

LA NUIT DE L'EMPEREUR- DÉMON



Scénario : Denis Beck
Plan : Stéphane Truffert
Illustrations : Florence Magnin
Le Donjon du Dragon

"Assis sur son trône d'onyx dans une grande salle humide et poussiéreuse, il contemple par la pensée l'étendue de son sombre royaume. Mais son esprit le torture et il se souvient d'une grandeur passée qu'il ne pourra jamais oublier. Il veut PLUS..."

Ce scénario pour AD&D est destiné à un groupe d'aventuriers de niveaux 5 à 7 environ. Il est nécessaire de posséder le Manuel des Monstres (MM dans le texte, les numéros de pages font référence à la version française).

ACTE 1

UN HOMME A DISPARU

Rencontre sous la scène

A la suite d'un repas bien arrosé, les aventuriers se retrouvent sur les gradins du théâtre de Laelith, observant avec morosité le spectacle médiocre qui se déroule devant leurs yeux. Sur la scène, un prestidigitateur massacre son numéro. Le public clairsemé ne retient plus ses bâillements. En effet, en moins de cinq minutes, l'artiste a réussi l'exploit de mettre le feu à son chapeau pointu, avant d'emmêler inextricablement une série d'anneaux métalliques.

A présent, deux hobbits déguisés en bouffons tirent sur la scène deux coffres de grande taille, tandis que le magicien s'adresse aux spectateurs encore éveillés : "Pour ce numéro à hauts risques, j'ai besoin du concours de... euh... vous messire ! Voulez-vous me rejoindre sur la scène ?"

Brandissant un index impérieux, l'homme vient de désigner l'un des aventuriers. L'assistance se risque à une timide salve d'applaudissements encourageants. "Prévenez l'apothicaire !" crie un plaisantin.



Tandis que sa victime monte sur l'estrade, le prestidigitateur explique : "Messire va prendre place dans ce coffre que je vais verrouiller. Je taperai alors trois fois dans mes mains et soulèverai à nouveau le couvercle. Ce noble chevalier sera alors remplacé par un féroce guépard du désert, et réapparaîtra dans cet autre coffre que vous voyez là-bas. Doux sire, si vous voulez bien prendre place..."

Le couvercle de bois à peine rabattu sur sa tête, l'aventurier sent le plancher du coffre céder sous son poids. Une trappe s'ouvre brutalement et le fait choir deux mètres plus bas, sur une vieille paille. Il est aussitôt pris en charge par les deux hobbits, Pouchinet et Mistouflet, qui le poussent en direction d'une petite échelle permettant d'accéder au second coffre. Dans la bousculade, il heurte une jeune femme ravissante, aux cheveux blonds et aux yeux gris d'eau. Lesquels yeux le fixent avec un mélange de supplication et d'espoir.

Semblant céder à quelque impulsion, la jeune femme se penche vers lui et chuchote : "A minuit, à la Taverne du Chat Bossu, Place de la Cloche. Je vous attendrai. Ammenez vos amis si..." Une poussée brutale de Mistouflet interrompt cette brève rencontre. La jeune femme disparaît au milieu des ombres et le personnage est propulsé (par Musclos) à l'intérieur du second coffre.

La trappe à peine refermée sous ses pieds, le couvercle du coffre s'ouvre et le prestidigitateur apparaît. De

l'autre côté de la scène un guépard gras et mité observe l'assistance d'un oeil placide.

"Remercions ce prodigieux héros pour sa courageuse participation !" crie l'artiste, un flot de foulards s'échappant inopinément de ses manches.

Révélation nocturnes

La Taverne du Chat Bossu (L7) est une sorte de cabaret où se produisent en vedettes les comiques elfes Casse-noisette et Briseburne. La salle est comble tous les soirs, et, dans l'atmosphère enfumée, les aventuriers ont du mal à trouver une table libre.

Une heure après le début de la séance de minuit, alors que la salle est bien échauffée, un serviteur s'approche des personnages et leur remet le billet suivant : "Je vous attends dans la loge numéro 4... S."

La loge en question se trouve dans l'arrière-cour de la taverne. Un rai de lumière filtre sous la porte. La jeune femme du cirque se trouve à l'intérieur, assise devant un miroir en triptyque, elle achève de se maquiller. lorsqu'elle voit les personnages, un indicible soulagement se peint sur ses traits.

Le premier fouineur Lamb

Les Fouineurs sont des individus ayant acheté la charge d'officier de police auprès du Grand Prêtre de l'Oiseau de Feu. En tant que tels, ils sont habilités à mener des enquêtes et à opérer des arrestations. Leurs actions légales sont confirmées ou annulées par un tribunal spécial dépendant de la justice (donc du Grand Prêtre du Nuage) qui peut à tout moment leur retirer leur charge. Ils ne peuvent conserver cette dernière que s'ils démontrent leur utilité ou leur efficacité. Il existe 5 catégories de fouineurs, chacune étant subordonnée à une autre. Exception faite des Premiers Fouineurs, qui ne reçoivent leurs ordres que des procureurs du Roi-Dieu. Une affaire importante ne sera jamais confiée à un limier de cinquième catégorie ; mais, les Premiers Fouineurs ont le droit de choisir les enquêtes qui les intéressent, lorsqu'ils ne sont pas requis. Le mode de paiement des fouineurs est assez original. En effet, s'ils résolvent une affaire, ils peuvent demander une indemnité raisonnable (de leur point de vue !) aux victimes qu'ils ont aidé et aux coupables qu'ils font châtier. Lamb, dans notre histoire, a manifestement des vues sur Syrena. Si vous avez besoin de connaître ses caractéristiques, considérez qu'il est guerrier/voleur (5/4).



"Je vous remercie d'être venus, dit elle. Entrez tous et refermez la porte." La loge est plutôt exiguë, et certains aventuriers doivent rester debout. La jeune femme les regarde l'un après l'autre, semblant les jauger, puis soupire. "Je ne sais pas par quoi commencer... vous devez me prendre pour une idiote, n'est-ce-pas ?" Elle rougit, ce qui la rend encore plus ravissante, puis reprend. "Je m'appelle Syrena et je suis la fille du grand Hyppolito, le propriétaire du cirque dont vous avez vu une représentation. J'ai besoin d'aide, et je ne sais pas à qui m'adresser. Mon père a disparu depuis deux jours et je suis morte d'inquiétude... mais je devrais commencer par le début..."

Vous le savez peut-être, dans quatre jours, un grand concours verra s'affronter sur la scène du théâtre un grand nombre de cirques et de baladins indépendants. Le vainqueur empochera près de 5000 pièces d'or, une fortune ! Sans compter que le Roi-Dieu lui-même devrait assister au spectacle...

Mon père, Hyppolito, a toujours poursuivi une gloire qui lui a échappé toute sa vie. Sans arrêt, il s'est heurté à son concurrent Kyndillan le Merveilleux, le propriétaire du Cirque des Merveilles. Ce Kyndillan est une sorte de mécène désœuvré et son argent lui permet d'embaucher les meilleurs artistes, ne laissant à mon père que les pires ringards. Il y a deux jours, mon père s'est enivré à la Taverne du Retour du Pêcheur, alors que Kyndillan s'y trouvait également. Au comble de l'ivresse, il a parié son cirque contre celui de son adversaire qu'il remporterait le concours. Pour notre malheur, le pari fut accepté. Depuis, mon père a disparu. Retrouvez-le, je vous en supplie ! Je ne sais pas de quelle bêtise il est capable. J'ai un peu d'argent de côté (une cinquantaine de pièces d'or). Je sais bien que..."

A ce moment, la porte de la loge s'ouvre et deux personnes entrent dans la loge. La première (le prestidigitateur aperçu au théâtre durant l'après-midi) n'est autre que le frère de Syrena. La seconde est un homme entre deux âges, vêtu de noir et tenant un chapeau de peau à la main. Ses petits yeux charbonneux brillent au centre d'un visage maigre à la mâchoire pendante. Une touffe de cheveux sans couleur orne, telle une potiche, le sommet de son crâne étroit.

Pérandhil, le prestidigitateur, s'arrête et observe les aventuriers sans aménité.

"Des amis à toi, soeurette ?" demande-t-il à Syrena. Puis, sans attendre de réponse, il poursuit : "Voilà le Premier Fouineur Lamb, l'un des enquêteurs les plus renommés de cette ville".

"Je vous salue mademoiselle", nasille Lamb en exécutant une courbette grotesque. "Vous pouvez me faire confiance, je retrouverai le disparu".

"J'espère bien que quelqu'un le retrouvera", répond Syrena en fixant les aventuriers.

Ceux-ci peuvent choisir ce moment précis pour s'éclipser. S'ils ne le font pas, lamb s'enquerra de leurs identités, avant de les congédier d'autorité. "Laissez faire les spécialistes, jeunes gens !"

ACTE 2

SUR LA PISTE

Au Retour du Pêcheur

(Rue des Mâts, Chaussée du Lac, N6).

C'est une taverne au plafond bas étayé par d'épais piliers de granit. De vieux filets mal ravaudés, des gravures et des ex-voto encrassés ornent les murs. L'air sent le poisson. Les tables et les chaises portent les traces de bagarres récentes.

Le tenancier de l'établissement se nomme Makrom. Les habitués le surnomment "Espadon", en raison de son exceptionnel appendice nasal. De grande taille, plutôt corpulent, il a les bras couverts d'étranges tatouages. Pour peu que l'on se montre aimable avec lui, il est disposé à discuter. Si de surcroît, on parvient à avaler son "arak maison" (jet de pourcentage sous 3x la Constitution pour ne pas le recracher), il vous accorde toute sa sympathie ("Appelle-moi Espadon, p'tit gars").

Makrom se souvient vaguement qu'au cours de la soirée fatidique, Hyppolito a eu trois longues conversations : l'une avec Gras-Double le Noiraud, la seconde avec un barde elfe de passage dont il ignore l'identité et la dernière avec un petit scribe-échevin du nom de Triste-Plume.

En sortant du Retour du Pêcheur, les aventuriers croisent le Premier Fouineur lamb qui leur jette un regard venimeux avant de se diriger avec détermination vers le comptoir...

Gras-Double le Noiraud

(13 Echelle du Sabot, Chaussée du Lac, N6).

Gras-Double est négociant en charbon. Ses petits yeux cruels, en perpétuel mouvement, sont noyés dans la graisse de son visage porcine. Il reçoit les aventuriers avec humeur. S'il reconnaît avoir conversé avec Hyppolito, il refuse de révéler le sujet de leur discussion.

Il veut congédier les importuns au plus vite et n'hésite pas à alerter la garde si ceux-ci refusent d'obtempérer.

En fait Gras-Double est fou amoureux de Syrena. Durant sa longue conversation avec Hyppolito, il s'est efforcé d'obtenir sa main. En vain, celui-ci avait déjà trop bu.

Triste-Plume

(143 Echelle des Scribes-Echevins, Terrasse de la Prospérité, I8).

Petit employé de l'étude de Maître Carbozian le Beau, Triste-Plume est un bonhomme mélancolique qui a un profond mépris pour les "manuels", il n'est donc disposé à coopérer qu'avec un barde, un mage ou un clerc. Il a rencontré Hyppolito, car il devait lui remettre un parchemin de la part d'un ami commun, Yquem, l'un des conservateurs de la Bibliothèque de la Foi. Pour sa part, le petit scribe-échevin n'a aucune idée du contenu du parchemin.

Le Cirque des Merveilles

(A côté du Théâtre, Terrasse de la Prospérité, K6).
Kyndillan est un homme court sur pattes, au cheveu rare et à la lippe molle. Ce physique ingrat est compensé par un incontestable talent d'orateur. Affable et courtois, Kyndillan n'en est pas moins un homme d'affaires avisé. Il n'est pour rien dans la disparition d'Hyppolito et essaye de le prouver par tous les moyens. Si l'on veut user de violence à son égard, ses hommes de main (10 guerriers niveau 5, armures de cuir et épées courtes) sont là pour dissuader les agressifs.

Une chose est sûre : les artistes de ce cirque sont de premier ordre !

Yquem le bibliothécaire

(Bibliothèque de la Foi, Terrasse du Nuage, H6).

Pour son confort personnel, Yquem a su tirer bon parti du capharnaüm légendaire qui règne sur son lieu de travail : il réside dans une "grotte" qu'il s'est aménagée au cœur d'une pile d'ouvrages consacrés à la théologie alimentaire. Ses yeux bouffis, sa trogne réjouie et son teint couperosé sont célèbres dans toute la Terrasse du Nuage.

Le soir, il s'adonne au culte de Bacchus et le matin, il souffre de migraines. C'est pourquoi il vaut mieux essayer de le rencontrer l'après-midi, lorsqu'il est presque

à jeun. Son travail consiste à comptabiliser les livres que le Directoire de la Bibliothèque a décidé, pour une raison ou pour une autre, de livrer aux flammes purificatrices. Grâce à cette fonction, il a pu se constituer une bibliothèque personnelle... et ignorée de tous (il adore les livres autant que le vin). Hyppolito et lui sont de vieux amis, et il avait juré d'aider le père de Syrena à prendre sa revanche sur Kyndillan. Or, voici trois jours, il a cru trouver la solution à ce problème en feuilletant un livre qu'il avait sauvé de la crémation. Il fit une copie du passage qui lui semblait le plus intéressant et chargea Triste-Plume de le porter à Hyppolito (voir "Le parchemin d'Yquem"). A son avis, il y avait peut-être là matière à un numéro de cirque exceptionnel.

Le Parchemin d'Yquem

"Vers la fin de sa vie, le Grand Prêtre Marapion fut la proie d'une nouvelle lubie : il était hanté par la vision d'un zoo immense, où seraient réunies les créatures les plus extraordinaires que le monde ait portées. Son pouvoir étant immense, il obtint du Roi-Dieu la permission d'installer ce zoo dans les jardins sud du Palais. (...) Après trois ans de traque, un grand chasseur réussit à capturer pour Marapion un spécimen extrêmement rare de Merveillard (Decoratio Habilis Sporgersi).



Disons le tout de suite, cet animal n'existe plus aujourd'hui. (...) Les anciens livres le décrivent comme un petit dragon au tempérament amical, dont le corps secrète en permanence une sorte de cascade lumineuse d'une beauté ensorcelante pour quiconque n'a pas un cœur de pierre. Les Merveillards ne pondent qu'un seul oeuf pendant toute leur vie. Cet oeuf, ils ont pour coutume de l'enterrer pendant un temps indéterminé (plusieurs siècles ?), avant de briser sa coquille pour provoquer son éclosion. Lorsque son Merveillard pondit, Marapion fou de joie s'installa à demeure dans la cage de son animal favori. C'est dans cette même cage que le Grand Prêtre fut assassiné quelques temps après par un barbare athée. Nul ne sait ce qu'est devenu l'oeuf. En tout cas, depuis, le zoo fut abandonné.

Ermold le Noir "Gouvernants et gouvernés".

Des silhouettes dans la nuit

A un moment ou à un autre, les aventuriers attireront certainement l'attention de serviteurs du Temple de la Taupe dévouée à Trevellian (voir plus loin). Ils seront donc suivis par un groupe de cinq hommes qui ne les agresseront que s'ils deviennent trop dangereux pour leur maître (à l'appréciation du MD). Mais, n'anticipons pas...

Les serviteurs du Temple de la Taupe : Assassins du cinquième niveau. CA : 8. Pts de Vie : 29, 27, 26, 26, 18. Dégâts : 2-8 (épées bâtarde).

ACTE 3

LE ZOO ABANDONNÉ

Yquem a tout compris!

Mis au courant de la disparition d'Hyppolito, Yquem se déclare persuadé que celui-ci a dû essayer de s'introduire dans les jardins du Palais pour y rechercher l'oeuf de Merveillard. Soudain, chagriné, il s'empare d'une bouteille de "Nectar du Roi-Dieu 63" qui traîne sur une pile de traités religieux. Criant un mot de commande, il fait jaillir le bouchon qui s'en va percuter le plafond.

"Tout est de ma faute ! Malheureusement, je suis un vieux casanier, déclare-t-il, je ne pourrai vous être d'aucun secours. Il a dû arriver malheur à Hyppo dans les jardins. Si vous pouvez me le ramener, je saurais vous exprimer ma reconnaissance. Santé !"

L'expédition périlleuse

Soyons logiques, les aventuriers n'ont normalement aucune chance de pouvoir pénétrer secrètement au Palais. Mais pourquoi s'encombrer ici de logique ? Voilà une occasion unique pour eux de découvrir la partie semi-abandonnée du Saint des Saints de Laelith. Alors, profitez-en ! Laissez-les échaffauder leurs plans dans tous les détails. Réservez-leur quelques bonnes sueurs froides (gardes méfiants, ombres menaçantes, etc.). Décrivez-leur le dôme d'entrée et les couloirs poussiéreux qu'ils traverseront. Mais, surtout, dissuadez-les de pénétrer dans la zone habitée du grand édifice !

Les joueurs peuvent tout imaginer, depuis la solution la plus simple ("Je vole, invisible, jusqu'au zoo"), jusqu'à la plus compliquée ("On s'introduit de nuit dans le palais. On capture des serviteurs. On revêt leurs livrées et on se

glisse dans les jardins en se faisant passer pour des jardiniers"). Laissez-les réfléchir et n'hésitez pas, au moment opportun, à faire rouler quelques dés derrière votre paravent, histoire de maintenir une certaine tension !

Souvenirs d'une antique grandeur

Les jardins sud (F5) sont une véritable jungle dans laquelle il faut se tailler un passage à coups d'épée. Il faudra 1-4 heures pour trouver les restes du zoo de Marapion. Les moustiques sont légions et les plantes épineuses nombreuses... A chaque heure passée dans le jardin, lancez un D8 sur la table de rencontres ci-dessous :

Dé	Rencontre
1-4	Des formes étranges se déplacent silencieusement derrière les fourrés.
5	Un fungus violet (MM p.47). CA : 7. DV (Dés de Vie) : 3. Pts de Vie : 24. Dégâts : voir Manuel.
6	Un scorpion géant (MM p.96). CA : 3. DV : 5+5. Pts de Vie : 40. Dégâts : 1-10/1-10/1-4 (dard empoisonné).
7	Un putois géant (MM p.89). CA : 7. DV : 5. Pts de Vie : 38. Dégâts : 1-6 plus jet musqué.
8	Douze zombis (eh oui ! MM p.109). CA : 8. DV : 2. Pts de Vie : 16 chacun. Dégâts : 1-8.

Enfin les aventuriers vont remarquer un grand nombre de cages rouillées, de volières et de fosses, recouvertes par des générations de lianes. Devant certaines cages, on peut encore lire les plaques indiquant ce qu'elles ont contenu. L'une d'entre-elles porte l'inscription suivante : "Merveillard. Propriété du zoo de Marapion. Ne pas toucher !".

A l'intérieur de la cage, il y a un squelette de reptile de 2 mètres de long. Un trou a été récemment creusé dans le sol. Il n'y a pas de trace d'oeuf. En fouillant attentivement autour de la cage, les aventuriers peuvent trouver (jet sous l'Intelligence) :

- a) Une bourse de cuir marquée d'un H, contenant quelques pièces d'argent et de cuivre.
- b) Un lambeau de vêtement noir, manifestement arraché.

Un ranger peut également remarquer des traces de lutte dans la végétation environnante. Il peut en déduire que trois personnes se sont battues contre une seule.

Il n'y a rien d'autre à trouver dans le zoo. Les aventuriers peuvent retourner voir Syrena. Une surprise les attend.

ACTE 4

ÇA SE COMPLIQUE

Tiens Hyppolito est de retour !

N'ayant plus de piste à suivre, il est probable que les aventuriers iront rendre compte de leur échec à Syrena. Cette dernière les accueillera avec le sourire. Lamb se tient à ses côtés, arborant un air de satisfaction tout à fait odieux.

"Mon père est de retour. Le Premier Fouineur Lamb l'a trouvé ce matin et..."

Un tumulte interrompt la jeune femme. Un attroupelement s'est formé autour d'une roulotte décorée de runes et d'étoiles filantes. Sahr Castiq, le devin, a une vision. Lorsque les aventuriers se précipitent, ils découvrent un petit homme à la barbichette pointue flottant dans les airs, apparemment contre sa volonté.

"Descendez-moi de là !" hurle-t-il d'une voix suraiguë. Soudain, il s'immobilise. Son visage devient grave et il s'exprime avec une voix caverneuse. "Je vois Hyppolito. Prisonnier des ombres il est. Sous la terre, infortuné, d'un sommeil sans rêves il dort. Par l'eau qui coule du lys, trouvé il sera. Mais, pour le sauver, par la montagne souterraine passer il faudra". Et - boum ! - le devin tombe sur le sol, inconscient.

C'est alors que survient un homme bedonnant au regard méfiant. Hyppolito, car c'est lui, prête un court instant attention à la scène, puis se retire, sans un mot, dans sa propre roulotte.

"Mon père m'inquiète un peu, murmure Syrena, ce matin, son guépard préféré lui a mordu la main ! Voulez-vous que nous nous retrouvions chez Yquem en début de soirée ?"

Veillée d'armes chez Yquem

Si les aventuriers pensent à parler de la vision du devin à Yquem, celui-ci paraît fort intéressé (malgré son degré d'ivresse avancé) et se munit d'une pelle pour fouiller avec énergie dans sa "bibliothèque personnelle". Au bout de quelques minutes, il se redresse avec une expression victorieuse en brandissant un petit carnet rouge sur lequel est écrit "La Fontaine du Lys : un système d'épandage original. Par Cabourignol le nain".

Le texte de cet ouvrage est des plus instructifs : "Le Gwarksikûl du Lys est sur la Place de la Corne dans l'Echelle

Le cirque d'Hyppolito

C'est une petite troupe de saltimbanques qui a installé ses pauvres roulottes derrière le Grand Marché. Cette troupe est composée des personnes suivantes :

- 1) **Maitre Hyppolito.** Un prestidigitateur honnête porté sur la boisson.
- 2) **Syrena.** Ecuyère et fille du précédent, elle est trop belle pour ne pas attirer la convoitise des hommes.
- 3) **Perandhil.** Dompteur d'animaux sauvages et le frère de la précédente. C'est un excellent dompteur mais le guépard poussif qu'il a dressé ne lui permet pas de donner la pleine mesure de son talent.
- 4) **Pouchinet et Mistouflet.** Jumeaux hobbits qui sont aussi bien clowns, que jongleurs ou acrobates.
- 5) **L'Incroyable Musclos.** Sa force exceptionnelle (18/60) lui permet de faire oublier sa bedaine et sa moustache tombante.
- 6) **Le Grand Dragon.** Un cracheur de feu qui ne crache rien pour le moment : il s'est brûlé et son visage est couvert de bandelettes.
- 7) **Le Sahr Castiq.** Un devin vieillissant qui est à la limite de l'escroquerie.

des 4 Marchands (Terrasse de la Main qui Travaille). Il y a un kredzel ousiful qui sert d'ornement, en tournant les deux boules en sens opposés, on fait descendre le zoubiak de l'eau, mais pas pour longtemps. C'est un truc d'ingénierie... "

Espérons que les joueurs sauront deviner le sens de certains termes de ce patois nain très mal connu (Gwark-sikúl : fontaine ; Kredzel : décoration ; ousiful : utile ; zoubiak : niveau). Au bout d'un certain temps, Yquem commence à s'inquiéter de l'absence de Syrena. C'est à ce moment précis que quelqu'un frappe à la porte. C'est Triste-Plume qui a découvert un message adressé aux aventuriers sur son guichet (quand il s'est réveillé...).

Cette lettre dit : "*Chers amis, mon père me fait peur. J'ai préféré quitter le cirque et me cacher chez une amie. Avant de quitter Hyppo, j'ai cependant pu lui dérober des papiers qui pourront vous intéresser. (Il s'agit en partie de plans.) Retrouvez-moi au 43 de l'Echelle du Pont des Morts... S."*

Cette lettre a été dictée à Syrena par le monstre qui a pris la place de son père. Si les aventuriers ne sont pas frappés par l'incohérence du message, ils se jetteront

tête baissée dans l'embuscade qui leur est tendue (voir plus loin).

Mais que se passe-t-il donc ?

Voici quelques décennies, un vampire du nom de Trevelian fit son apparition dans le Cloaque. Rusé et sans scrupules, il étendit rapidement son influence sur une partie non négligeable de la cité souterraine. Il rêve maintenant de renverser le Roi-Dieu, afin de s'installer Empereur-Démon. Ses alliés du Temple de la Taupe sont presque prêts à s'engager à ses côtés. Mais pour bien faire, il faudrait que le Roi-Dieu disparaisse. Or, ce dernier est intouchable à l'intérieur de son palais.

Il y a quelques jours, quelques-uns de ses sbires qu'il avait envoyés visiter les jardins sud du Palais (pour déterminer s'il était possible d'atteindre le souverain par là) capturèrent un individu bedonnant et éméché : Hyppolito. En pénétrant dans son esprit. Trevelian apprit tout du cirque, de l'oeuf et du concours auquel est censé assister le Roi-Dieu. Un plan diabolique naquit alors dans l'esprit enfiévré du vampire. L'un de ses Doppelgangers favoris prendrait l'aspect d'Hyppolito et regagnerait la surface, un parchemin magique dissimulé sur lui. Il jouerait le rôle du saltimbanque jusqu'à l'heure de la représentation. Au moment de sa prestation sur scène, il prononcerait l'incantation inscrite sur le parchemin et une boule de feu gigantesque irait carboniser le Roi-Dieu. Ce serait le signal de la révolte !

Hyppolito fut jeté dans une geôle. Lamb retrouva le faux Hyppolito déambulant près du théâtre et le ramena au cirque. Malheureusement pour le vampire, les Dieux innombrables voulurent que ce jour là (et pour la première et unique fois de sa carrière) Sarh Castiq ait une véritable vision. Affolé, le Doppelganger enferma Syrena dès le départ des aventuriers et lut dans son esprit ce qui se préparait. Il fallait éliminer les aventuriers ! Trevelian fut prévenu et envoya un autre de ses Doppelgangers attendre les personnages au 43 de l'Echelle des Morts, après avoir pris l'apparence de Syrena. Cette dernière repose droguée, dans un coffre de sa roulotte.

L'embuscade

Elle se décompose en deux phases distinctes. Dans la première, les aventuriers attirés par le double de Syrena sont assaillis dans une petite impasse transversale de l'Echelle du Pont des Morts (H8) par 7 assassins de niveau 4.

Les assassins : CA : 8. Pts de Vie : 20 chacun. Dégâts : 1-6 (épée courte).

Le Doppelganger n'interviendra que si les sbires de Trevelian n'ont pas le dessus.

Le Doppelganger - Syrena : (voir MM p.33). CA : 5. DV : 4. Pts de Vie : 30. Dégâts 1-12.

Lorsque les aventuriers croiront avoir enfin remporté la partie, les pavés de l'impasse seront projetés en l'air avec violence ; c'est une Ombre des roches qui vient à la rescousse.

L'Ombre des roches (MM p.83). CA : 2. DV : 8+8. Pts de Vie : 48. Dégâts 3-12/3-12/2-10.

Si le sort devait être défavorable aux joueurs, n'hésitez pas à faire intervenir la garde. Cette embuscade a juste pour but de leur faire comprendre qu'ils s'attaquent à forte partie.

ACTE 5

OPERATION SAUVETAGE

La Fontaine du Lys

(Echelle des 4 Marchands, H11).

L'une des issues du repaire de Trevelian est dissimulée sous la fontaine. Cette dernière se trouve dans une encoignure de la Place de la Corne et n'est pas visible par les passants. Elle doit son nom à la fleur de lys géante en fer forgé qui la décore. La fleur en question est dotée à ses deux extrémités de boules métalliques. Celles-ci sont mobiles, à condition qu'on les tourne simultanément en sens contraires l'une de l'autre, ainsi qu'il est prescrit dans le carnet de Cabourignol le nain. Cette opération effectuée, l'eau de la fontaine cesse de couler et son niveau baisse rapidement, dévoilant une série d'encoches taillées dans la pierre permettant d'atteindre le fond du bassin, 5 mètres plus bas. A cet endroit, un mécanisme secret permet d'ouvrir un passage donnant sur le repaire du vampire.

Le repaire de l'Empereur-Démon

1. Sas d'entrée. Le mur du fond pivote automatiquement quand le passage de la fontaine se referme. Une Vase Grise apprivoisée monte la garde dans cette salle.

Vase Grise : (MM p.107). CA : 8. DV : 3+3. Pts de Vie : 22. Dégâts : 2-16.

2. Oratoire. Des fresques aux couleurs passées ornent les murs de cette pièce et une haute statue de pierre est visible à côté d'un autel poussiéreux. Relever le bras droit de la statue dévoile l'issue menant en 3. Dix ombres hantent l'endroit.

Ombres : (MM p.83). CA : 7. DV : 3+3. Pts de Vie : 19 chacune. Dégâts : 2-5 plus drainage de force.

3. Laboratoire d'alchimie. Une table et des étagères encombrant cette pièce. Partout il y a des potions et des croquis anatomiques. Un Troll en cours de dissection est attaché au mur par des anneaux d'acier. Il n'arrête pas de narguer les aventuriers.

4. Cette pièce est un leurre. Le long du mur nord, on peut voir un homme qui farfouille dans un coffre tout en grommelant. Il s'agit d'une illusion à la fois visuelle et auditive. Quiconque s'approche à moins de deux mètres de lui, ne peut manquer de marcher sur une dalle déclenchant un mécanisme secret. A l'entrée de la salle, au niveau de la porte, s'abat alors une sorte de plaque de verre très épais. Au même moment, une sonnerie retentit et la pièce se remplit d'un gaz verdâtre. C'est un puissant somnifère qui endormira en un round toute personne ne réussissant pas un jet de pourcentage sous sa Constitution. La résistance de la plaque de verre est de 50 pts de Vie. Elle est invulnérable au feu et à l'électricité. Si les aventuriers se font prendre au piège, ils tomberont entre les mains de Trevelian et leur destin sera scellé...

5. Bibliothèque. Les rayonnages de livres couvrent 3 des 4 murs, du sol au plafond. Sur le quatrième mur a été peint un plan de la ville orné d'inscriptions ésotériques. Une croix rouge-brune (du sang ?) a été tracée sur le Théâtre et sur le Palais. Trevelian possède de nombreux ouvrages d'art et d'histoire. Il a aussi quelques romans dont le célèbre "La Montagne Souterraine" de Marmaduke l'Intempérant. Derrière cet ouvrage se trouve une petite tige d'acier, qu'il suffit de tirer pour faire pivoter un pan de bibliothèque et accéder à la prison d'Hyppolito en descendant un escalier en colimaçon.

6. Musée. Trevelian expose ici sa collection d'objets rares. Il y en a pour une fortune, mais la plupart sont intransportables (laissez leur emporter une petite récompense si vous le désirez !). Dans une vitrine neuve, on peut voir l'oeuf de Merveillard volé dans le zoo de Marapion. Au fond de la salle, un piedestal supporte une petite fiole verte portant l'inscription "Puissance

étrange venue d'ailleurs". Vous l'avez deviné, elle contient un Djinn !

Le Djinn : (MM p.33.) CA : 4. DV : 7+3. Pts de Vie : 43. Dégâts : 2-16.

7. La chambre des Doppelgangers. La deuxième dalle du couloir menant à cette chambre est truquée et actionne un signal d'alarme dans la chambre de Trevelian. Dans la salle, un Doppelganger est occupé à peindre une marine, en cas de danger extrême, il prendra l'apparence de son maître afin de favoriser une éventuelle fuite. A noter qu'au fond du couloir, un passage secret permet d'accéder directement aux appartements de Trevelian.

8. La chambre de Trevelian. Décorée avec goût, cette pièce est meublée d'un secrétaire en marqueterie, d'un trône d'onyx, d'un cercueil à baldaquin capitonné de velours rose et d'un lutrin sur lequel repose le célèbre ouvrage de la sorcière Zira Rakaï : "Petit guide d'herboristerie à l'usage des vampires". Près du cercueil se trouve un coffre contenant une boule de cristal, une magnifique rapière ouvragée (épée longue +3), un tapis volant et une bourse contenant 8000 PO en gemmes diverses. Dans le cercueil, il y a, en temps normal, Trevelian qui s'asperge de terre tout en rêvassant.

TREVELIAN

Fréquence : unique

Classe d'armure : 1

Mouvement : 12"/18"

Dés de vie : 9 (66 points de Vie).

Force : 18/76

Type de trésor : F

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 5-10

Attaque spéciale : Drainage d'énergie

Défense spéciale : Ne peut être touché que par des armes magiques. Peut se polymorpher en chauve-souris ou prendre une forme gazeuse.

Résistance à la magie : Immunisé contre les sorts de Sommeil, Charme et Immobilisation. Les sorts basés sur le froid et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux.

Intelligence : Exceptionnelle

Taille : 1m50

Alignement : Loyal Mauvais

Trevelian n'hésitera pas à prendre sa forme gazeuse pour s'enfuir en empruntant les fissures des murs si le combat tourne à son désavantage.

9. La prison d'Hyppolito. Cette pièce nue est fermée par une grille. Hyppolito sera heureux d'être libéré, mais il refusera de s'en aller sans son oeuf de Merveillard.

Tout est bien qui finit bien

Une fois Hyppolito libéré, il ne reste plus aux aventuriers qu'à affronter le sosie du saltimbanque qui se cache sous la scène du Théâtre.

Doppelganger : (MM p.33) . CA : 5. DV : 4. Pts de Vie : 25.
Dégâts : 1-12.

Il ne fera pas usage de son parchemin contre les aventuriers, car il est trop précieux. Ce parchemin, soit dit en passant, est absolument indéchiffrable... Enfin, le jour de la représentation est arrivé ! Si Hyppolito a réussi à emporter son oeuf de Merveillard, il le brise au moment crucial de son numéro. Alors, à la stupéfaction générale, un animal éblouissant en jaillit, il exécute de nombreux passages aériens au dessus de la foule, tout en enchaînant une multitude d'acrobaties colorées. Hyppolito, un peu déçu quand même que le Roi-Dieu ait été empêché d'assister à la dernière minute, est déclaré vainqueur du concours. Il gagne donc le Cirque des Merveilles et tous ses artistes. Mais, le premier moment de joie passé, spectateurs et juges remarquent avec stupeur la disparition du Merveillard. Celui-ci, lassé des clameurs humaines, s'est définitivement envolé pour d'autres horizons...

Note finale à l'intention du MD

Ce scénario a pour but de faire découvrir quelques-uns des aspects de Laelith. Vous pouvez, si vous le souhaitez, l'émailler de quelques rebondissements tirés des Tables d'Aventures appropriées. En tout cas, veillez à l'équilibrer avec la puissance des personnages de vos joueurs. Quand ceux-ci auront fini l'aventure, ils se seront faits des amis - et un ennemi implacable (Trevelian) - dans la cité. De quoi imaginer encore bien d'autres péripéties !

