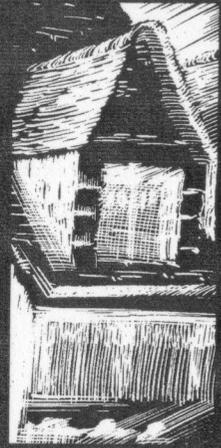


UN SCENARIO
POLAR
AD & D
CASUS BELLI

Les mystères de Laelith



L'enfant qui croyait aux légendes

Les statistiques sont formelles : 60% des aventuriers sont affligés du syndrome de Pleuthr. En d'autres termes, ils sont tourmentés par la question suivante : « Suis-je un véritable héros ou un simple traîneur de rapière ? » Ce scénario, conçu pour un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ, devrait permettre de répondre à cette obsédante question.

To be or
not to be
a hero ?
Est-ce votre problème ?



Enlèvement

Laelith, à l'aube. Les aventuriers parcourent les rues du quartier des pêcheurs, rendues glissantes par la brume matinale. Le corps les mais l'esprit joyeux, nos amis s'en reviennent d'une virée nocturne particulièrement réussie. Soudain, des cris apeurés retentissent devant eux. A une centaine de mètres de là, un enfant est aux prises avec trois malfaiteurs de la pire espèce dont l'intention semble être de le fourrer dans un grand sac en toile. A n'en pas douter, il s'agit là de trafiquants d'esclaves ! Les aventuriers n'auront pas à accomplir de grands exploits pour délivrer la malheureuse victime. A leur approche, les coupe-jarrets détalent sans demander leur reste, et finissent par s'évanouir dans les ruelles voisines.

L'enfant que les aventuriers viennent de sauver est un jeune garçon d'une douzaine d'années, au corps frêle mais au regard intense et passionné. Les esclavagistes mis en fuite, le jeune garçon, apparemment très las, s'appuie contre une porte et s'apprête à répondre aux questions de ses sauveurs. A ce moment-là, celle-ci se dérobe dans son dos et l'enfant disparaît, comme aspiré, à l'intérieur de la maison. Simultanément, les volets du premier étage s'enroulent, et plusieurs pots de chambre (dont le possesseur, manifestement, ignore que les cerises ne se dégustent pas vertes) sont déversés sur la tête des aventuriers. Après cette attaque aussi rapide que malodorante, porte et volets se referment avec d'inquiétants bruits de verrous...

La rue est restée déserte tout au long de cette soudaine agression, et les aventuriers se retrouvent seuls face à l'étrange maison. Il y a fort à parier que, leur orgueil ayant été atteint, ils vont chercher à débrouiller cette affaire au plus vite. S'ils tergiversent trop, signalez-leur que la maison retentit de cris d'épouvante, dont l'auteur est très certainement l'enfant. Cette motivation supplémentaire pourrait les pousser à agir.

La porte de la maison est barrée de l'intérieur (donc difficile à défoncer), mais un voleur habile peut forcer l'un des volets du premier étage (jet de grimper puis sous 3 x la Dex pour forcer).

L'intérieur de la maison est vide, ou presque. Bien que, vue de l'extérieur, la maison semble posséder un étage, elle est en fait dépourvue de plancher d'étage, ressemblant ainsi à une grange de ferme. Elle ne contient aucun meuble, et seuls des pans de murs effondrés témoignent qu'elle fut, jadis, habitée.

Attaque surprise

Au moment où les aventuriers s'apprêtent à pénétrer dans la maison, un groupe d'une dizaine de mercenaires surgit au coin de la rue. Ils ont plutôt fière allure, arborant de magnifiques tenues de combat et brandissant des armes de belle facture. Apercevant les aventuriers, ils se précipitent sur eux en poussant des cris de guerre à faire frémir un black pudding.

Les « Mercenaires » : CA 8 PdV 9 D 1-6 (épées courtes)

Cette attaque a un aspect plutôt théâtral (mais elle n'en est pas moins effrayante), et les mercenaires ne cherchent pas à blesser ceux qu'ils pensent être leurs complices (voir plus loin). Néanmoins, quand le premier sang est versé,

ils donneront quelques coups avant de battre en retraite et de disparaître dans les ruelles voisines.

Note : ces fiers combattants ont été payés par Narghil (voir plus loin) afin d'intervenir au moment de l'enlèvement de son fils. Mais ils ont pris un peu de retard à la taverne du Joyeux Roulier, et sont arrivés sur les lieux alors que les aventuriers venaient de mettre en fuite les faux esclavagistes.

Une fois débarrassés des gêneurs, les aventuriers vont pouvoir s'intéresser de plus près à la mystérieuse maison... Celle-ci est entièrement déserte, et la seule chose un peu remarquable que l'on puisse y trouver est l'entrée d'un puits, situé au centre de ce qui devrait être la cuisine. Pour accéder à l'intérieur, il suffit de soulever la lourde plaque de bronze qui recouvre la margelle. D'ailleurs un morceau de tissu provenant de la chemise de l'enfant est coincé entre la margelle et la plaque et incite à prendre cette direction.

Promenade souterraine

La plaque une fois écartée, les aventuriers constatent que le puits n'est pas très profond : 6 m environ. Il débouche dans une petite salle taillée dans le roc, qui devait servir de cellier ou de cave. (Consulter le plan)

1 - Cette salle est encombrée d'une multitude d'objets hors d'usage, pour la plupart en bois largement décomposés. Le désordre et l'odeur de moisi qui y règnent permettent à six zombis de passer inaperçus. Ils attaqueront par surprise, au moment où le premier aventurier posera le pied dans la pièce.

Les zombis : CA 8 DdV 2 PdV 15
D1-6 (bâtons, tessons de bouteille)

Une fois les mort-vivants anéantis, les aventuriers pourront examiner la pièce, qui ne contient aucun objet de valeur. Un couloir assez étroit s'enfonce vers l'est (c'est-à-dire en direction du lac d'Alalith).

2 - A cet endroit, le couloir fait un coude à angle droit. Au détour du coude se dresse une haute silhouette spectrale. Elle a les traits d'un chevalier décharné, auréolé d'une lueur inquiétante. Il s'agit d'une illusion lancée par le ravisseur de l'enfant et elle dure encore une trentaine de minutes. Elle est inoffensive, et seulement destinée à ralentir d'éventuels poursuivants. Il suffit d'un contact physique (peau humaine) pour la faire disparaître.

3 - Le couloir s'élargit et débouche dans une pièce assez large, sentant fortement la chair brûlée. De petits passages disposés en rayons s'enfoncent dans les ténébreux. Sur le sol gisent deux masses informes, totalement carbonisées. C'est l'ancre de plusieurs araignées. Le ravisseur a réussi à passer en brûlant deux d'entre elles mais la troisième est partie chercher du renfort, qui arrive justement quand débarquent les aventuriers.

Les araignées : CA 6 DdV 3 PdV 20/18/15/15
D 1-6 (+ jet de protection contre Sommeil
ou endormi pour 1 d6 tours)

4 - Les aventuriers débouchent dans une cave. Un nain pourra grommer que l'ouverture entre le couloir et la cave est très récente. Cette pièce est assez bien fournie en bouteilles de toutes sortes, et de nombreux articles y sont rangés de manière ordonnée. Un escalier mène vraisemblablement à un rez-de-chaussée.

5 - Cette pièce plongée dans l'obscurité, est partagée en deux par un lourd rideau de velours. Dès que les aventuriers se sont approchés du rideau, celui-ci est tiré violemment sur le côté et une fontaine entonne un hymne allègre (jet sous 5 x la Constitution pour ne pas perdre contenance).

De l'autre côté du rideau se tiennent une vingtaine de personnes, habillées comme pour une fête. Elles aspergent les aventuriers de confettis tout en clamant : « Joyeux anniver-

saire Toryll ! » Au centre des fêtards se tient un colosse barbu, habillé comme un prince. Il crie ses vœux plus fort que tout le monde, tout en cherchant, du côté des aventuriers, quelqu'un qui est manifestement absent...

6 - Omfher s'est enfui par ce passage qui débouche sur les docks.

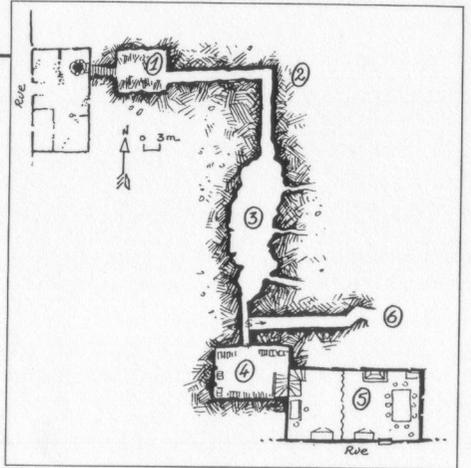
Triste anniversaire

Narghil est un riche marchand de Laelith. Veuf, il a reporté toute son affection sur son fils, Toryll. Ce dernier est un adolescent malingre, au tempérament romantique. Il vit dans un monde imaginaire, dont il est le principal héros. Aussi, en guise de cadeau d'anniversaire, son père lui a-t-il offert une « vraie-fausse » aventure. Pour cela, il a loué les services de comédiens sans emploi.

Une partie de ceux-ci, déguisés en esclavagistes, devaient tenter d'enlever l'enfant tandis que le reste du groupe devait apparaître au moment critique et, suite à un combat épique, sauver Toryll. Un retour à la charge des esclavagistes aurait forcé les « sauveurs » à s'enfuir par les souterrains qu'ont empruntés les aventuriers (la maison appartient à Narghil), à affronter l'illusion créée par un mage ami de Narghil (les araignées, bien sûr, n'étaient pas au programme), puis à déboucher dans la cave où se trouvaient assemblés tous les invités...

Un long moment de tumulte plus tard, Narghil envoie aux aventuriers de domestiques parcourir le souterrain et demande aux aventuriers de l'accompagner. Si certains sont blessés, il demandera à son médecin de les panser (1 d4). Narghil est flanqué de Raful Ostergo, son bras droit ; un homme maigre et nerveux, aux cheveux rares, vêtu de vêtements coûteux. Narghil, qui n'a pas l'habitude de faire traîner les transactions, propose aux aventuriers de passer à son service et de rechercher son fils. « Je n'ai aucune confiance dans la police de cette ville, davantage préoccupée de prendre l'argent des contribuables que de venir à leur aide. Vous recevrez chacun une gratification de 50 PO par semaine de recherche, et une prime de 500 PO lorsque vous aurez retrouvé mon fils vivant. Cette prime sera doublée si vous ramenez l'instigateur de cette affaire. » Raful émettra alors quelques réserves sur la capacité des aventuriers à accomplir cette mission, et proposera de faire appel à des fouineurs expérimentés. « Les agissements d'amateurs malhabiles peuvent mettre la vie de Toryll en danger... »

Mais Narghil maintiendra sa proposition. Si, malgré les insinuations perfides de Raful, les aventuriers refusent la mission, faites-leur néanmoins subir l'attaque des hommes de Marell Gaulitz (voir plus loin). Peut-être alors changeront-ils d'avis ?... Si les aventuriers sont astucieux, ils demanderont à Narghil la liste des personnes qui étaient au courant du projet



de la « vraie-fausse » aventure et de l'existence du souterrain. Outre Narghil lui-même, ces personnes sont au nombre de trois :

— Raful Ostergo. Narghil n'a aucun secret pour son bras droit, très compétent dans le domaine des affaires. Raful a son propre hôtel particulier à proximité du temple de l'Oiseau de Feu.

— Marell Gaulitz. Jeune homme d'une trentaine d'années, plutôt bien fait de sa personne. Coureur de jupons impénitent et grand amateur de jeux. C'est le neveu de Narghil, et il loge dans l'hôtel de son oncle.

— Khébar Stamord. Chef de la troupe de comédiens désargentés qui ont participé à la mise en scène de l'enlèvement. Khébar loge présentement à l'auberge des Trois Plumeaux (Chaussée du Lac).

Narghil envoie Raful constater les résultats des recherches des domestiques dans le souterrain. Profitant alors de l'absence de son second, il déclare aux aventuriers : « Mon fils est gravement malade. S'il n'a pas pris ses médicaments d'ici cinq jours, il mourra. Je vous conjure donc de mener votre enquête avec intelligence et célérité. Si les autorités vous gênent, faites m'en part, j'en fais mon affaire. Je vous couvre pour toute action non criminelle qui permettrait de sauver Toryll. »

Si les aventuriers lui demandent qui veillait sur la santé de Toryll, il répondra : un sage nommé Omfher Fargish (Terrasse du Nuage). C'est lui qui est chargé de préparer les potions qui maintiennent Toryll en vie.

Aux Trois Plumeaux

Les feuilles dans le souterrain n'ayant rien donné, il est probable que les aventuriers vont rendre une petite visite à Khébar Stamord. C'est un homme de taille imposante, au visage vultueux. Quelle que soit l'heure à laquelle viendront les aventuriers ils le trouveront dans un état semi-éthérique. Ravagé par les excès d'alcool, et souffrant d'un début de surdité, Khébar a souvent du mal à comprendre ses interlocuteurs. En l'occurrence, il pensera que ceux-ci sont des mécènes venus lui rendre visite afin de financer sa nouvelle pièce : *Le bouff qui dans sous la lune*. Il insistera donc pour présenter la totalité de sa troupe, montrer les ébauches de décors ainsi que le synopsis de l'histoire. Habitué à des scènes éloignées du public, Khébar a la fâcheuse habitude de rugir ses paroles, de les accompagner d'amples effets de manche (particulièrement dangereux avec une chope à la main...) et de déclamations d'alexandrins.

Juste avant que vos aventuriers ne craquent, Khébar aborde sa participation au projet de Narghil. Il a été payé une vingtaine de pièces d'or pour cette prestation costumée, dont l'exécution a pourtant laissé à désirer. En effet, les « mercenaires » qui devaient délivrer le jeune



garçon ont rencontré un ami des arts à la taverne du Joyeux Roulier. Celui-ci, admiratif devant les costumes de la troupe, a payé une série de tournées générales qui ont mis les « mercenaires » en retard. Le mécano inattendu était un homme de très petite taille enveloppé dans une cape sombre, et qui a toujours fait très attention à garder son visage dissimulé sous une capuche. Peut-être la patronne du Joyeux Roulier pourra-t-elle en dire plus ?

Au Joyeux Roulier

Cette taverne se trouve dans la Chaussée du Lac, à proximité du port. Malheureusement la patronne n'a pas prêté attention au mystérieux mécano. Dépités, nos amis s'en retournent quand un homme s'approche et s'adresse au plus charismatique d'entre eux : « Messire, je souhaiterais vous entretenir, vous et vos amis, d'une affaire importante vous concernant... » L'homme est de petite taille (un peu moins d'1,60m) et porte un bandeau sur l'œil gauche. Il se présentera sous le nom de Lumbash Kanzel. « Je travaille pour un homme très important, qui est au courant de la mission que vous accomplissez. Voilà ce qu'il vous propose : abandonnez votre enquête sans intérêt et quittez la ville. Si vous acceptez, vous recevrez chacun la coquette somme de 200 PO. Intéressant, non ? »

Si les aventuriers choisissent de refuser et de passer l'homme à tabac (dans une ruelle peu passante proche de la taverne), il craquera assez vite et révélera qu'il travaille pour Marell Gaultiz. Ils obtiendront le même résultat s'ils feignent d'accepter et suivent discrètement Kanzel. En effet celui-ci, après avoir cherché à semer d'éventuels suiveurs (30% de chances qu'il y parvienne, aucune s'il est filé par un voleur), retournera à l'hôtel de Narghil. Là, il sera possible d'apprendre que l'homme se nomme en fait Aber Tinkle, et qu'il est attaché au service de Gaultiz. Si les aventuriers passent voir Narghil dès ce moment, en demandant une confrontation, reportez-vous au paragraphe « Un si bon vin... ». S'ils acceptent la proposition de Kanzel, celui-ci leur donnera rendez-vous le soir même, dans la ruelle du Chat crevé (une petite rue à proximité des docks) afin de leur apporter l'argent.

Bien entendu, Kanzel n'a aucune intention de payer les aventuriers dans une autre monnaie que le coup de poignard. C'est pourquoi il a recruté une dizaine de malfrats qui se tiennent dissimulés dans l'ombre. Kanzel se tiendra bien en vue, au milieu de la ruelle, de manière à inspirer confiance aux aventuriers. Il participera lui-même (de la voix...) à l'assaut.

Les malfrats (voleurs N2) : CA 8 PdV 10 D1-4 (dagues)



Arrangez-vous pour que les aventuriers mettent la main sur Kanzel à l'issue de cette bagarre (au besoin, organisez une course-poursuite sur les docks et les bateaux à l'ancre...). Une fois rattrapé et copieusement corrigé, Kanzel racontera toute sa vie et révélera ce qu'il sait (à savoir que son maître a organisé l'enlèvement de Toryll afin de demander une forte rançon, et, accessoirement, de se débarrasser de l'héritier direct de Narghil).

Un si bon vin...

A présent qu'ils sont en possession de renseignements de première main, les aventuriers vont pouvoir se rendre chez Narghil et réclamer une confrontation avec Marell Gaultiz. Celui-ci ainsi que Kanzel seront convoqués par le maître de maison, qui fera également monter son fidèle Raful. En attendant ce dernier, il fait servir des rafraichissements. Gaultiz semble nerveux. Une fois Raful installé, Narghil laisse la parole aux aventuriers qui devront le convaincre de la culpabilité de Gaultiz. Celui-ci niera tout en bloc, et les aventuriers devront fournir des preuves (aveux écrits de Kanzel, comparaison de malfrats, etc.). En tout état de cause, Kanzel finira par tout avouer avec la promesse formelle de ne pas être inquiété. Gaultiz, abandonné de son complice, se lèvera alors d'un air digne, avec l'intention visible de faire une déclaration fracassante... mais à peine a-t-il commencé à bredouiller quelques mots qu'il porte la main à sa gorge, vomit un flot de sang et s'abat sur le sol, mort. Son joli teint violacé indique qu'il vient d'être victime d'un empoisonnement.

Tandis que Narghil ordonne d'une voix blanche de fouiller la maison à la recherche d'un éventuel empoisonneur, des cris d'épouvante éclatent à l'étage supérieur. « Cela provient des appartements de Marell ! » s'exclame Raful. Entrant les aventuriers à sa suite, il trotte jusqu'aux appartements de Gaultiz, croisant au passage une servante proche de l'hystérie : « La Mort est dans la chambre de monsieur Gaultiz ! »

Pénétrant dans les appartements de l'ingrat neveu, les aventuriers découvrent une chambre en désordre dont la fenêtre grande ouverte donne sur les toits. Une forme vêtue de noir, à la manière d'un ninja, est en train d'enjamber la rambarde dans le but de s'enfuir. Lâchant deux shunikens dans la direction des arrivants, il se laisse coulisser à l'aide d'une corde jusqu'au toit d'une maison voisine et s'éloigne en bondissant de terrasse en terrasse.

Les aventuriers peuvent se lancer à la poursuite du ninja, mais celui-ci est d'une autre trempe que les malfrats de la ruelle du Chat crevé. Habile dans l'art du camouflage, souple et vif comme une anguille, il se faufile partout. Dès qu'il aura rejoint la rue, il se dirigera vers le port, sautera à l'eau et disparaîtra...

Le ninja (voleur N6) : CA 5 PdV 40 D1-4 (shuriken) D1-6+2 (épée courte « spéciale »)

Visiblement, la chambre de Gaultiz a été fouillée de fond en comble. Il est néanmoins possible de découvrir, dans la table de chevet, un message qui le désigne définitivement comme l'organisateur de l'enlèvement de Toryll.

« A Gaultiz, notre chef : salutations.

L'affaire tourne mal. Le gosse est mort hier. Il avait de la fièvre et n'a pas passé la nuit. Que faire à présent ? Je pense qu'on peut toujours demander une rançon et s'enfuir avec le butin.

signé : le faucon »

Cette nouvelle plonge Narghil dans l'affliction. Si les aventuriers ne cherchent pas plus loin, ils peuvent considérer que leur mission est terminée. Gaultiz, l'instigateur

de l'enlèvement est mort, de même que l'enfant qui était sa victime. Ne reste plus en circulation que des bandits de seconde main. Qu'ils aillent se faire pendre ailleurs ! C'est en tout cas le raisonnement que Raful tient à un Narghil hébété. Et pourtant...

Des questions sans réponses...

En réfléchissant un peu, les aventuriers se rendront vite compte qu'il reste encore bien des zones d'ombre dans cette enquête où tout est allé très vite. En effet, on peut s'interroger sur les capacités de Gaultiz à organiser une opération d'une telle ampleur : le jeune dandy avait-il le pouvoir de commander aux zombies dissimulés dans le souterrain ? De plus, certains protagonistes restent non identifiés : le ninja ainsi que l'assassin de Gaultiz, par exemple...



Interroger Kanzel avant sa remise aux autorités permettra d'apprendre un détail intéressant. Il ignore tout d'un dénommé « Faucon » mais sait que son maître, dont il persiste à dire qu'il avait tout organisé, avait des alliés puissants. Il les rencontrait d'ailleurs régulièrement lors de réunions d'une secte religieuse. Pour avoir une fois suivi son maître par indiscretion, il sait que de telles réunions se tiennent tous les trois ou quatre jours, dans une cave abandonnée située dans un hôtel particulier au 13, échelle des Grands Courtisans, près du temple du Nuage. Les serveurs de Gaultiz feront part de leur étonnement, en effet, malgré l'intrusion du ninja, rien ne semble avoir été dérobé dans la chambre... « Pourtant ces gaillards-là, y connaissent plutôt bien leur affaire, ouaip m'sieur ! »

Quelques instants plus tard, des gardes viennent s'emparer de Kanzel et l'emmenent en prison. Le serviteur félon n'y parviendra jamais. Une flèche tirée depuis les toits l'attendra en plein cœur alors qu'il cheminait, encadré de deux gardes. On ne retrouvera pas trace du tireur,

mais des témoins parleront d'une ombre bondissant de toit en toit...

En planque

Dissimulés à l'ombre de portes cochères et d'arcs-boutants, les aventuriers vont assister, ce soir-là, à un curieux défilé de chaises à porteurs dans l'échelle des Grands Courtisans. Si la plupart pénétrèrent dans la cour de l'hôtel, où se déroule une fête costumée, quelques-uns s'arrêtent juste avant. En sortent des hommes vêtus et capotés de noir. Après un bref regard autour d'eux, ils empruntent une ruelle sombre et peu passante qui les mène au pied de la façade arrière de l'hôtel. Ces individus arrivent de manière espacée, de sorte qu'il est possible d'en maîtriser un et de prendre sa place. Les silhouettes se dirigent ensuite vers une lourde porte de bois, située en contrebas de la route, qui mène vraisemblablement à une cave. Deux individus armés y montent la garde et échangent quelques mots avec chaque homme masqué avant de le laisser entrer. Il y a au moins deux moyens de passer ce barrage : s'arranger pour arriver en même temps qu'un autre homme masqué et l'entendre chuchoter « le poulet est rôti », ou neutraliser les deux gardes et faire prendre leur place par deux aventuriers...

Les gardes (guerriers N1) : CA 8 PdV 6 D1-6

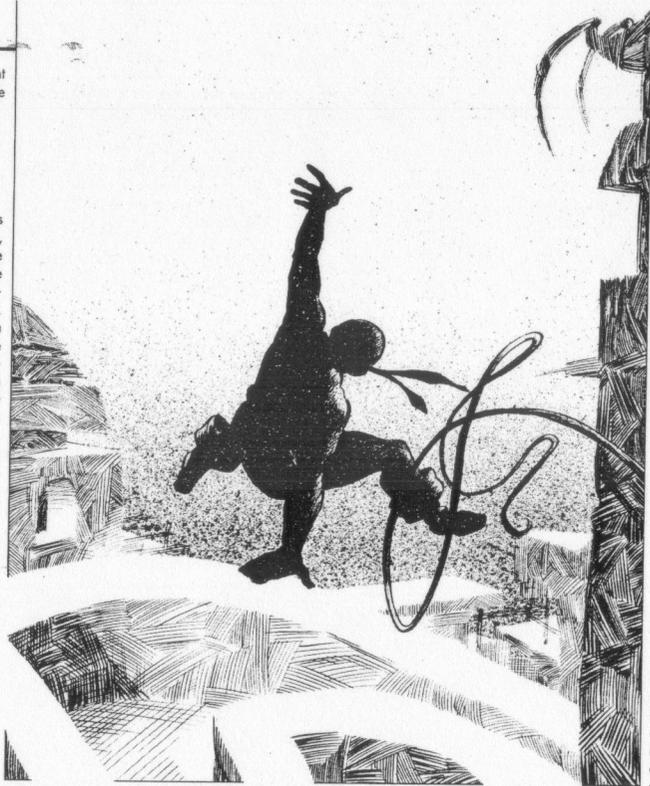
Révélation intéressantes

Une fois dans la cave, l'aventurier téméraire se trouve au milieu d'un petit groupe d'une vingtaine de capotés, debout, face à une table où sont assises trois autres personnes aux visages masqués.

« Je constate que nous sommes au complet, dit une voix étrangement familière (jet sous 5 x Int pour reconnaître celle de Raful Ostergo). Nos affaires ont bien failli tourner à la catastrophe, mais fort heureusement il n'en a rien été, la seule personne qui pouvait nous nuire est morte, et j'ai fait placer dans sa chambre des documents qui l'accablent. Nous avons donc les moins libres pour l'instant, mais il ne faut pas trainer pour autant ! L'enfant est en de bonnes mains et nous n'attendons plus que l'avis de l'alchimiste pour lancer l'opération. Qu'en est-il de ce côté-là ? Il se tourne vers son voisin de droite qui prend alors la parole.

— J'ai acheté à un confrère de l'échelle des Philtres des graines de Parinfirt qui devraient le maintenir vivant le temps de l'opération. Je pense que nous partirons pour la Montagne dans un avenir très proche (un frisson parcourt l'assistance à cette annonce). Il lui faut le temps de rechercher la balance de Mishaar et de revenir.

— Mais sommes-nous sûrs qu'il survivra au péril de la Montagne ? demande l'un des assistants.



— Ce garçon n'est pas comme les autres, réplique l'alchimiste. Je le connais assez pour pouvoir l'affirmer. Et même si ce n'est pas le cas, il est lui-même assez persuadé de sa différence pour que notre plan fonctionne.

— Cette autopersuasion ne trompera pas ce qui garde la Montagne, objecte un autre assistant, et nous avons déjà englouti des sommes considérables dans cette affaire, sans compter les risques que nous courrons...

— Notre plan ne peut que réussir, coupe l'homme dont la voix ressemble à celle de Raful. Cette remarque, prononcée d'un ton péremptoire, clôt la réunion. Les comploteurs regagnent leurs chaises à porteurs qui les mènent alors dans la cour de l'hôtel particulier. Il ne sera pas possible aux aventuriers de s'y infiltrer.

Investigations

Cette partie de l'enquête peut être rapidement menée. Il n'existe que trois alchimistes dans l'échelle aux Philtres, et, pour peu que les aventuriers s'y prennent avec doigté, ils apprendront de l'un d'entre eux (un vieillard radoteur mais bien sympathique) que les graines de Parinfirt sont un puissant stimulant qui décuple les capacités physiques d'un individu durant un laps de temps assez court. Leur abus entraîne la mort dans d'effroyables douleurs. Il a précisément vendu de telles graines à un collègue de l'échelle des Sages Sagaces, Omfer Fargish. Ce nom devrait rappeler quelque chose aux aventuriers. En effet, il s'agit du médecin personnel de Toryll !

Toute recherche sur la balance de Mishaar doit être menée dans l'une des deux grandes bibliothèques de la Terrasse du Nuage. Après quelques tâtonnements, il est possible d'apprendre que cette balance appartenait jadis à un marchand nommé Mishaar. Cet objet bénéfique conférerait une grande prospérité à toutes ses affaires, de

sorte qu'il devint le commerçant le plus puissant du pays et, plus tard, le maître incontrôlé d'une oligarchie marchande qui dura près d'un demi-siècle. Mais, des héritiers l'utilisant à des fins mauvaises, le fantôme de Mishaar s'empara de la balance et l'emporta dans les entrailles de la Montagne des Héros. Cette montagne se trouve à une dizaine de journées de cheval au nord ouest de Laelith. Elle est facilement reconnaissable à sa forme pyramidale presque parfaite.

Alibis

Prévenu le soir même de la réunion que l'un des assistants a fait l'objet d'une agression, Omfer Fargish précipite les événements en se mettant aussitôt en route pour la Montagne des Héros. Toryll et une demi-douzaine de gardes l'accompagnent. Utilisant de bonnes montures, ils auront donc au minimum une bonne journée d'avance sur leurs poursuivants.

Du côté de Raful, il sera impossible de confondre le bras droit de Narghil. En effet, celui-ci prétend avoir passé la nuit avec sa maîtresse (alibi confirmé par celle-ci) et prend prétexte de cette accusation

fallacieuse pour faire renvoyer les aventuriers par un Narghil qui n'est toujours pas sorti de son abattement. De surcroît, si les aventuriers accusent directement Raful, celui-ci lancera à leurs trousses tout ce qu'il peut recruter de malfrats, de voleurs en rupture de gilde et d'assassins à la recherche de petits contrats. Ayant appris qu'Omfer est parti pour la Montagne, il tentera de donner le change en faisant croire aux aventuriers qu'il y a encore des choses à apprendre en ville. Pour cela, il rendra de nombreuses visites à des collègues marchands, et visitera quelques « originaux » de la Terrasse du Nuage qui auront tôt fait d'embrouiller les aventuriers si ceux-ci enquêtent après le passage de Raful. N'oubliez pas que celui-ci est un individu astucieux, plein de malice et de ressources, dont les relations ne sont pas négligeables...

La Montagne des Héros

Après un voyage agréablement multiples incidents (Raful a lancé une bande de brigands aux trousses des aventuriers dès qu'il a appris leur départ), nos amis arrivent en vue de la fameuse montagne et de la petite ville d'Héropolis.

Il existe trois auberges à Héropolis : Le rendez-vous des Héros, à la clientèle cosmopolite, La Gamelle Prestigieuse de saint Robhal, plutôt réservée aux gens d'église, et La Quête Ultime, dont les prix s'adressent à une clientèle fortunée (les tarifs sont dix fois supérieurs à la normale, mais toutes les fenêtres de l'établissement donnent sur le Passage des Héros).

La ville est parcourue par une foule bigarrée composée de nombreux archétypes d'aventuriers. Tout le monde connaît le Passage des Héros. Il s'agit d'une porte de

métal à double battants, haute d'une quinzaine de mètres. Devant cette porte se trouve la petite maisonnette de Kareuf Bulfro, le gardien de la Porte. Ses ancêtres ont occupé cette fonction depuis des générations et vraisemblablement, ses descendants feront de même. La tâche de Bulfro consiste à accueillir les candidats, à leur servir le « repas des héros », puis à leur faire passer les portes. Pour cela, il pose sa main sur l'un des battants, qui s'ouvre automatiquement. Il est remarquable que seul Bulfro puisse pousser cette porte. Nulle autre personne au monde, pas même le plus grand des mages, n'en a le pouvoir. Héropolis est pelotonnée contre la face sud de la Montagne des Héros. Le nombre de ses habitants varie en permanence, en fonction des arrivages de visiteurs. Imrod Mallaghan, le gouverneur, a axé le développement de sa ville sur le mystère qui entoure la Montagne des Héros. Les curieux sont nombreux à venir jeter un œil sur les portes du Passage, et l'endroit n'a pas tardé à devenir un lieu d'attraction. Les habitants d'Héropolis ont pleinement su tirer parti de cet afflux de voyageurs. La légende de la Montagne des Héros est rappelée un peu partout en ville par des monuments, des inscriptions. Il est possible de rencontrer des « rescapés de la Montagne » (donc de véritables héros) à l'authenticité garantie, contre quelques pièces d'argent. De même, quelques affairistes astucieux ont restauré une ancienne galerie minière, sur la face nord-ouest de la montagne, et la font visiter aux curieux en mal de frissons, en prétendant qu'il s'agit d'une partie du fameux « dédale »... Bien entendu, de faux monstres et de fausses apparitions jalonnent le parcours. Dressez de cette ville un tableau chamarré et haut en couleurs. On peut tout y rencontrer et (presque) tout y acheter. Les arnaqueurs sont légion, alors n'hésitez pas à embarquer les personnages dans des combines astucieuses. Il est probable que le célèbre Cugel se serait senti très à l'aise dans cette ville...

Il reste que la Montagne est bien là et que les Portes qui en défendent l'entrée ont de quoi impressionner les plus incrédules... Elles ne sont certainement pas de facture humaine, et personne n'en a franchi le seuil depuis une bonne année... à une exception près. Car la veille au soir, devant une foule immense et muette, Bulfro a servi le repas des héros à un adolescent malingre qui a ensuite passé les Portes. Toute la ville parle de cet événement, et les hypothèses vont bon train. Mais, de l'avis général, « le gamin a agi sur un coup de folie et ne reverra jamais le soleil... » S'ils veulent retrouver Toryll, les aventuriers n'ont plus qu'à pénétrer à leur tour dans les entrailles de la Montagne des Héros, avec le risque que cela comporte. Mais auparavant, ils vont devoir affronter Fargish qui, posté à une fenêtre de La Quête Ultime les a aperçus alors qu'ils débambalaient près des portes. A vous de déterminer le moment cette attaque, mais n'oubliez pas que Fargish préfère agir avec discrétion...

Omfer Fargish

[mage N6] : CA 4 PdV 24 D 4-7 (dague +3)
Sorts en tête : Chill Touch (AD&D2, niv.1), Changement d'apparence, Projectile magique, Sommeil, Invisibilité, Toile d'araignée, Melf's acid arrow (AD&D2, niv.3), Tasha's Uncontrollable Hideous laughter (AD&D2, niv.2), Boule de feu, Protection contre les projectiles normaux.

Ses hommes de main (guerriers N3) : CA 6 PdV 20/20/20/15/15/15 D 1-8

Au cœur de la Montagne...

Une fois Omfer vaincu, les aventuriers peuvent, si le courage ne leur fait pas défaut, pénétrer dans la Montagne. Nul doute qu'ils sentiront un pincement au cœur lorsque,

«La Montagne des Héros: mythe ou légende?»

« Il est dit que dans cette montagne, errent en permanence les héros de tous les temps. On peut y faire des rencontres effrayables ou merveilleuses (...). Qui n'a jamais entendu parler de cette fabuleuse salle aux trésors recelant une multitude d'artefacts aussi divers que la balance de Mishaal ou la Cornemuse Soupirante de Bredel l'Asthmatique ?

Bien des individus se sont aventurés au-delà des Portes des Héros, et bien peu en sont revenus (et ceux-là, toujours pauvres en argent...). Car la loi de la Montagne est terrible : seuls les véritables héros peuvent en ressortir. Les autres, les gens du commun, sont appelés à y mourir dans d'atroces souffrances. Ce châtiement me paraît amplement justifié, bien qu'à la vérité j'ignore quel mystérieux critère permet de distinguer le héros de l'homme brave ou du lâche... »

Ermod le Noir

après avoir avalé le repas des héros, ils entendront les lourdes portes se refermer derrière eux...

A première vue, l'intérieur de la Montagne des Héros se présente sous la forme d'une succession de couloirs rectilignes et de salles désertes. Sans le savoir, les aventuriers sont entrés dans un domaine mystérieux, obéissant à des lois complexes et étranges ; dans cet endroit, vont se matérialiser toutes leurs angoisses. Ainsi, si l'un des aventuriers a peur des dragons noirs, il va obligatoirement en rencontrer un, en chair et en os ! Exploitez également les phobies de vos joueurs, s'ils ont l'habitude de les projeter dans leurs personnages (peur du vide, des araignées, etc.). La Montagne ne crée pas de nouvelles créatures, mais les aventuriers auront apportées avec eux ! Cela ne vous empêche pas de créer quelques obstacles naturels (éboulement, crevasse) qui feront appel au courage et à la cohésion du groupe. Si l'un des aventuriers fait preuve de bassesse, n'hésitez pas à lui faire rencontrer un adversaire aussi velle que lui. A l'intérieur de la Montagne des Héros, vous êtes seul maître de la topographie et des rencontres... A une exception...

Comme l'indique la légende, cet endroit est parcouru par les héros des temps passés, présents et à venir. Vos aventuriers vont donc y faire des rencontres... Relisez vos romans de fantasy et/ou de SF préférés et repérez les endroits où leurs héros se promènent sous terre. Au cours de ces moments et sans même le savoir, ces héros sont passés à l'intérieur de la Montagne. Ainsi, je vous conseille tout particulièrement de faire croiser à vos aventuriers Gandalf et ses huit compagnons dans la Moria, Fafhrd et le Souricier gris (lors d'une entrevue chez Nigauble), Conan le Barbare (dans la nouvelle *La Citadelle écarlate*) etc. ; mais attention : aucun contact n'est possible entre ces différents héros et les aventuriers. Chacun poursuit une quête qui lui est propre et appartient à un monde différent. Il sera par exemple impossible de serrer la poigne de Gandalf, car celui-ci ne se rendra pas compte de la présence de l'aventurier, et la main de l'admirateur n'atteindra que le vide !

Où l'on retrouve Toryll...

La magie de la Montagne s'est exercée sur Toryll et son tempérament romanesque a fait surgir son lot de monstres mais le jeune garçon les a vaincus. Car la présence familière des héros de ses rêves d'enfant l'a investi et l'a aidé à combattre. Pourtant la fatigue et la surexcitation ont eu raison de lui et les aventuriers vont découvrir son corps

brûlant de fièvre et inconscient. Il est temps de le ramener dans le monde civilisé ! Il suffit de refaire en sens inverse le chemin parcouru jusque-là pour retrouver les Portes. Mais le chemin du retour ne sera pas de tout repos ! Si Toryll sort de son évanouissement, il va provoquer l'apparition de multiples adversaires, parfois surprenants, qu'il va falloir combattre !

Les aventuriers retraverseront les Portes sous les acclamations de la population. Toryll, soigné par les prêtres du temple des Héros sera à même d'entreprendre le voyage de retour vers Læolith, où les aventuriers seront accueillis par un Narghil débordant de reconnaissance et ils pourront assister au supplice de l'affreux Raful...

L'histoire

La Confrérie Secrète des Marchands Mécontents, dont Raful est le grand maître rassemble une vingtaine de bourgeois qui se plaignent des taxes que leur impose le Roi-Dieu et de la récession du commerce en général. Ces aigris ont eu vent de l'existence, au sein d'un lieu dit « la Montagne des Héros » d'une salle au trésor enfermant de puissants artefacts, dont la balance de Mishaal. Mais aucun des boutiquiers ne se sentait l'âme d'un héros et ils n'osaient pas confier l'expédition à des aventuriers, de peur que ceux-ci gardent l'objet pour eux. L'affaire aurait pu en rester là sans l'arrivée de Fargish. Celui-ci, qui était au courant des réunions « secrètes » de la confrérie n'ignorait rien du dilemme. Or, en tant que médecin de Toryll, le mage avait réalisé secrètement quelques expériences qui l'avaient sidéré. Il en était arrivé à la conclusion que le tempérament anormalement romanesque de l'adolescent était dû au fait que celui-ci était une sorte de « miroir à sensations » reflétant par moment les aspirations fugaces et parfois contraires des héros des temps passés. Persuadé que ce don disparaîtrait au cours de l'adolescence, Fargish décida de l'utiliser au plus vite. Tandis qu'avec l'argent des marchands il terminait ses recherches sur la Montagne et préparait son expédition, il convint avec Raful d'un plan qui, même en cas d'enquête poussée, les maintiendrait à l'abri des investigations de la justice. C'est ainsi que fut utilisée la personnalité fragile de Gaultiz. Conseillé par Raful, ce dernier accepta d'investir des hommes et de l'argent dans le but d'enlever Toryll, et de le tuer. Ainsi, il deviendrait l'héritier de la fortune de Narghil... Lorsque Fargish emporta l'adolescent, Gaultiz fut persuadé que c'était pour le mettre à mort et ne chercha pas d'autre explication. Mais lorsque l'enquête débuta, il prit peur et tenta d'acheter les aventuriers. Mis au courant de ces malhabiles manœuvres, Raful fit servir du poison au jeune homme...

Pendant ce temps, Fargish préparait son expédition, dans laquelle Toryll l'accompagnait de bon cœur. En effet, l'adolescent avait l'esprit obnubilé par le mirage de la célèbre « Montagne des Héros » et il ne trouva rien d'étrange à ce que son médecin et Raful lui déclarent que son père lui avait permis d'accompagner Fargish dans ce voyage...

Mais bien entendu, le mage se moquait de la balance de Mishaal comme de son premier sortilège. Son but était d'envoyer Toryll jusqu'à cette mystérieuse salle aux trésors et de lui en rapporter les artefacts les plus merveilleux. Mais, cette salle, existe-t-elle vraiment ?

En tout cas, les aventuriers ne pourront l'affirmer : s'ils ne l'ont pas trouvée, c'est probablement parce qu'ils n'ont pas tourné au bon endroit. Nul doute qu'ils y reviendront...

scénario

Denis Beck

plan

DGx

illustration

Var Anda