



MEURTRES EN COULISSE



Scénario : Laurent Avenel
Illustrations : Thierry Ségur
Colorisation : Morgege
Le Donjon du Dragon

Une sordide histoire d'assassinat au Théâtre de Laelith pourrait bien dissimuler plus qu'il n'y paraît. Les aventuriers parviendront-ils à résoudre ce mystère, sans y laisser des plumes ?...

Avertissement

Ce scénario inédit, pour AD&D1, a été construit autour d'une trame proposée par un lecteur, Laurent Avenel. L'accent est mis sur la réflexion, les occasions de combattre étant relativement peu nombreuses. Dans cette histoire, la rapidité est un facteur primordial et le temps va être le principal ennemi des joueurs. La

présence d'un voleur affilié à l'une des guildes de Laelith est recommandée.

LA SITUATION

Minfar est le sous-régisseur du Théâtre de Laelith. Son travail consiste à faire l'intermédiaire entre la direction et les troupes itinérantes désireuses de se produire dans la Cité Sainte. C'est un métier qui a cessé de le passionner et surtout qu'il ne trouve pas assez rémunérateur à son goût...

Un jour en aménageant la cave de sa maison, il réalisa que le funiculaire de la Haute Terrasse passait à proximité. Il consulta alors les archives du Nuage et découvrit qu'une galerie parallèle au tunnel du Chariot qui Monte avait été creusée afin de faciliter le travail des ouvriers. Une fois le tunnel achevé, cette galerie fut condamnée et oubliée. Minfar chercha aussitôt à tirer profit de cette information et eut l'idée d'organiser un trafic de marchandises prohibées entre son domicile et les hauts quartiers. La galerie abandonnée lui permettait en effet de passer sous les remparts de la Haute Terrasse et d'atteindre en toute discrétion les demeures des nobles-citadins. Il décida qu'un trafic de drogues serait certainement très rentable, puisque les nobles en utilisent souvent pour leurs plaisirs personnels. Inutile de préciser qu'un édit du Palais interdit que l'on introduise des stupéfiants à la Haute Terrasse...

Grâce à l'argent qu'il puisait périodiquement dans les

caisses du Théâtre, et au soutien financier de certains producteurs de drogues, il put rapidement mettre sur pied une organisation efficace. Son trafic se révéla vite très fructueux et il s'enrichit notablement.

Mais, il dû faire face, coup sur coup, à trois problèmes épineux...

Le soir de la première représentation de L'île des trois rois, alors qu'il comptait la recette, il reçut la visite d'un de ses fournisseurs. Ce dernier, ayant d'importantes dettes de jeu, avait décidé de faire chanter Minfar. Il menaça de le dénoncer aux fouineurs s'il ne lui versait pas immédiatement une forte somme d'argent. En guise de paiement, le sous-régisseur le gratifia de quelques coups de poignard qui le guérèrent à tout jamais de son avidité. C'est à ce moment-là que Guylmen, un acteur curieux de connaître les bénéfices de la soirée, fit irruption dans le bureau de Minfar. Pris au dépourvu, celui-ci céda à la panique et l'occit à son tour. Le malheureux, en tentant désespérément de se défendre, parvint toutefois à déchirer un lambeau du vêtement de son meurtrier. Mais ce ne fut pas tout ! Quelques instants plus tard, ce fut au tour de Lyria, la sœur de Guylmen, de venir s'enquérir de la raison du vacarme qu'elle avait entendu. En apercevant le cadavre de son frère, elle reçut un tel choc qu'elle s'évanouit sur le champ.

L'odieux Minfar n'eut alors aucun scrupule. Il macula de sang la robe de Lyria et plaça le poignard ensanglanté dans la main de l'actrice. Puis, il dissimula ses propres vêtements tachés et le corps du défunt maître chanteur dans un passage secret situé à côté de son bureau. Ensuite, après s'être rapidement changé, il courut prévenir les gardes que des voleurs tentaient de « voler la recette ». Les hommes d'armes surgirent au moment où Lyria reprenait conscience. Après un regard hébété au poignard qui était dans sa main, la jeune femme s'enfuit affolée en direction de la scène... Minfar pensait être à l'abri de tout soupçon pendant quelques temps. Mais ses ennuis ne faisaient que commencer... La guilde du Poignard Sanglant, dont le trafic de drogues est l'une des activités les plus lucratives, a réalisé qu'un concurrent exerçait dans le secteur de la Haute Terrasse. Après quelques semaines d'enquête, ses espions ont fini par mettre la main sur l'un des hommes de Minfar qui, questionné de manière particulièrement « convaincante », révéla le nom de son commanditaire... avant d'être jeté dans la Faille. Cela fait maintenant deux jours que Minfar fait l'objet d'une surveillance rapprochée de la part des meilleurs éléments du Poignard Sanglant...

UNE SOIRÉE TRÈS ANIMÉE...

C'est par une belle et chaude soirée d'été que les aventuriers se retrouvent au Théâtre de Laelith (trouvez une raison valable de les faire assister à cette soirée culturelle : pour plaire à une dame passionnée de théâtre,

gagé d'un pari stupide et perdu, etc.). L'illustre Pamphlet, dont la renommée n'est plus à faire, va en effet donner une représentation de L'île des trois rois au coucher du soleil. La foule, que les gardes ont bien du mal à contenir, se presse aux différentes entrées de l'auguste bâtiment à ciel ouvert.

Déjà, les gradins sont presque remplis et chacun parle de la pièce et en particulier de Guylmen, directeur de la troupe et acteur talentueux. Quelques nobles venus assister à la représentation ont pris place sous le dais réservé aux spectateurs de marque. La nuit tombe enfin, et la scène s'illumine d'une multitude de torches, qui donnent un aspect féérique à l'architecture grandiose du site. Un gnome s'avance alors nonchalamment jusqu'au public et annonce d'une voix étonnamment puissante :

« Belles dames et gentils sieurs, la troupe théâtrale de l'illustre Pamphlet a l'honneur de vous présenter la nouvelle pièce qu'elle vient d'ajouter à son vaste répertoire : L'île des trois rois ! Puissiez-vous lui réserver un accueil favorable ! » Le premier acte peut commencer... Si l'intrigue de la pièce n'a rien de bien extraordinaire, le talent des acteurs est, par contre, admirable. Ainsi, Guylmen et sa sœur Lyria enchantent tout particulièrement l'assistance en interprétant leurs rôles à la perfection. A la fin du premier acte, le public est conquis et manifeste bruyamment son enthousiasme.

Alors que l'entracte commence à se prolonger un peu trop au goût des spectateurs, des cris retentissent dans les coulisses. Soudain la belle Lyria arrive en courant sur la scène, ses vêtements sont couverts de sang. Complètement paniquée, elle s'effondre en sanglotant :

« Par pitié, laissez-moi ! Ce n'est pas moi qui... Je n'ai rien fait ! Non, non ! »

Ces paroles s'adressent de toute évidence au groupe de gardes qui déboule à son tour sur la scène. Certains spectateurs, croyant qu'il s'agit du début du second acte, commencent à applaudir mais s'arrêtent bien vite en entendant les paroles de l'homme de tête : « La voilà ! Arrêtez cette folle ! » Sous les sifflets et les cris du public, les gardes emmènent Lyria qui ne cesse de clamer son innocence.

Le gnome du début fait à nouveau son apparition et annonce :

« Belles dames et gentils sires, la représentation de ce soir est annulée pour des raisons indépendantes de notre volonté. Veuillez nous en excuser. »

La colère du public est maintenant à son comble. D'autant plus que les gardes, ordinairement postés aux entrées du Théâtre, entrent et commencent, non sans mal, à évacuer de force les spectateurs. Si les aventuriers suivent le mouvement, ils sont inexorablement entraînés vers la sortie. Dans la confusion, il y a 5% de chance pour qu'un voleur tente d'exercer ses talents sur l'un d'entre eux. Toutefois les aventuriers peuvent, avec un minimum de discrétion, essayer de se mêler aux nobles

qui sortent par une porte dérobée. Il est impossible d'accéder à la scène ou aux coulisses dont les entrées sont étroitement surveillées. Quoi qu'ils fassent, les aventuriers se retrouvent finalement à l'extérieur du Théâtre.

Il fait nuit noire lorsqu'ils arrivent sur la place du Grand Marché. Il y règne une vive animation, chacun commentant à sa façon ce que l'on appelle déjà « l'affaire du Théâtre ». Certains badauds se risquent à émettre des hypothèses concernant l'arrestation de Lyria. Si les aventuriers sont attentifs, il leur est possible d'apprendre que :

- Lyria a été victime d'une crise de folie.
- Elle aurait assassiné plusieurs acteurs.
- L'homme qui conduisait les gardes se nomme Minfar.
- C'est le trésorier et le sous-régisseur du Théâtre.

N'hésitez pas à y ajouter des rumeurs de votre cru, même si elles sont totalement invraisemblables : Lyria est une sorcière, c'est une agente du Cloaque, etc. Toutefois un groupe s'est formé autour d'un garde qui était de faction au Théâtre au moment de l'arrestation. Il raconte ce qu'il sait : Lyria a assassiné son frère, Guylmen. On l'a aperçue auprès du cadavre juste avant qu'elle ne s'enfuit vers la scène. Un poignard ensanglanté a été retrouvé dans sa main. Lyria va donc être jugée et sera très certainement condamnée...

LE COMPTOIR DE L'AVENTURE

Vivre à Laelith n'est pas toujours au goût de la bourse des aventuriers. Aussi certains de nos héros auront-ils à cœur de gagner quelque argent en échange de menus travaux. Si tel est le cas, on leur indiquera un établissement où sont mis en rapport « demandeurs d'emploi » et patrons potentiels : le Comptoir de l'aventure, sur la Chaussée du Lac. Sur place, nos aventuriers commencent à consulter les annonces épinglées au mur. Après les avoir observés discrètement pendant un moment, un homme de petite taille se dirige vers eux. Ses cheveux grisonnants et son regard empreint d'une profonde tristesse indiquent qu'il n'est plus de première jeunesse. Il a cependant l'air assez sympathique et propose aux aventuriers un petit travail bien payé. Si cela les intéresse, Gallias (c'est le nom du vieil homme) se propose de les conduire à la Terrasse du Nuage, dans une rue proche de l'Université Matérialiste Universelle. C'est là-bas, dans une petite maison sans prétention, qu'habite son maître Lincius, un étudiant...

LA PROPOSITION DE LINCIOUS

Les aventuriers sont accueillis avec cordialité. Lincius est un jeune homme d'une trentaine d'années, au visage avenant mais à l'air effondré. Il s'explique :

« Tout d'abord, je tiens à vous remercier d'avoir accepté mon invitation. Vous allez très vite comprendre pourquoi j'ai besoin de vous. C'est à propos des événements du Théâtre (il mentionne les faits au cas où les PJ diraient ne pas être au courant). Je connais Lyria depuis trois ans maintenant. Ses absences fréquentes, dues à ses tournées, n'ont jamais pu affaiblir notre amour, bien au contraire. Il y a quelques jours, elle avait décidé de s'établir définitivement à Laelith. Or, la voici mêlée à une histoire sordide. Les gardes l'accusent du meurtre



de son frère... c'est aberrant ! Elle est innocente, je le sais. Elle serait incapable de faire du mal à un doudilain ! Lyria et Guylmen étaient seuls au monde, et elle adorait son frère. Aujourd'hui elle croupit dans une ignoble cellule... Aidez-moi, je vous en conjure ! Je suis convaincu que toute cette histoire n'est qu'un coup monté. Il y a quelqu'un qui tire les ficelles. Si vous parvenez à établir l'innocence de ma bien-aimée, je saurai vous récompenser largement. Je ne peux vivre sans Lyria... »

Contrairement aux apparences, Lincius est un membre éminent du Poignard sanglant. Il se fait passer pour un étudiant en herboristerie/botanique et a recruté les aventuriers afin d'en savoir plus sur les agissements de Minfar. Si les aventuriers acceptent de l'aider, Lincius peut leur communiquer les renseignements suivants :

- Minfar, le sous-régisseur, s'est comporté de manière étrange ; il n'a rien tenté pour défendre Lyria.
- Lyria sera jugée dans deux jours et, si elle est reconnue coupable, elle sera probablement exécutée le soir de la sentence. Les aventuriers n'ont donc qu'un peu plus de deux jours pour prouver l'innocence de la jeune femme.

Pour cela ils ont toute liberté pour décider de ce qu'il convient de faire. Il est cependant très probable qu'ils se rendent sur les lieux du crime pour en savoir plus...

Note : Lincius va les faire suivre en permanence par l'un de ses subordonnés. Cet espion, qui est un vrai professionnel (assassin niveau 6), a reçu ordre de ne pas les importuner, de les suivre dans leur enquête, d'interroger les témoins qu'ils rencontrent... et d'éliminer ceux qui en savent trop. Ainsi, sans le savoir, les aventuriers vont laisser derrière eux une piste semée de cadavres. Le Poignard sanglant espère de cette façon liquider toute la filière de Minfar.

AU THÉÂTRE

Depuis le soir de l'arrestation, toutes les entrées de l'édifice sont surveillées par des gardes peu engageants. Toutes ? Non : la porte donnant sur la cour des Auditions échappe à ce dispositif policier. C'est là que les acteurs viennent proposer leurs services. Pour l'instant, le célèbre auteur dramatique Galizon Torpeur supervise les auditions, assisté de divers conseillers particulièrement critiques.

Pour entrer dans le Théâtre, il n'y a qu'un seul moyen : auditionner ! Torpeur, en effet, recherche un second rôle pour sa pièce intimiste expérimentale, Le silence creux. Tout postulant qui réussira un jet sous 4 x le Charisme, puis 4 x l'Intelligence, se verra immédiatement embauché... un bon moyen pour avoir



ses entrées au théâtre et préparer sa reconversion.

Quoi qu'il en soit, une fois l'audition terminée, il est possible de fureter dans le bâtiment. Les aventuriers peuvent surprendre une altercation entre Minfar et un bonhomme ventripotent au regard bovin. Elle ne dure pas et le sous-régisseur retourne bientôt dans son bureau. La victime du « savon » n'hésite alors pas à prendre les aventuriers à témoin (Minfar est injuste, égoïste, cruel, avide, etc.). Un fait intéressant est noyé dans ce flot de jérémiades : « ... Minfar n'a pas de leçons à me donner ; l'autre jour il était en grande conversation avec ce gremlin de Gorfor, une des pires crapules de la Chaussée du Lac !... » (Note : une rapide enquête permettra d'obtenir l'adresse de ce Gorfor.)

En continuant leur visite du théâtre, les aventuriers peuvent apprendre auprès d'autres employés que :

- Minfar sert d'intermédiaire entre la régisseuse du théâtre - une femme nommée Illanda - et les troupes indépendantes. Il est chargé d'engager ces dernières et touche une commission sur leurs contrats.

- Illanda est actuellement dans la maison. C'est une femme entre deux âges dont le port sévère contraste avec les vêtements chamarrés. Elle n'a rien à voir avec l'histoire qui nous intéresse...

Note : le Théâtre de Laelith est l'un des fiefs des courtisanes et Illanda fait partie du triumvirat dirigeant la guilde. Elle a sûrement remarqué la baisse des bénéfices du Théâtre sans en identifier l'origine toutefois. Quand les événements se précipitent, mettent en cause son sous-régisseur et que des aventuriers viennent fouiner dans les affaires du Théâtre, il y a fort à parier qu'elle ne restera pas inactive et qu'elle mettra en chasse quelques-unes de ses filles. A vous de décider si vous voulez mettre une courtisane sur le chemin des aventuriers !

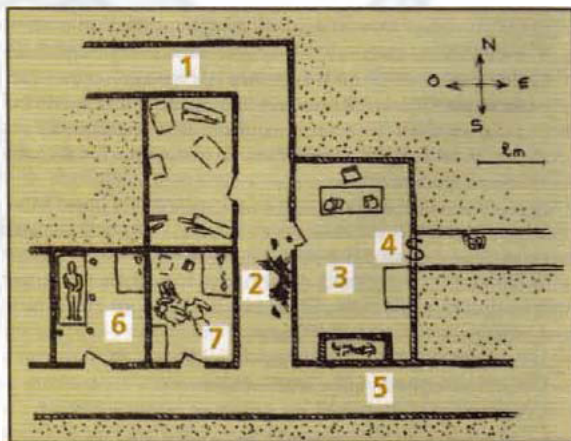
Plan des coulisses

1) Couloir. Il mène à la scène. C'est par là que Lyria s'est enfuie lorsqu'elle a été aperçue auprès de Guylmen.

2) Le lieu du crime. Il est marqué par de nombreuses taches de sang. Non loin de la porte du bureau de Minfar, dans un recoin, on peut trouver un lambeau de tissu grossier ensanglanté.

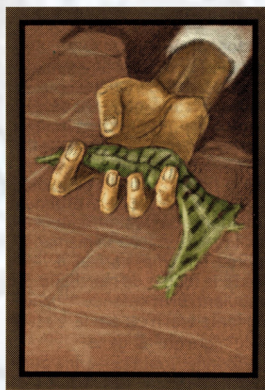
Ce morceau d'étoffe ne correspond pas aux vêtements que portaient Guylmen et Lyria au moment de la représentation.

3) Le bureau de Minfar. La porte est fermée à clef. C'est dans cette grande pièce que le trésorier s'installe habituellement pour calculer la recette des spectacles. Dans la cheminée, on peut trouver quelques papiers



presque entièrement consommés ; ils sont illisibles. Dans le coffre et sur la table de travail se trouvent les livres de comptes du Théâtre. Minfar dissimule très habilement les « emprunts » qu'il effectue régulièrement...

4) Couloir. Un examen attentif permet de remarquer à cet endroit de très légères traces brunes (du sang) sur le mur. Il y a là une paroi coulissante qui s'ouvre sur un couloir sombre et humide, descendant dans les profondeurs du Théâtre. Dans ce couloir, à une dizaine de mètres de l'entrée, des vêtements ensanglantés roulés en boule et un cadavre reposent sur le sol. Les vêtements sont du même tissu que le lambeau trouvé dans les coulisses, le cadavre n'a aucun signe distinctif. Le couloir se poursuit en ligne droite vers l'est. Au bout de cinq cents mètres, il se divise en deux. Le passage de gauche s'arrête sur une petite porte de bois cadénassée, très massive et garnie d'épaisses ferrures : elle donne sur le Cloaque. Le passage de droite se termine en cul-de-sac. On peut remarquer une trappe aménagée dans le plafond du couloir à cet endroit. Celle-ci s'ouvre sur la cave d'une vieille maison abandonnée, dans une ruelle sombre des parages de l'échelle des Pendus. Cette ruelle sert de repaire à une bande de mendiants qui n'apprécient guère les curieux.



5) Couloir. Il mène à la sortie du Théâtre. Minfar a fait venir les gardes par ce chemin pour qu'ils procèdent à l'arrestation de Lyria.

6) La loge de Guylmen. A part le mobilier habituel dans ce genre de lieu (grand miroir, paravent, penderie, etc.), il n'y a rien de notable.

7) La loge de Lyria. Cette pièce a manifestement déjà

été fouillée de fond en comble ; de nombreux costumes de scène sont éparpillés sur le sol.

Note : les loges des autres acteurs ne présentent aucun intérêt pour l'enquête. Avec les quelques indices dont ils disposent, les aventuriers devraient déjà soupçonner Minfar !

VISITE CHEZ GORFOR

Vous pouvez jouer cette partie de l'aventure en utilisant les informations fournies dans « Escalier B » (voir ci-dessous). Dans ce cas, vous devez imaginer et mettre au point quelques petites intrigues. Sinon, passez directement à ce qui suit.

Gorfor travaille pour Minfar. C'est lui qui est chargé d'acheter des drogues à Arben Tolkass, puis de les porter jusqu'au domicile du sous-régisseur. Gorfor étant un individu particulièrement fourbe et peu réceptif à des concepts abstraits tels que « l'honnêteté » ou « la franchise », il faut le soumettre à un interrogatoire musclé pour lui soutirer quelques informations. De toute façon, c'est un être abject au regard chafouin, aux cheveux gras et au visage boutonneux, qui n'inspire aucune pitié ! Si vos aventuriers prennent trop de gants avec lui, Gorfor tente à la première occasion de leur fausser compagnie, à moins qu'il ne préfère leur jouer un des mauvais tours dont il a le secret. S'il est relativement sensible à l'usage de la force, Gorfor est également très impressionnable. Si un aventurier sait se montrer à la fois menaçant et crédible, il peut devenir très volubile et révéler le nom de son fournisseur : Arben Tolkass, alias Requiem, alias Chérubin et alias Belle Châtaigne. On peut rencontrer cet épouvantable personnage à la nuit tombée, dans l'un des recoins les plus enfumés de la taverne du Chat Pourri. Si les aventuriers obligent Gorfor à les accompagner, cela peut être un

excellent moyen pour entamer directement des négociations avec Tolkass. Sinon, il faudra se montrer particulièrement persuasif pour sortir le vieux truand de sa réserve naturelle.

Note : Gorfor ignore l'identité de Minfar, celui-ci s'est toujours présenté à lui sous le nom de « Glokdo » en prétendant qu'il appartenait à l'une des pires guildes d'assassins de Laelith. Gorfor refusera donc de révéler l'adresse de son « client », car il craint les représailles des prétendus « associés » de Glokdo...

Escalier B : la maison de Gorfor

Gorfor habite une bâtisse à trois étages, située à l'angle

de l'échelle des Trois Voleurs et de l'échelle de Plate-bourse. On y accède par un escalier en colimaçon assez étroit que les habitants ont l'habitude d'appeler Escalier B » (parce qu'il a été construit par un nain timide qui a signé son ouvrage d'un « B » des plus anonymes).

Rez-de-chaussée

C'est ici que vit Tophal Dardin, le concierge de l'immeuble. C'est un homme âgé mais encore vigoureux, affligé d'une surdité quasi totale. Les conversations avec lui peuvent donner lieu à quelques méprises « classiques », quoique toujours réjouissantes, du style : « C'est ici qu'habite un certain Gorfor ? », « Doryphore vous-même, espèce de malpoli ! »

Dans la cour intérieure de l'immeuble, Ruthdor Kaladir le forgeron s'active dans son atelier.

Il est réputé pour deux choses :

- sa capacité, moyennant 50 pièces d'or et la disponibilité de votre épée pendant deux heures, de transformer votre vieille rapière en arme magique + 1 pour le temps d'un combat.

- son impatience et ses emportements (« Si vous êtes pas des clients, alors fichez-moi la paix ou je vous tire les oreilles ! »).

Premier étage

Un appartement discret habité par Fandalgo Brophar, un mage du Pic Mineur qui a choisi de résider en ville. Du fait de sa profession et de l'édit de Mandala qui réglemente la circulation des gens comme lui, Fandalgo se montre d'une discrétion à toute épreuve (il ne voit rien, ne sait rien, ne dit rien et ne pense pas grand-chose de ce qui ne le regarde pas).

Note : comme c'est un homme très poli et plutôt gentil, Tophal a tendance à lui envoyer tous les visiteurs...

Deuxième étage

Il y a deux appartements sur ce palier. Le premier est habité par Kaladir, le forgeron du rez-de-chaussée. S'il n'est pas dans son atelier, il est sûrement en train de prendre son repas ou de faire la sieste. Il n'hésitera pas à intervenir en cas de rixe aux étages.

En face de sa porte, il y a l'appartement de Mélia Arssidel, une jeune femme qui fait le commerce de ses charmes dans une ruelle adjacente. Mélia est d'une incroyable grossièreté et n'arrive jamais à dire plus de trois mots « corrects » (ex : « Alors mes... censuré... On veut... censuré... Regardez mes... censuré... Ça vous fait... censuré... hein ? » Bref, vous avez compris). Comme elle reçoit à domicile, on fait parfois de curieuses rencontres sur le pas de sa porte. C'est une « protégée » de Gorfor.

Troisième étage

Gorfor habite ici avec son épouse, Taglia, sa belle-mère, Potomak, et trois gamins malpropres qui montrent

de bonnes dispositions pour le chapardage, les coups vicieux et l'obésité. Il convient de savoir que le fils de Potomak s'appelle également Gorfor (quel étonnant hasard !) et qu'il est justement venu rendre visite à sa maman adorée. En temps normal, il exerce le métier de marchand ambulant. Bien entendu, quand Gorfor-le-vrai n'est pas là, c'est sa belle-mère qui dirige la maisonnée. Toute personne qui cherche à obtenir des renseignements sur Gorfor sera soumise à un feu roulant de questions (Potomak est une matrone qui ne s'en laisse pas compter), avant d'être orientée vers Gorfor-le-faux...

LA TAVERNE DU CHAT POURRI

Cet estaminet est certainement l'un des débits de boissons les plus mal fréquentés de Laelith. Il est situé dans la rue des Abattoirs de la Chaussée du Lac et accueille tout ce que la ville sainte compte d'escrocs, de tirelaines, de violeurs, d'assassins... La taverne occupe le rez-de-chaussée d'une bâtisse délabrée. Il en émane de puissants remugles rappelant à la fois l'ancre d'une famille de fauves, l'aisselle d'un orque négligé et les entrailles de poisson putréfiées. Tolkass est assis au fond de la salle enfumée où se retrouvent les clients de la taverne. C'est un homme au physique massif et au visage grêlé par la vérole. C'est lui qui, par l'intermédiaire de Gorfor, fournit Minfar en drogues diverses provenant des provinces du Haut Lac. S'ils ne sont pas accompagnés par Gorfor, ou s'ils ne peuvent se prévaloir de solides « arguments », les aventuriers ne tirent rien de Tolkass (qui niera même l'évidence de ses petits trafics). Sinon, le trafiquant accepte de leur livrer de petites quantités de Rigoulade, de Rêve d'Or ou de Songe utruz (voir « Les drogues à Laelith »).

La rencontre avec Tolkass peut avoir deux utilités :

- Apprendre de façon certaine que Glokdo n'est autre que Minfar. Cette révélation devrait inciter les aventuriers à envisager une descente chez le sous-régisseur.
- Tenter éventuellement de prendre Tolkass au piège en lui fixant un rendez-vous qui permettrait de le faire arrêter (il est prévu une grosse récompense pour la capture de trafiquants de drogues). Mais le truand n'a rien d'un imbécile ; il ne viendra pas en personne à un tel rendez-vous et enverra à sa place deux de ses hommes. Si ceux-ci tombent entre les mains des gardes de la ville, Tolkass entreprendra de châtier lui-même les traîtres... avant de mourir sous les coups d'un sbire du Poignard sanglant.

Tolkass : CA8, D 1-6, PdV 30.



Les drogues à Laelith

On trouve de tout à Laelith, même les drogues les plus exotiques ! Si certains toxicomanes préfèrent des produits « classiques » tels que le Lotus noir, beaucoup s'adonnent à des substances que l'on ne trouve que dans la région du Haut Lac. En voici cinq :

Rigoulade

Provenance : Kaoca

Effets : puissant euphorisant. Ajoute deux points à la Constitution et à la Force pendant deux heures (ces mêmes caractéristiques sont ensuite réduites de 5 points pendant dix jours !).
Jet de protection : oui. (contrepoison).
Effets secondaires : accélère considérablement la pousse des poils et des cheveux.

Rêve d'or

Provenance : Egonzasthan

Effets : le délire complet pendant trois heures ! Le toxicomane fait des rêves fabuleux ou des cauchemars terrifiants. La Constitution et la Force sont divisées par trois pendant deux jours.
Jet de protection : non.

Effets secondaires : accoutumance, tremblements, hallucinations effrayantes.

Songe utruz

Provenance : Azilian

Effets : supprime l'anxiété, les soucis. Provoque un état

général d'abattement. Rend le sujet influençable. La drogue fait effet pendant 8 heures.

Jet de protection : oui.

Effets secondaires : difficultés d'élocution, idées confuses, apparition de prurits sur le visage.

Le glaville amoureux

Provenance : Olizya

Effets : puissant aphrodisiaque exclusivement réservé à la gente féminine. Enjolive la perception d'autrui et accroît la sensibilité épidermique.

Jet de protection : oui.

Effets secondaires : fragilise le système nerveux, rend irritable.

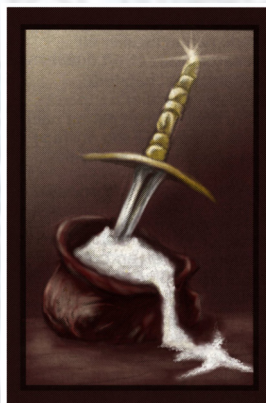
Voyage Tremens

Provenance : Agramor

Effets : supprime la peur et accroît la résistance physique. Est employé systématiquement dans les troupes de choc du Grand Duché.

Jet de protection : non.

Effets secondaires : accélération des fonctions métaboliques, vieillissement prématuré, arrêt cardiaque.



CHEZ MINFAR

A présent, les aventuriers disposent de suffisamment d'éléments pour se rendre au domicile de Minfar. La maison du sous-régisseur se trouve sur la petite place du Théâtre. La façade a été récemment refaite. Elle est décorée de sculptures et de bas-reliefs. De

toute évidence, Minfar a du goût... et des moyens. Il est très difficile de pénétrer chez le sous-régisseur. Il n'y a que deux portes visibles de l'extérieur. La première, assez imposante, donne directement sur la place. Pendant la journée, elle est gardée par l'un des hommes de Minfar, un guerrier de haute stature. Il connaît toutes les personnes qui rendent régulièrement visite au sous-régisseur et ne laissera passer aucun étranger, à moins qu'il ne possède un laissez-passer signé par son maître. Si les aventuriers l'importunent, il appellera la garde. La nuit, la porte principale est fermée de l'intérieur. La seconde porte s'ouvre sur une ruelle située à l'arrière de la maison. Les serviteurs de Minfar la ferment toujours derrière eux. Quant aux fenêtres du rez-de-chaussée, elles sont toutes munies d'épais barreaux. Avec un peu d'audace, beaucoup de prudence et pas mal de discrétion, les aventuriers peuvent trouver une solution pour entrer (passer par le toit, forcer une porte, tordre les barreaux ; tout est possible même si les risques sont importants). Si les aventuriers-y pénètrent de jour, il y a 30% de chance par tour qu'ils entrent dans une pièce occupée par 4 serviteurs. Ces derniers appelleront à l'aide dès qu'ils apercevront les intrus. Il y a toujours trois gardes prêts à intervenir en cas d'alerte.

Serviteurs : humains, CA 10, PdV 4, D 1-4 (dague).

Gardes : humains, guerriers niv. 3, CA 8, PdV 20, D 1-6 (épée courte).

Plan de la maison

1) Le salon. On y trouve une grande bibliothèque contenant plusieurs centaines de livres ayant pour sujets le théâtre, la littérature et l'histoire de Laelith.

2) Le hall d'entrée. Le sol et les murs sont entièrement recouverts de tapisseries (500 PO en tout). Un grand escalier en bois ornementé permet d'accéder à l'étage.

3) La salle à manger. Minfar et ses complices se retrouvent souvent dans cette pièce aux heures des repas. Un grand feu brûle en permanence dans la cheminée.

4) La cuisine. Trois cuisiniers s'affairent dans cette

pièce. En cas de danger, ils disposent de couteaux de boucherie, qu'ils peuvent utiliser comme des hachettes...

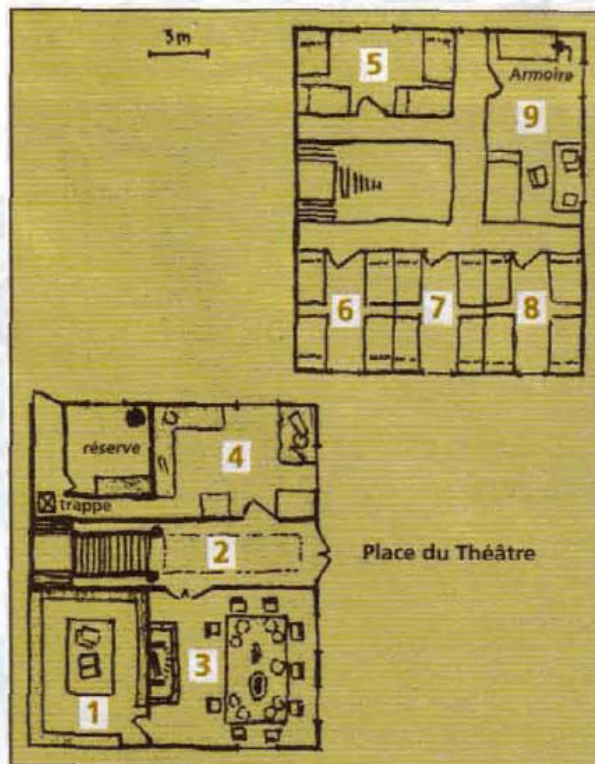
Note : au fond de la cuisine se trouve une trappe qui permet d'accéder à la cave.

Cuisiniers : humains, CA 10, PdV 4, D 1-6 (couteaux).

5 à 8) Chambres. C'est là que dorment les serviteurs et les complices de Minfar. Dans chacune d'elles, on trouve quatre lits et les affaires (vêtements, armes...), sans grande valeur, de ceux qui y dorment habituellement. Il y a 25 % de chance pour qu'un des hommes de Minfar se trouve dans une chambre au moment où les aventuriers y entrent.

Complices : humain, voleur niv. 3, CA 6, PdV 14, D 1-6 (épée courte).

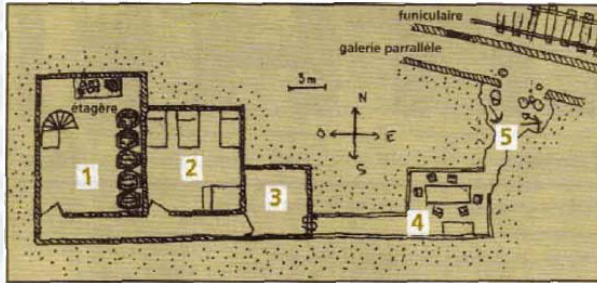
9) la chambre de Minfar. La porte est fermée à clé. Cette chambre décorée avec goût est plus grande que les autres. On y trouve un bureau où le sous-régisseur range quelques objets personnels : un livre de comptes où sont notées les différentes sommes d'argent dérobées dans les caisses du Théâtre, ainsi qu'une bourse contenant 12 pièces d'or. Sous le lit, il y a un coffre contenant des plans de la Terrasse de la Prospérité, avec un relevé précis du tracé du Chariot qui Monte.



La cave

C'est dans la cave que Minfar et ses complices se réunissent le plus souvent. Depuis les événements du Théâtre, il a toutefois été décidé d'espacer les réunions et il n'y a actuellement personne dans la cave.

Note : mais où se trouve actuellement Minfar ? En fait, c'est à vous de décider... Si vous souhaitez jouer ce scénario de façon « classique », vous pouvez considérer que le sous-régisseur est occupé à faire ses comptes dans la pièce numéro 4 du sous-sol (voir plus loin). Par contre, si vous avez envie d'utiliser cette aventure comme point de départ d'une



campagne laelithienne, il vaudrait mieux que Minfar soit absent au moment de la visite des aventuriers (voir à ce propos le paragraphe « Conclusion »).

1) La trappe de la cuisine donne sur une cave voûtée aux dimensions relativement imposantes. Contre le mur du fond sont disposés cinq grands tonneaux de vin. Une forte odeur d'alcool règne dans cette pièce. De la nourriture séchée est stockée sur une étagère située sur la gauche.

2) **Chambre.** Faute de place dans sa maison, Minfar a du aménager cette pièce en chambre pour certains de ses hommes. Il n'y a rien d'intéressant.

3) **Petite pièce vide.** En face de l'entrée, on peut découvrir une porte secrète donnant sur un couloir poussiéreux et humide.

4) **Q.G.** Cette pièce, beaucoup plus ancienne que les autres, est le quartier général de l'organisation de Minfar. C'est là qu'il réunit ses hommes afin de prendre toutes les décisions importantes concernant le trafic. L'armoire dressée contre le mur sud contient des documents importants :

- Un livre où Minfar relate tous les événements des derniers mois, la date et l'heure de chacune des livraisons de drogue à la Haute Terrasse ; les noms des nobles concernés, ceux des complices de Minfar et des personnes qui ont contribué au développement de son trafic. Tous les détails de l'assassinat de Guylmen y sont également rapportés. Ce livre contient suffisamment de preuves pour innocenter Lyria, démanteler le trafic de Minfar et inquiéter de nombreux habitants de la Haute Terrasse. Les aventuriers ont tout intérêt à se montrer très prudents s'ils veulent exploiter toutes ces informations...
- Un coffret contenant quelques centaines de grammes de poudre blanche (de la Rigoulade) qui doit être livrée très prochainement.
- Un autre coffret contenant environ 1200 PO, ainsi qu'une dague +1 et deux potions de soins mineurs.

5) **Grotte.** Cette cavité a été récemment agrandie afin de permettre l'accès à la galerie parallèle au tunnel

du funiculaire. De nombreux outils de terrassement y sont encore entreposés. Au moment où ils entrent, les aventuriers se retrouvent nez à nez avec un groupe de « livreurs de drogue » qui reviennent justement de la « Haute ». L'un d'entre eux transporte un sac contenant 200 PO, le paiement de la marchandise.

5 livreurs de drogue : demi-elfes, voleurs niv. 4, CA 6, PdV 15, D 1-6 (épée courte).

En poursuivant leur exploration, ils découvrent une galerie ancienne - quoiqu'en bon état - qui s'étend d'est en ouest. Vers l'est, cette galerie est bloquée par un mur au bout d'une centaine de mètres. Vers l'ouest, elle débouche dans un jardin public du quartier des nobles-citadins, juste de l'autre côté de la muraille de la Haute Terrasse. Dans la paroi nord de la galerie, on peut voir à intervalles réguliers d'anciennes ouvertures murées.





Ces ouvertures communiquaient jadis avec le tunnel du Chariot qui Monte qui se trouve juste de l'autre côté ; les aventuriers l'entendront d'ailleurs aisément s'il passe à ce moment. Il est possible de dégager une ouverture (impossible de le faire discrètement) pour aller dans le tunnel du funiculaire, mais cette curiosité risque d'être très dangereuse : les gardes du Roi-Dieu ne badinent pas avec les espions ! De plus, si les aventuriers décident malgré tout d'y entrer, il y a 25% de chance pour qu'ils se retrouvent en face du chariot en mouvement. Sachant que ce dernier occupe toute la largeur de la galerie et qu'il est impossible d'enrayer le mécanisme de traction, la seule manière d'éviter le choc consiste à se plaquer entre les rails... et à prier.

Lorsque les aventuriers se préparent à quitter la cave, des bruits de pas se font entendre. Des hommes de Minfar, dont son assistant, viennent de rentrer ; si les aventuriers ont laissé des traces de leur passage (cadavres, désordre...), ils ont alors tout à redouter !

2 Gardes humains : guerriers niv. 4, CA 6, PdV 26, D 1-8 (épée longue).

2 Gardes gnomes : voleurs niv. 3, CA 7, PdV 12, D 1-4 (dague).

Boronil, Assistant de Minfar : demi-elfe, magicien niv. 4, CA 9, PdV 10, D 1-4 (dague).

Sorts mémorisés : Bouclier, Fermeture, Projectile magique, Force, Ténèbres sur 5 mètres.

CONCLUSION

Si les aventuriers parviennent à ressortir de chez Minfar avec des documents prouvant l'innocence de Lyria, le scénario n'est pas forcément terminé.

En effet, ils devront ensuite :

- Intervenir avant que la jeune actrice ne soit exécutée, or les juges de Laelith détestent revenir sur leurs décisions...

- Retrouver Minfar (s'il n'est pas parvenu à s'échapper). En découvrant ce qui s'est passé chez lui, le sous-régisseur s'empressera d'aller se cacher. Nul doute qu'il mettra au point un plan pour se venger de ceux qui sont à l'origine de sa déconfiture. Mais sa situation est particulièrement précaire. Le Poignard Sanglant est toujours à ses trousses et la guilde des Courtisanes voudra se venger de s'être fait rouler (ces deux guildes sont couvertes par la Haute Guilde elle-même qui ne peut tolérer qu'un négoce fleurisse à Laelith sans rentrer dans les structures établies par ses services).

Sa tête sera mise à prix par le Palais : 2000 PO mort et 1500 PO vif (certains nobles tiennent absolument à ce qu'il soit réduit au silence).

- Éviter les assassins du Poignard Sanglant. Lincius considérant maintenant que les aventuriers ne lui sont plus d'aucune utilité, il donnera l'ordre de les liquider.

- Décider de ce qu'ils vont faire avec les documents compromettants en leur possession. Les nobles impliqués dans le trafic de Minfar auront à cœur de les récupérer par tous les moyens. Si les aventuriers manquent de prudence, ils peuvent se retrouver en bien mauvaise posture.

Comme vous l'avez compris, la présente aventure vous offre la possibilité d'imaginer toutes sortes de développements originaux. Prenez le temps d'y réfléchir et vous pourrez peut-être entraîner vos joueurs dans une campagne pleine de rebondissements dans laquelle ils devront affronter à la fois la guilde du Poignard Sanglant, celle des Courtisanes et les nobles les plus corrompus de la cour du Roi-Dieu. La vie est rarement simple à Laelith !