

DUEL AU PINCEAU

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 2



Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Version du 27/07/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



DUEL AU PINCEAU

CONTEXTE

Lors des mois chauds, 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.

AU MD

Ce scénario de découverte de Laelith contient peu de combats et peut être joué entre n'importe quelles autres aventures afin de rattraper un éventuel retard d'XP si vous jouez les scénarios d'AideDD en mode campagne.

LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique pour cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Débouchant sur la place des Sept Royaumes, les personnages remarquent alors un attroupement inhabituel qui s'est formé devant les « États de la Belle œuvre », le petit musée d'artisanat dressé en son centre.

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 noirs le tient familièrement par l'épaule. Devant les chevalets, trois sièges sont disposés, occupés par des hommes d'un certain âge vêtus de robes blanches maculées de taches de couleur : 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, Van Warol, Premier Pinceau de la guilde des peintres de Laelith, je parle ici au nom de notre grand maître, Van Alfart. Aujourd'hui, mes confrères et moi allons devoir rendre un jugement plastique et esthétique. 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 du personnage qui a le charisme le plus élevé. 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, 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. Van Warol met alors cérémonieusement le feu à sa toile.

Après avoir échappé à ses admirateurs, Edhelran vient rejoindre le « modèle » et ses compagnons, puis engage avec eux la conversation. Il se révèle être un interlocuteur agréable et au regard charmeur, prompt aux rires et à la répartie. Il propose de leur vendre, pour une somme modique (quelques pièces d'or) le tableau qu'il a réalisé. Si son offre intéresse les personnages, 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, afin de lui donner le temps d'apporter quelques retouches. Rejoint par l'humain qui était avec lui au début du duel, il prend ensuite congé avec un clin d'œil amical. L'après-midi ne fait que commencer, et les personnages peuvent reprendre leur promenade.

POSSESSION

Le lendemain matin, 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 prit 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 peur passé, il peut rapidement être 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 prêtre guérisseur. Ce dernier arrive une demi-heure plus tard. Après avoir longuement ausculté le malheureux, 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 n'hante ses viscères ou son cervelet. 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 200 pièces d'or. Cette somme est payable d'avance »

Si les personnages sont démunis, le prêtre peut négocier le prix ou réclamer en maugréant un objet magique.

« 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 prêtre a une moue éloquente. Une fois le sort de *délivrance des malédictions* lancé, le malade reprend ses esprits, sans aucun 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 ?

OÙ EST EDHELTRAN ?

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 personnages aient longuement cogné 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 »

L'individu est manifestement terrorisé, mais les personnages 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 réduit : une table, des tabourets, un chevalet portant quelques vêtements et un grand lit défait. Le jeune homme se nomme Aymotin et se présente comme un ami du peintre avec lequel il partage son domicile afin d'économiser le prix d'un loyer. Tout en jouant nerveusement avec sa boucle d'oreille, il raconte sans trop se faire prier sa mésaventure :

« Edhelran a disparu depuis hier soir. Après le duel, nous sommes tout de suite rentrés à la maison puis, 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 du personnage) 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 personnages l'aident, mais il a peur des représailles. Quant aux personnages, leur situation est critique. Il leur faut retrouver d'urgence le tableau disparu, mais comment procéder ? Peut-être qu'en interrogeant les voisins...

UN VOISIN PEU CURIEUX

À l'étage du dessous, Ebolor, un vieux tisserand chauve, vit avec sa femme et leurs six enfants. Ebolor 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. Ebolor 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, au bord de la faille de l'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

personnages devront se contenter de ces maigres indices. Dès qu'ils quittent la maison, ils sont pris en filature par un fouineur (voir « Le complot »).

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, sculpteurs, poètes et danseurs s'y côtoient dans une ambiance colorée de fête permanente. La taverne de la Martre est plus particulièrement le rendez-vous habituel des peintres. 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 désillusions s'ils essayent de se rendre dans de fausses arrière-salles 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 personnages devront déployer des trésors de persuasion (jet de Charisme (Persuasion) DD 15) s'ils veulent obtenir des renseignements. Piquetoile pourra en effet leur apprendre que l'individu en question semble être un nommé Atkin, et que 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 Pilori, au cœur de la terrasse de la Prospérité.

En fait, Atkin est une fausse piste ! Il a assisté au duel et, impressionné par le talent d'Edhelran, il lui a rendu visite. Comme le demi-elfe a refusé ses propositions, l'escroc est reparti sans insister. Exploitez le malentendu que risquent de commettre les joueurs, en les plongeant dans le milieu des escrocs et des faussaires, soumis toutefois eux aussi au contrôle de la Haute Guilde.

Lorsqu'ils auront épuisé cette piste, ou dès leur sortie du quartier des artistes, les personnages sont pris dans une rafle et emmenés en prison.

L'HISTOIRE

Valdenath, le grand prêtre du Crâne et de la Taupe, a récemment découvert un parchemin expliquant comment on peut « envoûter » à distance un individu grâce à son portrait, pourvu que celui-ci soit d'une grande fidélité. Soucieux d'accroître sa puissance, Valdenath 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 pour pouvoir prendre possession de son esprit plus tard. Ce peintre n'était autre que Van Belem. Mais celui-ci a trouvé son maître en matière de peinture en la personne d'Edhelran. Valdenath, étant au fait du duel, a donc immédiatement fait enlever le demi-elfe pour le contraindre à travailler pour lui. Le grand prêtre veut le meilleur...

LE COMLOT

Une fois en prison, les personnages 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, et mes espions m'ont averti qu'il a été enlevé hier soir par des sbires du temple du Crâne. Mais j'ai préféré étouffer cette affaire afin de ne pas nuire plus encore aux relations tendues qui règnent avec les fidèles de ce temple.

Sachez aussi qu'il doit y avoir ce soir une rencontre importante entre Mitrias, le grand prêtre du Nuage, et Valdenath, grand prêtre du Crâne. Or on m'a fait parvenir aujourd'hui même ce document »

Il déplie alors devant les personnages 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 POURRAIT LA RÉALISER. LE RITUEL EST FACILE À METTRE EN ŒUVRE CAR IL

Le texte s'arrête brusquement.

« Vous comprenez à présent mon angoisse. J'ai bien peur que la rencontre de ce soir ne soit qu'un prétexte pour nuire à Mitrias. Je ne peux faire intervenir la garde à cause des conséquences que cela pourrait avoir et afin d'éviter une confrontation avec les fidèles du 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. Et 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 bien entendu »

Les personnages ont donc le choix : aider Erkiel et se rendre à la réception, ou bien décliner la proposition et rester en prison un temps indéterminé...

CHEZ VALDENATH

Revêtus des déguisements de leur choix, et sous des identités d'emprunt, les personnages 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 ; la réunion entre les deux

prêtres se tient assurément à l'étage. Les personnages vont donc devoir user d'astuces pour pouvoir y accéder.

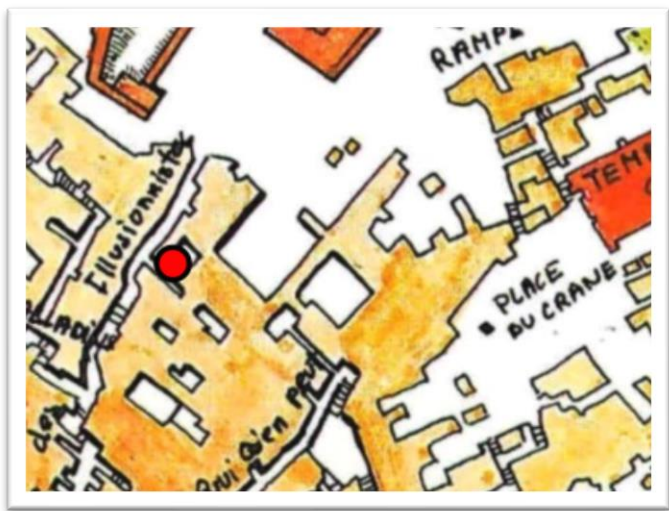
La sécurité est assurée par 12 **gardes**.

- 4 gardes sont au portail d'entrée. Ils contrôlent les cartons d'invitations.

- 4 autres gardes sont dans l'antichambre, en bas des escaliers, et interdisent tout passage à l'étage. Deux d'entre eux restent en permanence ici pour garder l'escalier, et les deux autres effectuent de petites rondes toutes les 30 minutes.

- 2 gardes sont dans la salle de banquet, en sentinelles.

- 2 autres gardes sont dans la salle de réception, en sentinelles également.



Parmi les invités se trouvent :

La cantatrice Criceline. Le Rossignol de Laelith, qui entame un tour de chant.

Le-Corpenché. Grand Élaborateur des Plans et directeur des Constructions du Roi-Dieu, il 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 on le fait boire, il pourrait alors dire qu'il a aménagé un réduit secret au premier étage, auquel on accède par la bibliothèque, et un passage secret qui permet, en cas de problème, de fuir de la maison par le puits.

La belle Johanna. Une ravissante enquiquineuse qui s'entiche d'un des personnages, et qui ne le lâchera pas de la soirée.

Le père Fricottin. Il entamera un prêche vibrant, dépeignant la pauvreté de certains habitants de Laelith. Son sermon sera suivi d'une quête.

Un pickpocket. Il tentera de faire les poches à l'un des personnages.

LE PUITS

Quelques arceaux en fer incrustés dans la paroi interne du puits, situé dans le jardin à l'ouest, permettent de descendre sur environ 3 mètres. Là, une petite niche permet à une personne de d'asseoir. Un passage secret permet alors d'accéder à un long et sombre couloir qui part à l'horizontal sous la maison. À la verticale de la cheminée de la chambre de Valdenath (9) on trouve une échelle en fer qui monte. Le conduit passe dans le mur de la salle de réception et débouche donc dans la chambre de Valdenath,

au 1^{er} étage. Tout est bien entendu des plus obscurs. Un jet de Fouille DD 25 pour trouver le passage secret dans le puits (DD15 si l'architecte Le-Corpenché leur en a parlé).

Tromper la vigilance des gardes ou passer par le puits sont les deux principales méthodes pour accéder à l'étage.

L'ÉTAGE

Sauf remarques contraires, aucune porte n'est fermée à clef, bien que toutes comportent une serrure. Si les personnages sont surpris au premier étage par des gardes, ceux-ci les reconduisent fermement une première fois jusqu'en bas. En cas de récidive, ils seront moins tendres.

1. CHAMBRE DES GARDES

Six soldats l'occupent d'ordinaire, mais ce soir elle est vide.

2. GALERIE D'ART

Cette pièce est fermée à clef (jet de Dextérité DD 25 avec des outils de voleur). Il y a à l'intérieur de nombreux bibelots et autres objets d'art pour une valeur de plus de 10.000 pièces d'or, principalement des cadeaux faits par les grands de ce monde à Valdenath, le chef de la diplomatie du royaume des Deux Lacs. 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 troussees !

À leur niveau, les personnages n'ont quasiment aucune chance de pouvoir ouvrir cette porte, mais cela devrait leur faire prendre conscience qu'ils ne sont pas chez n'importe qui non plus

3. CHAMBRES DES INVITÉS

Au nombre de 6, elles sont richement décorées et tendues de soie. On trouve dans chacune d'elle un lit, une chaise, un coffre et une table de nuit.

4. ORATOIRE

Ce lieu comporte plusieurs objets d'art pour une valeur total de 2000 po, tous en lien avec la foi. Valdenath vient parfois méditer ici, ou bien prier le dieu Baine, en contemplant une idole en forme de dragon noir.

5. 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.

Il n'est pas nécessaire de donner ici les caractéristiques détaillées de Valdenath (clerc niveau 14, LN). Si les personnages l'affrontent, ils n'ont aucune chance.

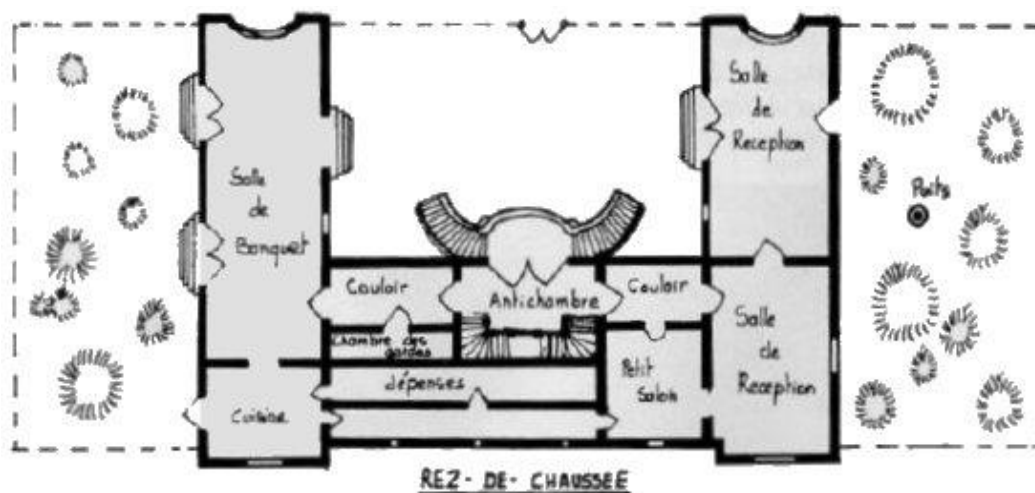
6. BIBLIOTHÈQUE

Les murs de cette pièce sont couverts d'ouvrages divers consacrés à des sujets qui ne le sont pas moins. Un passage secret (jet de Sagesse (Perception) DD 20, ou DD 10 si l'architecte Corpenché, qui l'a construit, leur en a parlé) permet d'accéder au réduit (7).

7. RÉDUIT

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 (6). Il est surveillé par deux **hommes de mains** (fanatiques) de Valdenath, voués corps et âmes à leur maître.





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 ses crises sont de courte durée, sinon il y a fort à parier que le Roi-Dieu interviendrait. Bref, les personnages ont maintenant un nouvel ennemi, et pas des moindres.

8. FUMOIR

Une grande pièce décorée de sofas et de tapisseries. C'est là que Valdenath aime à se détendre. Il y a du tabac de toutes sortes, mais aucune drogue, le grand prêtre déteste ce qui altère la pensée.

9. CHAMBRE DE VALDENATH

Elle est luxueusement meublée mais son accès est défendu par un *glyphe de protection*. Ouvrir la porte suffit à déclencher les runes explosives qui lui sont liées, libérant une sphère de 6 mètres de rayon centrée devant la porte. Chaque créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité et subir 5d8 dégâts d'acide, ou la moitié en cas de réussite.

Le passage secret du puit débouche derrière la cheminée. Les seuls documents importants que l'on peut trouver ici sont le portrait réalisé par Edhelran lors du duel pictural et un *parchemin de sort de mot de rappel* qui transportera toute personne qui le lit, même non-clerc, en plein cœur du temple de la Taupe.

CONCLUSION

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 personnages et le jeune peintre seront eux placés sous la protection du capitaine de ses gardes, lesquels attendaient devant le pavillon de Valdenath. Une fois dehors, Mitrias remerciera le groupe et les récompensera en proposant à chacun 100 po, tout en leur conseillant de rapidement quitter Laelith pour quelques temps, afin que Valdenath les oublie...

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 250 PX à la fin de cette aventure.

Si Valdenath n'est plus en possession du tableau de Mitrias peint par Edhelran, ajouter 150 PX par personnage. S'ils ont connu Valdenath en personne, ajouter 100 PX par personnage.