

LE MAÎTRE DES NUAGES



Scénario : Denis Beck
Plan : Stéphane Truffert
Illustrations : Cyril Flautat
Colorisation : Morgege
Le Donjon du Dragon

Ce scénario s'adresse à un groupe de joueurs de niveau 6 environ. Il demande une bonne dose de doigté pour être mené à bon terme. Il est utile de posséder le Manuel des Monstres, ainsi que le n°35 de Casus Belli, où la ville de Laelith est décrite.

INTRODUCTION

Laelith, par un beau mois d'été, Malgré un soleil de plomb, l'activité intense qui règne dans la ville sainte ne ralentit pas. Même au plus chaud de la journée, lorsque les doudilains paresseux exposent leurs ventres dodus au soleil, les échelles sont fréquentées par un incessant va et vient de flâneurs et de citadins vaquant à diverses occupations.

Depuis quelques jours, une sorte de fièvre mystique a gagné la population. Quiconque lèverait les yeux au ciel comprendrait aussitôt l'origine d'une telle agitation. Dans le ciel bleu de l'été, des nuages sont apparus et, s'assemblant comme par magie, ont formé un portrait de taille impressionnante (il est visible de chaque Terrasse). C'est le portrait d'une jeune femme aux yeux en amande, aux lèvres à la fois sensuelles et gourmandes, au fin visage encadré par une cascade de cheveux fous. Il émane de ce visage une indéniable expression d'amour et de tendresse. Lorsque le soleil se couche, le portrait resplendit une dernière fois, comme nimbé d'une aura dorée, puis s'estompe dans l'obscurité. A l'aube suivante, il est à nouveau là. Tout d'abord paniquée, la population de Laelith a fini par se rassurer : pourquoi une apparition aussi charmante serait-elle animée de mauvaises intentions ? Mais le pouvoir central est loin de considérer les choses d'un aussi bon œil. Inquiet devant la démonstration d'une telle magie, le Roi-Dieu a convoqué les Grands

Prêtres des Temples de la cité, mais ceux-ci ont dû lui avouer leur impuissance. Même un sortilège de Contrôle du climat n'est pas parvenu à altérer l'image. Irrité, le Roi Dieu a ordonné une enquête. De son côté,



Mitrias soupçonne fortement Valdenath de mijoter un mauvais coup. Cependant, dans le Cloaque, quelqu'un a également appris la nouvelle, et son expression est soudain devenue songeuse...

ENQUÊTE DANS LA VILLE SAINTE

La Mission

Les PJ sont également témoins du phénomène prodigieux. Deux jours environ après le début des événements, ils sont contactés par un marchand demi-elfe nommé Malthor, dont l'hôtel particulier se situe en bordure de la Terrasse de la Prospérité, pas très loin de l'échelle du Pont des Morts (G9). Malthor apparaît comme un individu passablement fébrile, en proie à un grand trouble intérieur. D'un ton sec, il propose aux PJ d'enquêter sur l'étrange visage :

« Je veux que vous retrouviez la personne qui est à l'origine de cette sorcellerie, et se dans les plus brefs délais. Il y a beaucoup d'or à gagner si vous réussissez. Venez me faire un rapport tous les soirs ou dès que vous aurez localisé la personne que je recherche. »

Malthor refuse d'en dire davantage (notamment ce qui le pousse à entreprendre cette enquête) mais jettera sur la table une bourse de 100 PO : « Pour vos premiers frais ». S'ils acceptent ce travail, les PJ vont pouvoir enquêter dans différentes directions.

- Auprès des autorités religieuses. Interrogés ou sujet du Visage, les clercs de la cité se montrent d'une grande prudence. Ils habillent leurs phrases de références théologiques obscures, qui ont pour but d'égarer le profane.

En fait, ils attendent d'en apprendre davantage avant de se prononcer d'une manière définitive. Seule exception à cette règle : les prêtres du temple du Crâne. Pour eux, « il s'agit du visage d'un Démon venu tenter les mortels. Il faut éviter de le regarder, car il inspire des pensées impures ! ».

- La place des Savants. Si les PJ se rendent sur la Terrasse du Nuage, lieu de rencontre des érudits de la ville, ils remarqueront qu'une agitation inhabituelle y règne. A proximité de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, un vaste espace a été dégagé, et d'étranges instruments y ont été dressés. C'est ici que se retrouvent nombre d'érudits, de savants et de charlatans, qui prétendent communiquer avec le Visage. Citons au passage Oufram le Borgne, dont les Lorgnons Magiques (vendus 10 PO pièce) permettent à une Personne Juste de lire sur les lèvres du Visage, ainsi que l'appareil à lancer des signaux lumineux d'Orguen « Le Fou ». Sont également présents des moines de Saint Capil, qui tentent depuis deux jours de compter les cheveux de l'apparition afin de connaître le Nombre Sacré, des télépathes, des marchands, des illuminés, des voleurs... N'hésitez pas à en rajouter dans la description de cette place qui, depuis quelques jours, est devenue l'un des endroits « en vogue » de la ville.

Si vous le souhaitez, il est possible d'utiliser cette manifestation extraordinaire pour induire les PJ sur une fausse piste. Les charlatans astucieux ne manquent pas !

- Visite à la Bibliothèque Matérialiste. Dans la rubrique « Etude des phénomènes aériens » (sous-section astronomie), les PJ pourront découvrir qu'un dénommé Bolfram Siffleur a écrit une demi-douzaine d'ouvrages assez épais consacrés à l'étude des phénomènes naturels, et plus particulièrement la formation des nuages. Ces ouvrages ne recèlent aucune information remarquable et ne rendent pas fous ceux qui les lisent. Toutefois, l'un d'entre eux précisant que B. Siffleur est un déchargé de cours à l'Université toute proche, les PJ devraient s'y rendre afin de faire connaissance. Lorsque les PJ arrivent à proximité du bureau de B. Siffleur, ils croisent deux individus d'aspect inquiétant qui en sortent. Ce sont des assassins de la Guilde du Poignard qui, ayant suivi la même piste que les PJ, s'en retournent faire leur rapport. B. Siffleur est un vieillard aux cheveux et aux yeux gris, mais au teint curieusement cadavérique. Il occupe à l'Université la fonction de déchargé de cours (c'est-à-dire que sa notoriété est telle qu'il n'est plus obligé de donner des cours pour être rémunéré), et peut ainsi consacrer tout son temps à la Recherche. Quelles que soient les questions posées par les PJ, ils ne pourront rien tirer de lui, si ce n'est l'assurance qu'il n'a aucun avis mais que « tout cela n'est sans doute pas bien grave et en fait sans grand intérêt

». Arrangez-vous pour que B. Siffleur s'enferme dans ses déclarations et se contredise plusieurs fois. Dépeignez-le comme un individu tendu, traqué, bref comme un suspect en puissance.

Un tel comportement devrait inciter les PJ à surveiller ses agissements.

MEURTRE AU CLAIR DE LUNE

Filature nocturne

La nuit est tombée depuis une heure environ et le Visage s'est estompé dans l'obscurité lorsque B. Siffleur quitte l'Université, enveloppé dans un manteau noir dont il a relevé le col. Rasant les murs, il se dirige vers la Faille, traverse le Pont des Morts et se dirige vers le sud de la ville. Arrivé à proximité des Jardins du Belvédère (C10), sa démarche devient prudente, et c'est avec circonspection qu'il s'approche d'un banc de pierre. Il se débarrasse alors de son manteau et se tient immobile sous la clarté argentée de la lune. Après quelques minutes, une silhouette masquée sort de l'ombre des arbres et s'avance lentement vers lui.

B. Siffleur soulève le masque du nouvel arrivant (est-ce un homme, une femme ?), le dévisage, puis l'étreint d'un geste gauche. Le prenant familièrement par le bras, il l'invite à faire quelques pas le long du parapet, d'où la vue sur la cité endormie est remarquable.

Même s'ils tendent l'oreille, les PJ ne pourront saisir, au mieux, que quelques bribes de phrases, que le vent capricieux déforme et emporte aux quatre coins de la ville sainte...

Le quet-apens

Soudain, une flèche fend l'air en sifflant et vient se planter dans le dos du vieux maître qui titube et s'effondre en agitant désespérément les bras.

Au même instant, des formes sombres surgissent des massifs proches et se ruent en direction de l'inconnu qui a juste le temps de saisir sa dague avant d'engager un combat apparemment désespéré. Pour les PJ, c'est l'occasion ou jamais d'intervenir ! L'inconnu est aux prises avec 6 assassins, recrutés pour l'occasion par l'Empereur-Démon Trevelian. Ils ont pour instruction de s'emparer de leur victime vivante et cherchent à la désarmer.

6 assassins : N 2, PV 12, CA 7, D 1-6 (épée courte).

Deux autres assassins sont restés dissimulés dans les fourrés, prêts à intervenir au cas où les choses tourne-

raient mal... Malgré leur vaillance, les PJ semblent arriver trop tard. En effet, à peine ont-ils mis leurs adversaires en fuite que l'inconnu, voulant éviter une attaque du dernier assassin, fait un faux pas et bascule dans le vide, entraînant son assaillant avec lui. Se précipitant au bord du parapet, les PJ assistent alors à un curieux spectacle. Alors que l'assassin hurlant est englouti dans les ténèbres, la silhouette de l'inconnu semble se modifier jusqu'à prendre l'aspect d'un oiseau géant. Etendant ses ailes (les pans de sa cape ?), il descend doucement en direction des Jardins du Dénuement...

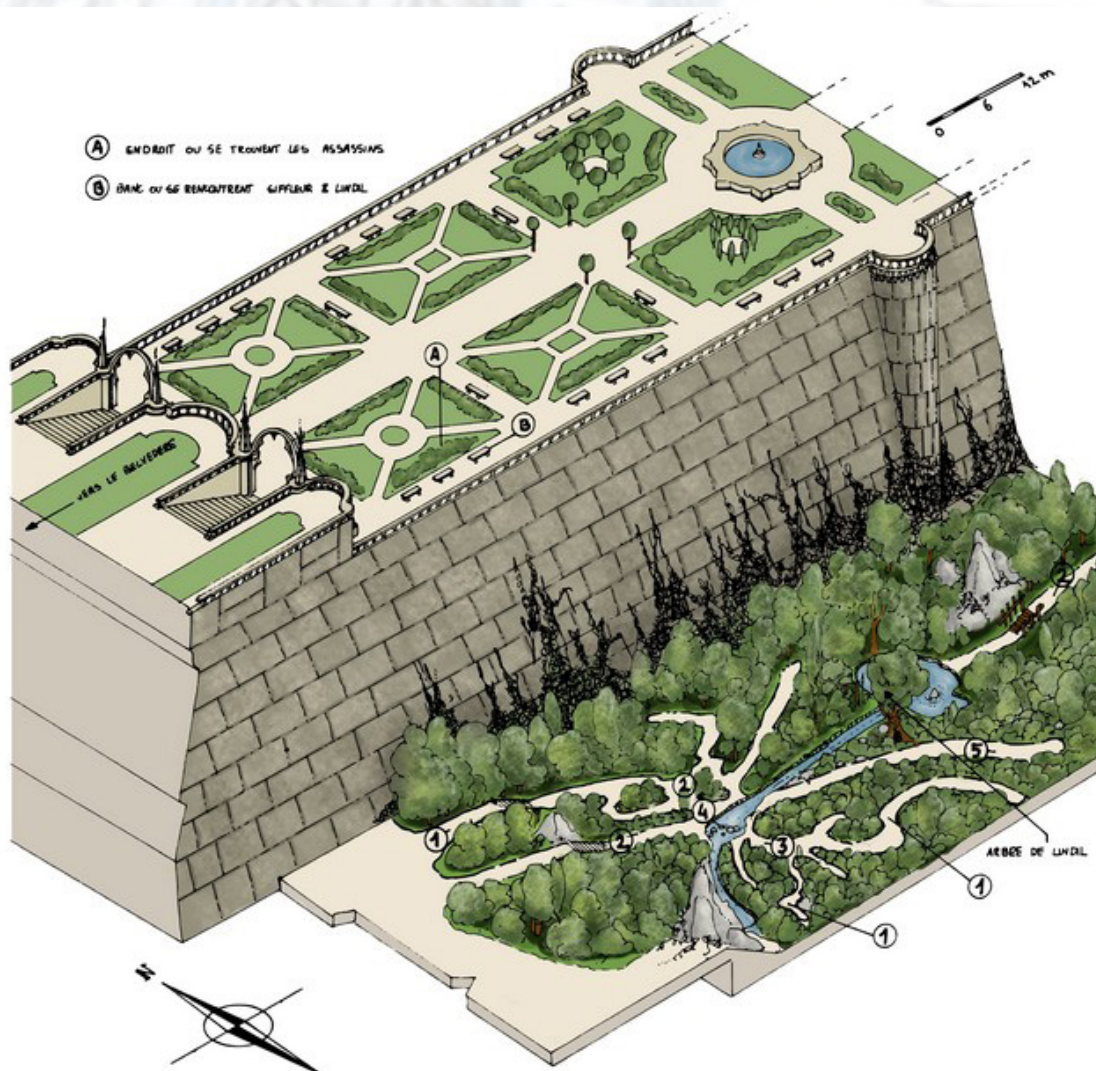
Un étrange Médaille

S'ils examinent les lieux, les PJ pourront découvrir un petit objet, tombé près du parapet. Il s'agit d'un médaillon monté sur une chaînette, brisée lors du combat. Sur ce médaillon a été peint le portrait d'une jeune

femme ressemblant trait pour trait au Visage. Une inscription est gravée au dos : « A Neldor pour la Vie » elle est signée Lindil et datée d'une trentaine d'années. Nantis de cet unique indice, les PJ n'auront guère de possibilité d'enquête. S'ils retournent chez Malthor et lui montrent le médaillon, le marchand aura du mal à masquer son émotion. Il enjoindra les PJ à poursuivre leur mission avec « célérité », et remettra 50 PO à chacun. En l'absence d'autre indice, les PJ ont une dernière piste à exploiter. Peut-être une visite dans les Jardins du Dénuement leur apprendra-t-elle quelque chose ?

Les Jardins du Dénuement

Situés à proximité du Lazaret, les Jardins du Dénuement couvrent une grande surface. La moitié sud de ces jardins est composée de cabanes en bois où s'entassent les familles les plus défavorisées de la ville. Il est



facile de se perdre dans ce dédale de ruelles tortueuses, encombrées d'immondices et de débris divers. Il n'est guère possible de discuter avec les habitants du lieu. La plupart sont soit farouches, soit prêts à raconter n'importe quoi pour quelques piécettes. Cependant, si les PJ s'y prennent bien (en soignant des malades, ou en sauvant une malheureuse des griffes de brigands par exemple), ils apprendront que la partie nord-ouest des jardins n'est pas habitée. On chuchote que des esprits malfaisants s'y dissimuleraient et tendraient des pièges à ceux qui oseraient profaner leur domaine. Or, il se trouve que cette portion est celle qui se trouve pratiquement au pied du Belvédère... Les PJ peuvent également choisir de se diriger vers cet endroit en pensant y trouver le corps de l'assassin, et peut-être, celui du mystérieux inconnu...

LE DOMAINE DE LINDIL LE DRUIDE

Plantes en folie

Soucieux d'éviter les embarras de la ville, Lindil (voir « L'histoire ») a élu domicile près d'un petit étang, dans le tronc creux d'un arbre mort. Les événements de la veille lui ayant donné à réfléchir, il a transformé son parc en véritable camp retranché. Les PJ vont se trouver confrontés à des pièges naturels particulièrement redoutables, qu'il leur faudra détecter et éviter. Cette partie de l'aventure a pour intérêt de faire vivre à nos héros une sorte de mini scénario « plein air », et ce au cœur d'une grande ville ! Le MJ ne doit toutefois pas perdre de vue que Lindil n'est pas l'ennemi des PJ. Au contraire, ayant un but identique, ils sont appelés à coopérer. Le druide s'est réfugié dans la partie la plus touffue des jardins. Quelques sorts d'Enchevêtrement l'ont transformée en une véritable jungle, difficilement pénétrable. Bien entendu, les quelques rares sentiers sont piégés...

1. L'accès à ce chemin est défendu par le sortilège Plantes Strangulatoires de Lindil (voir plus loin).

Plantes Strangulatoires de Lindil

Niveau : 3

Portée : 48 m

Durée : spéciale

Aire d'effet : 9 m de diamètre

Composants : V, S, M

Temps d'incantation : 1 round

Jet de protection : 1/2

Lorsque ce sort est lancé, toutes les plantes se trouvant dans la zone d'effet se mettent à croître démesurément. Le jeteur de sort peut les contrôler et leur ordonner d'attaquer toute personne ou animal se trouvant à portée. Les dégâts infligés (compression, strangulation) sont de 1D6/round, à moins que la victime ne réussisse son jet de protection. Dans ce cas, son potentiel de déplacement est divisé par 2. Le sort peut être déclenché à retardement. Dans ce cas, il démarre dès que quelqu'un pénètre dans la zone. Il dure alors 4 rounds. Dans le cas contraire, ou si le druide est présent, il dure tant que ce dernier maintient sa concentration. La composante matérielle de ce sort est un haricot séché.

2. Un Collet se trouve au milieu du sentier.

3. Une trappe profonde de 3m se trouve sur le passage.

4. Cette rivière profonde de 3m part de l'étang avant de s'enfoncer sous un gros rocher. Il existe - apparemment - un gué. Celui-ci est piégé, dans la mesure où le sol se dérobo au milieu du passage (D : 1d3 + risque de noyade !).

Mirloré

Créé par Hush-Ma-Phatet, Dieu des Elémentaux Concordants, le Mirloré a l'apparence d'un gros diamant (d'une valeur de 60000 PO). Il s'agit d'une semi-relique, que seules les personnes d'alignement neutre total peuvent utiliser sans dommages. Il permet avant tout de contrôler les forces élémentaires. Ces pouvoirs mineurs sont : déplacer des nuages, moduler un cours d'eau, rendre la terre plus friable, doser la force d'un feu, contrôler totalement un élémental.

Son pouvoir majeur permet de séparer un être vivant (à 3m de distance) en ses quatre composantes : eau, feu, terre et air. Ce qui le tue généralement.

Pour un personnage d'alignement neutre pur, les pouvoirs mineurs sont automatiques, jusqu'à concurrence de 12 utilisations par 24 heures. Le pouvoir majeur consomme soit la moitié des niveaux possédés, soit quatre niveaux (on applique la perte maximale).

Pour un personnage d'un autre alignement, les pouvoirs mineurs sont utilisables à la même fréquence, mais consomment un niveau à chaque fois. Le pouvoir majeur se retourne contre l'utilisateur.

(d'après Fwouinn le Parcheminé)

5. Il existe à cet endroit une faille profonde de 9m, sur laquelle a été placé un sort de Forêt hallucinatoire.

Si les PJ font beaucoup de bruit, Lindil les repérera et les suivra à distance, cherchant à deviner leur but et, le cas échéant, à les piéger. S'ils procèdent habilement, il ne les entendra que lorsqu'ils seront à proximité de sa demeure. Il n'aura alors que le temps de se métamorphoser en moineau afin de les observer. L'abri du druide ne contient rien d'intéressant, si ce n'est un bâton +1, un bouclier +2. Un coffre en fer est enterré un peu à l'écart. Il contient le Mirlorë (voir plus loin). Face à l'étang, se dresse un autel recouvert d'inscriptions magiques et d'objets étranges. Au centre de l'autel, des fibres de coton sont disposées et ce, de manière à reproduire grossièrement les traits d'un visage humain. A n'en pas douter, cette magie est à l'origine du Visage. Si les PJ décident étourdiment de détruire cet assemblage (l'autel est protégé par un Piège à feu, D : 1d4+7), ils provoqueront la désagrégation progressive du Visage et s'attireront les foudres du druide. S'ils décident d'attendre, Lindil sera amené à réfléchir sur les raisons de leur présence. Il écoutera donc attentivement les paroles échangées entre les PJ et, en fonction de leur contenu, estimera s'il peut se montrer à eux et leur faire confiance, ou non. Il interviendra certainement s'il réalise que les PJ sont ses sauveurs de la veille. Lindil est un homme barbu, aux yeux d'un bleu intense. Il est âgé de 45 ans environ et fait preuve dans son comportement d'une grande assurance. Il dévoilera son histoire aux PJ (hormis la trouvaille du Mirlorë) et acceptera leur aide s'ils la lui proposent.

Lindil

CA 3 (cuir, bouclier +2, dex), PV 42, Druide niveau 7.

Sorts en tête : N1 – Enchevêtrement, Passage sans trace, Gourdin magique, Langage des animaux. N2 – Charme-personne, Soins des blessures légères, Obscurcissement. N3 – Arbre, Plantes Strangulatoires de Lindil x 2. N4 – Dissipation de la magie.

Retour chez Malthor

La rencontre avec Lindil n'ayant pas permis de découvrir une nouvelle piste, les PJ n'ont plus qu'à retourner chez Malthor. Après tout, ils ont élucidé le mystère du Visage et peuvent, à juste titre, réclamer leur récompense. Une surprise les attend sur place : l'hôtel particulier est la proie des flammes, et les habitants du quartier ont fort à faire pour empêcher l'incendie de s'étendre aux maisons voisines. Les PJ n'auront guère de mal à repérer l'un des domestiques de Malthor. Avachi sur une borne proche et indifférent à l'agitation



— LINDIL...

qui l'entoure, il fixe la maison en feu d'un air hagard. Si les PJ le prennent à l'écart et le réconfortent, ils pourront apprendre ce qui s'est passé. « Des hommes vêtus de noir se sont introduits par les toits et ont pillé la maison, à la recherche de ma maîtresse. Mon maître Malthor qui cherchait à les repousser avec sa hallebarde de parade, a été sauvagement assassiné. Une fois ma maîtresse capturée, ils l'ont emportée et leur chef m'a fait venir devant lui. Bientôt quelqu'un viendra s'enquérir de la femme, qu'il m'a dit, alors tu lui donneras ça ! Et il m'a donné une lettre. Mais moi, je ne sais pas à qui la remettre ! » Le serviteur fondant en larmes, les PJ pourront lui poser des questions. Ils apprendront ainsi - s'ils ne le savent déjà - que sa maîtresse ressemble trait pour trait au Visage et que Malthor l'avait confinée dans sa chambre depuis plusieurs jours. Pour peu qu'ils insistent, les PJ pourront obtenir du serviteur qu'il leur confie la lettre. Elle ne porte aucune adresse et est rédigée en ces termes : « Cher Monsieur, navré d'avoir dû mettre la main sur votre bien-aimée, mais mes hommes se sont montrés particulièrement maladroits l'autre soir. Je vous propose d'échanger l'objet que vous savez (et que vous détenez), contre la jeune femme. Je vous propose de procéder à l'échange demain soir, à

l'endroit où l'échelle Monte-en-Ciel rejoint le Pont des Morts. Mes hommes vous y attendront peu après la tombée de la nuit. Ils vous mèneront jusqu'à moi.

P.S. Venez sans arme et l'esprit vide de toute magie, sinon votre bien-aimée en pâtira ! »

Mis au courant, Lindil décidera aussitôt de se rendre au rendez-vous, et ce quels que soient les arguments avancés par les PJ. L'amour rend aveugle, comme chacun sait, et il refusera même de se faire escorter. En fait, Lindil a peur qu'une intervention « musclée » des PJ ne provoque la mort de Neldor. Toutefois, si les PJ lui prouvent qu'ils sont capables de se mouvoir discrètement, il acceptera qu'ils le suivent à distance et interviennent si les choses tournent mal.

SAUVEZ NELDOR !

Le rendez-vous de Lindil

Le lendemain soir, Lindil se met en route pour le rendez-vous fixé par Trevelian. Il emporte avec lui le Mir-loré. Un peu avant le Pont des Morts, il est accosté par deux hommes qui le guident vers une maison située en bordure de la Terrasse du Châtiment. Ce sont deux gardes à la solde de l'Empereur-Démon. Ils sont chargés de guider Lindil jusqu'à son repaire. Une fois dans la maison, Lindil est pris en charge par deux autres gardes. Emmené à la cave, il est conduit, par un passage souterrain, jusqu'à l'un des repaires secrets de Trevelian. Les deux hommes qui l'ont accosté retournent faire le guet près de la maison.

Sur les traces de Lindil

En premier lieu, les PJ vont donc devoir se débarrasser des deux gardes qui veillent au dehors. Ceux-ci sont vigilants car ils craignent un coup fourré.

Les gardes : (guerriers N5) CA 5, PV 40, D 1-8.

La maison dans laquelle a pénétré Lindil se révèle être totalement déserte. Une fouille attentive de la cave permettra de découvrir un passage secret qui s'enfonce vers le sud.

1. Un long couloir non éclairé, et barré par une grille cadénassée, se termine en cul de sac. En fait, un passage secret permet d'accéder à une nouvelle cave, remplie de bouteilles et d'objets usagés.

2. Si les PJ fouillent la cave, ils remarqueront une luciole qui brille faiblement contre le mur nord. Il s'agit d'un indice laissé par Lindil. En effet, la cave dans laquelle se trouvent les PJ est celle de la maison d'un honnête ma-

gistrat de la ville. S'ils se laissent emporter par leur fougue, ils risquent de faire irruption dans une coquette maison bourgeoise dont le propriétaire leur demandera des comptes ! En fait, un passage secret dissimulé dans le mur nord permet de poursuivre la chasse. Cette cave constitue simplement une étape dans le réseau souterrain de l'Empereur-Démon, et celui-ci a trouvé plaisant de « compromettre » un magistrat dans ses trafics...

3. Ce nouveau couloir s'enfonce vers le nord. Après plusieurs centaines de mètres, les PJ n'ont plus aucun doute à avoir : ils se trouvent sous la Terrasse du Châtiment, dans le Cloaque !

4. Dans cette pièce se trouvent les deux gardes qui ont escorté Lindil tout le long du chemin. Ils ont les mêmes caractéristiques que ceux qui veillent au dehors. Un escalier permet d'accéder au rez-de-chaussée d'une étrange maison...

Réception chez Trevelian

1. Les escaliers montés, les PJ débouchent dans une pièce carrée, éclairée par quatre braseros. Une statue représentant un homme de belle prestance, mais de petite taille (il s'agit de Trevelian), en occupe le centre.

2. Cette pièce contient des œuvres d'art entassées pêle-mêle. Certainement le produit de quelques cambriolages...

3. Vide.

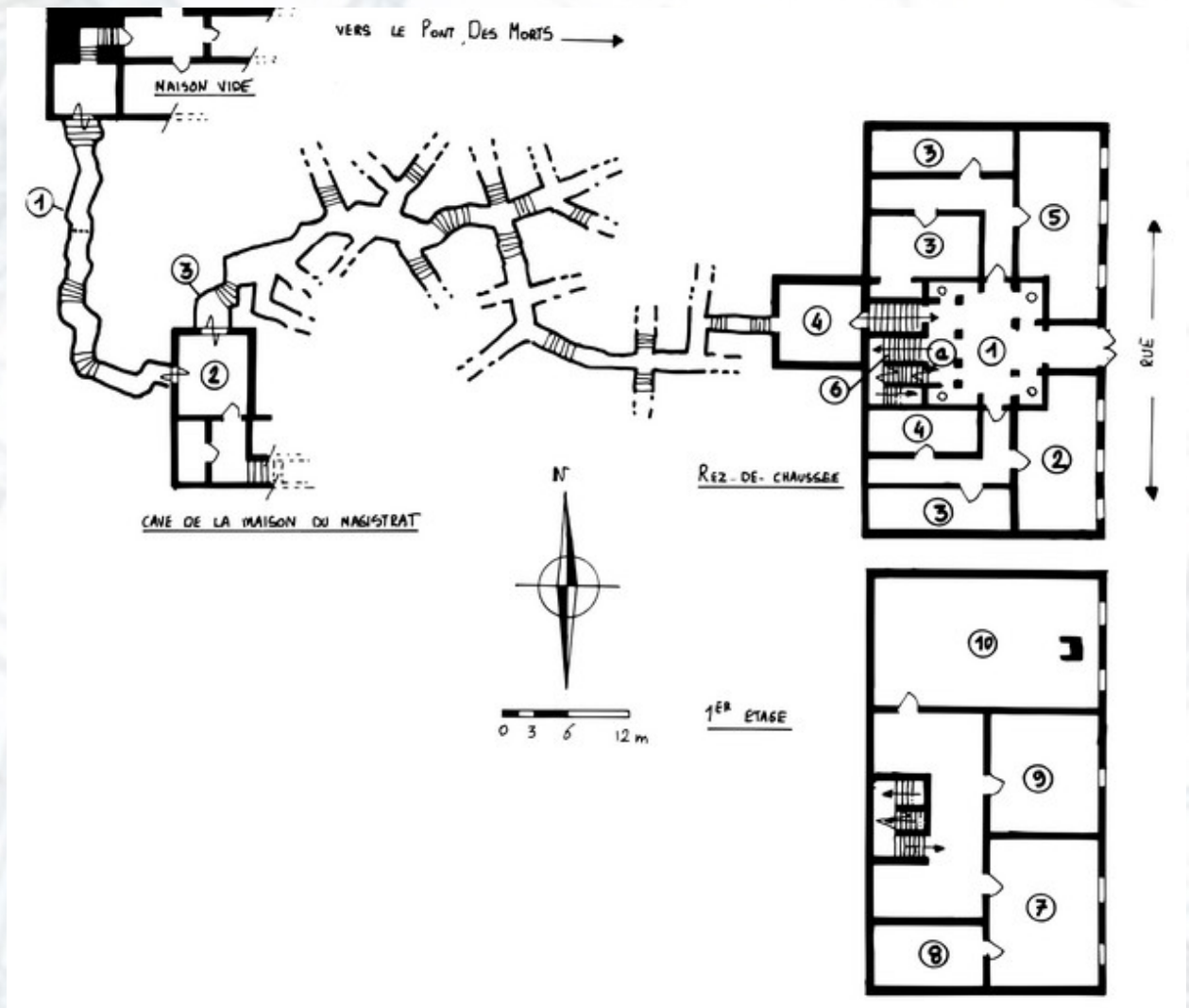
4. Cette pièce est fermée à clé. Elle contient l'âme d'une personne qui fut jadis assassinée. Par un juste retour des choses, il désire quiconque y pénètre :

Le fantôme (âme en peine) : CA 4, DV 5+3, D 1-6 + S, PV 46.

5. Dans cette pièce se trouvent une quinzaine de goules, chargées de veiller sur la maison lorsque Trevelian est absent. Elles y sont confinées sur ordre, mais n'hésiteront pas à passer outre si elles perçoivent des bruits « étranges » (cliquetis d'armes, PJ fracassant une porte, etc...).

Goules : CA 6, PV 10, DV 2, D 1-3/1-3/1-6.

6. L'escalier qui monte au premier étage est piégé. Dès qu'un PJ pose les pieds sur une des marches du milieu, celui-ci s'embrase comme sous l'effet d'une boule de feu (D : 10d8). Si les PJ font attention, ils remarqueront qu'un pétale de rose gît sur le sol, contre le mur a). C'est une nouvelle indication de Lindil. En fait, ce mur pi-



vote et permet de monter jusqu'au palier en évitant de déclencher le piège.

7. Dans cette pièce se trouvent deux gardes. Leur consigne est de veiller à ce que personne ne puisse accéder à la chambre (8) sans l'accord de leur maître. Ils seront sur leur garde si les PJ ont signalé leur arrivée par le déclenchement du piège « 6 » ou un combat prolongé contre les goules.

8. Neldor est là, prostrée car le choc consécutif au meurtre de Malthor lui a fait recouvrer la mémoire. Elle est déchirée par un terrible dilemme, car elle a conscience d'avoir trahi son serment vis à vis de Lindil. Son dégoût de la vie est tel qu'elle n'est pas loin de vouloir se donner la mort.

9. La chambre de Trevelian. Mis à part le traditionnel cercueil à baldaquin capitonné de velours rose, elle

contient plusieurs objets d'art de grande valeur, un autographe placé sous une cloche de verre et signé de la main d'un certain Stradh Von Zarovitch, ainsi qu'un tableau représentant le Roi-Dieu faisant sa soumission à Trevelian. Un coffre secret est scellé dans le mur, derrière ce tableau. Il renferme une bourse de 1000 PP, un anneau d'action libre, des gantelets de dextérité, une belle dague + 3 et quelques parchemins magiques (au choix).

10. C'est une salle de bal où une trentaine de fantômes à l'apparence d'humains semi-éthérés dansent au son de la musique d'un orchestre tout aussi fantomatique. Trevelian se tient au bout de la pièce. Installé sur un trône magnifique, il discute avec Lindil. Celui-ci, entouré par 6 guerriers armés d'épées +2, soutient crânement le regard du vampire. Trevelian s'amuse avec lui comme un chat avec une souris. Il est bien décidé à tuer le druide

une fois qu'il aura percé le secret du fonctionnement du Mirlorë. Bien entendu, si l'arrivée des PJ a été signalée par un important vacarme (combat contre les goules ou pièges 6), Trevelian aura envoyé ses gardes les attendre et neutralisé Lindil. Si les PJ réussissent à progresser discrètement, ils auront simplement à affronter les gardes (les fantômes sont inoffensifs) et, bien sûr, Trevelian. Si les choses tournent mal pour ce dernier, il s'enfuira par l'une des fenêtres et s'envolera sous forme de chauve-souris.

Trevelian : CA 1, DV 9 (66 pts de vie), D 5-10.

Le vampire vaincu, Lindil se lancera à la recherche de Neldor. A vous de choisir la fin qui vous convient. Les deux amoureux peuvent se reconnaître et tomber dans les bras l'un de l'autre, Neldor peut s'être suicidée dans sa chambre, ou alors se jeter sur Lindil avec un poignard en le prenant pour un géolier. Si vos PJ ont perdu beaucoup de temps (en saccageant la maison du magistrat, par exemple), vous pouvez également les frustrer de la victoire en les faisant arriver trop tard. Dans ce cas, ils découvriront simplement les corps de Lindil et de Neldor, morts à quelques mètres l'un de l'autre...

Conclusion

Si vos PJ sont parvenus à mettre en fuite Trevelian, ils se seront fait un ami précieux en la personne de Lindil, et peut-être aussi de Neldor. Mais n'oubliez pas que s'ils décident de ne pas rentrer par le même chemin, ils pénétreront forcément dans le labyrinthe sinueux des rues de la Terrasse du Châtiment, là où tout peut arriver...

L'histoire

Il était une fois un jeune homme nommé Lindil, qui étudiait les sciences de la nature à l'Université Matérialiste. Son maître était B. Siffleur. Lindil était amoureux d'une autre étudiante, nommée Neldor. Mais la famille de la jeune fille s'opposant à leur union, l'avenir paraissait sans espoir. C'est alors que Lindil entendit parler du Mirlorë. Persuadé que, s'il revenait à Laelith avec un tel objet, les parents de Neldor ne pourraient plus lui refuser sa main, il décida de se lancer dans cette quête. Les deux amoureux se quittèrent en se jurant fidélité. 20 années passèrent, durant lesquelles Lindil devint druide et finit par mettre la main sur le Mirlorë. Cependant, la fortune des parents de Neldor avait attiré l'attention de brigands qui pillèrent leur maison et les assassinèrent. Soumise à d'horribles traitements puis abandonnée, Neldor devint amnésique. Elle fut recueillie par un demi-elfe nommé Malthor. Il l'entoura de ses soins et elle s'accrocha à lui comme une naufr-

gée à une bouée. A force de sollicitudes, il gagna son affection. Ils devinrent mari et femme. Naturellement amoureux d'elle, et soucieux d'éviter les désagréments inhérents à une union entre demi-elfe et humaine, il lui faisait prendre discrètement des potions de rajeunissement. De la sorte, Neldor paraissait avoir toujours 20 ans, et vieillissait au rythme de son époux.

Au bout de 20 ans, Lindil revint à Laelith, le cœur embrasé d'amour. Il se rendit chez les parents de Neldor, mais découvrit qu'ils avaient disparu. Intrigué, il alla voir son vieux maître B. Siffleur qui ne put lui en apprendre davantage. Par contre, Lindil lui révéla qu'il avait mis la main sur le Mirlorë. En désespoir de cause, le druide se résolut à utiliser la puissance du diamant. Dans le ciel de Laelith, il créa le visage de Neldor et résolut de l'attendre tous les soirs à l'endroit où ils se retrouvaient habituellement : les Jardins du Belvédère. De la sorte, Neldor apprendrait son retour et viendrait le rejoindre.

Découvrant le Visage, Malthor comprit que son épouse était mêlée à un événement de grande ampleur. Désireux de protéger son amour, il demanda à Neldor de garder la chambre quelques jours et embaucha un groupe d'aventuriers afin de tirer cette affaire au clair. Cependant, l'Empereur-Démon, intrigué par la manifestation d'une telle magie, décida de faire une enquête avec l'aide de quelques alliés du temple du Crâne. Quelques sortilèges de Divination lui révélèrent l'adresse de Neldor, mais il ne put rien apprendre de plus. Cependant, la lecture d'antiques grimoires lui apprit que le prodige était l'un des pouvoirs d'une sorte de relique, un diamant gros comme le poing appelé Mirlorë. Persuadé que l'objet se trouvait bien à Laelith, il utilisa sa boule de cristal afin de le localiser. Il découvrit alors Lindil et le suivit dans ses déplacements. C'est ainsi qu'il nota ses fréquentes haltes au Belvédère et sa visite à B. Siffleur. Intrigué, il envoya des hommes interroger le vieux maître. Un sort de Charme-personne rendit celui-ci très coopératif. Trevelian prit ainsi connaissance du lien unissant Lindil et Neldor.

Mais B. Siffleur, inquiet après la venue des PJ alla retrouver son disciple afin de le mettre en garde. L'attaque ayant raté, Trevelian fit enlever Neldor afin de l'utiliser comme monnaie d'échange.