



La Nuit de l'Empereur-Démon

- La trilogie de l'Empereur-Démon Vol.1 -



BlueAce's production - www.aidedd.org



LA NUIT DE L'EMPEREUR- DÉMON

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 7

PRÉFACE

Scénario original:	D.Beck
Revu par:	Blueace
Edition du scénario:	2.0
Complément:	bien connaître la cité de Laelith décrite sur le site sera un atout indéniable pour le MD.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site **AideDD**



<http://www.aidedd.org>

RENCONTRE EN COULISSES

A la suite d'un repas bien arrosé, les aventuriers se retrouvent sur les gradins du théâtre de Laelith, observant avec morosité le spectacle médiocre qui se déroule devant leurs yeux. Sur la scène, un prestidigitateur massacre 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. A présent, deux hobbits déguisés en bouffons tirent sur la scène deux coffres de grande taille, tandis que le magicien s'adresse aux spectateurs encore éveillés : « *Pour ce numéro à hauts risques, j'ai besoin du concours de ... euh ... vous messire ! Voulez-vous me rejoindre sur la scène ?* ». Brandissant un index impérieux, l'homme vient de désigner l'un des aventuriers. L'assistance se risque à une timide salve d'applaudissements encourageants. « *Prévenez l'apothicaire !* » crie un plaisantin. Tandis que sa victime monte sur l'estrade, le prestidigitateur explique : « *Messire va prendre place dans ce coffre que je vais verrouiller. Je taperai alors trois fois dans mes mains et soulèverai à nouveau le couvercle. Ce noble chevalier sera alors remplacé par un féroc guépard du désert, et réapparaîtra dans cet autre coffre que vous voyez là-bas. Doux sire, si vous voulez bien prendre place* ». Le couvercle de bois à peine rabattu sur sa tête, l'aventurier sent le plancher du coffre céder sous son poids. Une trappe s'ouvre brutalement et le fait choir deux mètres plus bas, sur une vieille paille. Il est aussitôt pris en charge par les deux hobbits, Pouchinet et Mistouflet, qui le poussent en direction d'une petite échelle permettant d'accéder au second coffre.

Dans la bousculade, il heurte une jeune femme ravissante, aux cheveux blonds et aux yeux gris d'eau. Lesquels yeux le fixent avec un mélange de supplication et d'espoir. Semblant céder à quelque impulsion, la jeune femme se penche vers lui et chuchote : « *A minuit, à la taverne du Chat Bossu, place de la Cloche. Je vous attendrai. 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.



Syrena

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 hobbits, 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...

soulagement se peint sur ses traits : « *Je vous remercie d'être venus. Entrez tous et refermez la porte* ». La loge est plutôt exigüe, et certains aventuriers 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 cette après-midi. 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. 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 ... »*

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 aventuriers ont du mal à trouver une table de libre. Vers minuit, alors que la salle est bien échauffée, un serviteur s'approche des aventuriers et leur remet le billet suivant :

Je vous attends dans la loge numéro 4
S.

La loge en question se trouve dans l'arrière-cour de la taverne. Un rai de lumière filtre sous la porte qui porte le numéro 4. La jeune femme du cirque se trouve à l'intérieur et, lorsqu'elle voit les aventuriers, un indicible

A ce moment, la porte de la loge s'ouvre et deux personnes entrent. La première, le dompteur-prestidigitateur aperçu au théâtre durant l'après-midi (il a prit 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 1^{ère} catégorie. Ses petits yeux charbonneux brillent au centre de son visage maigre à la mâchoire pendante. Pérandhil s'arrête et observe les aventuriers sans aménité :

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

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

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

Ceux-ci peuvent choisir ce moment 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 !* ».



Le fouineur Lamb

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

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 !* » (Vigueur DD14 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 aventuriers 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 porcine. Il reçoit les aventuriers avec humeur. S'il reconnaît avoir conversé avec Hyppolito, il refuse de révéler le sujet de leur discussion. Il veut congédier les importuns au plus vite et n'hésite pas à alerter la garde si ceux-ci refusent d'obtempérer. En fait Gras-Double est fou amoureux de Syrena. Durant sa longue conversation avec Hyppolito, il s'est efforcé d'obtenir sa main. En vain, celui-ci avait déjà trop bu.

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

Kyndillan 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 (10 hommes de main niveau 5, équipés de cottes de mailles 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. Ses yeux bouffis, sa trogne réjouie et son teint couperosé sont célèbres dans toute la terrasse du Nuage. Le soir, il s'adonne au culte de Bacchus et le matin, il souffre de migraines. C'est pourquoi il vaut mieux essayer de le rencontrer l'après-midi, lorsqu'il est presque à jeun. Son travail consiste à comptabiliser les livres que le directoire de la bibliothèque a décidé, pour une raison ou pour une autre, de livrer aux flammes purificatrices. Grâce à cette fonction, il a pu se constituer une bibliothèque personnelle... et ignorée de tous (il adore les livres autant que le vin). Hyppolito et lui sont de vieux amis, et il avait juré d'aider le père de Syrena à prendre sa revanche sur Kyndillan. Or, voici trois jours, il a cru trouver 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. A 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 aventuriers. L'ouvrage est signé Emlod le noir, et s'intitule « Gouvernants et gouvernés ».

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, déclare-t-il, 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 !* »

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 3 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'enterrer 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.

SUIVIS

A un moment ou à un autre, les aventuriers attireront certainement l'attention de serveurs du temple de la Taupe dévoués à Trevelian. Ils seront donc suivis par un groupe de cinq hommes qui ne les agresseront que s'ils deviennent trop dangereux pour leur maître (à l'appréciation du MD).

🌿 Agents du temple de la Taupe (5)

Adeptes niv 5

DV : 5d6 (18 pv) – FP4

CA : 11 (+2 cuir, -1 Dex)

JdS : Réf +0, Vig +1, Vol +6

Attaque : masse d'armes légère (+2 corps à corps, 1d6, init +0)

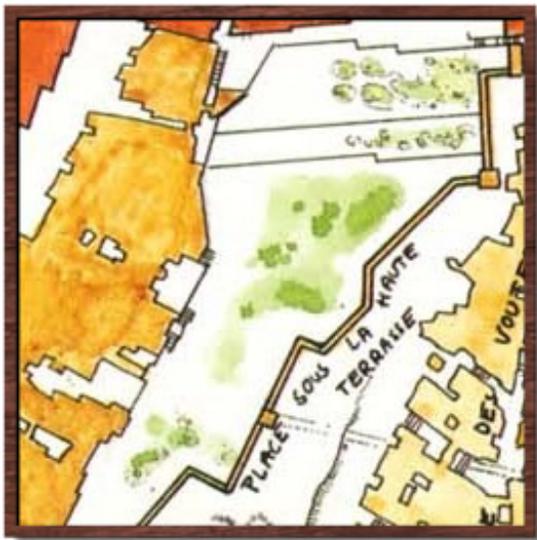
Dons : dispense de composantes matérielles, endurance

Sorts mémorisés [3]/ 3/2 :

- niv 1 : Brume de dissimulation, Frayeur, Injonction, Mains brûlantes, Sommeil.

- niv 2 : Image miroir, Invisibilité, Rayon ardent, Ténèbres, Toile d'araignée.

LES JARDINS DU PALAIS



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 aventuriers vont remarquer un grand nombre de cages rouillées, de volières et de fosses, recouvertes par des générations de lianes. Devant certaines cages, on peut encore lire les plaques

indiquant ce qu'elles ont contenu. L'une d'entre-elles porte l'inscription suivante :

- Merveillard -
Propriété du zoo de Marapion.
Ne pas toucher !

A l'intérieur de la cage il y a un squelette de reptile de 2 mètres de long. Un trou a été récemment creusé dans le sol. Il n'y a pas de trace d'œuf. Un jet de fouille DD14 autour de la cage permet aux aventuriers 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 peut également remarquer des traces de lutte dans la végétation environnante. Un jet de Survie DD15 lui apprendra que des personnes se sont battues (pour une réussite de 5 ou plus, il est même possible d'évaluer à 4 le nombre des belligérants).

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

LA HAUTE-TERRASSE

Les aventuriers 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 !

LE RETOUR D'HYPPOLITO

N'ayant plus de piste à suivre, il est probable que les aventuriers iront rendre compte de leur échec à Syrena. Cette dernière les accueillera avec le sourire. Lamb se tient à ses côtés, arborant un air de satisfaction tout à fait odieux. « *Mon père est de retour. Le premier Fouineur Lamb l'a trouvé ce matin et...* » Un tumulte interrompt la jeune femme. Un attroupement s'est formé autour d'une roulotte décorée de runes et d'étoiles filantes. Sahr Castiq, le devin, a une vision. Lorsque les aventuriers se précipitent, ils découvrent un petit homme à la barbichette pointue flottant dans les airs, apparemment contre sa volonté. « *Descendez-moi de là !* » hurle-t-il d'une voix suraiguë. Soudain, il s'immobilise. Son visage devient grave et il s'exprime avec une voix caverneuse : « *Je vois Hyppolito. Prisonnier des ombres il est. Sous la terre,*

infortuné, d'un sommeil sans 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 bedonnant au regard méfiant. Hyppolito, car c'est lui, prête un court instant attention à la scène, puis se retire, sans un mot, dans sa propre roulotte. « *Mon père m'inquiète un peu, murmure Syrena, ce matin, son guépard préféré lui a mordu la main ! Voulez-vous que nous nous retrouvions chez Yquem en début de soirée ?* »

VEILLÉE D'ARMES

Le groupe arrive chez le bibliothécaire avant Syrena. Si les aventuriers, 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 4 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'ingénierie.

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'instaurer 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 individu bedonnant et 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 aventuriers ! Trevelian fut prévenu et envoya un autre de ses doppelgangers (sous l'apparence de Syrena) accompagné de 4 assassins attendre les personnages au 43 de l'échelle du Pont des Morts. Syrena, la vraie, repose droguée dans un coffre de sa roulotte.

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

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 aventuriers ne sont pas frappés par l'incohérence du message, ils se jetteront tête baissée dans l'embuscade qui leur est tendue.

L'EMBUSCADE

Elle se décompose en deux phases distinctes. Dans la première, les aventuriers, attirés par le double de Syrena, sont assaillis dans une petite impasse par 4 assassins :

Assassins (4)

Roublard/assassin niv 4/1 - Alignement : LM
 DV : 5d6 (25 pv) – FP5
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 15/16 (+2 cuir, +3 Dex / +1 esquive)
 Attaque : épée longue (+5 corps à corps, 1d8+1, init +4) ou dague (+5 distance, 1d4+1, init +6)
 JdS : Réf +10, Vig +1, Vol +1
 Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 10, Cha 9
 Dons : science de l'initiative (+2), attaque en finesse (Dex à l'att), esquive totale (½ dégâts sur JdS de Réf réussi n'inflige rien), esquive (CA +1 vs un adversaire)

Spécial :

- attaque sournoise : +3d6
- coup mortel: s'il réussit une attaque sournoise, tue sa victime (ou la paralyse, mais dans le cas présent ils cherchent à tuer) si celle-ci rate son JdS de Vigueur DD10+niv de l'assassin+Mod.Int de l'assassin.



Le doppelganger

Doppelganger (1)

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M - Alignement : N
 DV : 4d8+4 (22 pv) – FP3
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +4/+5
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)
 Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +6
 Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13
 Compétences : Bluff +10 (+4 si lit les pensées), Déguisement +9 (+4 si lit les pensées, +10 si change-forme), Détection +6, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +6, Psychologie +6
 Dons : Esquive, Vigueur surhumaine

Spécial :

- détection de pensées : peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix.
- immunité contre les effets de sommeil et de charme
- change-forme : peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de vision lucide permet de révéler sa véritable nature.

Lorsque les aventuriers croiront avoir enfin remporté la partie, les pavés de l'impasse seront projetés en l'air avec violence: c'est une ombre des roches qui vient à la rescousse. Si le sort devait être défavorable aux joueurs, 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.



L'ombre des roches

Ombre des roches (1)

Aberration de taille G – Alignement : CM
 DV : 8d8+35 (71 pv) - FP7
 Initiative : +1 - Vitesse : 6 m, creusement 6 m
 CA : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +6/+16
 Attaque : griffes (+11 corps à corps, 2d4+6)

Attaque à outrance : griffes (+11 contact au corps à corps, 2d4+6) et morsure (+9 contact au corps à corps, 2d8+3)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 JdS : Réf +3, Vig +8, Vol +6
 Caractéristiques : For 23, Dex 13, Con 19, Int 11, Sag 11, Cha 13
 Compétences : Escalade +12, Perception auditive +11, Saut +5
 Dons : Vigueur surhumaine, attaque multiple, robustesse

Spécial :

- confusion : regard équivalent au sort de confusion (les cibles sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision), durée 8 rounds, portée 9m, JdS de Volonté DD15.
- perception des vibrations : localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18m.

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 permet de dévoiler l'entrée étanche et cachée d'un petit sas. A l'intérieur, un levier bien visible permet de remplir à nouveau la fontaine d'eau. Dès que la fontaine est à nouveau pleine, le mur du fond du sas pivote automatiquement sur lui-même, libérant ainsi le passage pour atteindre le repaire du vampire.

LE REPÈRE DE TREVILLIAN

1) Hall d'entrée. Les deux passages de cette pièce s'ouvrent automatiquement lorsque la fontaine est de nouveau pleine, et seulement ainsi. Il n'y a pas de mécanisme à trouver et à actionner. Une gelée ocre monte la garde dans cette salle.

🌿 Gelée ocre (1)

Vase de taille G – Alignement : N
 DV : 6d10+36 (69 pv) – FP5
 Initiative : -5 - Vitesse : 3 m, escalade 3 m
 CA : 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4
 Attaque de base/lutte : +4/+10
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf -3, Vig +8, Vol -3

Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1
 Spécial :

- vision aveugle (18 m)
- acide : n'attaque que la chair.
- constriction : suite à une attaque réussie, la gelée peut tenter d'engager une lutte. Chaque fois qu'elle remporte le test de lutte, la gelée inflige les dégâts de son attaque et de l'acide.
- division : les attaques électriques et les armes n'infligent pas le moindre dégât. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en 2 créatures identiques, qui ont chacune la moitié des pv de l'originale. Une gelée ocre n'ayant plus que 10 pv ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

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 en 3 (Fouille DD25). Six ombres hantent l'endroit.

🌿 Ombres (6)

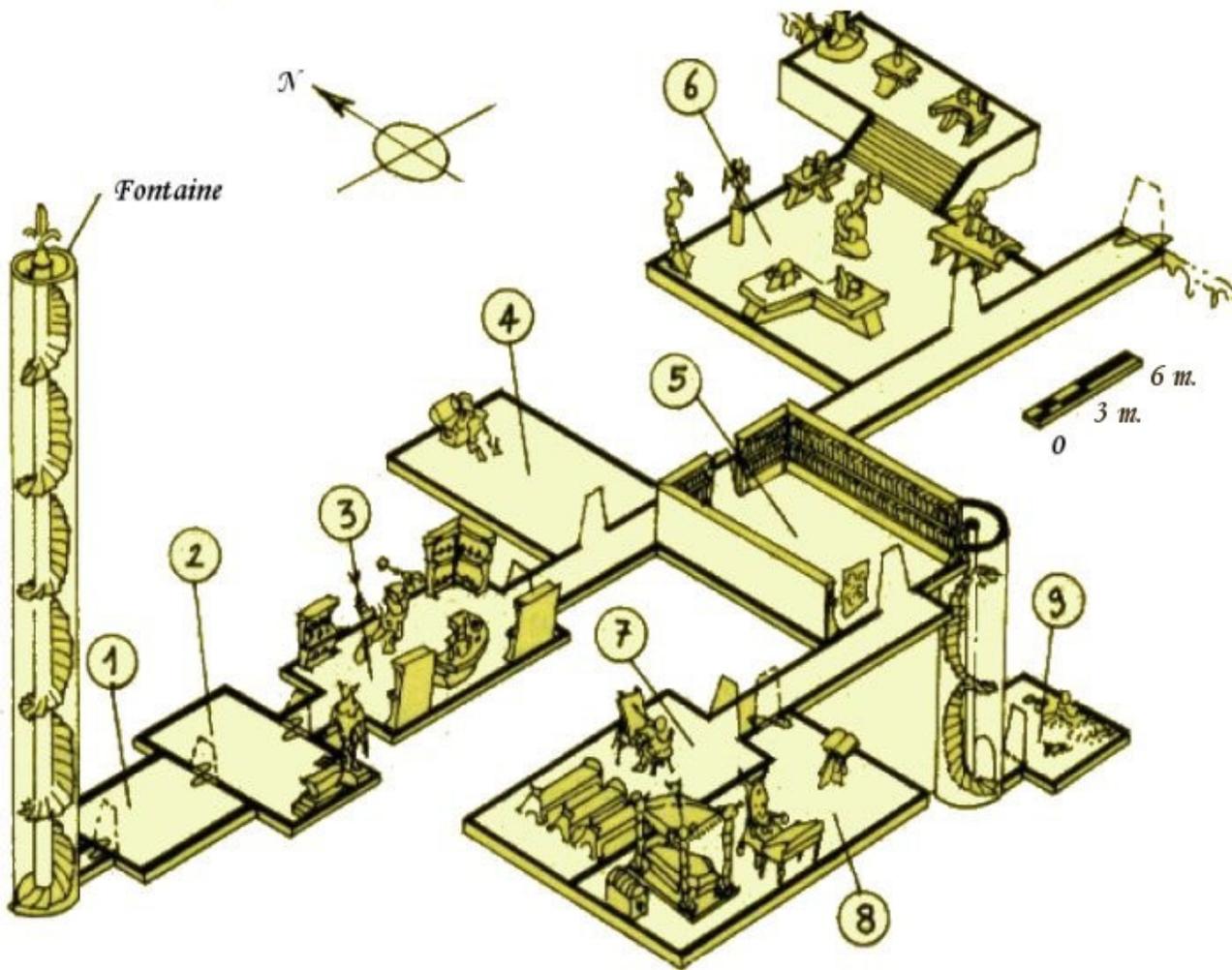
Mort-vivant (intangible) de taille M – Alignement : CM
 DV : 3d12 (19 pv) – FP3
 Initiative : +2 - Vitesse : vol 12 m (bonne)
 CA : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13
 Attaque de base/lutte : +1/—
 Attaque : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +3, Vig +1, Vol +4
 Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13
 Compétences : Détection +7, Discrétion +8*, Fouille +7, Perception auditive +7
 Dons : Esquive, Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- résistance au renvoi des morts-vivants (+2)
- intangible: ne peut être touché que par les armes magiques ou les sorts. Pour les armes magiques et l'eau bénite, la créature a de plus 50 % de chances de ne pas être affectées. Se déplace dans un silence total et peut traverser les objets solides à volonté, en devant toutefois rester adjacent à la surface extérieure de ces derniers.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds, sous contrôle de l'ombre qui l'a tué.

3) Laboratoire d'alchimie. A 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 par de narguer les aventuriers.

Le grand couloir qui suit fait 3 mètres de large, est éclairé tous les 9 mètres par une torche où a été jeté un sort de *Lumière* permanent, et est recouvert d'un tapis rouge.



4) Cette pièce est un leurre. Le long du mur nord, on peut voir un homme qui farfouille dans un coffre tout en grommelant. Il s'agit d'une illusion à la fois visuelle et auditive (sort d'*Image programmée*). Quiconque s'approche à moins de trois mètres de lui ne peut manquer de marcher sur une dalle déclenchant un mécanisme secret. A l'entrée de la salle, au niveau de la porte, s'abat alors une sorte de plaque de verre très épais. Au même moment, une sonnerie retentit et la pièce se remplit d'un gaz verdâtre qui s'avère être un puissant somnifère. La plaque de verre est invulnérable au feu et à l'électricité (solidité 10, résistance 20). Si les aventuriers se font prendre au piège, ils tomberont entre les mains de Trevelian et leur destin sera scellé...

☛ Jet de Volonté DD20 pour se rendre compte qu'il s'agit d'une illusion, et jet de Vigueur DD20 résister au somnifère (15 minutes).

5) Bibliothèque. Les rayonnages de livres couvrent 3 des 4 murs, du sol au plafond. Sur le quatrième mur a été peint un plan de la ville orné d'inscriptions ésotériques. Une croix rouge-brun (du sang ?) a été tracée sur le théâtre et sur le palais. Trevelian possède de nombreux ouvrages d'art et d'histoire. Il a aussi quelques romans dont le célèbre « La Montagne Souterraine » de Marmaduke l'intempérant. Derrière cet ouvrage se trouve une petite tige d'acier (Fouille DD25), qu'il suffit de tirer pour faire pivoter un pan de bibliothèque et accéder à la prison d'Hyppolito en descendant un escalier en colimaçon.

6) Musée. Trevelian expose ici sa collection d'objets rares. Il y en a pour une fortune, mais la plupart sont intransportables vu l'étroitesse de l'escalier de la fontaine. Dans une vitrine neuve, on peut voir l'œuf de Merveillard volé dans le zoo de Marapion. Au fond de la salle, un piédestal supporte une petite fiole verte portant l'inscription « Puissance étrange venue d'ailleurs ». Elle contient un Djinn !

🌀 Djinn (1)

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G – Alignement : CB
 DV : 7d8+14 (45 pv) – FP5
 Initiative : +6 (+2 science de l'init) - Vitesse : 6 m, vol 18 m
 CA : 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13
 Attaque de base/lutte : +7/+15
 Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+4)
 Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)
 Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
 JdS : Réf +9, Vig +7, Vol +7
 Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 15
 Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (une forme au choix) +12, Concentration +12, Connaissances (une au choix) +12, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Diplomatie +4, Estimation +12, Évasion +14, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Psychologie +12
 Dons : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative

Spécial:

- vision dans le noir (18m), immunité contre l'acide
- cyclone : peut se transformer en petit cyclone pour 7 rounds (1,50 mètre de diamètre à la base et 9 mètres à son extrémité, hauteur 3-15 mètres au choix). Les créatures de taille inférieure à l'élémentaire qui se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par le vent. Faire 2 jets :
 1^{er} : JdS de Réflexes DD20 ou DG:3d6
 2^{ème} : JdS de Réflexe DD20 pour ne pas être soulevé sinon DG:1d8 automatique à chaque round, Dex -4 et jets d'attaque à -2
- maîtrise de l'air : les créatures volantes ont un malus aux jets d'attaque et de dégâts de -1 contre un djinn.
- pouvoirs magiques (modifiés) : *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *état gazeux* 1 fois par jour pour une durée infinie.
- changement de plan, télépathie (30m)

Le djinn, une fois libéré, demandera à la personne qui a ouvert la fiole ce qu'elle désire qu'il lui crée (avec l'aide de son sort *création majeure*). Si on répond à sa question, il s'exécutera, dans les limites de ses possibilités, puis retournera dans la fiole après avoir repris sa forme gazeuse (il n'en sort qu'une fois par jour maximum, car ne peut y retourner qu'une fois par jour !). Il refusera de faire quoi que ce soit d'autre, et pourra même s'énerver féroce si on insiste, au point même de décider de ne plus revenir dans la fiole.

7) La chambre des doppelgangers. La deuxième dalle de ce couloir de 1m50 de large et qui mène à cette chambre est piégée (Fouille DD20) et actionne un signal d'alarme dans la chambre de Trevelian. A 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.

🌀 Doppelganger (1)

DV : 4d8+4 (22 pv) – FP3
 CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)
 Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +6

8) La chambre de Trevelian. On accède aux appartements de l'Empereur-Démon par un passage secret dissimulé au fond du couloir (Fouille DD25).

Décorée avec goût, cette pièce est meublée d'un secrétaire en marqueterie, d'un trône d'onyx, d'un cercueil à baldaquin capitonné de velours rose, et d'un lutrin sur lequel repose le célèbre ouvrage de la sorcière Zira Rakaï : « *Petit guide d'herboristerie à l'usage des vampires* ». Près du cercueil se trouve un coffre contenant un **Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants** (cadeau récent d'un serviteur de Trevelian à son maître, récupéré sur un paladin qui croyait pouvoir en finir avec le cloaque), une **fiolle de détection faussée**, une rapière (tout à fait normal, la première arme de Trevelian, il y tient énormément), et une bourse contenant 6000 po en gemmes diverses. En temps normal Trevelian est dans le cercueil et s'asperge de terre tout en rêvassant.



Trevelian

🌀 Trevelian

Vampire guerrier niv 10 - Alignement : LM
 DV : 10d12 (80 pv) – FP12
 Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9 m
 CA : 21 (+2 cuir, +3 Dex, +x naturelle)
 Attaque : épée longue (+17 corps à corps, 1d8+8, init +4)
 Attaque à outrance : épée longue (+17/+12 corps à corps, 1d8+8, init +4)
 JdS : Réf +6, Vig +7, Vol +6
 Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con -, Int 18, Sag 16, Cha 20

Dons : science de l'initiative (+2), armes de prédilection (+1 att épée longue et rapière), attaque en puissance (-10 à l'att = +10 aux DG), enchaînement/succession d'enchaînements (peut refrapper si le coup précédent tue), spécialisation martiale (+2 aux DG à l'épée longue et à la rapière), expertise du combat (malus à l'att = bonus à la CA), science du critique (critique sur 19 ou 20 à l'épée longue ou à la rapière)

Spécial :

- réduction des dégâts : 10/argent et magie
- résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
- résistances de 10 points à l'électricité et au froid.
- absorption d'énergie : tout être vivant touché par l'attaque de coup (1 fois par round max) acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 pv.
- absorption de sang : s'il plante ses crocs dans la gorge d'une créature vivante (test de lutte) puis l'immobilise, il lui vole son fluide vital (diminution permanente de 1d4 points de Constitution) chaque round où sa victime reste immobilisée, et gagne chaque fois 5 pv.
- créatures des ténèbres : Trevelian n'utilisera pas ce pouvoir chez lui.
- domination : peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. JdS de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire et alors être affectée par le sort domination (NLS 12). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.
- état gazeux : le vampire peut se transformer en brume à volonté et indéfiniment
- guérison accélérée : tant qu'il lui reste au moins 1 pv, le vampire se soigne 5 pv/round. S'il tombe à 0 pv ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir.
- pattes d'araignée : peut escalader les surfaces.
- transformation : peut se transformer en chauve-souris sanguinaire. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil.

9) La prison d'Hyppolito. Cette pièce nue est fermée par une grille (Crochetage DD30). Hyppolito sera heureux d'être libéré, mais il refusera de s'en aller sans son œuf de Merveillard.

CONCLUSION

Une fois Hyppolito libéré, il ne reste plus aux aventuriers qu'à affronter le sosie du saltimbanque qui se cache sous la scène du Théâtre. Il ne fera pas usage de son parchemin contre les aventuriers, car il est trop précieux. Ce parchemin, soit dit en passant, est absolument indéchiffrable...

👁 Doppelganger (1)

DV : 4d8+4 (22 pv) – FP3

CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +6

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



Hyppolito