

LES TROUBLES DU TEMPS



Scénario : Szass
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 4/6.
Il est recommandé pour les personnages d'avoir déjà rencontré Trevelian et déjoué l'un de ses complots par le passé, en travaillant de préférence pour le premier fouineur Lamb.

INTRODUCTION

Nous sommes à la fin du mois de Perce-Neige et un épais manteau blanc recouvre les pavés tortueux des échelles de Laelith. Les aventuriers, bien au chaud dans une taverne quelconque, se prélassent devant la cheminée et dégustent lentement un lait chaud d'ookhab tandis que, sur une scène improvisée, le barde du quartier entonne gaiement son discours sur les dernières nouvelles des Six Provinces. Un discours non sans quelques avertissements sur les troubles que subissent ces contrées en ces temps hivernaux, mais qui rend heureux d'être citoyen de la Cité Sainte et non d'ailleurs.

Au cours de la soirée, une serveuse accoste les personnages et leur remet un message. Un client lui a demandé de leur remettre un petit mot. La serveuse ne pourra rien dire de plus sur l'apparence de ce personnage, si ce n'est sa mince silhouette, recouverte d'un manteau marron à profonde capuche.

Sur le message est marqué : « Retrouvez-moi aux Jardins Supérieurs, L. »

Soucieux de mettre un visage sur cet individu énigmatique, les aventuriers se rendront probablement au rendez-vous.

La nuit tombe lentement à mesure qu'ils se rapprochent de la Terrasse du Nuage. L'humidité des brumes s'ajoute au froid insupportable, et peu nombreux sont les gens à errer dans les rues. Les Jardins Supérieurs recèlent une multitude d'arbres fruitiers dont les feuilles et les fruits n'ont pas rendu leur dernier souffle malgré la saison. Au loin, abrité sous un pommier centenaire, la personne indiquée se tient impassible. En s'appro-

chant, les aventuriers pourront reconnaître le premier fouineur Lamb. D'une voix égale à lui-même, il entame la conversation, négligeant au passage les mesures d'usage et de politesse :

« Veuillez pardonner les méthodes qui vous ont menées jusqu'à moi mais il m'a été recommandé d'agir discrètement. Je vous ai fait quérir une fois de plus pour que vous élucidiez un mystère qui sort de nos compétences, mais je ne peux vous en dire plus pour le moment. Veuillez bien me suivre s'il vous plait ! »

Lamb guide alors les PJ dans un bosquet isolé des jardins et y déniche une trappe menant dans le Cloaque, avant de s'y enfoncer prestement. Les aventuriers le suivront sur quelques centaines de mètres, à travers la fiente et la boue, avant de déboucher sur un couloir non naturel. Lamb s'y engouffrera le premier, veillant bien à ce que tout le monde suit derrière. Puis, au bout du couloir, il se retourne vers les aventuriers, les regarde un bref instant et actionne un levier à la hâte.

A cet instant, deux pans de murs métalliques viennent cloisonner de part et d'autres le couloir, enfermant les PJ à leur grande surprise. Derrière le mur, ils pourront entendre Lamb ricaner et se moquer d'eux, à mesure qu'il s'éloigne.

A ce stade de l'aventure, les joueurs devraient tous se poser la même question : pourquoi Lamb les a-t-il trahis ?

En attendant, ils sont cloîtrés dans un couloir de 6 mètres de long sur 2 mètres de large, et les murs d'acier sont incassables. Cela leur laissera donc le temps d'étayer toutes leurs hypothèses.

Temps qui passe lentement d'ailleurs. Une heure, peut être deux...

DES RÉVÉLATIONS INQUIÉTANTES...

Puis, quand l'attente deviendra trop insupportable, une voix familière jaillira du plafond, acheminée par un cornet acoustique. A n'en pas douter, il s'agit de la voix orgueilleuse et sarcastique de Trevelian, l'Empereur-Démon :

« Bienvenue très chers hôtes. J'espère que vous êtes à vos aises dans mon modeste salon. Certes il n'est pas assez confortable pour s'y prélasser mais jugez plutôt différemment. Voyez ce lieu comme l'antichambre de votre funeste avenir. Tut tut tut !!! Inutile de protester, je ne vous entends pas. Ce moyen de communication ne fonctionne qu'à sens unique. Cela m'évite d'être sans cesse coupé quand je parle et de me justifier à longueur de temps sur des inepties sans importance.

De nombreuses fois vous avez contrecarré mes plans ô combien machiavéliques, me ridiculisant très souvent, anéantissant au plus bas ma réputation de maître incontesté. Alors pensez bien que je tenais à vous recom-

penser comme il se doit.

En effet, hormis le Roi-Dieu lui-même, vous êtes mes plus fervents adversaires et je me devais de faire un effort pour vous.

Vous faire venir chez moi n'a pas été trop difficile, et j'en remercie chaleureusement mon ami, monsieur Lamb.

Ha ha ha !!! Qu'elle déconvenue, n'est-ce pas ? Quand je pense à tous les bons et loyaux services que vous avez rendus à votre belle cité. Se faire trahir par l'un de ses plus hauts fonctionnaires. C'est à se demander le rôle que vous jouez dans cette triste histoire. Non ?

Combien de fois aurai-je pu vous éliminer, froidement et sans douleur ? Combien de fois vous ai-je laissé la vie sauve alors que j'avais l'occasion de mettre un terme à votre existence ?

Vous allez me trouver bon prince certes mais je dirai plutôt que c'est une forme de respect. Le respect de ses adversaires lorsqu'ils sont valeureux. Le respect des fréquentations de longues dates. Car nous sommes en effet de vieilles connaissances, n'est-ce pas ?

Un instant j'ai pensé vous donner une seconde vie dans la mort afin que vous puissiez me servir. Mais je doute que mon emprise vous satisfasse et vous finiriez bien, tôt ou tard, par vous retourner contre votre maître. Pourtant, vos capacités m'intéressent grandement et il serait dommage de me passer de vous.

Et c'est pourquoi vous êtes là, afin de tester ma nouvelle invention diabolique.

Je vous laisse un instant pour méditer là-dessus et vous préparer. Tenez-vous prêt pour ce qui va suivre, nous allons bien rire. Ha ha ha !!! »

Les aventuriers auront alors une quinzaine de minutes pour élaborer une stratégie sur un évènement inconnu, ce qui risque fortement de les inquiéter.

Une fois le temps écoulé, la porte métallique qui bloquait l'exploration du couloir s'ouvre lentement, laissant aux PJ qu'une seule issue possible : avancer tout droit.

Au bout d'une demi-douzaine de pas, ils débouchent alors dans une vaste pièce circulaire de 12 mètres de rayon sur 15 mètres de haut. En face d'eux se trouve une large herse fermée, haute d'au moins 10 mètres.

Au-dessus de la herse, sur un balcon de pierre et derrière une baie vitrée, ils peuvent apercevoir Trevelian qui se réjouit à l'avance du spectacle. La baie vitrée renvoie sur son lanceur tous les sorts de niveaux 1 à 4 et ne peut se briser qu'avec des armes magiques.

... ET ÇA CONTINUE

La herse finit par s'ouvrir très lentement avec un bruit grinçant au possible. Puis, un bruit sourd se fait entendre progressivement. Le sol tremble et de la poussière s'écoule du plafond au fur et à mesure que le bruit se rapproche. On dirait le pas d'une gigantesque créa-

ture. Trevelian commence alors à ricaner en se frottant les mains, comme si son règne était enfin venu.

Et en effet, au bout de quelques instants angoissants, les PJ pourront entrapercevoir la silhouette titanesque de la chose qui s'avance vers eux et qui s'immobilise devant la herse : une sorte de golem de chair et de 8 mètres de haut.

Derrière la vitre, Trevelian explosera de rire et narguera les aventuriers :

« Je vous présente Ogremok, mon nouveau gardien. D'après son créateur, il est réputé pour être invincible. Comme j'avais des doutes, j'ai jugé bon de vous le faire essayer. Ainsi, nous verrons bien s'il m'a menti ou pas. Je me suis dit que des héros tels que vous n'auraient aucun mal à le mettre en pièce. Sinon, c'est que vous ne méritez pas d'être mes adversaires et votre sort sera scellé sans avoir à me salir les mains.

Sachez tout de même, avant de mourir, que dans un peu moins d'une heure, une opération de grande envergure, orchestrée par monsieur Lamb, discréditera tous les agents du Roi-Dieu et, pour une fois, vous n'aurez aucune chance de l'en empêcher. Une fois débarrassé de vous et des investigations des fouineurs, j'aurai le champ libre pour éliminer le Roi-Dieu et devenir le maître incontesté de Laelith. N'est-ce pas magnifiquement pensé ? Mais à présent je vous laisse à votre combat. J'ai hâte de vous voir me supplier de vous épargner.

Ogremok ! Pulvérise-les ! »

La créature est redoutable, comme le prétendait son créateur. Les PJ n'ont aucune chance de la vaincre. Malgré tout, une fois qu'ils se seront fait propulser et réduit à quelques points de vie, Ogremok se tournera vers Trevelian et brisera la vitre dans un fracas assourdissant. L'Empereur-Démon, surpris, se fera blesser et chutera de son balcon, inconscient. Les aventuriers pourront alors saisir leur chance de le vaincre une bonne fois pour toute. Encore faudra-t-il éviter le terrible golem. Faites de ce combat une aventure mémorable et épique. Détaillez à vos joueurs moult péripéties avant d'y parvenir, laissez-leur tenter l'impossible, d'esquiver le golem, et permettez-leur de mettre en joue Trevelian, qui reprend ses esprits lentement.

Puis soudain, alors qu'ils s'apprentent à vaincre leur ennemi juré et qu'ils le tiennent du bout de leur lame, ils entendront des bruits de pas provenant de derrière la herse. Les PJ risquent fortement de regarder dans cette direction et apercevront un spectacle ahurissant. Des personnes entrent dans la salle... Leurs visages se dessinent peu à peu... Et là, stupéfaction... Consternation... Puis c'est le trou noir... L'inconscience...

AVIS DE RECHERCHE

Les aventuriers vaquent à leurs affaires quotidiennes. Ils ne se rappellent pas comment ils se sont retrouvés là

depuis les précédents évènements. Ca ne semblait être ni la réalité, ni un rêve. En fait, il ne s'est écoulé aucun jour depuis leur affrontement avec Trevelian.

Insistez bien sur le fait qu'ils sont quelque peu perturbés par ce qu'ils ont vécu et qu'ils ne savent plus où ils en sont ni quoi penser de cela. Néanmoins, vu que chaque personnage aura ce même sentiment, il est normal qu'ils soient intrigués et décident d'en savoir plus. Ils se rappelleront sans doute de la trahison de Lamb et décideront certainement de lui rendre une petite visite à son bureau, sur la Terrasse de la Prospérité.

Sur place, ils trouveront le bureau fermé et personne ne viendra leur ouvrir, pas même sa charmante secrétaire. Les alentours étant étroitement surveillés, il serait imprudent d'y entrer par effraction. Une planque en face de chez lui serait une bien meilleure idée. Mais alors qu'ils se décident à agir, une patrouille de Gardes Pourpres (peu commun à la Prospérité) viendra les arrêter et les emmènera au poste le plus proche afin de les interroger. Si les PJ tentent de fuir, qu'à cela ne tienne ! On trouvera dès le lendemain leurs portraits placardés un peu partout dans les rues de la cité.

Au cas où ils coopèrent et se font arrêter gentiment, ils seront emmenés non loin, au poste du Sable.

Les gardes surveillaient le bureau de Lamb au cas où celui-ci, ou un de ses complices, décideraient d'y retourner par mégarde. Les aventuriers seront hautement suspectés et il leur faudra de bonnes explications pour se sortir d'affaire et éviter d'être mêlé à ce panier de crabe.

On leur apprendra que la majorité des fouineurs a participé à une opération visant la sécurité de Laelith et que la plupart d'entre eux se sont fait arrêter, par ordre d'Anemates et de Mitriais. Ils sont à présent enfermés dans le quartier des prisons, en attendant d'être transférés au Palais pour subir la Sublime Juridiction. D'après les gardes, il semblerait que tous les fouineurs aient plaidé non coupable, jurant de n'avoir fait qu'obéir aux ordres de Lamb. Celui-ci, d'ailleurs, court toujours et la milice fait tout pour le retrouver car c'est un élément indispensable pour le procès. Les gardes ne diront rien de plus sur cette affaire.

Dans le cas où les PJ ne se rendent pas chez Lamb, ils pourront voir, placardé un peu partout, son portrait et une récompense à qui le trouvera. En enquêtant auprès des gardes, ils apprendront la même chose que s'ils s'étaient fait arrêter (les désagréments en moins).

Dans les deux cas, on leur demandera en quoi ils sont concernés dans cette affaire et, s'ils informent les gardes du complot de Trevelian, une expédition dans le Cloaque se mettra en place et sera fin prête dans quelques jours, le temps de prévenir les rahels, mers, grands prêtres... et de rassembler les troupes.

Bien entendu, les PJ seront réquisitionnés pour cette affaire le moment venu, afin qu'ils les guident jusqu'au repaire de l'Empereur-Démon. En attendant, ils ont

le champ libre pour faire ce qu'ils veulent mais ils ont ordre de ne pas quitter la ville.

UN CAUCHEMAR RÉCURRENT

Depuis leur affrontement avec Trevelian et Ogremok, les aventuriers font chaque nuit le même rêve.

La première nuit, ils revoient la scène où ils se retrouvent nez à nez avec l'Empereur-Démon. Mais au moment où ils vont le capturer, une chose étonnante qui les en empêche se produit et ils se réveillent sans savoir ce que c'est.

La nuit suivante, leur rêve se clarifie un peu plus et ils aperçoivent des formes humanoïdes faisant irruption dans la salle.

Lors des rêves suivants, ils voient Trevelian, au sol, regardant ceux qui font irruption dans la salle, s'exclamant avec horreur : « Mais qu'est-ce que cela veut dire ? ». Cela les trouble, jusqu'à les faire s'évanouir, et Trevelian en profite pour s'échapper mais les PJ ne distinguent pas leurs visages.

Bref, ces rêves à répétitions sont très gênants et les PJ devraient peut-être se décider à s'intéresser à cette affaire de plus près. Si cela ne leur vient pas à l'idée, vous pouvez très bien empêcher le mage de récupérer ses sorts quotidiens à cause du manque de sommeil. Les autres PJ seront fatigués (malus de DEX, TACO...).

Quand ils en auront marre de ces désagréments, ils iront peut-être consulter un médium et pourront ainsi explorer plus en détails leurs rêves. N'importe lequel fera l'affaire, mais il paraît qu'il y en a de très bons à la Terrasse du Châtiment...

UNE VISION UN PEU LOUFOQUE

L'hypnotiseur qu'ils iront consulter les écouterait tout d'abord pour s'enquérir du problème. Puis il leur demanderait de se mettre à l'aise et de fermer les yeux.

Il prononcera quelques incantations biscornues, sera pris de spasmes convulsifs, roulera des yeux pour donner plus de crédibilité à son interprétation et finira par les rouvrir en s'exclamant de haute voix. D'un ton solennel, il dévisagera les PJ un à un et dira avoir eu une vision effrayante concernant le Destin. Il voit une vente aux enchères sur la Terrasse du Nuage... Il dira un truc comme « La solution se trouve là-bas. Une personne vous interpellera »... puis plus rien.

Si on lui demande clairement ce qu'il a vu, il avouera très franchement ne pas comprendre lui-même et s'il devait s'expliquer avec des mots, les aventuriers risquent de ne rien comprendre eux aussi, encore moins

même.

A eux de voir si le medium est un charlatan et de se rendre ou pas à la vente aux enchères.

S'ils décident d'aller consulter une autre personne, voire plusieurs, faites leur rencontrer des escrocs, des diseuses de bonne aventure et autres mendiants désireux de gagner leur vie en racontant des balivernes. Parmi tous ces gens, l'un d'eux, plus sérieux, dira quasiment la même chose que le premier.

ADJUGÉ VENDU !

Les PJ se rendent donc à la Terrasse du Nuage pour assister à la vente aux enchères qui, comme par hasard, débutera peu de temps après leur arrivée. L'endroit choisi est une demeure cossue où affluent une bonne trentaine de personnes.

L'entrée, surveillée par deux gardes, est gratuite bien qu'il faille être de bonne tenue et laisser de préférence les armes au vestiaire.

L'intérieur est très chic et l'on y trouve exposé une foultitude d'objets ayant appartenu au très célèbre Ermold Lenoir, mystérieusement disparu. Ses affaires furent proclamées propriétés de la Cité Sainte, et c'est pour destiner les bénéfices à des œuvres caritatives qu'elles sont revendues à présent. Enfin... une bonne partie ira tout de même dans les caisses du Roi-Dieu, cela va sans dire.

Les invités prennent alors connaissance des œuvres exposées, griffonnent des notes sur des petits calepins à propos de leur dévolu, échangent des commérages entre bourgeois, sirotent des cocktails préparés par Bidishgoud, spécialement invité pour l'occasion (et qui en profite pour mettre la main sur de nombreux petits fours)...

Au bout d'un certain temps, un huissier entre dans la salle et va se traîner lentement derrière un bureau surlevé par une estrade. Après avoir toussoté pour attirer l'attention, et voyant que cela ne suffit pas pour faire taire tout le monde, il saisit alors son petit marteau et frappe une bonne dizaine de coups avant d'obtenir le calme.

Les invités finissent par s'asseoir sur les nombreuses chaises capitonnées de cuir et attendent le début des enchères avec impatience.

Celles-ci se déroulent de manières habituelles : l'objet est mis à prix et chacun propose à tour de rôle un montant jusqu'à ce qu'un acheteur ai obtenu le dernier mot. Ainsi se vendent toutes sortes d'objets de la vie d'Ermold Lenoir : encriers, rouleaux à parchemin, bagues, chevalières, cartes, vêtements...

Les prix restent abordables (façon de parler bien sûr). Et la journée semble bien entamée quand l'huissier prend à nouveau la parole :

« Très chers dames, très chers sires, l'heure est venue à présent de mettre un objet rarissime en vente qui

jusqu'alors vous était caché et que je me fais un plaisir de vous dévoiler pour votre plus grand plaisir.

Il s'agit probablement du dernier ouvrage de sire Lenoir, que l'on ne trouve qu'en un seul exemplaire.

L'histoire qu'il relate est un charabia incompréhensible, entremêlé de notes, de signes bizarres et de hiéroglyphes étranges.

C'est sans doute la folie qui s'empara de lui qui fut la cause de tels écrits.

Cet ouvrage n'en reste pas moins authentique et d'une valeur exorbitante, mais qui ne repoussera pas les collectionneurs de cette assemblée je présume.

La mise à prix donc, est de... 10000 PO ! »

A ces mots, la foule est très surprise ! Il faut dire que c'est l'objet le plus cher mis en vente au cours de cette journée, et de loin.

Sire Delcombe, baron de la Rue du Nuage, est le premier à enchérir, suivi de près par de nombreuses autres personnes. Assis sur sa chaise, un petit vieillard semble désemparé devant l'engouement que suscite ce livre.

Le livre, en effet, atteint très vite des sommes faramineuses : plus de 30000 PO !

Au bout d'une demi-heure, l'enchère se termine enfin en faveur de sire Delcombe, pour un montant de 45650 PO !

Puis, la salle s'évacue peu à peu et chacun rentre chez soi avec ses acquisitions.

Sur le parvis de la maison, le petit vieillard accoste sire Delcombe et le supplie de pouvoir consulter le livre quelques jours, ce à quoi le noble réponds : « Laissez-moi tranquille pauvre homme ! Ce livre m'appartient désormais, et quand bien même je consentirai à vous permettre de le lire et de le toucher avec vos mains sales, je ne le ferai pas dans l'immédiat, ni gratuitement ! »

Sur ces paroles médisantes, sire Delcombe s'en va, escorté de sa garde personnelle, et fier d'avoir obtenu cet ouvrage inestimable pour sa collection, sans doute le seul qu'il lui manquait d'ailleurs.

Le petit vieillard, l'air abattu, repart vers le port en s'essuyant les yeux. Sa démarche nonchalante atteste bien son désarroi.

Si les aventuriers l'accostent et l'interrogent sur cette altercation avec le noble, il les invitera à prendre un verre dans une taverne proche, afin de discuter au chaud. Rappelons qu'il neige dehors.

AU CHAUD, DANS LA TAVERNE

Le petit vieillard se nomme Aristus Constantinus et c'est un ami d'Ermold Lenoir, apparemment, depuis pas mal d'années. Il dit bien apparemment car il n'en sait rien en fait. D'après lui, ce livre représente la solution à ses problèmes mais lui-même ne sait pas quels

sont réellement ses problèmes.

Les PJ risquent de le prendre pour un fou et ce sera tout à leur honneur car les propos d'Aristus sont un peu troublants il est vrai.

Aristus aurait aimé acheter ce livre mais il est loin de posséder une telle somme.

« J'ai l'impression qu'un beau jour je me suis réveillé et que tout avait changé. Ma maison avait disparu.

J'ai appris que j'étais censé être mort. Je n'ai plus d'amis. Je ne sais plus comment je me suis retrouvé là.

A mon réveil il y avait juste un mot qui disait ceci : « Le livre est fini, je l'ai emporté avec moi afin qu'il ne tombe pas entre de mauvaise main. J'attends ton retour avec impatience depuis de nombreux jours. Ton ami, E.L. »

Je ne savais pas qui était ce « E.L. » alors j'ai fais mes recherches, en vain.

Quelques mois plus tard, je suis tombé sur une affiche de la vente aux enchères concernant les objets d'Ermold Lenoir.

Le « E.L. » me suis-je dis, c'est sans doute lui ! Alors j'y suis allé, intimement persuadé que je flairai une piste.

Et quand l'huissier a présenté le livre à l'assemblée, j'étais enfin certain d'avoir suivi la bonne. La réponse était face à moi. Il ne me fallait plus que la voir. Mais le montant astronomique que le livre a atteint, presque 50000 PO, c'est impensable pour ma bourse. Il me faut à tout prix feuilleter cet ouvrage, mais ce Delcombe ne m'a pas l'air sympathique... »

Aristus commandera une autre tournée et écouter ce qu'ont à dire les aventuriers. Puis il s'en ira, feignant de ne pas payer l'addition ou prétextant qu'il a égaré sa bourse ou qu'il payera la suivante...

Le vieil homme est fatigué et, l'alcool aidant, il n'a plus toute sa tête pour continuer la conversation.

Mais il sera enclin à en dire plus dès le lendemain chez lui, sur la Chaussée du Lac, non loin de l'Echelle de l'Auberge qui Pue.

QUELQUES EXPLICATIONS

Il y a quelques années, Aristus Constantinus, l'un des plus grands inventeurs de l'Université Matérialiste Universelle, mis au point une machine capable de voyager dans le temps. A ses côtés, le génialissime Ermold Lenoir retranscrivait dans un manuel l'avancée de ses travaux. Les deux savants décidèrent de ne rien divulguer à leurs homologues tant que la machine ne fut pas au point. Ils continuèrent ainsi leurs recherches, dans une partie cachée de l'université. Puis, quand la machine fut prête, Aristus voulut l'essayer sans tarder. Il la programma de telle sorte à se rendre plusieurs années dans le futur (qui correspond à l'époque de la campagne des PJ).

Ermold, qui était resté à son époque, termina le livre en attendant le retour de son ami. Mais Aristus ne revint jamais. Il laissa alors un message dans le laboratoire se-

cret sur lequel était marqué : « Le livre est fini, je l'ai emporté avec moi afin qu'il ne tombe pas entre de mauvaise main. J'attends ton retour avec impatience depuis de nombreux jours. Ton ami, E.L. ».

Ainsi se dit-il, lorsqu'Aristus arrivera dans le futur (au même endroit), il tombera sur le message et sans doute se dépêcherait-il de rentrer.

Aristus arriva donc à l'époque des PJ mais le choc spatiotemporel lui fit perdre partiellement la mémoire. Il ne se rappelait rien de tout ce qui concernait sa machine et les voyages dans le temps. Il était alors prisonnier à cette nouvelle époque, sans qu'il ne sache pour autant qu'il était dans le futur.

La machine dans laquelle il se trouvait ne lui disait rien et il ne savait pas comment il s'était retrouvé là. En inspectant les lieux, il tomba sur le mot d'Ermold Lenoir et n'y comprit pas grand-chose. Son ami l'attendait, mais où ? Et qui est-il d'ailleurs ?

En allant chez lui, Aristus se rendit compte que sa maison n'existait plus, et lorsqu'il alla voir les autorités, il apprit la terrible nouvelle de sa mort, quelques années auparavant. Les gardes lui rirent au nez et lui demandèrent de déguerpir au plus vite s'il ne voulait pas finir dans une geôle.

D'abord décontenancé, il se mit à la recherche de son ami, mais il ne put le retrouver.

Il lui fallait mettre la main sur ce soi-disant livre. Peut-être en apprendrait-il un peu plus sur ce mystère.

Et c'est alors qu'est apparue la vente aux enchères, quelques mois plus tard... La suite vous la connaissez. En dépit de ça, la machine d'Aristus créa des dérèglements dans l'espace-temps et modifia quelque peu le cours du destin. Le présent eu alors une conjonction avec le passé et le futur, comme si le temps s'était replié sur lui-même (ce qui explique entre autre le phénomène étrange des PJ, l'arrestation des fouineurs, la rencontre avec Trevelian et Ogremok...). Il est à noter que quelques autres citadins ont dû avoir de tels troubles eux aussi mais cela est passé inaperçu.

La rencontre des PJ avec Trevelian a donc bien eu lieu mais il leur est impossible de déterminer une référence temporelle. Leur évanouissement a eu lieu au moment même de cette conjonction, lorsque plusieurs espace-temps furent entremêlés pour créer ce qu'on appelle un paradoxe.

CAMBRIOLAGE ET SOUPÇONS

Peu après son combat avec les aventuriers, Trevelian voulut comprendre comment un tel évènement pu se produire. Il consulta sa boule de cristal, comme à son habitude, et eu une vision concernant le livre d'Ermold Lenoir qui se trouvait chez Delcombe. Trevelian comptait bien étudier ce livre pour résoudre ce mystère lui aussi, et il eut alors l'idée de le faire voler par son doppelgänger...

Dans la nuit suivant la vente, il envoya donc son sbire dérober le livre.

Le lendemain matin, le noble s'aperçoit de la disparition de son livre et va alerter la garde, allant jusqu'à accuser le vieillard de la veille, notre cher Aristus. Une patrouille s'empresse donc au domicile du savant, et fouille la maison de fond en comble sous les recommandations impétueuses de Delcombe.

Vous pouvez jouer cette scène lorsque les PJ se rendront chez Aristus, ou avant comme vous préférez.

Quoiqu'il en soit, aucune preuve n'incrimine le pauvre homme et les gardes finiront par s'en aller, suivi de près par un Delcombe énervé et fulminant de rage.

Si les PJ l'interrogent il leur dira au mieux qu'il avait à peine commencé la lecture du livre, qu'il l'a survolé mais est loin de l'avoir fini. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il parle de sciences, de temps, d'espace et de bien d'autres choses encore, et qu'il est dédié à un certain A.C. (Aristus Constantinus).

A noter que si les PJ avaient eu l'idée de cambrioler Delcombe pour rendre le livre à Aristus, il va de soi que le doppelganger sera passé avant.

Une fois les gardes partis et sire Delcombe hors collimateur, Aristus invitera les aventuriers à entrer et à s'asseoir confortablement dans son modeste salon. Il leur dira alors qu'il désire se rendre avec eux à l'Université Matérialiste Universelle afin qu'il leur montre quelque chose d'épatant et qui pourra sans doute éclaircir leur lanterne.

Il faudra y pénétrer discrètement. En effet, les doyens de l'université ne le laissent pas entrer car personne ne le connaît. Censé être mort, et comme aucun de ses collègues ne vit encore à l'heure actuelle, il est pris pour un imposteur.

LE LABORATOIRE D'ARISTUS

Laissez vos joueurs élaborer un plan quelconque pour pénétrer dans l'université jusqu'au laboratoire secret d'Aristus : déguisement, infiltration, subversion, mission commando (?)...

Ce même laboratoire est dissimulé au 8ème sous-sol de l'université, derrière une étagère remplie de livres poussiéreux dont plus personne ne semble connaître l'existence.

Après avoir actionné un petit mécanisme dans la tranche d'un des livres, la bibliothèque pivote sur elle-même laissant entrapercevoir un escalier qui descend sur quelques marches, avant d'arriver dans une salle stupéfiante.

C'est un véritable laboratoire de savant fou qui se présente face à eux. La poussière a envahi les lieux et recouvre chaque meuble mais on voit là de nombreux ustensiles de chimie, d'alchimie, et d'expériences étranges.

Les murs sont recouverts de cartes et de plans, de sché-

mas et de tableaux en ardoise parsemés d'écrits à la craie et maintes fois effacés.

Au centre de la salle, sous un drap blanc, une forme ovoïde de 3 mètres de haut risque fortement d'intriguer les aventuriers.

« Voici pourquoi je vous ai fait venir. Je vous présente l'une des inventions les plus bizarres qu'il m'a été donné de voir au cours de ma vie. C'est là-dedans que je me suis réveillé il y a environ huit mois. »

Aristus retire le drap et les PJ peuvent alors contempler cet étrange objet (voir annexe).

« Je ne sais malheureusement pas ce que c'est et les quelques notes qui se trouvent ici sont malheureusement incomplètes pour comprendre quoique ce soit. Il nous faut mettre la main sur ce livre pour en savoir plus. Voulez-vous m'aider s'il vous plaît ? »

L'aider sans doute, mais comment ? Les PJ lui apporteront certainement une petite lueur d'espoir en lui disant qu'ils chercheront son livre mais il ne faut pas s'attendre à des merveilles non plus. Le livre a disparu et seul les dieux savent où il se trouve.

Là aussi, laissez les agir comme bon leur semble, investir les bibliothèques et les temples à la recherche d'éléments divers. Aristus leur intimera de rester discret sur le laboratoire et l'objet bizarre.

Malgré leurs recherches, les aventuriers ne trouveront rien de bien intéressant.

Un ou deux jours plus tard pourtant, une escorte de la Garde Pourpre viendra quérir les aventuriers pour qu'ils accomplissent leur devoir, à savoir retrouver le repaire de l'Empereur-Démon et le débusquer une bonne fois pour toute.

EXPÉDITION DANS LE CLOAQUE

Munis de torches et de cordes, le groupe d'une vingtaine de personnes (PJ compris) s'enfoncera dans le Cloaque par la trappe située dans les Jardins Supérieurs. Les aventuriers seront surpris de retrouver si facilement le chemin mais, alors qu'ils arrivent à destination (après moult péripéties cloaqueuses de votre cru), ils remarqueront que les lieux ont été dévastés par le golem. Ce dernier gît sur le sol, au centre de la grande salle, la nuque transpercée par l'une des armes d'un des PJ (au choix). L'arme pourra être récupérée et le PJ en aura donc deux exemplaires identiques, sauf que l'une est un peu plus âgée que l'autre.

L'endroit est laissé à l'abandon. Trevelian s'est enfuit dans un autre de ses repaires du Cloaque non sans avoir laissé la garde du complexe à son doppelganger favori, le même qui a volé le livre chez Delcombe il y a quelques jours. En attendant de l'apporter à son maître, il se prélassa dans des bains de boue et profite de ces quelques moments de paix dans l'une des salles du

complexe.

La vaste salle circulaire ne laisse apercevoir qu'une issue derrière la herse ouverte. Le balcon où siégeait Trevelian s'est affaissé et il est également possible d'escalader pour passer par là.

Les gardes quant à eux préféreront emprunter le couloir derrière la herse.

C'est alors que l'un d'eux, en s'avançant dans le couloir, déclenche une alarme (sort du même nom) qui se met à retentir dans tout le bâtiment, alertant au passage le doppelganger qui se dépêche de sortir de son bain. Apercevant l'intrusion de la garde il tentera de s'enfuir. En fouillant le complexe, les PJ trouveront une petite bibliothèque (habitée par de nombreuses chauves-souris) où se trouve le livre, posé sur une table. Espérons qu'ils penseront à le récupérer pour le montrer à Aristus. C'est étrange toutefois ! Tous les événements semblent liés entre eux depuis le début...

Ailleurs dans le repaire, il y a entre autre de nombreuses cellules vides. Dans l'une d'elles se trouve un médaillon représentant une étoile à 37 branches, l'insigne des fouineurs. Sans doute celui de Lamb.

Curieux, pourquoi était-il enfermé ? Serait-il innocent ? Peu de temps après, au détour d'un couloir, ils pourront voir le doppelganger s'enfuir et finiront par le rattraper. Le misérable était revenu pour récupérer le livre qu'il avait oublié. Il aurait mieux fait de déguerpir pour de bon.

Le doppelganger mentira et ne révélera jamais que c'était lui le Lamb que les PJ ont rencontré aux Jardins Supérieurs. La créature avouera sans honte qu'elle travaille pour l'Empereur-Démon mais leur dira qu'il n'est plus ici, ni Lamb d'ailleurs qui reste introuvable. Et aucune piste ne permet de remonter jusqu'à lui. Le doppelganger ne sait pas où est parti son maître. Il l'attendait ici avec le livre tel qu'on le lui a ordonné. Bref c'est tout ce qu'il sait, ou plutôt tout ce qu'il prétend savoir.

Il reste pourtant une solution...

TOUT S'EXPLIQUE DONC

La troupe de gardes et les aventuriers regagneront la surface après avoir occis le doppelganger sur place.

Les PJ iront sans doute retrouver le vieux savant chez lui pour lui apporter le bouquin. S'ils ont l'idée de le consulter avant de l'apporter chez Aristus ils ne comprendront pas grand-chose à ce qui est écrit. Du jargon scientifique avec des calculs complexes et griffonnés un peu partout, des schémas représentant la forme ovoïde dans le laboratoire... Le mieux est de le confier au savant donc car lorsqu'il aura étudié le livre (deux ou trois jours environ, au calme), il retrouvera peu à peu la mémoire et se rendra compte qu'il comprend parfaitement de quoi ça parle. Après de nombreuses hypothèses et déductions, il en conclura que les troubles qui affectent

les aventuriers et les fouineurs sont la conséquence de ce voyage dans le temps. Il est alors persuadé d'avoir causé le déclin des fouineurs et il compte bien rattraper le coup.

Lorsqu'il sortira de ses réflexions il ira avertir les aventuriers de ses trouvailles et leur expliquera ce qui s'est réellement passé (voir le chapitre Quelques explications).

Laissez vos joueurs parler avec le savant et mettre au point un plan capable d'arranger le problème en gardant à l'idée que les personnages de vos joueurs ne sont pas censé savoir ce que représente un voyage temporel. D'après Aristus, la seule façon de résoudre cette tragédie est de retourner dans le passé quelques heures avant l'affrontement avec Ogremok et Trevelian, afin de savoir ce qui s'est réellement produit ce jour-là, lorsqu'ils se sont évanouis.

Comme ils ont déjà visité l'endroit à deux reprises, ils pourront éviter le piège du couloir et l'affrontement avec Ogremok, et ils pourront tenter de retrouver Lamb et connaître le fin mot de ce complot. N'oubliez pas que la fouille risque d'être rapide car les PJ savent désormais où était enfermé le fouineur. De même pour l'alarme qui pourra être évitée. Un petit souci vient tracter Aristus toutefois : il est fort possible que le Lamb qu'ils trouveront ne sera pas le même Lamb, mais le Lamb du passé, de quelques jours avant. Le vrai Lamb du présent actuel est avec Trevelian, on ne sait où, et il faudra bien le retrouver lui aussi car le Lamb du passé ne souhaitera certainement pas rester à cette époque. Il faudra donc le ramener à son époque une fois les fouineurs disculpés (s'il s'avère qu'ils sont innocents) et le vrai Lamb retrouvé.

Mais pour le moment le savant ne voit pas d'autres solutions. Si les PJ ont des idées il sera enclin à les écouter et à accorder son approbation (tant que cela ne contredit pas le déroulement du scénario).

Si les PJ proposent un plan que vous n'appréciez pas, comme remonter encore plus loin dans le temps et empêcher le kidnapping de Lamb, ou autre, dites leurs que la machine n'a pas suffisamment d'énergie pour cela. Non mais ! C'est qui le chef après tout ?

Il ne reste plus qu'à prier que le voyage se passe sans encombre et ne fasse pas perdre la mémoire à l'équipage. De plus, Aristus s'interrogera grandement sur l'éventuelle probabilité d'échec qu'un tel voyage pourrait engendrer. La machine n'a été testée qu'une seule fois et avec un seul individu à bord. Le savant est inquiet. Efforcez-vous de le faire ressentir à vos joueurs histoire de leur mettre un peu de pression.

ON RÉPARE LES DÉGÂTS

Les PJ fins prêts, avec Aristus aux commandes de la machine, remontent dans le temps quelques jours plus tôt, avant leur affrontement avec Trevelian. La machine

fait un bruit du tonnerre du diable... l'air semble se déchirer, s'obscurcir... le son s'étouffe et disparaît... les têtes tournent, la vue se brouille et c'est la perte de connaissance...

A leur réveil, ils sont dans le même laboratoire, toujours à l'intérieur de la machine et quelques jours plus tôt bien que cela ne se voie pas. Il ne leur restera plus qu'à retourner au repaire de Trevelian, éviter le piège du couloir, Ogremok et l'alarme.

Ils retrouveront alors le fouineur dans une des cellules qui expliquera en partie le complot de Trevelian. Les PJ auront la preuve que les fouineurs n'y sont pour rien dans cette affaire.

En repassant par la grande salle pour quitter les lieux, ils assisteront avec stupéfaction à un spectacle ahurissant : devant eux se trouvent Ogremok, et Trevelian mis en joue par leurs sosies et qui s'appêtent à l'éliminer pour de bon. Les sosies relèvent la tête et se retournent pour voir les aventuriers débarquer, puis les PJ assistent à leur évanouissement. La boucle est bouclée. C'est à cause d'eux, et de leur voyage dans le passé, que Trevelian a pu s'enfuir.

Le rêve devient limpide et ô combien troublant. L'heure est au règlement de compte. Mais Trevelian se relève et parvient une fois de plus à s'échapper (chauve-souris, forme gazeuse...). Malgré tout, le fouineur a été sauvé et c'est l'essentiel car tout rentrera dans l'ordre. Il ne reste plus qu'Ogremok à détruire avant de sortir. Mais comme les PJ l'ont vu mort auparavant ils connaîtront certainement son point faible (sa nuque). Si Ogremok n'est pas vaincu, il risque fort de réapparaître dans le temps présent et causer d'autres ravages.

Il faut repartir désormais, à bord de la machine et regagner l'époque des PJ avec le Lamb du passé (vous arrivez à suivre ?).

Le voyage de retour se fait sans encombre et se déroule comme le précédent. Tout le monde se retrouve dans le laboratoire et il est temps d'apporter la nouvelle aux autorités, en espérant qu'elles voudront bien les croire.

Note : si les PJ ont l'idée de réveiller leurs sosies pour parler avec eux, Aristus fera tout pour l'en empêcher, prétextant que ce n'est pas la meilleure chose à faire pour régler leurs histoires. Mieux vaut éviter de jouer avec le temps. L'Empereur-Démon quant à lui mettra tout de même en place son plan visant à discréditer les fouineurs. Cela se répercutera sur le présent des aventuriers, mais en retournant à leur époque avec le premier fouineur, ils pourront remettre de l'ordre à Laelith.

CONCLUSION

La fin de cette aventure s'enchaînera sur les chapeaux de roue. Le Lamb du passé racontera le complot de Trevelian aux autorités, appuyé par les dires des aventuriers qui ont maintes fois protégé la cité de leurs hauts

faits.

Les fouineurs seront relâchés, mais le Lamb du présent est toujours enfermé dans un repaire de Trevelian quelque part connu de lui seul. Il ne restera plus qu'à le retrouver, mais ceci est une autre histoire. Nul doute que le Lamb du passé aidera à le retrouver.

Et soyons sûr que l'Empereur-Démon se servira du vrai Lamb et de ses connaissances de fouineur pour mettre au point un nouveau complot digne de sa renommée.

Aristus quant à lui retournera à son époque avec sa machine, ne laissant plus aucune trace d'elle à l'époque des PJ. Il retrouvera son ami Ermold Lenoir et mettra au point son invention avec lui. Il est fort probable que les aventuriers le revoient un jour ou l'autre, qui sait...

ANNEXE

La machine d'Aristus

L'invention du savant, étrangement, ne peut pas exister à deux époques simultanément.

Lorsqu'Aristus quitta son époque, la machine disparue avec lui, laissant le laboratoire vide avec Ermold.

La machine apparut alors à l'époque des PJ avec le savant à son bord. Heureusement que l'espace où elle s'est matérialisée était resté vide, sans quoi notre cher ami se serait retrouvé empêtré dans la matière présente, le tuant sur le coup. A vrai dire, durant leurs recherches et travaux, ils avaient envisagé un tel phénomène et avaient pris les mesures d'usage nécessaires pour éviter ce problème, dégageant la zone dans un périmètre assez large autour de la machine.

Le tableau de bord est très significatif de l'époque : des leviers dans tous les sens, des gros boutons qui s'enfoncent ou se tournent, des sortes d'ampoules qui luisent de multiples couleurs. L'habitacle est très sommaire, peu confortable, et l'on y rentre très difficilement à plus de six personnes.

Seul Aristus pourra piloter cet engin démoniaque et si les PJ se risquent ou insistent à vouloir s'en servir eux-mêmes, improvisez alors toutes sortes d'événements de votre imagination. Ils pourraient très bien se retrouver à une époque peu enviable.

Et pourquoi pas à la veille du Châtiment ?