

- LA TRILOGIE DE L'EMPEREUR-DÉMON -

LA NUIT DE L'EMPEREUR-DÉMON

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 7



Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Plan : blueace

Version du 19/04/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

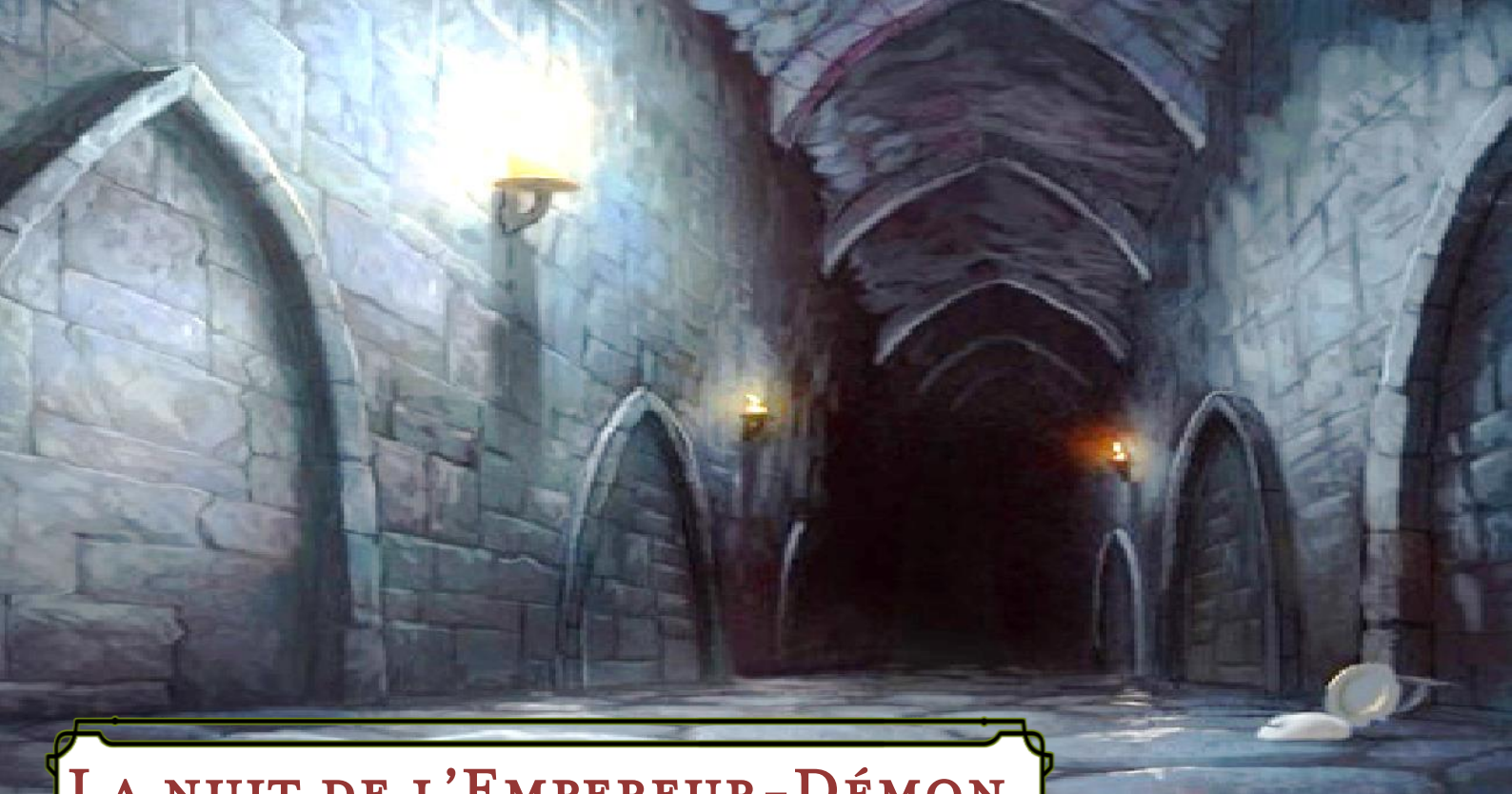
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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



LA NUIT DE L'EMPEREUR-DÉMON

CONTEXTE

À la suite d'un long repas bien arrosé, les personnages se retrouvent en fin d'après-midi 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 un 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.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Quitte ou double ».

LAELITH

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

INTRODUCTION

À présent, deux halfelins 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 personnages. 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 seigneur 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, le personnage 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 halfelins, 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 :

« À minuit, à la taverne du Chat bossu, place de la Cloche. Je vous attendrai. Amenez vos amis si... »

Une poussée brutale de Mistouflet interrompt alors cette brève rencontre. La jeune femme disparaît au milieu des ombres et le personnage est lui 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 œil placide. « *Remercions ce prodigieux héros pour sa courageuse participation !* » crie l'artiste, un flot de foulards s'échappant inopinément de ses manches.

LE CIRQUE D'HYPPOLITO

La petite troupe s'est installée depuis une semaine avec ses pauvres roulottes derrière le Grand marché. En voici les membres :

Maître Hyppolito. Un prestidigitateur honnête... mais absent !

Syrena. Très jolie jeune femme écuyère, fille d'Hyppolito.

Pérandhil. Dompteur de fauves, frère de Syrena.

Pouchinet et Mistouflet. Jumeaux halfelins, clowns, jongleurs et acrobates.

L'Incroyable Musclos. Le Monsieur force du cirque.

Le Grand Dragor. Un cracheur de feu au visage brûlé par sa dernière prestation.

Sahr Castiq. Un vieux devin à moitié escroc...

RÉVÉLATIONS NOCTURNES

La taverne du Chat bossu est une sorte de cabaret où se produisent en vedettes les comiques elfes Cassenoisette et Briseburne. La salle est comble tous les soirs et, dans l'atmosphère enfumée, les personnages ont du mal à trouver une table de libre. Vers 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 rayon de lumière filtre sous la porte qui porte le numéro 4. La jeune femme du cirque se trouve à l'intérieur et, lorsqu'elle voit les personnages, un indicible soulagement se peint sur ses traits :

« Je vous remercie d'être venus. Entrez et refermez la porte ».

La loge est plutôt exiguë, et certains personnages doivent rester debout. La jeune femme les regarde les uns après les autres, 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 au théâtre. 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 ne le savez peut-être pas, mais 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 échappée 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 aurait même parié son cirque contre celui de son adversaire qu'il remporterait le concours. Pour notre malheur, le pari fut accepté. Et 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 ... »

À ce moment, la porte de la loge s'ouvre et deux personnes entrent. La première, le dompteur-prestidigitateur aperçu au théâtre (il a pris la place de son père comme magicien au dernier moment), n'est autre que Pérandhil, le frère de Syrena. La seconde est un homme entre deux âges, vêtu de noir et tenant un chapeau de peau à la main. Une double étoile de platine est attachée sur sa veste, attestant de son grade de fouineur de 1ère catégorie. Ses petits yeux charbonneux brillent au centre de son visage maigre à la mâchoire pendante. Pérandhil s'arrête et observe les personnages sans aménité :

- Des amis à toi, sœurlette ? 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 personnages.

Si les personnages ont joué le scénario « La secte du Crâne », ils devraient reconnaître Lamb. Celui-ci, fouineur de 5ème catégorie à l'époque, a, tout comme les personnages, beaucoup évolué depuis. Il est aujourd'hui Premier Fouineur.

Le groupe peut choisir ce moment 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 !* »



AU RETOUR DU PÊCHEUR

Cette taverne se situe au 6 de la rue des Mâts, sur la Chaussée du Lac. C'est un établissement au plafond bas étayé par d'épais piliers de granit. De vieux filets mal ravaudés et des gravures encrassées ornent les murs. L'air sent le poisson, et les tables et les chaises portent les traces de bagarres récentes. Le tenancier de l'établissement se nomme Makrom, mais 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 », il accorde alors toute sa sympathie : « *Appelle moi Espadon, p'tit gars !* » (jet de Constitution DD 14 pour ne pas tout recracher après avoir bu cette boisson).

Makrom se souvient vaguement qu'au cours de la soirée en question, Hyppolito a eu trois longues conversations avant de parler avec Kyndillan : 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. Kyndillan est alors arrivé accompagné du fils d'Hyppolito (le père avait envoyé son fils chercher son concurrent pour parler du concours, sans encore ne rien connaître du message que lui ferait porter Yquem).

Gras-Double habite à côté, aucun problème pour le retrouver. Par contre Makrom ne sait pas où travaille Triste-Plume, juste qu'il travaille pour maître Carbozian le Beau. Une visite à la guilde des scribes échevins leur permettra d'apprendre l'adresse de celui-ci. En sortant du Retour du pêcheur, les personnages croisent Lamb, qui leur jette un regard venimeux avant de se diriger avec détermination vers le comptoir.

ENQUÊTE

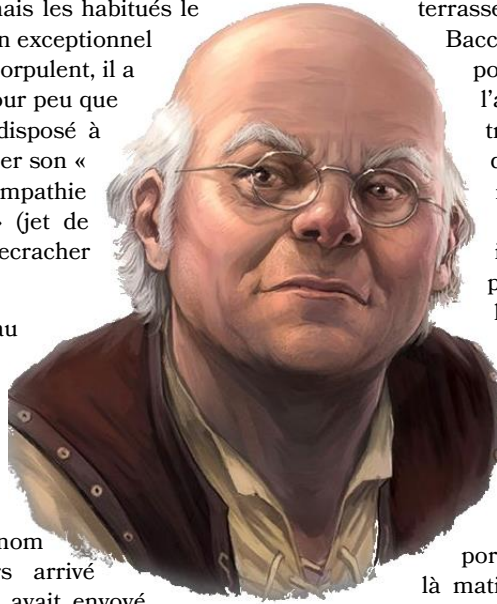
Gras-Double est négociant en charbon. Ses petits yeux cruels, en perpétuel mouvement, sont noyés dans la graisse de son visage porcin. Il reçoit les personnages avec humeur. S'il reconnaît avoir conversé avec Hyppolito, il refuse de révéler le sujet de leur discussion. Il veut congédier les importuns 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, petit employé de l'étude de maître Carbozian le Beau, est un bonhomme mélancolique qui a un profond mépris pour les « manuels », il n'est donc disposé à coopérer qu'avec 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. Le petit scribe-échevin n'a aucune idée du contenu du parchemin.

Kyndillan, qui est installé avec sa troupe tout près du théâtre, est un homme court sur pattes et aux cheveux rares. 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 la violence à son égard, ses hommes de main (4 vétérans équipés de clibanions et d'épées longues) sont là pour dissuader les agressifs. Une chose est sûre : les artistes de ce cirque sont de premier ordre !

YQUEM, BIBLIOTHÉCAIRE

Pour son confort personnel, Yquem a su tirer bon parti du capharnaüm légendaire qui règle sur son lieu de travail. Il réside dans une « grotte » qu'il s'est aménagé au cœur d'une pile d'ouvrages consacrés à la théologie alimentaire. Son crâne dégarni et ses petites lunettes 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 une solution en feuilletant un livre qu'il venait de sauver de la crémation. Il fit une copie du passage qui lui semblait le plus intéressant et chargea Triste-Plume de le porter à Hyppolito. À son avis, il y avait peut-être là matière à un numéro de cirque exceptionnel. Il cherche alors un petit moment dans son capharnaüm, puis tend un livre aux personnages. L'ouvrage est signé Ermlod le noir, et s'intitule « Gouvernants et gouvernés ».



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 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 SÉCRÈTE 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 ŒUF PENDANT TOUTE LEUR VIE. CET ŒUF, ILS ONT POUR COUTUME DE L'ENTERREUR PENDANT UN TEMPS INDÉTERMINÉ, JUSQU'À 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 PLUS TARD PAR UN BARBARE ATHÉE. NUL NE SAIT CE QU'EST DEVENU L'ŒUF. EN TOUT CAS, DEPUIS, LE ZOO FUT ABANDONNÉ.

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'œuf 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, je ne pourrai vous être d'aucun secours. Il a dû arriver malheur à Hyppolito dans les jardins. Si vous pouvez me le ramener, je saurai vous exprimer ma reconnaissance. Santé ! »

SUIVIS

À un moment ou à un autre, les personnages attireront certainement l'attention de serviteurs du temple de la Taupé dévoués à Trevelian. Ils seront donc suivis par un groupe de cinq hommes (**fanatiques**) qui ne les agresseront que s'ils deviennent trop dangereux pour leur maître (à l'appréciation du MD). Ils ont respectivement sur eux 17 pa, 9 pe, 15 pc, 10 pe et 19 pa.

LA HAUTE-TERRASSE

Les personnages n'ont normalement aucune possibilité de pénétrer secrètement sur cette terrasse, mais à ce niveau, tout est possible ! Alors laissez-les échafauder leurs plans en détails (n'oubliez pas tout de même quelques bonnes sueurs froides comme des gardes méfiants ou des ombres menaçantes), et laissez-les pénétrer dans le zoo. Dissuadez-les seulement de vouloir trop en faire dans la zone habitée !

LES JARDINS DU PALAIS

Les jardins du palais sont une véritable jungle dans laquelle il faut se tailler un passage à coups d'épée. Il faudra plusieurs heures pour trouver les restes du zoo de Marapion. Les moustiques sont légion et les plantes épineuses nombreuses. Enfin, les personnages 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 !

À l'intérieur de la cage il y a un squelette de reptile de deux mètres de long. Un trou a été récemment creusé dans le sol. Il n'y a pas de trace d'œuf. Un jet de Sagesse (Perception) DD 14 autour de la cage permet aux personnages de trouver une bourse de cuir marquée d'un -H- qui contient quelques pièces d'argent, et un lambeau de vêtement noir, manifestement arraché.

Un rôdeur ou un druide peut également remarquer des traces de lutte dans la végétation environnante. Un jet de Sagesse (Survie) DD 14 apprendra que des personnes se sont battues (pour une réussite de 5 ou plus, il est même possible d'évaluer à 4 le nombres des belligérants).

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

LE RETOUR D'HYPPOLITO

N'ayant plus de piste à suivre, il est probable que les personnages 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 attroupement s'est formé autour d'une roulotte décorée de runes et d'étoiles filantes. Sahr Castiq, le devin, a une vision. Lorsque les personnages 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 rêve 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 aux cheveux blancs et 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

Le groupe arrive chez le bibliothécaire avant Syrena. Si les personnages, en l'attendant, pensent à parler de la vision du devin à Yquem, notamment s'ils mentionnent « *l'eau qui coule du lys* », 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. Le texte de cet ouvrage est des plus instructifs :

- LA FONTAINE DU LYS -

UN SYSTÈME D'ÉPANDAGE ORIGINAL

PAR CABOURIGNOL LE NAIN

LE GWARKSIKÛL DU LYS EST SUR LA PLACE DE LA CORNE SUR L'ÉCHELLE DES QUATRE MARCHANDS DANS LA 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'INGÉNIE.

Espérons que les joueurs sauront deviner le sens de certains termes de ce patois nain très mal connu (Gwarksikûl = fontaine, kredzel = décoration, ousiful = utile, zoubiak = niveau). Au bout

d'un certain temps, Yquem commence à s'inquiéter de l'absence de Syrena.

MAIS QUE SE PASSE-T-IL ?

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 déjà 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 envoyé visiter les jardins du palais afin de déterminer s'il était possible d'atteindre le souverain par-là, capturèrent un vieil individu éméché : Hyppolito. En pénétrant dans son esprit, Trevelian apprit tout du cirque, de l'œuf 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. En attendant, 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 voulurent que ce jour-là (et pour la première et unique fois de sa carrière) Sahr Castiq ait une véritable vision. Affolé, le doppelganger enferma Syrena et lut dans son esprit ce qui se préparait. Il fallait éliminer les personnages ! Trevelian fut prévenu et envoya un autre de ses doppelgangers (sous l'apparence de Syrena) accompagné d'assassins attendre les personnages au 43 de l'échelle du Pont des morts. Syrena, la vraie, repose droguée dans un coffre de sa roulotte.

L'EMBUSCADE

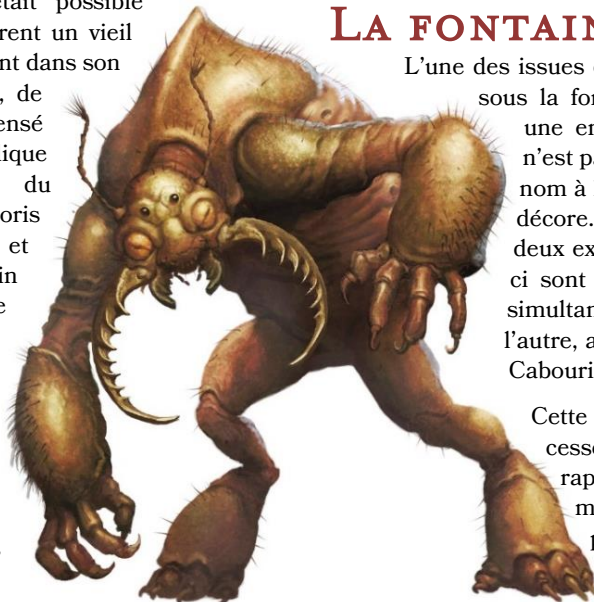
C'est à ce moment précis que quelqu'un frappe à la porte. C'est Triste-Plume, qui a découvert un message adressé aux personnages sur son guichet... quand il s'est réveillé.

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.

RETROUVEZ-MOI AU 43 DE L'ÉCHELLE 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 personnages ne sont pas frappés par l'incohérence du message, ils se jetteront tête baissée dans l'embuscade qui leur est tendue.

Les personnages, attirés par le **doppelganger** double de Syrena, sont assaillis dans une petite impasse par 4 **malfrats** et un **mastodonte des ombres** qui apparaît en projetant en l'air les pavés de l'impasse. Les malfrats ont respectivement sur eux 19 pc, 19 pc, 18 pc et 17 pa.

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

LA FONTAINE DU LYS

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 contraire 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 de marches très étroites et taillées dans la pierre qui permettent d'atteindre le fond du bassin, 12 mètres plus bas. Là, au fond, un mécanisme secret (jet de Sagesse (Perception) DD 14)

permet de dévoiler l'entrée étanche et cachée d'un petit sas.

LE REPÈRE DE TREVELIAN

1. SAS D'ENTRÉE

À l'intérieur du sas, un levier bien visible permet de fermer la porte secrète derrière soi puis de remplir à nouveau la fontaine d'eau, ou à l'inverse de vider la fontaine puis d'ouvrir la porte secrète vers l'escalier. Dès que la fontaine est à nouveau pleine, le mur du fond du sas pivote automatiquement sur lui-même, libérant ainsi le passage vers la salle 2. Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de déceler la présence de la porte secrète qui donne dans la salle 2, mais aucun autre mécanisme ne permet de l'ouvrir.

Deux **gelées ocres** traînent dans cette salle recouverte d'une grosse flaque d'eau d'environ 5 cm de profondeur.

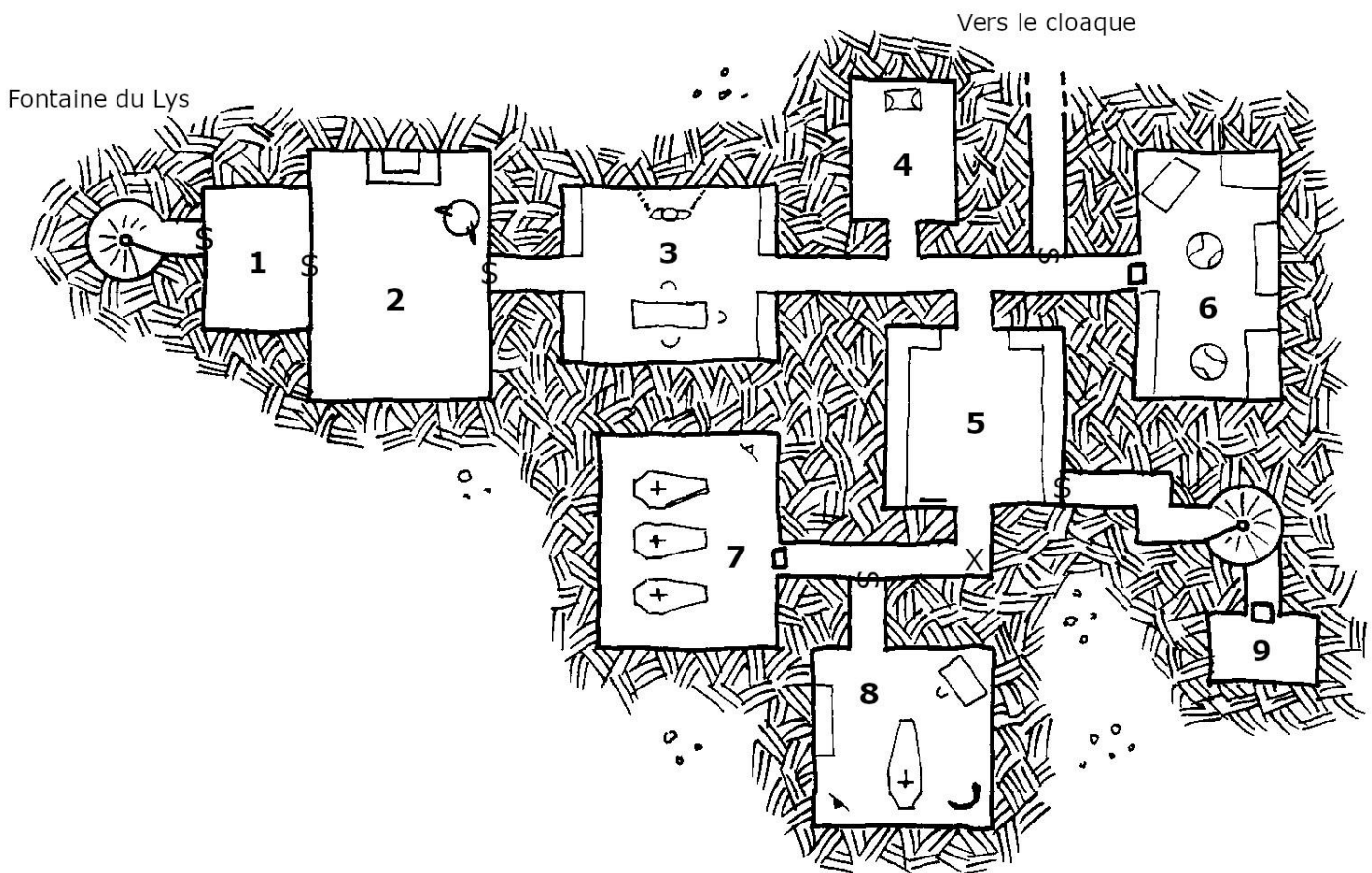
2. ORATOIRE

Des fresques aux couleurs passées ornent les murs de cette pièce et une statue de pierre est visible à côté d'un autel poussiéreux. Relever le bras droit de la statue dévoile l'issue menant dans la salle 3. Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de déceler la présence de la porte secrète, mais seul le bras de la statue permet de l'ouvrir.

Huit **ombres** hantent l'endroit.

3. LABORATOIRE D'ALCHIMIE

À partir de là les pièces sont beaucoup plus propres que les précédentes. On note qu'on entre dans une partie habitée du repère, non une partie abandonnée comme c'était le cas auparavant.



Une table et des étagères encombrant cette pièce. Partout il y a des potions (non magiques) et des croquis anatomiques. Un troll en cours de dissection est attaché au mur par de solides anneaux d'acier. Il n'arrête pas de vous narguer.

Le grand couloir qui suit est éclairé tous les 9 mètres par une torche où a été jeté un sort de *flamme éternelle*, et est recouvert d'un tapis rouge.

4. 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 réalisée avec un sort d'*illusion programmée*. Quiconque s'approche à moins de trois mètres de lui ne peut manquer de marcher sur une dalle déclenchant un mécanisme secret (jet de Sagesse (Perception) DD 20). À 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 qui s'avère être un puissant somnifère (jet de Constitution DD 15 pour ne pas s'évanouir en 1d4 minutes).

La plaque de verre est invulnérable aux coups, au feu et à la foudre depuis l'intérieur de la pièce. Si les personnages se font prendre au piège, ils tomberont entre les mains de Trevelian et leur destin sera scellé...

5. BIBLIOTHÈQUE

Les rayonnages de livres couvrent trois des quatre murs, du sol au plafond. Sur le quatrième mur, en face, a été peint un plan de la ville orné d'inscriptions ésotériques.

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 (jet de Sagesse (Perception) DD 15), 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.

Une croix rouge-brun (du sang ?) a été tracée sur le théâtre et sur le palais.

6. MUSÉE

Trevelian expose ici sa collection d'objets rares. Il y en a pour une fortune, mais la plupart sont intransportables vu l'étroitesse de l'escalier de la fontaine. Seuls 5 objets d'art d'une valeur de 250 po chacun sont récupérables (deux grandes tapisseries de qualité, une couronne en bronze et deux boîtes contenant des figurines d'animaux en turquoise).

Dans une vitrine neuve, on peut voir l'œuf de merveillard volé dans le zoo de Marapion. Et sur un piédestal une petite fiole verte portant l'inscription « Puissance étrange venue d'ailleurs ». Elle contient un **djinn** !

Le djinn, une fois libéré, apparaît pour une durée maximale de 1 heure, ou jusqu'à ce que ses points de vie tombent à 0. Il a une attitude amicale envers les personnages, obéira aux ordres et les aidera dans tout ce qu'ils lui demanderont, dans les limites de ses possibilités et tant que cela n'implique pas pour lui de sortir de la pièce dans laquelle il se trouve au moment où la fiole est ouverte. Au bout du délai indiqué, le djinn regagne la fiole et il ne peut plus être réinvoqué pendant 24 heures.

7. CHAMBRE DES DOPPELGANGERS

La deuxième dalle de ce couloir de 1,50 mètre de large qui mène à cette chambre est piégée (jet de Sagesse (Perception) DD 15) et actionne un signal d'alarme dans la chambre de Trevelian. À

l'intérieur, 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.

8. CHAMBRE DE TREVELIAN

On accède aux appartements de l'Empereur-Démon par un passage secret dissimulé dans le couloir (jet de Sagesse (Perception) DD 20). 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* ». En temps normal Trevelian est dans le cercueil et s'asperge de terre tout en rêvassant.

Près du cercueil se trouve un grand coffre de 30 litres contenant 900 pc, 9000 pa, 1800 po et 160 pp. L'ensemble pèse dans les 130 kg. Se trouvent également dans la pièce deux *figurines merveilleuses de lion* (cadeau récent d'un serviteur de Trevelian à son maître, récupéré sur un paladin qui croyait pouvoir en finir avec le cloaque), une *potion de lecture des pensées*, une rapière (tout à fait normal, la première arme de Trevelian, il y tient énormément) et une *dague +2*.

L'Empereur-Démon (**vampire**) connaît sa force. Il sait qu'il pourrait venir à bout des personnages, mais il est également conscient qu'il pourrait être blessé durant le combat car s'ils sont parvenus jusqu'ici, ils ne sont pas si faibles. Très imbu de sa personne, il considère également que se battre avec des aventuriers ne correspond pas à son rang. Il a des dizaines d'hommes de mains à son service pour cela. Son adversaire à lui est le Roi-Dieu.

Il ne renoncera toutefois pas à échanger avec eux, toujours friand de pouvoir exposer son génie maléfique à d'autres personnes s'il le peut :

« Je crains que le Roi-Dieu ne s'en sorte au théâtre pour cette fois. Ce n'est pas grave, je trouverai une autre occasion. Et vous et moi, on se retrouvera... »

Puis, après les avoir bien dévisagés, il se transforme en chauve-souris ou en un nuage de brouillard et s'échappe par une petite ouverture au plafond de la pièce.

9. PRISON D'HYPPOLITO

Cette pièce entièrement nue est fermée par une porte verrouillée (jet de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur). La porte possède une petite ouverture de la taille d'une main qui permet d'observer l'intérieur de la pièce depuis le couloir.

Hyppolito sera heureux d'être libéré, mais il refusera de s'en aller sans son œuf de merveilleux !

CONCLUSION

Une fois Hyppolito libéré, il ne reste plus aux personnages qu'à affronter le **doppelganger** sosie du saltimbanque qui se cache au théâtre. Il ne fera pas usage de son parchemin contre les personnages, 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 œuf de merveilleux, il le brise au moment crucial de son numéro. Alors, à la stupéfaction générale, un animal éblouissant en jaillit puis 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 au spectacle 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 merveilleux. Celui-ci, lassé des clameurs humaines, s'est définitivement envolé pour d'autres horizons...

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 3500 PX à la fin de cette aventure.

Si Hyppolito gagne le concours, ajoutez 500 PX par personnage. S'ils ont été confrontés à Trevelian, ajoutez 1000 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

