LA FACE CACHÉE DE LAELITH



Scénario : Szass
Le Donjon du Dragon

Pour 4 à 6 personnages de niveau 4/6.
Il est recommandé de jouer au préalable le scénario « Meurtre en Coulisse » du Hors-Série n°2 de Casus Belli. Un voleur appartenant à une guilde serait le bienvenue, de préférence celle de Langue Coupée.

PRÉLUDE

Lincius récupère d'une façon ou d'une autre le livre de comptes du sous régisseur qui incrimine de nombreux nobles et fonctionnaires de la Haute Terrasse. Le Poignard Sanglant compte bien s'en servir pour les faire chanter. Après avoir eu connaissance d'une entrée secrète qui mène au couloir du Chariot qui Monte, Lincius part en avertir son supérieur.
Puis il lancera des assassins aux trousses des PJ dès le lendemain pour éliminer tout contrevenant. L'embuscade se déroulant sur le Nuage en pleine rue, la milice intervient et fini par arrêter les PJ. Ils sont conduis à la Perle, l'un des postes de garde de la Terrasse.
Lors de l'interrogatoire, le Rahel Démétrios apprendra, d'une manière ou d'une autre, l'existence du passage menant au Chariot depuis la cave du sous régisseur. Puis il les mettra en cellule le temps d'éclaircir l'affaire. Il se garde bien d'en informer ses supérieurs et enverra une patrouille à la maison de Minfar pour défendre l'entrée du funiculaire en attendant que le mur soit scellé. La maison n'est pas sous sa juridiction car elle se situe sur la Terrasse de la Prospérité. Mais grâce à son esprit d'initiative, il espère ainsi s'attirer les faveurs de son Ezmer et être muté dans un quartier plus calme que le quartier Basse-eau.
Langue Coupée sera, lui aussi, mis au courant de l'affaire du Théâtre et il apprendra l'existence du livre de comptes. Il dépêchera ses meilleurs hommes afin de le récupérer. Mais jusqu'à présent, il ignore tout sur l'existence du passage menant au funiculaire.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Peu après la visite de Lincius, le Grand Maître du Poignard Sanglant mis au point un plan qu'il mijotait depuis de nombreuses années : pénétrer dans les coffres du Palais réputés impénétrables et y subtiliser un objet de grande valeur. Un tel haut fait prouvera sûrement sa valeur dans le milieu de la pègre et assoira la réputation de sa guilde.
A l'aide du livre de comptes de Minfar, il soudoya le Haut Fonctionnaire au Trésor Déo-Royal, responsable de la Grande Salle des Coffres du Palais, l'illustre Doriphore de Huispertuis. Son poste étant très influent, si l'on apprenait qu'il consomme de la Rigoulade, il risquerait bien de finir ses jours en prison.
Ensuite, l'un des gardes qui surveille la maison de Minfar fut corrompu afin qu'il administre un somnifère dans les chopes de ses collègues le moment venu.
Puis on recruta un magicien efficace qui devait se charger de nombreux éléments une fois sur place. Le choix se porta sur Adramon, un résident de la Tour Mineure, vieille connaissance qui offrit quelques services à la guilde dans le passé (voir Annexe). Ensemble, ils établirent le coup du siècle qui comportait de nombreuses indications à suivre :
Le groupe devra pénétrer dans le couloir du Chariot qui monte, depuis la maison de Minfar et attendre la venue d'un convoi de fonds. Puis, ils supprimeront le percepteur et ses suivants, et endosseront leurs uniformes.
L'or sera récupéré puis remplacé par un leurre au moyen du sort Or des fous qu'ils placeront dans un autre coffre fait de Lithilium. Un des Gardes Pourpres sera charmé (Charme personne) afin de pouvoir passer sans problème le barrage côté Haute Terrasse (identification, mots de passe...). Les préparatifs terminés, ils remonteront jusqu'à la Haute Terrasse à bord du chariot et accèderont aux coffres de la ville afin d'y déposer le faux butin. Puis ils mettront dans le coffre spécial la mythique Hache de Tourre l'Eventreuse (une relique convoitée par les assassins comme symbole de l'illégalité dans toute sa splendeur) et le Grimoire de la Connaissance Ultime pour Adramon.
Ce dernier n'aura plus qu'à envoyer le coffre dans l'Ethéré grâce au sort Coffre Secret de Léomund et remplacer les objets dérobés par une Illusion permanente. Puis, ils n'auront plus qu'à repartir par le même chemin qu'à l'aller et le tour sera joué, sans éveiller les soupçons de quiconque grâce au silence du Haut Fonctionnaire corrompu.
Tout se déroula comme prévu, sauf qu'au moment de repartir, arrivés devant l'entrée du Chariot qui Monte (coté Haute Terrasse) le sort de charme cessa et le garde alerta ses collègues non loin. Les assassins réussirent à

s'enfuir dans le conduit du funiculaire et ressortirent par la maison de Minfar. Les Gardes Pourpres se lancèrent à leur poursuite à bord du chariot mais les voleurs avaient saboté les rails auparavant, et le mage, resté en arrière, invoqua une terrible créature illusoire (Force fantasmatique) qui se chargea de faire fuir ou d'éliminer les poursuivants.
Gonthar, l'un des Ezmer de la Garde Pourpre envoya derechef de nouveaux soldats, sans succès. La créature faisait blêmir ses plus valeureux miliciens.
Peu après, il alla questionner le responsable des coffres et apprit qu'ils ne furent pas pillés. De plus, Doriphore avait tout fait pour étouffer le drame et l'affaire ne fit pas grand bruit au Palais. Le peu d'or dérobé est passé inaperçu et aucun artefact ne manquait à l'appel (le grimoire a été remplacé par une Illusion permanente).
Le Haut Fonctionnaire ne comprenait pas pourquoi on l'avait soudoyé puisque aucun vol n'avait été commis. Et il en était mieux ainsi.
Gonthar pris tout de même contact avec son frère Zonthar qu'il savait, depuis peu, affilié aux voleurs de Langue Coupée. Il pensait à coup sûr que le coup venait d'eux, mais son frère le démentit. Langue Coupée fut informé de l'affaire et, fou de rage d'avoir été doublé dans un de ses plus grands projets, décida de réagir en conséquence.
Il était certain que le Poignard Sanglant était derrière tout ça, mais les preuves lui manquaient. Obnubilé par la récupération du livre de comptes, il n'avait pas prêté attention aux agissements de ses rivaux. Ses hommes étaient loin, en train de chercher la trace du livre, et le fait qu'on ravisse le Chariot grâce à ce bouquin ne lui était pas venu à l'idée.
Gonthar, craignant un sévère blâme, décida de recruter des enquêteurs intrépides, indépendant des services judiciaires de la cité afin de ne pas ébruiter l'affaire. Ils auraient pour tâche de déloger la terrible créature qui empêche ses hommes d'aller sur place.
Il pensa à Démétrios, un ami susceptible de l'aider et qui lui devait un service. Celui-ci eut une idée: dans ses cellules croupissaient quelques aventuriers valeureux et redevables. Pourquoi ne pas se servir d'eux ?

L'ENTRÉE EN SCÈNE DES PERSONNAGES

Les PJ sont conduits devant le Rahel Démétrios Skarn de la Perle, après quelques semaines éprouvantes de garde à vue. Il les informe qu'une bande organisée a essayé, ce matin même, de ravir les coffres du Palais en passant par le tunnel du Chariot qui Monte. Ils auraient usurpé l'identité d'un collecteur de taxe et de ses gardes afin de pénétrer officiellement dans la salle des coffres. Mais au retour, quelqu'un aurait donné l'alerte près de l'entrée du funiculaire, démasquant la supercherie. Ils ont néanmoins réussis à s'enfuir dans le couloir. La Garde Pourpre les a poursuivi mais nombreux se sont fait tuer à l'intérieur. Les gardes n'osent plus y retourner et il faut que quelqu'un s'en occupe avant que l'affaire ne s'ébruite. D'après les récentes nouvelles, il semblerait que rien n'ait été dérobé. Les voleurs n'avaient rien sur eux en repartant, et aucun objet précieux ne semble manquer. La nouvelle ne s'est pas encore propagée, peu de personnes sont au courant et les PJ doivent faire vite avant que l'histoire ne s'amplifie et arrive aux oreilles du Roi-Dieu.
Démétrios leur ordonne d'enquêter sur place, dans le tunnel. De toute façon ils n'ont pas le choix. C'est ça ou les geôles pendant de nombreuses semaines encore, avec en prime une lourde amende pour trouble à l'ordre public suite à leur précédente arrestation.
Ils devront transmettre leur rapport au Rahel le plus tôt possible.
Après avoir accepté (de gré ou de force) ils seront escortés par un des gardes de Démétrios jusqu'à l'entrée du conduit, sur la Chaussée du Lac.
Il est midi, deux heures après la fuite du Poignard Sanglant...
Sur le port, devant l'entrée du funiculaire, quatre Gardes Pourpres empêchent quiconque d'entrer ou de sortir. Les PJ, munis d'une autorisation, auront libre accès. Un cinquième Garde Pourpre (venu de la Haute) est gravement blessé. Il a survécu à l'attaque du monstre et a couru vers ses collègues du port pour les informer du danger.
Si on le soigne, il dira avoir poursuivi les malfrats dans le couloir à bord du Chariot avec trois autres soldats. Le chariot aurait déraillé et ils se seraient fait attaquer par une terrible créature. Ses collègues se sont tous fait décimer. Il n'en sait pas plus mais priera les PJ de faire attention.

OÙ L'ON EN APPREND UN PEU PLUS SUR L'AFFAIRE

L'endroit est bien calme aux abords de la Chaussée du Lac. En suivant les rails, arrivés au niveau de la Terrasse de la Prospérité, les PJ découvrent le chariot, renversé, et sept Gardes Pourpres morts. Les corps ne portent aucune blessure apparente et le chariot est vide. De nombreuses traces de pas semblent indiquer une lutte mais aucune présence de la terrible créature mentionnée, ni même ses empreintes au sol. Il y a des traces qui viennent de la Haute et s'engouffrent dans la cave de Minfar. D'autres plus anciennes en partent.
Vous pouvez très bien agrémenter ce passage d'une rencontre avec des mort-vivants ou autre. Vos PJ penseront alors que la terrible créature mentionnée n'était autre que des revenants.
Dans l'étroit conduit, parallèle à celui du Chariot (ce-

lui que se servait Minfar pour acheminer les drogues) sont entassés les corps du percepteur, de ses suivants et d'un Garde Pourpre.
Dans la maison de Minfar, quatre gardes se relaient nuit et jour par groupe de deux. Ce jour-là, Ted et Arpions ont fait le matin, de minuit à midi. Ted, le garde corrompu, a placé comme convenu de l'Eau-Piôme de Kaoca dans la bière de ses collègues. S'il est sévèrement interrogé ou si les PJ menacent de le dénoncer au Rahel pour relâchement d'attention, Ted avouera tout ce qu'il sait : ses commanditaires avaient un tatouage sur le poignet (un poignard duquel coulait une goutte de sang). Il devait administrer un somnifère à ses coéquipiers afin de les laisser passer dans la cave. Ils avaient avec eux un coffre de bel ouvrage. Au bout de deux heures, il les a vus ressortir sans rien.
Le Poignard Sanglant faisait pression sur Ted en menaçant sa famille s'il ne coopérait pas. Il reçu tout de même 2 PO comme maigre salaire. Maintenant qu'il a avoué, il craindra les représailles des assassins et tentera de quitter la ville. Il n'y arrivera jamais. Le lendemain on le retrouvera dans une ruelle sordide de la Chaussée du Lac, un poignard entre les deux omoplates.

ÉVÈNEMENTS

Rapport au Rahel Démétrios

Si les joueurs vont faire leur rapport, le Rahel sera surpris mais satisfait. La créature ayant disparue, l'activité du Chariot pourra reprendre son cours comme si rien ne s'était passé. Démétrios ne pourra rien faire contre le Poignard Sanglant tant que leur repère ne sera pas localisé. Jusqu'à présent, il ignorait l'existence d'une telle guilde mais il fera tout pour les démasquer. Il demandera aux PJ le signalement des assassins qu'ils ont rencontré et les fera rechercher par ses gardes. Les personnages seront ensuite libérés de leurs fonctions. Tout laissez-passer et autres permissions confirmant leur participation à l'enquête leur seront retirés et ils seront exemptés d'amende. Puis Démétrios enverra une patrouille chez Minfar afin d'arrêter Ted et l'interroger. Mais celui-ci n'y est plus et on le retrouve mort peu après.

Embuscade du Poignard Sanglant

Deuxième embuscade des assassins à l'encontre des PJ. Mais cette fois-ci, ils seront plus discrets et enverront un tueur chez chacun d'eux, la nuit. Cette attaque sert uniquement à impliquer les personnages dans cette mystérieuse affaire. Il est préférable que les PJ y survivent afin de maintenir une certaine tension et de garder une trame intéressante. Un des assassins fera trop de bruit et se fera surprendre en entrant dans la chambre d'un PJ. Un autre se fera repérer par le familier du mage… Infligez-leur quelques coups de dagues et blessures empoisonnées qui leur feront frôler la mort de prêt. Nul doute qu'après une telle rencontre ils décident de mener leur propre enquête pour déjouer ce complot dans lequel ils se sont fourrés. Autrement, envoyez leur des assassins régulièrement jusqu'à ce qu'ils se décident à agir.

Les autres jours

Alors que vos PJ, bredouilles, ne savent plus trop où chercher, ils peuvent en conclure rapidement que cette histoire n'est pas de leur ressort et ils finiront par abandonner l'enquête. S'ils persistent dans leurs recherches en émettant de nombreuses hypothèses, allez dans leur sens et menez-les sur des fausses pistes, en faisant intervenir des tas de PNJ judicieusement choisis. Comme, par exemple, un voisin de Minfar qui aurait vu un homme s'arrêter devant sa maison, une carte à la main, peu avant l'arrivée des voleurs :
« Un type pas ben net j'vous l'dit, il semblait r'luquer la maison du sous régisseur avec une carte à la main. D'autres types pas ben nets eux non plus sont arrivés peu après et sont entrés dans la demeure. Moi j'ai préféré fermer les volets, j'veux pas m'méler à ça moi, j'suis un brave type et j'ai jamais fait d'mal à un doudilain pardi. Le gars ? Comment qu'il était ? Pour sur que j'm'en rappelle, voyons voir... »
L'homme en question n'était tout simplement qu'un simple et honnête pèlerin égaré. Certes il avait un visage étrange et ces habits étaient douteux, mais il n'est en rien concerné dans cette affaire. Les PJ s'en rendront compte tôt ou tard.
Vous pouvez, j'en suis sûr, inventer toutes autres fausses pistes un peu mieux élaborées, mais sachez que le but n'est pas d'égarer vos joueurs. Simplement de leur faire comprendre qu'ils n'ont pas les moyens de poursuivre cette mission. Faites les patauger un ou deux jours dans la cité, et continuez avec ce qui suit.

Pour le voleur

A Laelith, il est un facteur non négligeable à prendre en compte : les nombreuses guildes de voleurs. Et qui dit plusieurs guildes, entend par là des conflits dans l'ombre, des rivalités incessantes, où le roublard du groupe sera mêlé. Langue Coupée le fera contacter. S'il appartient à sa guilde, tant mieux. Autrement, ce peut être un contact de la guilde qui l'en informe. Le maître les a fait surveiller et sait ce sur quoi ils enquêtent. Aider le plus célèbre voleur de la Terrasse du Nuage, ça ne se refuse pas !
Langue Coupée est donc au courant de l'affaire et, de sa

voix zozotante, apporte quelques précisions :
« L'histoire n'est pas toute récente et les nombreux receleurs de la ville n'ont rien reçu de ce trésor. Il est donc fort probable que les ravisseurs possèdent encore le butin, à moins qu'il n'ait d'autres intermédiaires pour l'écouler, mais j'en doute. Je dis bien "ravisseurs" car je ne connais pas leurs identités bien que je suspecte le Poignard Sanglant. Il nous faut en être certain avant d'agir et de dénoncer les faits à la Haute Guilde. Je sais de source sûre qu'un magicien est derrière tout cela ou du moins y a t'il simplement participé. Les guildes de voleurs n'emploient que très rarement des jeteurs de sorts, et seulement si le coup en vaut la peine. Moi-même j'ai quelques connaissances parmi ces sorciers peu scrupuleux et je soupçonne l'un d'entre eux de les avoir aidés. Il s'agirait d'Adramon, un scélérat de la Haute Terrasse qui possède une piaule au Pic Mineur. Cependant, les lieux sont très difficiles d'accès.
J'ai besoin de toi pour effectuer une petite mission de routine.
Sur place, au pied des trois tours de magie, il y a un marché étrange, la Foire aux Enchantements. Je pense que tu devrais commencer par là. Adramon est assez connus dans son milieu. Ce n'est peut-être pas lui l'instigateur de tout cela mais il était autrefois un de nos serviteurs indépendants et je reconnais bien là ses méthodes de travail. C'est un fourbe doublé d'un lâche qui nous a quitté après avoir dérobé une partie de notre trésor. Récupère tous les renseignements sur ses agissements et essaye de savoir où il se trouve et s'il travaille bien pour le Poignard Sanglant. Ramène-le-moi vivant. Tes amis peuvent t'accompagner s'ils le désirent… »

SUR LES TRACES D'ADRAMON

La Foire aux Enchantements

Parmi les nombreux échevelés et savant fous présents sur le marché, les PJ pourront commencer leur petite enquête. Une brève recherche préliminaire auprès d'homologues concernés leur apprendra vite qu'on n'a pas vu le sorcier depuis un petit moment. En poussant un peu plus leurs recherches, les PJ finiront par rencontrer un de ses fournisseurs en composantes. Lui aussi ne l'a pas vu depuis un bout de temps :
« Lors de notre dernière entrevue, il semblait rechercher un artisan capable de lui fabriquer un coffre exceptionnel. Je l'ai dirigé vers une de mes connaissances, Zilbert le Bègue, un artisan peu connu, mais talentueux, qui loge Rue des Reliques, à la Terrasse du Châtiment. Puis il m'a acheté plusieurs morceaux de toison, comme à son habitude, et il est parti (si on lui demande il dira que ça sert aux sort d'illusion). Depuis, plus revu. Pouf, évaporé. »

Chez Zilbert le Bègue

La Rue des Reliques, sur la Terrasse du Châtiment, est un endroit où se vendent de nombreux objets plus ou moins magiques, certains maudits. On ne peut la quitter sans avoir acheté un de ces objets. Autrement on se perd inévitablement en revenant sans cesse au même point.
Zilbert habite au rez-de-chaussée d'une petite bâtisse délabrée et sa boutique donne sur la rue. C'est un hobbit quelque peu dérangé à cause du gisement de Lithilium qui se trouve sous sa maison, et il bégaye un peu, d'où son surnom. Son magasin regorge de merveilles en tout genre, le plus souvent des objets inutiles et sans pouvoir. Il est sans cesse derrière ses clients et dispose d'un système d'alarme très ingénieux à l'aide d'un réseau de cordes et de clochettes qui retentissent jusqu'à 100 mètres alentours. Au signal, toute une foule d'enfants mendiants déboule dans la boutique et harcèle les contrevenants. Zilbert s'est lié d'amitié avec ces enfants qu'il a de nombreuses fois recueillis. Mais les PJ, n'étant pas venu pour faire un cambriolage, le hobbit se montrera fort aimable. Toutefois, si les PJ portent, de manière visible, des objets magiques, il essayera de négocier l'un d'entre eux contre ses renseignements. Si ça tourne au grabuge, il actionne son système de clochettes et 1d6 enfants apparaîtront chaque round durant un tour, avec 50% de chance d'être accompagnés par 1d3 adultes.
Si l'échange se fait, il pourra informer les PJ de moult indices :
« Le type dont vous m'parlez est passé me voir il y a quelques semaines. Il recherchait un métal particulier dont j'ai oublié le nom. J'lui ai dit que je n'en avais pas mais que j'savais où il pourrait peut-être en trouver. Il avait l'air pressé, ça s'voyait. Il lui fallait son coffre rapidement. Il était vêtu avec de riches habits, y a pas à dire, un bourgeois d'la Haute. Y avait deux gars avec lui. Des gens pas nets j'vous dis. Ils avaient tous les deux un tatouage au poignet en forme de poignard. Votre type a parlé aux deux autres puis ils sont sortis et se sont séparés. Les deux gars sont repartis avec une sale mine. Peut-être ils râlaient. Je n'ai pas entendu. Moi j'ai trouvé ça bizarre, voyez. Alors j'ai envoyé un gamin suivre le bourgeois. Il m'a dit qu'il l'avait pisté jusqu'au bout de la Rue Morte et qu'il avait disparu une fois arrivé devant la faille. Vous pensez bien que j'lai pas cru l'gamin. A leur âge, ils consomment déjà d'la Songe Utruz et ne savent plus distinguer le vrai du faux. Ah ces gosses. Faut dire que c'est ce maudit quartier qui les influence. Heureusement que j'suis là pour en aider quelques-uns. Ce n'est pas les marmots d'la Haute Terrasse qui consomment ces saloperies. Eux ils avalent à longueur de journée les sinécures de leurs

prêtres fanatiques et les foutaises des nobles-citadins. Et en plus...Hein ? Comment ? Où je lui ai dit d'aller au bourgeois ? Ah oui, je m'égare. Je parle, je parle et j'oublie la conversation. Et bien chez les nains, pardi ! En bas d'la Grande Faille. Pourquoi il serait allé par-là sinon ? Vous n'êtes pas bien logique. Comment on y va ? Ah ben ça mes p'tits gars, à vous de me l'dire. Sois vous faites comme lui, soit vous descendez en escaladant sans vous péter la gueule. Et ça c'est pas gagné. Les rochers sont très glissants à cause de la brume. Sinon j'ai entendu dire qu'au Nuage, chez les "huppés", ils avaient ouvert une enseigne : "L'Envol pour de bon", des loueurs d'engins qui permettent de survoler la Faille en planant. Cela peut être une solution. »
Nantis de ces quelques renseignements, les PJ pourront tenter de poursuivre la piste jusqu'en bas de la Faille.
Une petite visite à "L'Envol pour de bon" leur fera faire un léger détour mais la descente sera moins risquée (quoique).

A "L'Envol pour de bon"

Tout au bout de l'Echelle des Voûtes, au bord de la Faille, se trouve une place où depuis déjà un mois, se rassemblent de nombreux riches, curieux de découvrir cette activité dont tout le monde parle. Une boutique de location de deltaplanes vient d'ouvrir et les plus courageux peuvent, moyennant 5 PO, se jeter dans les brumes de la Faille jusqu'au torrent de l'Inlam. Peu sont les téméraires qui osent s'aventurer à ce sport périlleux car aucun moyen n'a encore été inventé pour remonter. Et c'est un long parcours qui les attend pour retourner à la cité.
La boutique est tenue par un certain Balthazar Ailedepigeon, ancien élève du régisseur Dutu, professeur de vol sportif. Il précise que la maîtrise de l'engin est un coup à prendre mais des stages sont proposés afin d'y remédier. Il s'agit simplement d'apprendre à reconnaître les courants ascendants et de savoir s'y engouffrer pour ne jamais descendre.
A noter que les deltaplanes sont très archaïques et possèdent de nombreux défauts. Bref, un tas de jets d'Intelligence et de Dextérité pour parvenir à bien piloter l'engin. Faites de cette étape une aventure rocambolesque aux yeux des joueurs, en maintenant un certain suspense pendant la descente : l'aile se décroche de l'armature, le deltaplane se dirige vers la falaise, un oiseau vient picorer la tête d'un PJ...
Après une longue descente au cœur de la Faille, les personnages atterrissent (chacun jette 1d10 et soustrait son ajustement de réflexe de sa Dex) :
5 ou moins : sur la terre ferme du côté gauche du torrent, proche d'une entrée du royaume nain.
6-7 : dans un arbre suspendu au-dessus de l'Inlam.
8-9 : du côté droit de la Faille, sur la terre ferme.
10+ : dans le torrent.

Chez les nains

La cité, Raghmar, compte six cents nains qui exploitent de nombreuses mines sous la cité. L'entrée principale est située au pied des falaises de Vorn, mais on en compte quelques autres le long de l'Inlam, avant la cascade des Cheveux de la Déesse. Ces entrées sont toutes ornées d'une gigantesque statue, celle du géant déchu. Raghmar est dirigée par le gros Gorthedain Pied d'Enclume et s'étend partout dans la falaise, au travers de nombreuses ramifications.
Les PJ retrouveront la piste du magicien en peu de temps. La visite d'Adramon a provoqué quelques désagréments chez les nains. En effet, il est venu il y a quelques semaines et a demandé aux nains s'ils pouvaient lui procurer du Lithilium et lui fabriquer un coffre de cette matière. L'un des forgerons s'est proposé de le lui faire en quatre jours, puis il est reparti aussi vite qu'il était apparu. Quatre jours après il revenait pour payer le coffre en pièces d'or sonnantes et trébuchantes. Mais le lendemain, l'artisan se rendit compte qu'il avait été dupé. Les pièces d'or s'étaient changées en pièces de cuivre durant la nuit. La nouvelle a fait le tour de la ville et les nains ont juré de le lui faire payer.
L'artisan précisera qu'il avait un rat sur son épaule :
« Il avait l'air de bien veiller sur lui. Les sorciers ont tous d'étranges animaux de compagnie. Il parait qu'ils sont magiques et qu'ils ont un lien direct avec leur maître. C'est un détail à ne pas négliger. »
Les joueurs n'apprendront pas grand-chose de plus ici. Les nains ne connaissent pas la nature exacte du Lithilium et s'en soucie peu du moment que c'est joli. Désormais, un long voyage les attend pour remonter à Laelith.
S'ils se sont montrés amicaux envers les nains, et s'ils proposent de les venger, ils se feront reconduire jusqu'à la Terrasse du Châtiment, à travers un labyrinthe de couloirs et d'escaliers sans fin creusés dans le coeur de la falaise. Le guide prendra soin de leur bander les yeux afin qu'ils ne mémorisent pas le chemin parcouru.
A présent, quelques recherches s'imposent.

A la Bibliothèque Matérialiste Universelle

Il faudra faire de longues recherches pour trouver un texte qui parle de Lithilium. Au rayon géologie, un vieux grimoire intitulé : "*Belaern lueth faerbol, z'hind wun lil oloth*" (Pierres précieuses & objets magiques, Voyage dans les ténèbres) consacrera un petit article sur le Lithilium. Le problème c'est qu'il est écrit en elfe noir. Le livre est signé "Ehir'Nighlin, un éminent géologue au service de la Reine Araignée. Après une longue traduction, on pourra apprendre ce qui suit :

« Le Lithilium ne se trouve qu'aux alentours de Tanith-Lenath. Nul n'a su expliquer pourquoi il n y en avait pas

dans d'autres contrées. C'est un métal brillant et froid mais une fois extrait de la roche, il devient pierre, si toutefois on peut appeler cela de la pierre. Nombreux sont les récits des duergars contant ce métal légendaire aux propriétés surnaturelles. Nombreux sont ceux qui perdirent la raison à son contact. Pourtant, certains l'appellent la Roche Divine et prétendent que c'est un métal vivant, issu d'êtres mystiques qu'on appellerait les Lithoracles. Je n'avais jamais entendu parler de telles créatures. Mes recherches me menèrent à Tanith-Lenath où mon âme se perdit. Mon imagination me joua des tours et alors que j'allais en apprendre plus sur ce mystère, je perdis connaissance. Des tonnes d'images incompréhensibles se répercutèrent dans mon cerveau. Ma raison s'égarait dans ce cauchemar incessant. Je vis des créatures étranges encastrées dans la pierre. Le bas de leur corps était maintenu dans une sorte de cuve d'où partaient de nombreux tuyaux, et leur tête était enchâssée dans le plafond. A mon réveil, j'étais fou et décidais, avec peine, de rejoindre mon peuple. Si j'écris ces quelques lignes, c'est pour que les gens sachent l'horreur qui hante mes nuits depuis cet évènement. Ne cherchez pas ce métal maudit. Il est la cause de tout ce maléfice. Seule une magie particulière pourrait s'en protéger, mais pour cela il faut... »

Le texte s'arrête brutalement (les pages manquantes ont été arrachées par Adramon, il y a quelques années). Nul ne se souvient qui a découvert ce livre très ancien qui a survécu au cataclysme. Sa matière, si étrange, a surmonté les âges et c'est une chance d'avoir pu le récupérer. Certains disent pourtant que ce livre n'est qu'une ineptie, inventé par le Temple du Crâne. Il est étonnant d'ailleurs que, de nos jours, il soit mis à la disposition des laelithiens, alors qu'il traite d'un sujet sensé être méconnu des simples mortels : le Lithoracle. Sans doute est-ce un avertissement destiné à asservir la foule. De toute façon, le texte étant en drow profond, peu arrive à le lire. Et ceux qui le peuvent n'y apprennent pas grand-chose.

QUE FAIRE ?

Après avoir lu le texte, les joueurs doivent se poser quelques questions et demeurer dans le flou.
Le voleur pourra faire son rapport à Langue Coupée. S'il l'informe de son entretien avec Zilbert, il aura la certitude que le Poignard Sanglant est derrière tout ça. En menant une petite enquête de terrain parmi les crapules du port, ils pourront localiser une de leur planque dans un entrepôt de poissonnerie au Port de pêche qui sert de couverture aux assassins pour entreposer leurs nombreuses drogues. La mission est périlleuse. On ne se frotte pas de trop prêt au Poignard Sanglant sans y laisser ses plumes. Laissez les joueurs échafauder leurs plans quand à la route à suivre et sachez improviser sur chacune de leurs directives. La méthode la plus sûre est de se faire passer pour des clients. Sinon ils risquent d'affronter un bon nombre d'assassins au milieu des containers de poissons, sur des pavés très glissants. Lincius, le lieutenant des trafics illicites, interviendra et, s'il est capturé, les joueurs pourront en apprendre plus sur ce fameux personnage et le rôle qu'a joué le livre de comptes de Minfar dans le ravissage des coffres du palais. Lincius révèlera pourtant qu'un sorcier indépendant les a aidés. Sans lui, ils n'auraient pu accomplir un tel coup. C'est Adramon qui a trouvé le moyen inébranlable de passer inaperçu dans l'une des salles les mieux gardée du continent. Le braquage terminé, il a prit son du et depuis, nul ne l'a revu. Adramon a seulement prit un ancien grimoire. Quand à eux, ils ont raflés la Hache de Tourre, désormais en possession du grand maître de la guilde ainsi que quelques babioles de valeurs. Quoiqu'il arrive, il ne dévoilera pas le repère de sa guilde. S'il est interrogé magiquement, faites intervenir un assassin embusqué qui lui enverra une fléchette empoisonnée dans le cou.

A suivre…

ANNEXE

Adramon

Adramon est étudiant à l'Académie Tolérée de Magie, au Pic mineur. Il y suivit un long apprentissage et se spécialisa dans l'Ecole d'Illusion, acquérant de nombreux pouvoirs et devenant Illusionniste de Premier Cercle. Il avait toute les qualités pour gravir les échelons jusqu'au Dernier Cercle mais son éternelle ambition ne lui accordait qu'un seul but : acquérir encore plus de pouvoirs.
Un jour, il apprit de son maître que les coffres du Palais recèlent de nombreux artefacts légendaires. Parmi ces objets de grande valeur se trouve le Grimoire de la Connaissance Ultime que tout lanceur de sorts aimerait plus que tout au monde posséder.
Mais les défenses du Palais sont réputées impénétrables et même la téléportation n'est pas envisageable. Néanmoins, il chercha sans relâche un moyen de percer cette entrave et s'emparer du grimoire. Il apprit que des entités surnaturelles, les Lithoracles, étaient la cause de toutes ces protections infranchissables et il trouva une faille dans leurs défenses : en fabricant un coffre spécial fait de lithilium (un matériau provenant de ces entités) qui servira de réceptacle au sort Coffre secret de Léomund puis l'envoyer dans l'éthéré, une fois rempli.
Mais il abandonna ses recherches ne sachant où récupérer ce métal très rare qu'on ne trouve qu'en large périphérie des Lithoracles. De plus, même avec un tel coffre il ne pourrait pénétrer dans la salle du trésor aussi simplement. Et il ne savait comment s'y rendre. Il revint alors à ses études, oubliant peu à peu ce projet ambi-

tieux, jusqu'au jour où le Poignard Sanglant fit appel à lui. On lui proposa de participer au cambriolage de sa vie. Adramon sauta sur l'occasion indiquant quelques mesures à suivre une fois qu'ils seraient dans la salle du coffre, prouvant aux assassins, la fiabilité de ses talents. Une fois à l'intérieur, il mit le grimoire dans le coffre spécial tandis que les voleurs y mettaient la Hache de Tourre. Puis, avant de partir, Adramon remplaça le grimoire volé par une illusion permanente et la hache par une vulgaire illusion, n'ayant plus de sort aussi puissant en mémoire. Les pistes étaient brouillées…