

# L'AMBASSADEUR



Scénario : Denis Beck  
Plan : Stéphane Truffert  
Illustrations : Didier Guiserix  
Colorisation : Morgege  
Le Donjon du Dragon

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ. Le Manuel des Monstres peut s'avérer utile pour certaines créatures, ainsi que Casus Belli n°35 pour la description de la ville de Laelith.

## UNE AGRÉABLE SOIRÉE...

Goûtant la douceur d'une belle soirée d'été, les aventuriers déambulent dans les ruelles de la Chaussée du Lac. Soudain, alors qu'ils s'engagent dans une venelle peu fréquentée, ils perçoivent des appels au secours accompagnés de bruits de lutte provenant d'une impasse perpendiculaire, plongée dans une semi-obscurité. Malgré la pénombre, ils parviennent à distinguer plusieurs silhouettes, qui tentent de neutraliser une forme de haute taille. Cette dernière, acculée au fond de l'impasse, rugit des paroles dans une langue inconnue et, brandissant des pichets d'étain, exécute de terribles moulinets.

Apercevant les aventuriers, la victime s'écrie d'une voix rocailleuse :

« À moi, compagnons ! Cent pièces d'orrr à qui viendrrra m'aider ! »

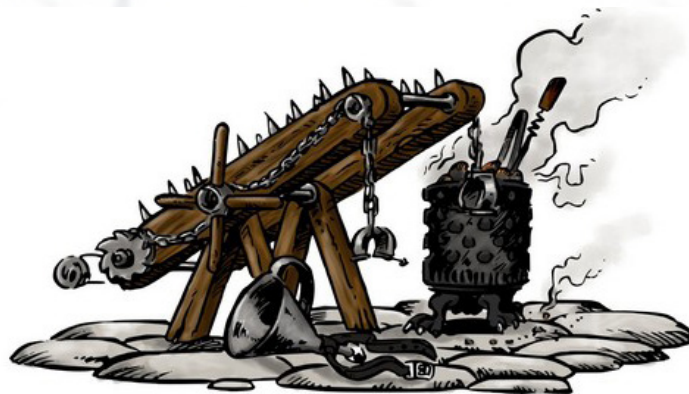
Entendant les aventuriers accourir, les assaillants rompent le combat et se réfugient à l'intérieur d'un bâtiment lépreux (l'arrière d'une taverne, sans doute) dont ils referment solidement la porte derrière eux. Il était temps !

Touché, semble-t-il, l'inconnu vient de s'écrouler.

C'est un homme de stature imposante, doté d'une moustache et de favoris impressionnants. Il est richement vêtu mais empesté l'alcool.

Un examen rapide révélera qu'il n'est que légèrement blessé. A en juger à l'énorme bosse qui orne son front, il s'est assommé lui-même avec l'un des pichets.

Alors que les aventuriers se consultent pour décider de la marche à suivre, un sort d'Immobilisation des personnes est lancé sur eux depuis une maison voisine. Au même instant, une troupe de 15 guerriers solidement armés, menée par un Fouineur, fait irruption dans l'impasse, rendant toute fuite impossible.



## PRIS AU PIÈGE !

Désarmés, les aventuriers sont entravés sans ménagement. Ignorant leurs protestations, les gardes les emmènent hors de l'impasse. Cependant, ils ont le temps de remarquer que le chef des gardes a rejoint le Fouineur et s'entretient avec lui.

« Sa Seigneurie va bien... oui, pris sur le fait... »

Son Excellence Erkiel... la plus grande sévérité... »

Solidement encadrés, les aventuriers sont emmenés jusqu'au Port Militaire et enfermés dans les cachots d'un bâtiment fortifié.

## UN HORRIBLE MALENTENDU

C'est dans une geôle aux murs suintants d'humidité (elle se trouve vraisemblablement sous le niveau du lac) que se retrouvent les aventuriers. Après une nuit d'angoisse, ils reçoivent la visite d'un greffier accompagné de quelques gardiens musclés. Ils sont escortés jusqu'à une vaste salle qu'éclaire la lueur sinistre de quelques braseros.

La nature du « mobilier » (chevalets, estrapades) ne laisse aucun doute sur le lieu : il s'agit bien d'une salle de torture !

L'un des aventuriers (au choix) est alors attaché sur une table basse, tandis qu'un aide-bourreau apporte en sifflotant un tonnelet (d'eau ?) et un entonnoir. Le greffier commence alors à poser les questions suivantes : « Pourquoi avez-vous attenté à la vie de Sa Seigneurie le prince Izarra ? Qui a commandité ce crime ? » Etc.

Bien évidemment, nos amis seront bien en peine de répondre à cette avalanche de questions, mais toute dénégation n'aura pour effet que d'arracher un ricanement bref au bourreau.

Vous pouvez faire durer cette scène aussi longtemps qu'il vous plaira, et même commencer à passer un aventurier à la question. Mais ne l'abîmez tout de même pas trop, car...

## UN NOUVEL AMI...

Alors que la situation devient absolument insoutenable, et que le bourreau fait chauffer ses pinces à écorcher, un soldat fait irruption dans la pièce et murmure quelques mots à l'oreille du greffier. Celui-ci le regarde avec stupéfaction, puis fait suspendre l'interrogatoire.

« Sa Seigneurie désire vous parler, explique-t-il aux aventuriers, mais à votre place je me garderais bien d'être soulagés. On dit qu'Elle est féroce comme un loup des steppes et cruelle comme un schlougga ! »

Les aventuriers sont donc détachés et emmenés jusqu'à une sorte de parloir situé au rez-de-chaussée du bâtiment. L'inconnu de la veille s'y trouve, entouré d'un grand nombre de courtisans aux vêtements chamarrés. Un grand silence s'installe à l'arrivée des aventuriers, puis l'homme se dirige vers eux en écartant les bras.

« Aaah ! Sauveurrrs, courrrrageux guerrrrriers et amis de toujours ! Prrrince Izarrrra heurrreux remerrrcier vous ! »

Avisant l'aventurier le plus proche, le prince Izarra le serre contre son cœur. Puis, se tournant vers un homme vêtu de gris qui se tient près de lui, il lui adresse une longue phrase ponctuée d'amples gestes des bras et d'éclats de rire sonores. Se tournant alors vers les aventuriers, l'homme en gris déclare d'un ton neutre :

« Sa Seigneurie le Prince Izarra vous doit la vie. Pour vous exprimer sa reconnaissance, elle vous convie dans son palais de la Haute Terrasse. Vous êtes ses invités. »

## LA BELLE VIE

Une fois sortis du bâtiment, les aventuriers sont entraînés par Izarra jusqu'à une file de chaises à porteurs. Il installe d'autorité nos amis dans les plus belles et prend place sur une sorte de pavois porté par deux colosses aux carrures plus qu'impressionnantes. Le convoi s'ébranle rapidement, suivi par une vingtaine de courtisans, dont certains ont visiblement été frustrés de leur moyen de locomotion habituel.

Après avoir remonté l'échelle des Mille Marches, le cortège se trouve au pied de la Haute Terrasse. En vue du poste des gardes, un héraut se porte en avant et souffle dans un cor de chasse aux belles dimensions.

« Place à Sa Seigneurie le Prince Izarra, Ambassadeur extraordinaire de Moskvyy, Grand Maître de l'Ordre du Hanap, Premier d'entre les Seconds et Bretteur Divin ! » hurle-t-il.

Inclinant leurs lances en signe de respect, les gardes du Roi Dieu s'effacent devant le cortège tandis que du haut de son pavois, le prince Izarra leur jette une poignée de pièces de platine. Et c'est ainsi que les aventuriers pénètrent dans la Haute Terrasse...

Les aventuriers réalisent alors que tout ce qu'on leur avait raconté sur cette partie de la ville est faux. Non, ce n'est pas un endroit splendide : c'est un quartier féé-

rique. Non, les gens n'y sont pas vêtus richement : ils sont littéralement recouverts de soies précieuses et de bijoux sans prix. Les maisons ne sont pas luxueuses : la plus petite d'entre elles ressemble à un palais magique. La fragrance de l'air est incomparable et même les paroles qu'échangent les habitants ressemblent à une symphonie à l'incomparable mélodie...

Bref, une fois nos amis remis des émotions de la découverte, le cortège s'arrête devant un palais de marbre rose rehaussé de sculptures dorées. Le prince saute au bas de son pavois et murmure quelques mots à l'oreille de l'interprète qui se tourne ensuite vers eux.

« Sa Seigneurie vous a fait préparer un bain. Suivez le majordome, il va vous conduire aux étuves. »

Une fois parfumés et vêtus de riches habits, les aventuriers sont conduits auprès du prince Izarra qui s'apprête à déjeuner. Il leur présente son interprète, Ivor, son Premier Chambellan, Archibold, son bouffon Brabouf ainsi que le capitaine de ses gardes, un vieux soldat couturé nommé Zventibold.

Enfin, avisant un homme au visage sinistre qui se tient dans l'ombre d'une tenture, il part d'un grand éclat de rire et, tendant un bras musclé, l'attire dans le cercle de lumière.

« Voici Czekzor, chef police seccrrète moi ! Lui charrrrrgé prrrrotection moi ah ! ah ! » beugle-t-il en happant au passage un poulet rôti et en le déchiquetant à belles dents.

L'homme cligne des yeux comme un hibou exposé soudainement à la lumière et salue d'une inclinaison du torse. Profitant de ce que le prince taquine la croupe d'une servante, il se dégage prestement et regagne l'ombre de sa tenture.

A l'issue du banquet, le prince, dont le visage a pris une belle teinte violacée, darde des yeux injectés de sang sur les aventuriers et rugit dans sa langue natale. L'interprète traduit :

« Sa Seigneurie le Prince Izarra serait honoré si, par amitié, vous acceptiez de devenir ses gardes du corps permanents. »

Une fois de plus, les aventuriers n'ont guère le choix. S'ils refusent, le prince sera mortellement offensé et devra venger son honneur en affrontant les aventuriers dans un duel au premier sang, à la mailloche. S'ils hésitent, l'interprète leur expliquera ces détails en ajoutant que les gardes du corps de Sa Seigneurie sont en général grassement rémunérés (environ 50 PO par jour).

## UN MÉTIER PAS COMMODE

Si les aventuriers acceptent, faites leur passer quelques jours en compagnie du prince. C'est un être capricieux, prompt aux colères comme aux cajoleries. En attendant d'être reçu par le Grand Prêtre Valdenath, il souhaite découvrir la ville et ses « merveilles » (c'est à dire les endroits où l'on peut s'encanailler).

Habituellement, le prince se lève tard, déjeune avec son chambellan et son bouffon. L'après-midi, il s'entraîne au maniement des armes, écrit quelques poèmes ésotériques, reçoit des marchands. Le soir, il gagne la ville basse escorté des aventuriers, de deux gardes assez âgés et des trois espions sur le retour employés par Czekzor.

Lorsqu'il a bien bu et comblé une demi-douzaine de femmes, il s'amuse à fausser compagnie à ses gardes (c'est au cours d'une telle équipée qu'il s'est fait attaquer).

Amusez-vous avec le personnage d'Izarra.

Faites-lui exécuter quelques caprices, bref rendez la tâche de vos aventuriers très difficile. Il est probable que le prince provoquera un esclandre à la maison des Mille Fleurs, ou que des voleurs tenteront de lui dérober sa bourse. Au bout de quelques jours, ou dès que vous êtes à cours d'idées, passez à la suite...

## RÉCEPTION CHEZ IZARRA

Arrivé depuis une semaine à Laelith, Izarra va donner une réception en l'honneur de quelques notables locaux. La fête va se dérouler dans la salle d'honneur de son palais, et sera suivie d'un repas. Les aventuriers, chargés de la protection du prince, l'accompagneront en permanence et seront présents lors de l'accueil des invités. Le repas sera égayé par la venue de baladins et de troubadours. L'un d'eux, qui s'est présenté sous le nom de Tramwir, remportera un vif succès en exhibant des doudils dressés (ce sont des sortes de doudilains primitifs, dont l'intelligence est celle des singes. Ils ne peuvent parler et n'ont aucun pouvoir télépathique).

Au cours de la soirée, les aventuriers seront abordés par un prêtre du Temple du Crâne nommé Keyril. C'est un homme encore jeune, au regard rusé et qui a un don oratoire certain. Il est chargé de préparer le terrain pour l'entrevue avec Valdenath et prend cette mission très à cœur. Intrigué par la présence des aventuriers, il cherchera à savoir qui ils sont et quelles sont leurs relations avec le prince. Les libations terminées et les convives partis, Izarra regagne ses appartements. Comme chaque soir, il ordonne à l'un des aventuriers

de dormir en travers de sa porte et aux autres de s'installer dans une antichambre voisine.

## UNE JOURNÉE QUI COMMENCE MAL

La nuit s'écoule paisiblement, à peine troublée par les cris de quelques doudilains farceurs.

Vers la fin de la matinée, le Chambellan se rend dans la chambre du prince, apportant le petit déjeuner. Il en jaillit une poignée de secondes plus tard, poussant des cris terrifiés qui retentissent dans tout le palais.

Le prince Izarra gît sur son lit, un sourire de sang tracé en travers de la gorge. A peine les aventuriers ont-ils eu le temps de se pencher sur le corps déjà froid et de constater que toutes les issues sont verrouillées, que les volets de bois éclatent dans un grand fracas. Ce sont les fameux soldats d'élite du Roi Dieu qui (une fois de plus) arrivent avec un léger retard. La propre garde du prince arrive sur ces entrefaits, menée par un Zventibold blême. Tout cela crée un joyeux encombrement au niveau des appartements princiers.

Si les aventuriers en profitent pour s'éclipser, cette fuite sera interprétée comme un aveu de culpabilité et ils seront interceptés par les gardes du Roi Dieu. S'ils attendent sur place la venue du Premier Fouineur, ils seront dirigés vers les prisons pour « simple interrogatoire ». La

suite du prince bénéficiant de l'immunité diplomatique, elle ne sera pas inquiétée. C'est donc sous le regard d'un Czekzor cachant mal son contentement, que les aventuriers seront emmenés pour la seconde fois. Ils seront interrogés par le même greffier que précédemment, et sa conclusion sera d'une lumineuse simplicité.

« Les issues étant verrouillées, personne n'a pu pénétrer dans la pièce hormis vous. Vous êtes donc les premiers suspects et je suis au regret de vous maintenir en détention préventive. »

Vers le milieu de l'après-midi, ils reçoivent la visite du prêtre Keyril.

« Je n'irai pas par quatre chemins, dit-il en s'installant sur une paillasse. Je ne crois pas en votre culpabilité. Pourquoi auriez-vous tenté d'assassiner le prince alors que vous en auriez eu la possibilité auparavant ? Malheureusement, cette affaire est loin d'être terminée, et vous risquez de moisir ici un long moment. Or, il se trouve que nous avons un intérêt commun : retrouver



l'assassin. Je me propose donc de vous faire évader cette nuit, d'autant que j'ai peut-être un début de piste. En fouillant attentivement dans la pièce, j'ai trouvé ceci au pied de la cheminée. »

Plongeant la main dans sa poche, le prêtre en retire une boîte contenant une touffe de poils grisâtres.

« Des poils de doudilain. J'ignore ce que cela signifie, mais vous aurez peut-être l'occasion d'en apprendre davantage. Tenez-vous prêts à toute éventualité et dès que vous aurez trouvé une piste, venez discrètement me voir au Temple du Crâne. Un dernier mot : ne cherchez pas à me tromper, mes serviteurs auraient tôt fait de vous retrouver. Bonne chance ! »

## BREF SÉJOUR DANS LE CLOAQUE

Vers minuit, le sol de la cellule se met à vibrer. Une fissure apparaît dans un coin, puis se mue en une véritable faille miniature. Malgré le bruit, les gardiens ne donnent pas signe de vie.

Une créature effroyable, ressemblant à un gorille recouvert d'écailles, se hisse à l'intérieur du cachot. Son visage de gargouille cornue brille dans l'obscurité. Plongeant une patte griffue dans une besace qu'elle porte en bandoulière, la créature en tire plusieurs morceaux de parchemin qu'elle tend successivement aux aventuriers :

« Bonsoir, mon nom est Arp et je suis un serviteur zélé de qui vous savez. »

« Je viens pour vous sauver. »

« Suivez-moi dans les souterrains. »

« Ne vous effrayez pas à la vue des amis que nous pourrions croiser en chemin. »

Suivant ce guide étrange, les aventuriers s'engagent dans le trou béant et atterrissent dans un couloir pentu. D'un vieux sac posé dans un coin, Arp extrait six torches, une corde, et un marteau de guerre par aventurier. Ces marteaux sont usagés et se briseront sur un 1 naturel. Après une bonne heure de marche dans les souterrains déserts, les aventuriers sont pour la plupart désorientés. Pourtant, leur guide semble parfaitement connaître le chemin et les mène sans hésiter à travers un dédale de couloirs, de puits, d'escaliers et de salles. Soudain, à un détour de couloir, ils se trouvent nez à nez avec une troupe de gobelins cheminant en file indienne. A moins que les aventuriers ne cèdent à leurs instincts meurtriers, les deux colonnes se croiseront

sans problème.

Les Gobelins : CA 6, DV 1-1, PV 7, D 1-6

1. Une demi-heure et quelques rencontres plus tard, ils pénètrent dans une salle très haute, ornée de statues d'hommes à tête de lézard. La pénombre qui règne ne permet pas d'en distinguer les limites. Une fois les aventuriers au milieu de la pièce, ils perçoivent un sifflement derrière l'une des statues, bientôt suivi de beaucoup d'autres.

Des formes sombres se mettent à bouger dans la pièce... Fébrilement, Arp plonge la patte dans sa besace et en tire un nouveau message :

« Attention : ceux-là sont des ennemis, il va falloir les combattre ! »

Déjà, une dizaine d'hommes-lézards jaillissent de l'obscurité et se ruent sur l'équipe.

Les Hommes-Lézards : CA 5, DV 2+1, PV 15, D 1-2/1-2/1-8

A l'issue d'un combat acharné, nos amis viennent à bout de ces ignobles créatures. Mais, victime d'une estocade vicieuse, le pauvre Arp s'est écroulé au pied d'une statue. Un sang froid s'écoule par saccades de sa gorge tranchée.

Nos héros se trouvent à présent dans une inquiétante situation : perdus dans le Cloaque, comment vont-ils regagner la surface ? S'ils pensent à fouiller la besace de Arp, ils découvriront un ultime message, placé dans un tube de bois.

« Si vous lisez ceci, c'est que Arp est mort.

Lui seul connaissait le chemin pour quitter le Cloaque.

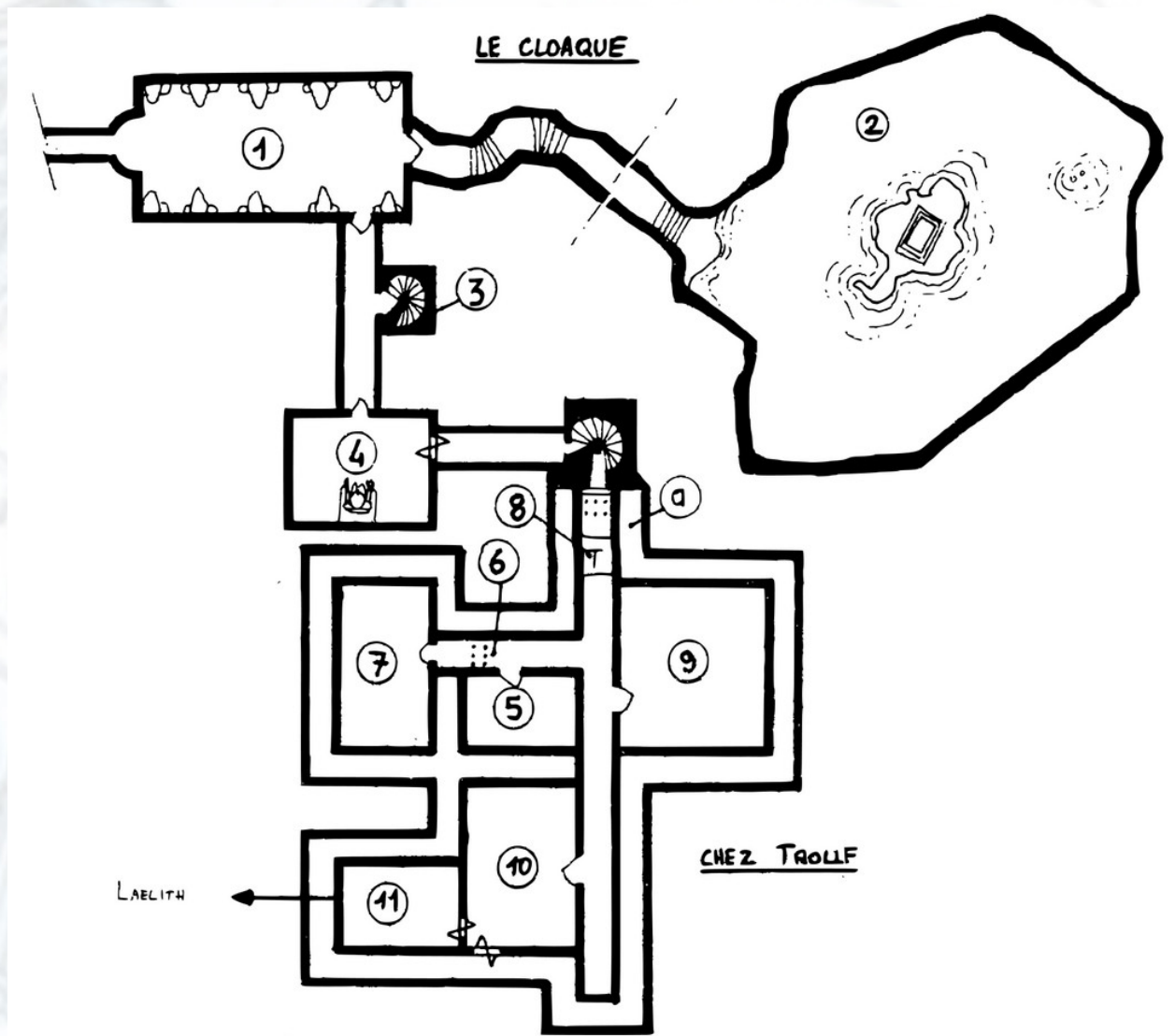
Tout ce que je sais, c'est qu'il faut que vous gagniez une salle décorée de statues d'hommes-serpents. Une fois à cet endroit, vous serez proches de la sortie... K. »

2. Ce couloir mène à un lac sombre, à la surface duquel est visible un îlot rocheux. Un autel en basalte y est dressé, sur lequel brille un objet doré. Si les aventuriers décident de s'y rendre à la nage, ils devront affronter un élémentaire d'eau.

L'élémentaire : CA 2, DV 12, PV 30, D 5-30

L'objet sur l'autel est une magnifique conque en or,





ayant les propriétés d'une Conque des Tritons... Une dizaine de chauves-souris géantes, postées contre la voûte de la grotte attaqueront les intrus dès qu'ils poseront les pieds sur l'île.

Les chauves-souris : CA 8, DV 1, PV 8, D 1-4

**3.** Cet escalier descend dans les profondeurs du Cloaque. Des bruits confus en proviennent, s'amplifiant au fil des secondes : une dizaine d'hommes-lézards grimpent à la rescousse.

**4.** Cette pièce est faiblement éclairée par la lueur de trois bougies. Celles qui sont posées dans les coins est et ouest brillent d'une couleur rougeâtre. Contre le mur du fond est visible un trône de pierre sur lequel est ins-

tallé un squelette de taille imposante. Un candélabre fixé au mur, juste au-dessus de sa tête, porte une bougie qui brille d'un éclat jaune. A la base du trône ont été gravées d'anciennes runes qui signifient : « Patiente ici deux jours, voyageur, et la Voie te sera ouverte ».

Bien entendu, il faut éteindre successivement toutes les bougies, en commençant par celle de l'est, afin de simuler le passage d'une journée, et recommencer. A ce moment, un passage s'ouvrira dans le mur est.

Si les bougies est et ouest ne posent pas de problème, il n'en est pas de même pour celle qui surplombe le squelette. En effet, dès que l'on y touche, la créature se réveille et combat avec une épée bâtarde +2. Ce squelette spécial ne peut pas être tourné. Lorsqu'il fait « nuit », il est désactivé, et l'ouverture du passage le met totalement hors de combat.

## CHEZ TROLLF LE GNOME

Montant un escalier, les aventuriers débouchent devant une porte en fer garnie d'une dizaine de serrures, toutes verrouillées. L'une recèle un dard, l'autre dégage un gaz somnifère, la troisième provoque une explosion (D : 1d6).

C'est ici que débute le domaine de Trollf, un savant fou qui passe son temps à inventer des instruments de mort. Trollf est assisté de deux aides gnomes totalement dévoués.

Trollf et ses aides : CA 7, N 3, PV 15, D 1-6

L'ensemble du domaine est entouré d'un couloir secret par lequel Trollf peut observer tout ce qui se passe. Dès qu'il aura repéré les aventuriers, il déclenchera contre eux ses armes meurtrières.

5. C'est ici que vivent les deux aides de Trollf. Ils sont souvent en train de vaquer à leurs occupations, si bien qu'il est difficile de prévoir où ils sont. Leur chambre ne contient que quelques objets d'art gnome.

6. Si les aventuriers empruntent ce couloir et que Trollf les guette depuis le couloir parallèle, il déclenchera une pluie de fléchettes (D : 4x1-3).

7. Dans cette pièce, protégée par une double serrure, se trouve un troll dont le gnome essaye de faire une arme de guerre. Inutile de préciser qu'il n'y est pas encore arrivé...

8. Cette trappe de 12 m de fond garnie de pieux (D : 2d6+2) se déclenchera si Trollf guette les aventuriers depuis le passage secret (a).

9. C'est dans cette pièce que le gnome fait certaines expériences. Il y règne un bric-à-brac impressionnant d'inventions diverses. Si Trollf aperçoit les intrus depuis le couloir secret, il lâchera, depuis le plafond, une grêle de boules de fer hérissées de pointes (D : 1d3x6).

10. La chambre de Trollf. On y trouve ses inventions les plus remarquables : un vélocipède, une horloge à lutins, une machine à faire du bruit et de la fumée, un appareil à salir les murs et un filtre destiné à rendre l'eau imbuvable...

Un passage secret permet d'accéder au couloir d'observation. Un autre mène à une salle nue (11), dont l'un des murs est orné d'une peinture très réaliste représentant les jardins de la Terrasse du Nuage. Il est possible de passer à travers ce mur, et l'on se retrouve alors... dans les jardins, sous un beau soleil d'automne !

Cette étrange invention, par laquelle Trollf peut se rendre en ville quand l'envie lui en prend, a finalement

sauvé les aventuriers.

## L'AUBERGE DE LA LUNE IVRE

Une fois hors du Cloaque, les aventuriers vont pouvoir se lancer à la recherche de l'assassin d'Izarra. S'ils font le lien entre les poils de doudilain trouvés par Keyril et la dernière soirée du prince, ils se rappelleront probablement le numéro du troubadour Tramwir.

Peut-être y a-t-il un lien entre le montreur de doudils et la mort de l'ambassadeur ?

La piste est très mince, mais elle a l'avantage d'exister... Pour cela, les aventuriers peuvent aller se renseigner au collège bardique de la ville, situé à proximité des jardins. Tramwir y est connu, mais il n'a pas très bonne réputation. Si les aventuriers mentionnent son numéro de dressage, leur interlocuteur se montrera très surpris. D'après lui, Tramwir est incapable de dresser des animaux.

Par contre, il existe au nord de la ville une sorte de ferme où sont dressés toutes sortes d'animaux et dont le propriétaire, un dénommé Gratz, vend parfois ses services au collège. Si les aventuriers se présentent comme des amis de Tramwir (et se montrent convaincants), ils pourront même obtenir son adresse du moment : un estaminet de la Chaussée du Lac portant l'enseigne de « L'Auberge de la Lune Ivre ».

Si vos investigateurs tergiversent trop, vous avez toujours la possibilité de leur faire découvrir une affiche murale vantant les exploits de « Tramwir le Magnifique » un troubadour qui se produit le soir à l'auberge de la Lune Ivre.

L'auberge est un endroit sale et mal famé. Il y règne une odeur de vinasse et de poisson particulièrement tenace. Parsemée de recoins sombres, elle semble propice aux complots.

Pollth, le tenancier, est un gros homme perpétuellement en nage, dont la langue ne se délie qu'à la vue d'une bourse rebondie.

« Pas d'chance les gars, leur dira-t-il en empochant la bourse, mais vot' copain a passé l'arme à gauche, comme on dit ! Ouaip, on l'a retrouvé c'te nuit dans l'impasse d'à côté, un couteau entre les omoplates. Raide comme la justice qu'il était ! »

Pollth leur apprendra également que Tramwir exécutait depuis peu un numéro avec des doudils, mais qu'il n'a pas donné de représentation la veille. Les doudils appartiennent vraisemblablement à Gratz, un individu très discret qui tient une sorte d'élevage au nord de la ville.

Nantis de ces renseignements, les aventuriers vont probablement se rendre sur place, afin de voir si, par hasard, l'éleveur de doudils ne serait pas l'instigateur de l'assassinat...

## L'ÉLEVAGE DE GRATZ

Cette petite ferme se situe dans les collines, à quelques kilomètres au nord de Laelith (K2 sur le plan). De loin, elle a l'aspect d'une maison forte, avec son mur d'enceinte et sa lourde porte. Deux dogues se promenant en liberté dans la cour, il est pratiquement impossible de s'y introduire de jour.

Les dogues : CA 6, DV 2+1, PV 17, D 2-8

Si les aventuriers s'y rendent en curieux, ils seront fraîchement accueillis par l'un des employés de Gratz. Ce dernier a donné l'ordre de ne pas être dérangé et ses serviteurs éconduiront tous ceux qui se présenteront devant les grilles.

Si, par contre, les aventuriers attendent le soir pour agir, ils verront une petite troupe de quatre cavaliers gagner la ferme et s'y engouffrer. Il s'agit du prêtre Varyik et de ses comparses (voir plus loin). A ce stade de l'aventure, les aventuriers peuvent aller demander de l'aide à Keyril, mais cela risque de prendre du temps. Néanmoins, il leur confiera quatre acolytes (guerriers niveau 1). S'ils décrivent le prêtre nommé Varyik, Keyril les accompagnera en personne.

Les chiens neutralisés, les aventuriers peuvent pénétrer dans la propriété et se diriger jusqu'à l'habitation principale...

A. Cet enclos abrite une demi-douzaine de babouins qui, la nuit, dorment dans une sorte de cabane.

Les babouins : CA 7, DV 1+1, PV 9, D 1-4

B. Ces deux enclos contiennent une vingtaine de magnifiques chevaux.

C. Dans cet autre enclos, sont rassemblés une dizaine de chiens. La prudence doit être de rigueur pour qui veut s'en approcher...

D. Dans cette petite maison sont logés les serviteurs de Gratz (des guerriers niveau 1, CA 8, se battant à l'aide d'épées courtes (D : 1d6)).

Avec eux se trouve le maître des chiens (à traiter comme un guerrier niveau 3). La maison est accolée à la « muraille » près de la lourde porte d'entrée, barrée dès la tombée de la nuit.

### E. L'habitation de Gratz.

1. Une vaste cuisine. Rien de particulier.

2. Une sorte de salle de travail. Elle contient un grand nombre de plantes, de livres d'herboristerie et de préparations au goût étrange.

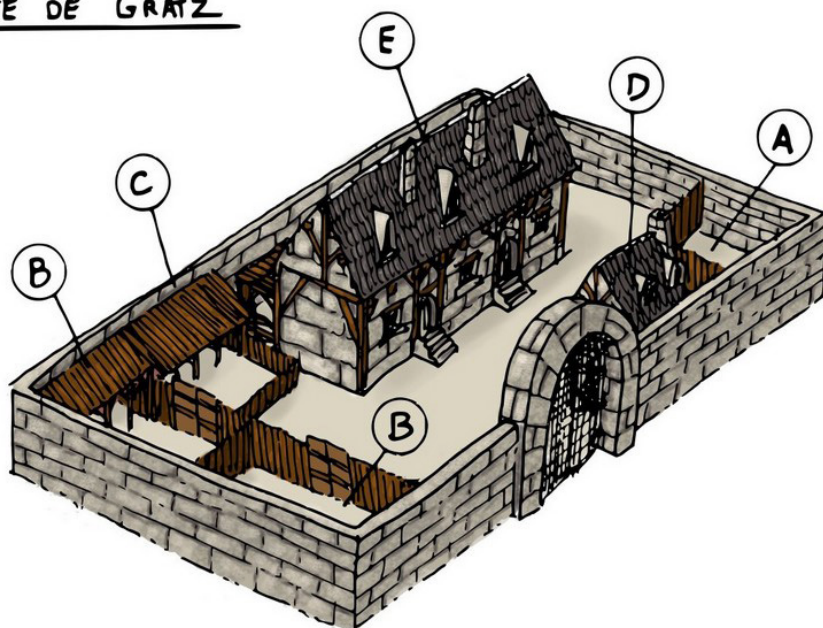
3. Une dépense.

4. Cette pièce permet de communiquer avec l'arrière de la maison, où sont dressés les doudils. Il y a une dizaine de doudils présents. Comme ils ne sont pas drogués, ils sont totalement inoffensifs.

5. Cet escalier mène à la cave taillée dans le roc. Une grille de fer barre l'accès à une petite grotte où Gratz élève en secret une araignée géante d'Azilian. Comme elle est encore très jeune, elle a l'aspect d'une araignée géante « normale ».

L'araignée : CA 4, DV 4+4, PV 36, D 2-8

### PROPRIÉTÉ DE GRATZ



Au premier étage, Gratz est en grande discussion avec Varyik.

6. Les appartements de Gratz. On y trouve 500 PO environ, quelques bijoux, deux potions de Contrôle des animaux. Un coffret en bois contient toute la correspondance échangée avec Varyik.

Il l'a conservée afin de pouvoir s'en servir, un jour, comme moyen de pression. Bien entendu, la production de ces lettres prouverait l'innocence des aventuriers.

7. La salle de réunion. C'est ici que sont en train de discuter Gratz, Varyik et trois clercs de niveau 2.

8. Une chambre d'ami, inoccupée.

Les aventuriers ont le choix des moyens. Ils peuvent se contenter de cambrioler la chambre de Gratz et de lui dérober les lettres compromettantes.

Ils peuvent aussi choisir de le combattre, mais ils devront alors faire attention, car si Gratz parvient à libérer ses babouins et ses chiens, la lutte risque de devenir inégale...

Gratz : guerrier niveau 5. PV 45, CA 7, D 2-9. Il possède une épée longue +1, une dague +2.

Varyik : clerc niveau 5. PV 40, CA 5, D 2-8. Il porte une cotte de mailles légère +1.

Sorts en tête : Injonction, Effroi, Blessures légères, Soins des blessures légères, Immobilisation des personnes, Silence sur 5 mètres, Langage des animaux, Marteau spirituel, Animation des morts, Dissipation de la magie.

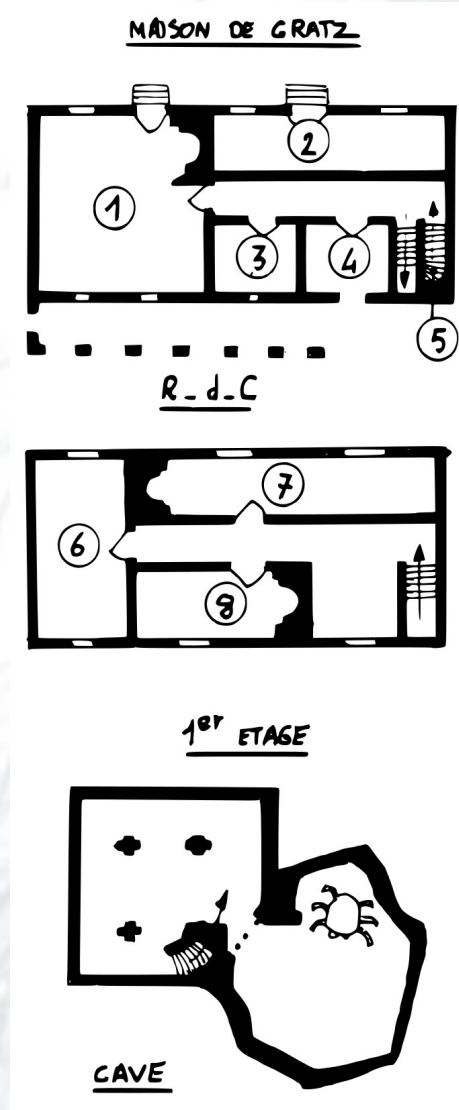
Les acolytes de Varyik ont des caractéristiques standard (CA 8, PV 16, D 1-6).

Gratz vaincu et les lettres récupérées, les aventuriers pourront regagner Laelith et demander leur réhabilitation. Keyril les aidera de son mieux dans cette entreprise (il espère s'en faire des hommes de main...).

Pour une fois que nos amis réussissent à nouer des relations « amicales » avec un prêtre du Temple du Crâne...

## L'HISTOIRE

Cet assassinat a pour origine une banale histoire de rivalité. Keyril et Varyik sont deux prêtres qui se détestent cordialement. Aussi, lorsque Varyik apprit que Keyril allait être chargé de mener les négociations avec un ambassadeur, il résolut de les faire échouer. De la sorte, son ennemi tomberait définitivement en disgrâce. Après l'échec d'un premier guet-apens, il s'aboucha avec un individu au passé douteux et facilement corruptible : Gratz.



Ce dernier lui proposa les services d'un doudil tueur. Cet animal, totalement inoffensif en temps normal, devenait un fauve assoiffé de sang dès qu'on lui avait fait ingérer certaines herbes. Il restait à présenter sa victime au doudil. Les deux compères convinquirent un troubadour de moindre talent, Tramwir, de se produire en compagnie de la petite bête. Le doudil étant déjà dressé, il suffisait de lui faire exécuter quelques cabrioles, et le tour était joué. Pendant ce temps, l'animal s'imprégnait de l'odeur de sa victime.

Le soir même, il se glissait dans la chambre par la cheminée et tuait l'ambassadeur dans son sommeil. Devenant un témoin trop dangereux, Tramwir connut peu après le même sort.