

DUEL AU PINCEAU



Scénario : Denis Beck
Plan : Stéphane Truffert
Illustrations : Thierry Ségur
Le Donjon du Dragon

Autant vous prévenir tout de suite, ce mini-scénario n'est pas comme les autres. Amateurs de monstres sanguinaires passez votre chemin, cette aventure prévue pour un groupe d'aventuriers débutants (niveaux 1 à 3), mais pouvant très facilement être adaptée pour des personnages plus expérimentés, a été conçue afin de faire découvrir une communauté trop méconnue de Laelith : le petit monde des artistes...

UNE QUERELLE D'ARTISTES

Lors des mois chauds, Laelith respandit au soleil telle une fleur aux mille pétales multicolores. Dès que la lumière point, les ruelles de la Main qui Travaille grouillent de monde et il faut jouer des coudes et des épaules pour se frayer un passage au sein de la foule qui se presse autour des échoppes des artisans. Ici, Agrod le potier travaille au tour un vase qui s'annonce déjà comme un futur chef-d'œuvre, et chacun de ses gestes à la précision légendaire soulève l'enthousiasme des amateurs qui applaudissent ses prouesses. Là, Yavel le sculpteur met la dernière main à une superbe nymphe de marbre bleu que les badauds contemplent dans un silence respectueux. Débouchant sur la Place des Sept Royaumes, les aventuriers remarquent un attroupement inhabituel qui s'est formé devant « Les Étals de la Belle Œuvre », le petit musée d'artisanat dressé en son centre. S'ils s'approchent, ils découvrent un curieux spectacle...

Sur le parvis du musée, deux chevalets portant des toiles vierges ont été disposés côte à côte. Un barbu à la forte carrure se tient debout derrière celui de gauche. Tout en préparant sa palette, il jette des regards haineux en direction du deuxième chevalet. Derrière celui-ci, un jeune demi-elfe, svelte et gracieux, a pris place et accapare l'attention d'une bonne partie de l'assistance. À côté de lui, un humain aux cheveux bouclés et aux yeux d'un noir de velours le tient familièrement par l'épaule. Devant les chevalets, trois sièges sont dispo-



sés, occupés par des hommes d'un certain âge vêtus de robes blanches maculées de taches de couleurs : des « maîtres » de la Guilde des Artistes-Peintres. Soudain, le plus âgé d'entre eux se lève avec majesté et brandit un pinceau de bronze. Un profond silence s'établit alors, à peine troublé par la rumeur des rues avoisinantes.

« Moi, Le Van Warol, Premier Pinceau de la Guilde des Peintres de Laelith, je parle ici au nom de notre Grand Maître, Le Van Alfart. Aujourd'hui, mes confrères et moi allons devoir rendre un jugement plastique et esthétique. Le Van Belem (il désigne le barbu) ayant été provoqué en duel pictural par Edhelran le demi-elfe, ils vont être soumis tous deux à l'épreuve du portrait, afin que nous puissions désigner le plus talentueux d'entre eux. »

L'homme se saisit alors d'une petite cage de cuivre posée au pied de sa chaise et libère une colombe aux ailes peintes qui commence à voler au-dessus de l'assistance... avant de se poser sur l'épaule de l'aventurier ayant le Charisme le plus élevé. Le Van Warol lève alors son pinceau d'un air impérieux.

« Voici notre modèle ! Messire, veuillez je vous prie nous rejoindre. Vous serez l'instrument de la justice ! »

Le personnage ainsi désigné n'a d'autre choix que d'aller s'installer sur un escabeau placé en face des chevalets, alors qu'une salve d'applaudissements l'encourage. Ensuite, Le Van Warol explique aux spectateurs que les artistes vont s'affronter pendant un quart d'heure. À la fin du temps imparti, celui qui aura réalisé le portrait le plus ressemblant sera alors déclaré vainqueur. Le modèle participera aux délibérations, mais juste à titre consultatif.

Pendant de longues minutes pleines de tension, les deux peintres travaillent avec acharnement. Bientôt, ils doivent rendre leurs toiles. Le portrait réalisé par Belem est une œuvre de grande qualité et le public applaudit à tout rompre la précision de son trait et la vivacité de ses couleurs. Mais, quand le travail d'Edhelran est présenté à la foule, une énorme exclamation d'émerveillement jaillit de tous les gosiers. Le tableau est d'une telle ressemblance, que l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un miroir dont l'image s'est figée pour l'éternité. Les acclamations explosent comme le tonnerre et le jeune demi-elfe est littéralement porté en triomphe par l'assistance subjuguée par son talent. Edhelran est, en toute logique, déclaré vainqueur du duel et Belem, la rage au cœur, doit reconnaître la supériorité de son rival. Le Van Warol met alors cérémonieusement le feu à sa toile.

Après avoir échappé à ses admirateurs, Edhelran vient rejoindre le « modèle » et ses compagnons, et il engage avec eux la conversation. Il se révèle être un interlocuteur agréable et au regard charmeur, prompt au rire et à la répartie. Il propose de leur vendre, pour une somme modique (quelques pièces d'argent), le tableau qu'il a réalisé. Si son offre intéresse les aventuriers, il les invitera à passer demain à son atelier qui se trouve dans une mansarde de l'Échelle des Toits Pointus en bordure de la Terrasse du Châtiment. Rejoint par l'humain qui était avec lui au début du duel, il prend congé avec un clin d'œil amical. L'après-midi ne fait que commencer et les aventuriers peuvent reprendre leur promenade...

UN LENDEMAIN QUI DÉCHANTE

Alors que les personnages prennent leur petit déjeuner dans la salle commune de leur auberge, celui qui a servi de « modèle » pour le duel pictural de la veille est soudain pris de violents tremblements. Rejetant brutalement sa chaise derrière lui, il se lève et saute à la gorge d'un de ses compagnons, dans l'intention évidente de l'étrangler. Le premier instant de stupeur passé, il peut être rapidement maîtrisé. Mais ses convulsions sont d'une telle violence qu'il doit être attaché. L'état du « malade » ne s'améliorant pas, l'aubergiste proposera d'aller au Temple de l'Oiseau de Feu quérir un clerc-guérisseur. Ce dernier arrive une demi-heure plus tard. Après avoir longuement ausculter le malheureux (en inspectant notamment tous ses orifices naturels avec un instrument optique extrêmement complexe), il rend son verdict d'une voix sèche : « *Votre ami a tous les symptômes d'une possession démoniaque qui aurait atteint son stade terminal... pourtant, je suis certain qu'aucun esprit malin ne hante ses viscères ou son cerveau. Il y a donc un*

espoir - minime, certes - de le sauver ! Quelque part, une personne mal intentionnée possède son double et peut donc, grâce à un rituel qui relève de la magie la plus méprisable, le tourmenter à travers lui. Il est en mon pouvoir de rompre cette possession, mais il vous en coûtera 4500 pièces d'or. Cette somme est payable d'avance. » Si les aventuriers sont démunis, le clerc réclamera en maugréant un objet magique. À défaut, il ira jusqu'à soigner gratuitement leur ami, tout en leur faisant lourdement sentir qu'ils sont désormais débiteurs de son temple. « *À présent, je vais guérir mon patient du mal qui le ronge, mais si vous n'en avez pas trouvé l'origine d'ici deux jours, il risque fort de faire une rechute. Dans ce cas...* » Le clerc a une moue éloquente : « *il FAUT absolument résoudre cette affaire avant deux jours !* » Une fois que le clerc en a fini avec son malade, ce dernier reprend ses esprits, sans se souvenir de sa « crise ». Mais au fait, ne se pourrait-il pas que le jeune peintre demi-elfe soit à l'origine de la malédiction ?...

RECHERCHE EDHEL-RAN DÉSESPÉRÉMENT

L'Échelle des Toits Pointus ne paye pas de mine. C'est une ruelle humide, bordée de maisons lépreuses. Le domicile d'Edhelran est situé sous les combles d'une bâtisse à moitié en ruine habitée par la famille nombreuse d'un vieux tisserand à qui la fortune n'a jamais souri. Après que les aventuriers aient longuement cogné à la trappe permettant d'accéder à l'atelier du peintre, celle-ci finit par s'entrouvrir, laissant apparaître le visage du jeune homme qui, la veille, était en compagnie du demi-elfe. « *Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Edhelran n'est pas là et je ne sais pas quand il rentrera. Adieu !* »



L'individu est manifestement terrorisé, mais les aventuriers n'auront aucune peine à forcer l'entrée.

L'atelier au plafond de verre d'Edhelran est encombré d'un grand nombre de toiles, toutes plus prodigieuses les unes que les autres, mais son mobilier est des plus réduits : une table, des tabourets, un chevalet portant quelques vêtements et un grand lit défait. Le jeune homme - il se nomme Aymotin - se présente comme un ami du peintre qui partage son domicile afin d'écono-

miser le prix d'un loyer. Tout en jouant nerveusement avec sa boucle d'oreille, il raconte sans trop se faire prier ses mésaventures : « Edhelran a disparu depuis hier soir. Après le duel, nous sommes tout de suite rentrés à la maison. En fin d'après-midi, j'ai dû m'absenter. Quand je suis revenu, il n'était plus là et la toile qu'il venait de peindre (celle de l'aventurier) avait disparu. Je ne sais rien de plus. Prévenir les Fouineurs ? Mais vous n'y pensez pas ! Ce ne sont que des brutes incapables ! »

Ce qu'Aymotin ne dit pas, c'est qu'il y avait des traces de lutte dans l'appartement quand il est rentré. Il y avait aussi, bien en évidence, une lettre disant qu'Edhelran serait tué s'il prévenait qui que ce soit. Le jeune homme ne sait vraiment plus quoi faire, ni à qui se fier. D'où un comportement un peu incohérent. Il voudrait que les aventuriers l'aident, mais il a peur des représailles. Quant aux aventuriers, leur situation est critique. Il leur faut retrouver d'urgence le tableau disparu, mais comment procéder ? Peut-être qu'en interrogeant les voisins ?...

Une bien sombre affaire...

Valdenath, le Grand Prêtre du Crâne et de la Taupe, a découvert récemment un parchemin expliquant comment on peut « envoûter » à distance un individu grâce à son portrait, pourvu que celui-ci soit d'une grande fidélité. Comme il est soucieux d'accroître sa puissance, il a immédiatement vu le parti qu'il pouvait tirer de cet enchantement. Il a donc organisé une rencontre avec son vieux rival Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage, et a engagé un peintre peu scrupuleux, afin qu'il fasse son portrait et ainsi permettre de prendre possession de son esprit. Ce peintre n'était autre que le Van Belem. Or celui-ci a trouvé son maître en matière de peinture en la personne d'Edhelran. Valdenath a donc fait enlever le demi-elfe pour le contraindre à travailler pour lui...

UN VOISIN PEU CURIEUX

À l'étage du dessous, Eboror, un vieux tisserand chauve, vit avec sa femme et leurs treize enfants. Eboror est un homme frustré et taciturne, dont le visage est ravagé par des tics. Alors qu'il revenait hier de son travail, il a croisé dans l'entrée un homme de forte corpulence. Il a remarqué que cet individu portait à la main droite un anneau d'or orné de sept pierres de couleurs différentes. Eboror sait également que « ce fainéant d'Edhelran » avait l'habitude de se rendre à la Taverne de la Martre qui se trouve dans le Quartier des Artistes. Ce quartier est situé au bord de la Faille d'Inlam, aux confins de la Main qui Travaille et de la Chaussée du Lac. Le tisserand et sa femme ne savent rien de plus

et les aventuriers devront se contenter de ces maigres indices.

Dès qu'ils quittent la maison, ils sont pris en filature par un Fouineur (voir plus loin).

LE QUARTIER DES ARTISTES

C'est un des endroits les plus chauds de la vie culturelle de Laelith. Toutes sortes d'artistes s'y retrouvent afin de discuter de l'avenir du monde, tout en dégustant de grandes chopes d'hydromel au fond de tavernes enfumées. Peintres, bateleurs et troubadours s'y côtoient dans une ambiance colorée de fête permanente...

La Taverne de la Martre est le rendez-vous habituel des peintres, et l'on ne peut y entrer que si l'on porte sur le visage un dessin chatoyant réalisé par les apprentis qui occupent les tables de la terrasse. L'intérieur de l'estaminet est décoré en trompe-l'œil et semble, au premier abord, avoir les dimensions d'un palais. Les nouveaux venus iront certainement au-devant de cruelles déceptions, s'ils essayent de se rendre dans de fausses arrière-salles (Aïe, le mur !) ou s'ils veulent emprunter des escaliers fantômes. Le patron de la taverne est un grand gaillard jovial surnommé « Piquetoile ». D'un naturel maladroit, il se déplace torse nu, arborant sur la poitrine et le dos une multitude de tatouages signés par de grands maîtres. Il connaît peu Edhelran : « Un drôle de gars qui n'a jamais accepté de faire partie de la Guilde, malgré son talent ». Il ne l'a pas vu depuis quelques jours. La description de l'homme à l'anneau le rendra soudain méfiant et les aventuriers devront déployer des trésors de persuasion s'ils veulent obtenir des renseignements. L'individu en question se nomme Arkin et c'est un escroc de haut vol. Il a la réputation d'entretenir un véritable atelier de faussaires, mais la justice n'a jamais rien pu prouver contre lui. Il habite un hôtel particulier, Place du Piloni, au cœur de la Terrasse de la Prospérité.

Note pour le MD : Arkin est une fausse piste ! Il a assisté au duel et, impressionné par les dons d'Edhelran, il lui a rendu visite. Comme le demi-elfe a refusé ses propositions, l'escroc est reparti sans insister. Vous avez toute latitude pour exploiter le malentendu que risquent de commettre les joueurs, en les plongeant dans le milieu interlope des escrocs et des faussaires (n'oubliez pas, cependant, que leurs activités sont soumises au contrôle de la Haute Guilde !). Lorsque les aventuriers auront épuisé cette piste, ou - si vous le désirez - dès leur sortie du Quartier des Artistes, ils sont pris dans une rafle et emmenés en prison...

LE COMLOT

Une fois en prison, les aventuriers sont séparés des autres suspects et amenés jusqu'à un haut fonctionnaire de la justice : Son Excellence Erkiel, baron de Ravine et juge à la Cour Commune.

« - Veuillez excuser les moyens que j'ai dû employer pour vous faire venir ici, mais l'affaire qui nous intéresse est de la plus grave importance. Il y va de la sécurité de la Cité ! Je vous ai fait espionner par un Fouineur et conduire jusqu'ici, parce que je crois que vous êtes à la recherche d'un jeune peintre du nom d'Edhelran. Moi aussi. Des espions m'ont averti qu'il a été enlevé hier soir par des sbires du Temple du Crâne. J'ai préféré étouffer cette affaire afin de ne pas nuire plus encore aux relations tendues qui règnent avec les fidèles de ce temple. De plus, il doit y avoir ce soir une rencontre importante entre Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage, et Valdenath, Grand Prêtre du Crâne. Mais, on m'a fait parvenir aujourd'hui ce document... »

Il déplie devant les aventuriers un morceau de parchemin sur lequel a été recopié, manifestement à la hâte, le texte suivant :

« Les sorciers d'Almina assurent que l'on peut posséder une personne par l'intermédiaire de son image. Mais celle-ci doit être d'un tel réalisme, que seul un peintre doté d'un talent proche de la perfection pourra la réaliser. Le rituel est assez facile à mettre... » Le texte s'arrête brusquement.

« - Vous comprenez à présent mon angoisse, reprend Erkiel. J'ai bien peur que la rencontre de ce soir ne soit qu'un prétexte pour nuire à Mitrias. Je préfère ne pas faire intervenir la Garde, ignorant les conséquences que pourraient avoir de nouveaux problèmes avec le Crâne. Mais, il y a peut-être une solution. La rencontre doit avoir lieu dans le cadre d'une réception accompagnée d'un bal costumé, qui se tiendra chez Valdenath, dans sa résidence secondaire de l'Échelle des Illusionnistes (L6), je peux vous procurer des cartons d'invitation, mais après, ce sera à vous de jouer. En cas de succès, vous aurez droit à une belle récompense. Bonne chance ! »

CHEZ VALDENATH

Revêtus des déguisements de leur choix et sous des identités d'emprunt, les aventuriers vont pouvoir pénétrer dans le superbe hôtel particulier où est organisée la réception. Ils peuvent circuler à leur guise parmi les invités et remarquent rapidement l'absence des deux Grands Prêtres. Pas de doute, la réunion a déjà commencé ! Seul le rez-de-chaussée est directement accessible aux invités, or la réunion se tient à l'étage. Les joueurs vont donc devoir user d'astuces pour pouvoir

y accéder. S'ils sont surpris au premier par des gardes, ceux-ci les reconduisent fermement jusqu'en bas. En cas de récidive, ils risquent fort d'être moins tendres...

Parmi les invités se trouve Le Corpenché, Grand Élaborateur de Plans et Directeur des Constructions du Roi-Dieu, qui est aussi l'architecte de la maison. Tout le monde le connaît et il aime faire remarquer la qualité du travail qu'il a effectué avec cet hôtel particulier. Le Corpenché a un certain penchant pour la boisson. Si les aventuriers le font boire, il leur dira qu'il a même aménagé un réduit secret au premier étage, auquel on accède par la bibliothèque.

Table des rencontres de la réception

Utilisez les rencontres ci-dessous pour donner un peu de vie à la réception. Choisissez-les, ou tirez-les avec 1D6, chaque fois que vous en ressentirez le besoin.

1. La cantatrice Créceline, le Rossignol de Laelith, entame un tour de chant (jet de 3D6 sous la Sagesse pour éviter de fuir).
2. Un aventurier est abordé par une ravissante « enquineuse » qui ne le lâchera pas de la soirée...
3. Un aventurier bouscule un noble (guerrier niveau 2, CA 7, Épée longue, 15 Points de Vie).
4. Le père Fricottin entame un prêche vibrant, dépeignant la pauvreté de certains habitants de Laelith. Le sermon est suivi d'une quête. Tout aventurier qui ratera un jet (4D6) sous la Sagesse, donnera l'intégralité de sa fortune à cette bonne œuvre...
5. Un aventurier renverse par mégarde un vase précieux (4000 PO !). Après quelques problèmes avec le personnel, il est sauvé par des convives qui lui donnent pour gage de chanter en duo avec la cantatrice Créceline (4D6 sous la Sagesse pour ne pas s'écrouler en larmes dès le début du premier morceau). Vous pouvez jouer cette scène en « grandeur nature » : prenez le rôle de Créceline et hurlez à tue-tête « Au clair de la lune » sur l'air de « La Marseillaise »...
6. Un pickpocket est surpris parmi les invités. Avant d'être rejoint par les gardes, il glisse le fruit de ses rapines dans la poche d'un aventurier, avant de l'accuser...

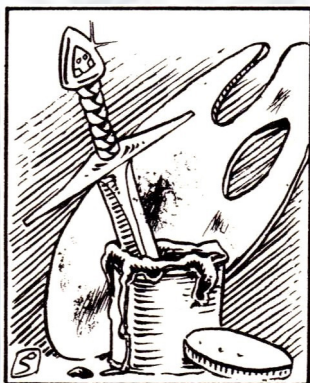
UNE VISITE DISCRÈTE

Note pour le MD : Edhelran est au premier étage. Pour

le retrouver, les joueurs vont devoir élaborer un stratagème. Il n'existe pas de règles pour simuler parfaitement sa réussite ou son échec. À vous donc, d'apprécier ses chances de succès et de mettre rudement à l'épreuve le sang-froid de vos joueurs.

1. La chambre des gardes. Quatre soldats du 3e niveau l'occupent d'ordinaire (CA 7, Points de Vie 25 chacun, Dommages 1-8). Deux d'entre eux sont postés en permanence en haut de l'escalier.

2. La galerie d'art. Il y a là de nombreux bibelots et autres chefs-d'œuvre pour une valeur de 30.000 pièces d'or (si un personnage succombe à la tentation du vol, imaginez à quelle fin ignoble il sera promis, une fois que Valdenath aura lâché la moitié du Cloaque à ses trousses !).



3. Les chambres. Elles sont richement décorées et tendues de soie.

4. L'Oratoire. Ce lieu regorge également d'objets précieux. Valdenath vient parfois méditer ici en contemplant une idole en forme de pieuvre...

5. Le bureau. C'est ici, dans une ambiance de tapis précieux et de bois laqué, que discutent Mitrias et Valdenath. Une énorme glace (sans tain !) occupe le mur du fond.

6. La bibliothèque. Les murs de cette pièce sont couverts d'ouvrages divers consacrés à des sujets qui ne le sont pas moins (divers ! NdA). Un passage secret permet d'accéder en (7).

7. Dissimulé dans ce réduit. Edhelran est en train d'exécuter le portrait de Mitrias en observant son modèle grâce au miroir sans tain donnant sur le bureau (5). Il est surveillé par deux assassins de niveau 3 (CA 7, Points de Vie 18 chacun, Dommages 1-8).

8. Le fumoir. Une grande pièce décorée de sofas et de tapisseries.

9. La chambre de Valdenath. Son accès est défendu par un glyphe « Blessure Ultime ». Elle est luxueusement meublée et un passage secret dissimulé derrière la cheminée mène jusqu'au puits du jardin en contrebas. Les seuls documents importants que l'on peut trouver ici sont : le portrait réalisé par Edhelran lors du duel pictural et un parchemin contenant un sort de « Rappel » qui transportera celui qui l'utilise en plein cœur du Temple de la Taupe...

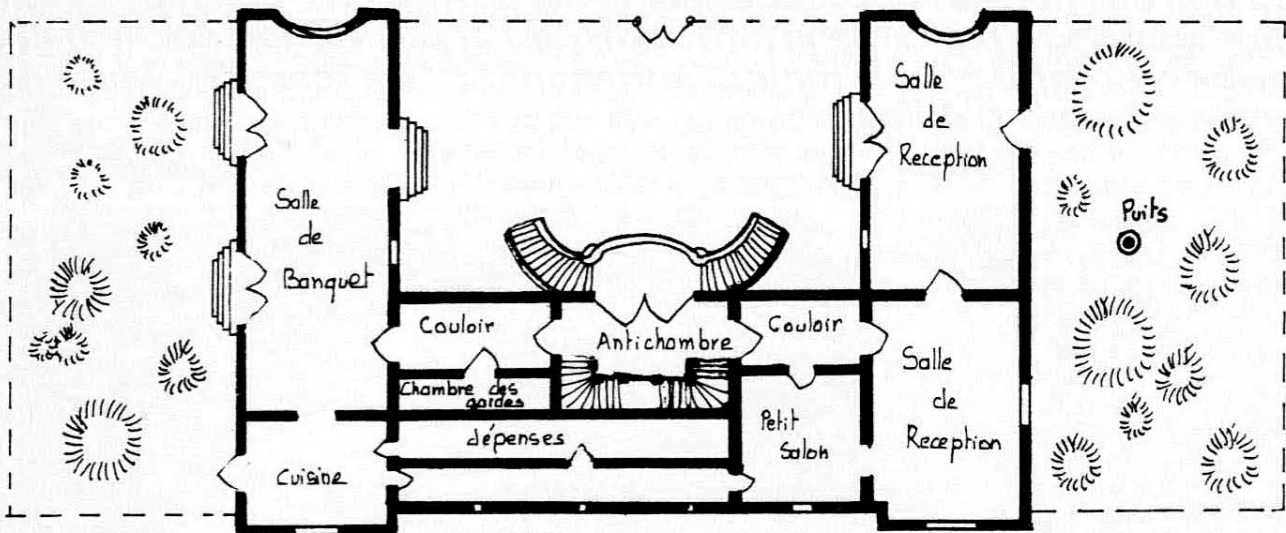
EPILOGUE

Edhelran libéré et Valdenath confondu, Mitrias se mettra dans une colère noire. Les deux Grands Prêtres s'observeront un moment, prêts à en venir aux sorts. Puis, Mitrias se calmera et préférera quitter les lieux en compagnie de sa suite. Les aventuriers et le jeune peintre seront placés sous la protection du capitaine de ses gardes. Une fois dehors, Mitrias remerciera les personnages et les récompensera (au choix du MD), tout en leur conseillant de quitter Laelith pour quelques temps...

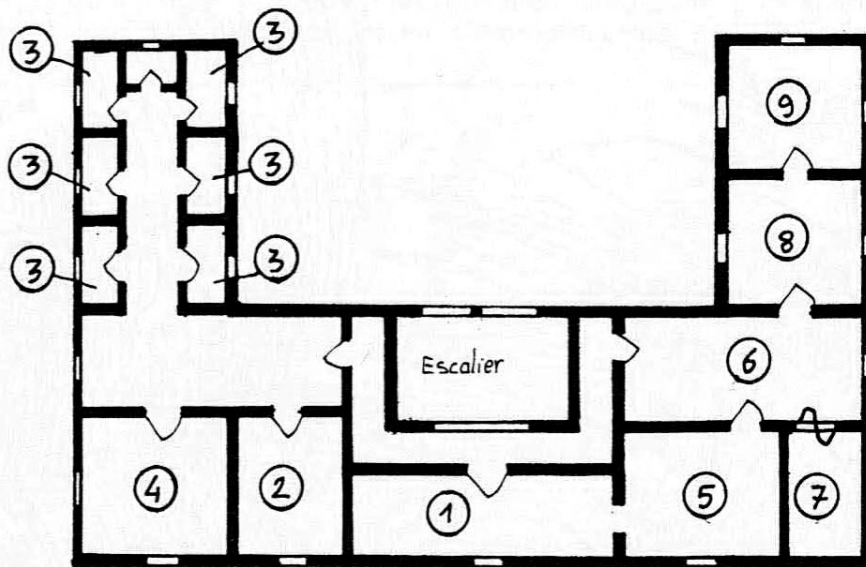
Les deux visages de Valdenath

Attention, ne déduisez pas de ce scénario qu'il y a une rivalité farouche et ouverte entre les quatre Grands Prêtres, transformant Laelith en un Chicago médiéval. Mais Valdenath est un cas à part.

Ses contacts avec des créatures peu recommandables et sa double responsabilité (les temples du Crâne et de la Taupe) l'ont peu à peu rendu légèrement schizophrène. Ainsi, il lui arrive d'avoir des crises de « puissance », au cours desquelles il veut devenir Maître de Laelith à la place du Maître de Laelith, et remettre à leur place les autres Prêtres qui le regardent de haut. Heureusement, les crises sont de courte durée. Sinon, il y a fort à parier que le Roi-Dieu (et peut-être même le Lithoracle) interviendrait.



REZ- DE- CHAUSSEE



PREMIER ETAGE