipouähn, un non barreur qui vous mènera au dessus de la Cité Sacrée. Par contre, le départ se fera le lendemain et l'on vous invite chaleureusement à partager leur dîner. Certains s'y refuse, d'autres plus téméraires décide de goûter leur cuisine à base de poisson fortement fermenté. L'expérience est unique mais laisse quelques nausées qui finissent par s'estomper la nuit, sous un clair de lune timide, voilée par de sombres nuages.

Le lendemain, au lever du soleil, Dipouähn vient vous réveiller et vous emmène sur les eaux tumultueuses de l'Altalith. Vous naviguer ainsi de nombreuses heures jusqu'à ce qu'il vous indique que la Cité se trouve en dessous. Il vous remet des sacs lestés de pierre ainsi que les algues.

Vous plongez ainsi dans les abîmes insondables du lac. Après une longue descente, non soumis à la pression de l'eau grâce aux algues, vous touchez le fond, étendue de sable recouvert de ruines, vestiges d'une ancienne cité qui devait, jadis, être magnifique. Dipouähn ne s'était pas trompé d'endroit. Vous explorez lentement la ville à la recherche du temple. Plus loin, vous êtes attaqués par des hommes-crabes. N'étant pas dans votre élément, le combat s'avère difficile mais Katsumoto finit par souffler dans sa conque et il apparaît plusieurs chevaux marins qui viennent à votre secours vous emmenant loin d'ici. Grâce à eux, vous découvrez vite l'entrée du temple constituée uniquement de deux colonnes d'onyx comme on vous l'avez précisé la veille. Vous quittez les chevaux et avancez entre les colonnes. Vous êtes aussitôt téléportés à l'intérieur d'une salle non immergée, sans sortie toutefois. Vous pourrez dès à présent parler et vous déplacer normalement. Devant vous, un couloir vous emmène dans une salle plus grande. De nombreux symboles utruz semble vouloir dire quelque chose mais des écritures en commun et en elfe viennent les saccager. S'ensuit une longue exploration ou vous retrouvez le corps d'un aventurier avec le livre de Bosco Fluche dans la main. Au détour d'un couloir, vous croisez, de dos, un gros démon terrifiant. Il ne vous a pas vu mais le samouraï décide de l'affronter. Lorsqu'il se retourne, il fait frémir tout le monde par son pouvoir effroyable et vous êtes contraint de détalier en courant. Heureusement, sa taille énorme l'empêche de vous poursuivre dans les couloirs étroits. Vous explorez de nouveaux couloirs emplis de sales bêtes telles des âmes en peine ou des tentamorts. Grâce à la baguette d'illusion d'Helrim, vous parvenez difficilement à distraire le démon et pouvez lui passer devant sans qu'il vous aperçoive. Vous découvrez un trésor fabuleux mais vous n'avez pas le temps de vous attarder à cause des algues et du démon qui vous surprend après s'être rendu compte de la supercherie.

Vous traversez un pont surmontant un gouffre sans fond et arrivez dans une caverne où se trouve la statuette de la méduse. Alors que vous la touchez, l'espace se contorsionne sous vos yeux et vous réapparaissent sous l'eau, lesté par vos armures. Certains parviennent à remonter in extremis mais Kirla fut obligée de se séparer de son armure pour rejoindre la surface.

Dipouähn vous attendait non loin et il vous recueille dans sa chaloupe. Vous regagnez le village et rendez au chef la Conque des Tritons non sans remords. Tomöhl vous souhaite bonne chance pour le démon et vous retournez à Laelith. Avant la confrontation, vous allez au Palais de l'Eau Lustrale, sur la Chaussée du Lac, pour prendre un bon bain et vous décrasser.

C'est la fin d'après midi quand vous décidez de rencontrer Guyz. Celui-ci se trouve dans une taverne sordide, entouré de fanatiques. Il ne vous a pas été difficile de le retrouver. Guyz ne passe pas inaperçu. C'est une être fort beau et très charismatique de surcroît. Il est en train de faire un discours enflammé quand vous sortez la statuette de votre sac. Alors se produit un spectacle surprenant. Les deux démos s'affrontent dans un combat spirituel où nul ne semble l'emporter. Les spectateurs assistent à des flux intangibles de fumées multicolores qui se mélangent. Puis plus rien. Tout disparaît. Le corps de Guyz s'estompe laissant place à un être bien connu : Trevelian, l'Empereur-Démon. Comme à son habitude, il se change en forme gazeuse après avoir juré qu'il se vengera de cet ignoble affront.

Vous partez faire votre rapport au Temple de l'Oiseau de Feu mais la récompense est bien moindre que celle promise, prétextant qu'ils n'étaient pas au courant d'un tel arrangement si généreux. Ambrose étant décédé, qui pourra prétendre le contraire ? Lamb ? Certainement pas. La somme est néanmoins conséquente, sans compter les quelques bijoux que vous avez pu remonter du temple. Si les utruz le savaient...

Dans la soirée, le barde s'en va conter les exploits de mystérieux aventuriers dans les nombreuses tavernes joyeuses.

Nul doute que les Dieux se sont penchés sur vos destins ce soir et que d'autres événements, bons et fâcheux, risquent de se produire à l'avenir. L'Empereur-Démon court toujours et il n'en est pas à son dernier complot. Vous aurez bien assez tôt de ses nouvelles...