

Le Palais-Chimère

Cette aventure implique des aventuriers de niveaux 4 à 6. Elle est prévue pour se dérouler dans l'empire du Salthar (voir le monde de Paorn, CB n° 74, 75, 76 et le présent numéro) mais peut être située dans un autre univers médiéval-fantastique.

Pour les caractéristiques des monstres, se reporter au Bestiaire monstrueux (BM).

Les charmes de Drax

Au cours d'un voyage dans le Haut Salthar, les aventuriers font halte dans la splendide cité de Drax, la résidence d'été du roi Drogon, dont les tours élégantes montent la garde au pied du fleuve Linamaz. Le voile trouble de la nuit vient lentement couvrir les toits tandis que les personnages déambulent dans le quartier du port, parmi les ombres et les parfums du soir...

Soudain, jaillissant d'une porte cochère, la gracieuse silhouette d'une jeune femme vient percuter l'un des aventuriers. Elle en profite pour se cramponner à son bras en criant haut et fort : « Ah, très cher, heureusement que vous êtes là ! Figurez-vous qu'un vulgaire matelot a eu l'audace de me faire la cour. Naturellement, je l'ai giflé, en le prévenant que mes amis allaient le corriger. Justement, le voici... » Le matelot en question est un impressionnant orog (BM p.221) passablement éméché. L'échauffourée est inévitable (avec intervention d'autres marins, poursuites dans les ruelles glissantes, etc.) mais pas réellement dangereuse, d'autant que l'orog est de mèche avec la jeune femme ! Pandora, de son petit nom, est en réalité une séduisante rabatueuse chargée de repérer les étrangers. Feignant l'admiration devant la maestria avec laquelle les aventuriers ne vont pas manquer de clore l'incident, elle conviera ses « sauveurs » à boire un verre en sa compagnie, les entraînant dans un lieu connu pour ses soirées fantasques : *L'éphéméride*, une taverne où l'on s'enivre de fumées de pavot tout en vibrant au son de musiques lancinantes...

Plus tard, alors que la soirée bat son plein, Pandora présente aux aventuriers un curieux personnage : un gnome d'à peine trois pieds de haut déambulant fièrement dans une redingote chamarrée, son visage chafouin surmonté d'un bonnet à grelots. Tirant bien bas son couvre-chef, il s'annonce comme le « sublime et facétieux Zworykin, comte des lutins, bouffon, poète, et grand pourvoyeur de rêves ». Dès lors, il n'aura de cesse d'étonner les aventuriers, accumulant tours de passe-passe et autres espiègleries inoffensives. Tout semble aller pour le mieux, et pourtant... Zworykin n'a qu'un seul but : kidnapper les personnages. Assisté de sa complice, la charmeuse Pandora, il les neutralisera les uns après les autres en utilisant les moyens les plus divers : la jeune femme dispose d'un rouge

à lèvres et de potions de Sommeil (même effet que le sort, avec un jet de sauvegarde à -1) ; Zworykin peut faire disparaître un aventurier au cours d'un spectacle de magie, lancer l'un de ses sorts (cf. caractéristiques), ou recourir si nécessaire à quelques sbires musclés qui attendront les personnages à la sortie.

Quoi qu'il en soit, évitez de frustrer vos joueurs : vous gagnerez à développer le rôle playing en les faisant disparaître séparément. Si certains parviennent à s'échapper, laissez-les débiter leur enquête avant de les capturer d'une autre manière...

La prison hallucinée

Nauséux, les aventuriers s'éveillent avec peine dans un environnement pour le moins inhabituel : vêtus de simples pagnes, ils découvrent une pièce humide et fraîche ressemblant à s'y méprendre à une cellule de prison ! En y regardant mieux, l'endroit présente d'étonnantes particularités : la lumière fade qui règne dans la pièce provient de gemmes phosphorescentes enchâssées dans les murs ; le plafond, situé à plusieurs mètres au-dessus du sol, paraît poli comme un miroir ; quant à la porte en métal délicatement ouvragée, elle se révèle particulièrement résistante. Si on écoute attentivement, elle laisse parfois filtrer quelques sons étouffés : les pas lourds et traînants d'une créature, accompagnés des murmures d'une conversation ; plus loin, le grincement sinistre d'une porte que l'on ouvre, suivi de hurlements épouvantables ; bien plus tard, le même pas traînant, tirant derrière lui une masse gémissante... (Il s'agit d'un ettin : un géant hideux dont les deux têtes, prénommées Ygor et Gorgol, ne cessent de maugréer entre elles. Il est allé chercher un prisonnier dans une cellule voisine, puis l'a ramené). De temps en temps, un passe-plat s'ouvre dans la porte pour délivrer aux aventuriers un repas frugal.

Au bout de plusieurs heures, l'ettin viendra chercher l'un des aventuriers (choisissez celui qui a le plus haut score en Beauté). S'il manifeste une quelconque opposition, la créature lui assène un cinglant coup de fouet, tout en se tenant elle-même dans l'ombre du couloir car elle redoute la lumière. Les yeux du personnage sont bandés, puis il est conduit au long d'un dédale de portes et de corridors, percevant par-

fois d'indicibles murmures, des parfums évanescents, ou de lointaines clameurs. Il est ensuite baigné, vêtu, puis drogué, avant que son bandeau ne lui soit finalement retiré. Vivant un rêve éveillé, il pénètre dans une pièce de marbre noir : sur une couche aux soies écarlates l'attend une somptueuse femelle vampire... Bien plus tard, l'aventurier est rendu à ses compagnons, faible et exsangue (il a perdu 2d10 points de vie). Ce genre de péripétie pourra se renouveler : la prochaine fois, un autre personnage sera torturé par un ogre (BM p.216), ricanant sous le regard appréciateur d'un nécromancien, ou livré en pâture à une orquesse... et ainsi de suite, jusqu'à ce que les aventuriers y laissent la vie, ou se décident à réagir... en s'évadant de cet enfer !

Au-delà du miroir

Il existe au moins deux moyens de sortir de la cellule : le plus direct consiste à attaquer l'ettin lors d'une de ses visites. Cela n'est pas simple mais peut être réalisé avec un minimum de ruse (ex : en recueillant suffisamment de gemmes phosphorescentes pour créer une source lumineuse éblouissante la créature) ; les aventuriers se retrouveront alors dans la partie A des géoles (voir le plan p.IX). L'autre moyen est d'escalader le mur afin d'accéder au plafond, où l'on constate que celui-ci n'est bel et bien qu'un miroir. Il est possible de le fracasser à la main (Tordre les barres, avec malus de 15 %) ou en utilisant un objet lourd (ex : une masse confectionnée en enroulant toutes les gemmes dans un pagne, on a alors un bonnet de 5 %). Les aventuriers rejoignent ainsi la partie B de la prison. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'ils ont perdu leur équipement.

Ettin (BM p.93) : CA 3, DdV 10, PdV 45, Dégâts 1-10/2-12.

A1 - Géoles. La tunique nauséabonde de l'ettin peut être récupérée (équivalente à CA 7), ainsi que les clefs suspendues à son baudrier : elles permettent d'ouvrir les autres géoles. Certaines ont des occupants, à demi morts pour la plupart. S'ils sont interrogés, ils raconteront une mésaventure similaire à celle des aventuriers (la rencontre avec Zworykin, leur réveil dans la cellule, les créatures qui semblent cruellement « jouer »

avec eux, etc.). Aucun n'est en état de s'enfuir.

A2 - Cellule de Faustina. La jeune fille enfermée ici a été durement maltraitée. Ayant tenté plusieurs fois de s'évader, elle est maintenant enchaînée (aucune des clefs ne correspond à ses menottes. Il faut les briser ou tenter de les crocheter avec un malus de -40 %). A moitié hystérique, elle suppliera les aventuriers de la délivrer : « Mon père est le seigneur Fuscus, il est riche, vous aurez tout ce que vous voudrez !... Je vous en prie, emmenez-moi avec vous... On peut s'évader par le collecteur à ordures (elle a raison) qui se trouve dans la pièce au bout du long couloir (elle se trompe)... J'en suis sûre... La Dame blanche est venue me le dire ! »

Sur ce dernier point, aucune explication cohérente ne pourra être obtenue. Si les personnages n'ont pas su la délivrer, elle leur demandera d'aller quêrir l'aide de son père à Drax.

A3 - Cave de l'ettin. Dans cette pièce repoussante de saleté, le seul confort de l'ettin est assuré par un sortilège de Ténèbres continues. L'ettin connaît l'existence de la porte secrète, qui ne peut pas être ouverte depuis ce côté.

A4 - Collecteur d'ordures. Il s'agit d'un large puits gluant tapissé de mousses phosphorescentes, dans lequel stagne un liquide fétide. Il faut y plonger pour découvrir un siphon qui conduit, après de nombreux détours, dans le fleuve à l'extérieur du Palais-Chimère. Le passage n'est pas réellement dangereux (à moins qu'un limon vert - BM p.293 - ne s'y soit inopinément glissé !), mais l'odeur est épouvantable, l'obscurité totale, et les sangsues abondantes !

A5 - Crypte des âmes-en-peine. Sous les croisées d'ogives de pierre tourbillonnent les volutes d'un brouillard impénétrable, distillant des relents douçâtres. C'est ici que l'on jette les prisonniers ayant « trop servi » afin que toute trace d'eux soit effacée. Au centre de la pièce brille un anneau d'argent ciselé (anneau de Marche sur les ondes). Dès l'instant où les aventuriers s'en approchent, les âmes-en-peine commencent à progresser vers eux, surgissant du brouillard en poussant des gémissements lugubres. Les aventuriers ont quinze secondes pour signaler qu'ils s'enfuient à toutes jambes, s'ils veulent éviter une terrible confrontation (trente secondes s'ils portent les vêtements de l'ettin, car les créatures sont momentanément dérotées par l'odeur de leur gardien).

5 âmes-en-peine (BM p.12) : CA 4, DdV 5+3, PdV 30, D 1-6 + perte de niveau.

B1 - Corridor des visiteurs. Il passe au-dessus des différentes géoles, ce qui permet aux visiteurs d'examiner à loisir leurs victimes au travers



des plafonds... qui sont des miroirs sans tain ! La porte secrète vers l'intérieur du palais ne peut pas être ouverte du côté des aventuriers. S'ils décident d'attendre que quelqu'un la franchisse, ils se trouveront nez à nez avec un groupe de plusieurs laquais ogres en livrée, accompagnés de quelques invités (vampire, succube, etc.). Autant dire qu'il leur faudra apprendre à courir !

B2 - Tunnel vers l'extérieur. Sinuant au cœur du rocher qui sert d'assise au palais, ce tunnel lugubre oublié depuis fort longtemps demeure hanté par quatre ombres. Il débouche dans une anfractuosité de la roche donnant sur les bords d'un fleuve brumeux, où un appontement délabré accueille encore de frêles esquifs. Au-dessus des aventuriers, les contours fantastiques du Palais-Chimère se perdent dans le brouillard...

4 ombres (BM p. 220) : CA 7, DdV 3+3, PdV 18, D 2-5 + perte de force.

Le fantôme de la Dame blanche

Alors que, d'une manière ou d'une autre, les aventuriers sortent du Palais-Chimère, une silhouette fantomatique apparaît au-dessus des brumes du fleuve, parcourue de reflets irisés. Le spectre d'une femme à l'extraordinaire beauté

flotte doucement vers eux, les bras tendus en un appel muet... Tandis qu'elle s'immobilise à quelque distance des personnages, on devine ses traits gracieux emplis d'une ineffable tristesse. Elle tient dans ses mains jointes l'ovale d'un cristal aux reflets bleutés. Refermant les poings sur la gemme, elle fait jaillir d'entre ses doigts un éclat de lumière qui devient un oiseau chimérique s'enfuyant à tire-d'aile... Dans l'esprit subjugué des aventuriers, une phrase résonne : « Venez... Venez à moi... Délivrez le Palais-Chimère. »

Puis, les contours de la Dame s'estompent, jusqu'à disparaître complètement.

Si les personnages décident de contourner le rocher sur lequel s'élevait l'étrange palais dont ils viennent de s'échapper, ils réaliseront qu'il s'agit d'une île, et découvriront éventuellement l'entrecroisement principal... mais aller plus loin dans leur état actuel paraîtrait bien téméraire ! S'ils s'engagent (en volant un bateau à l'appontement, en utilisant l'anneau de Marche sur l'eau, etc.) parmi les brumes opaques du fleuve, très large à cet endroit, ils perdent immédiatement toute notion de temps et d'orientation. Bien plus tard, ils émergeront

d'une nappe de brouillard, quelque part sur les eaux du Linamaz en amont de la ville de Drax encore lointaine...

Les états d'âme du capitaine Scrofollo

L'aube pointe timidement à l'horizon, diluant le cauchemar des aventuriers dans les lueurs d'un petit matin fragile. Le fleuve Linamaz finit par les rejeter sur le rivage de Drax, aux abords du quartier du port. Tandis qu'ils accostent, une voix grave retentit du haut du pont : « Hé alors mes gaillards, on s'promène ! Une douzaine d'arbalétriers apparaissent, et alors que les personnages se démenent en explications confuses, la patrouille saltharite les entraîne vers le poste militaire. Un par un, on les pousse dans une pièce morne, sous le regard suspicieux d'un petit capitaine aussi sec qu'une branche de bois mort : Scrofollo, le chef de la milice portuaire. Affligé d'un pied-bot, il écoute leur histoire en claudicant nerveusement de long en large. Sans qu'ils s'en doutent, les aventuriers sont en bien mauvaise posture : Scrofollo est parfaitement au courant des enlèvements organisés par Zworykin, il est même grassement payé pour fermer les yeux sur les disparitions qui ont lieu dans son quartier. Si les noms de Zworykin ou Faustina sont mentionnés (ou pire : si cette dernière est présente), Scrofollo paniquera et fera emprisonner tout le monde en attendant les

ordres du comte. Dans ce cas, les personnages devront agir rapidement pour éviter l'assassinat qui les guette (par exemple : en convainquant l'un des géoliers de prévenir le seigneur Fuscus, ou toute personne susceptible de payer leur caution). Si, au contraire, rien ne vient éveiller les soupçons du Capitaine, il libère tout le monde après les inévitables tracasseries administratives. Enfin, dans l'hypothèse où Scrofollo lui-même serait interrogé par la suite, il s'effondrerait lamentablement en révélant l'emplacement d'une petite crique au nord de la ville où le comte a l'habitude d'embarquer ses victimes.

Scrofollo : Guerrier niv. 6, CA 5, PdV 30, D 1d8.
12 gardes : Guerrier niv. 4, CA 7, PdV 20, D 1d6.

La mort aux troussees

La suite de l'aventure va se dérouler au rythme de l'enquête des personnages. Mais quel que soit leur cheminement, Zworykin ne va pas les laisser s'en tirer si facilement. Il a lancé à leurs troussees ses plus terribles sbires dans Drax : Wolf-gan et Woldrak, deux prêtres encapuchonnés qui ne sont autre que des loups-garous. Agissant toujours de nuit afin de pouvoir se transformer, ils flaireront la piste des aventuriers et les dévoreront à la première occasion... Servez-vous des deux compères pour mettre de l'ambiance dans les temps morts de l'enquête !

2 loups-garous (BM p.185) : CA 5, DdV 4+3, PdV 30, D 2-8 ; ne sont touchés que par les armes magiques ou en argent.

Si les personnages sont malins, ils pourront tenter de les capturer sous forme humaine pendant la journée. Interrogés, les loups-garous ne peuvent qu'avouer leur ignorance du Palais-Chimère ; par contre ils ont vu Zworykin embarquer ses victimes à la petite crique, et ont pu remarquer qu'à chaque départ vers le palais apparaissait une curieuse luciole au moment même où retentissait un éclat de verre brisé (référence à l'œuf chimérique, voir plus loin).

Sur les traces du rêve

Les aventuriers pourront mener leur enquête en plusieurs endroits de Drax.

● **La taverne de l'éphéméride**. En y retournant, ils pourront apprendre que le comte Zworykin est l'un des hauts personnages des nuits licencieuses de Drax. Il arpente sans crainte tous les endroits louches, souvent accompagné de deux moines défringués (Wolfgang et Woldrak), et parfois d'un mystérieux boiteux qui dissimule sous les pans d'une tunique sombre les chaussures réglementaires de la milice portuaire (Scrofollo). Personne ne sait vraiment ce que recherche le comte, mais il repart souvent avec des amis de passage très éméchés. Quant à Pandora, il s'agit d'une célèbre courtisane auquel Zworykin fait parfois appel. Son rôle se limitant uniquement à neutraliser les victimes, elle a l'intelligence de ne pas questionner le comte sur ce qu'il advient ensuite. Il serait malvenu de la brutaliser : ses

Rencontres dans le palais

1 - La galerie des Fresques-à-Fraques. Ce corridor décrivant des angles torturés est décoré de peintures murales ensorcelées : au gré de leur fantaisie, elles peuvent figurer des monstres terriblement réalistes, le portrait de l'un des aventuriers trônant fièrement sur son pot de chambre, une issue en trompe-l'œil, etc. Si les personnages réagissent avec humour, la galerie les conduira dans une direction qui leur est favorable. Dans tous les autres cas, il est fort probable qu'ils s'égarent momentanément dans le monde à deux dimensions d'une fresque ensorcelée : expérience ô combien traumatisante !

2 - Le balcon des étoiles. Par temps clair, cette terrasse haut perchée permet d'admirer les lointaines lumières de Drax. Les invités fêrus de poésie ont l'habitude de s'y retrouver pour d'amicales joutes oratoires. Il s'agit d'échanger un dialogue en vers, chaque adversaire n'ayant que dix secondes pour préparer sa prochaine phrase. Celui qui dépasse ce délai ou répond de manière incorrecte se voit attribuer un gage farfelu.

3 - La baronne de Schmörrif, une ogresse pléthorique, s'est amourachée de l'un des personnages. Elle le poursuit de ses assiduités, le couvre de vert à lèvres, l'appelle son « petit gobelinou », etc. Son mari, le terrible baron L'ohobotom, n'est jamais bien loin. Il est justement réputé pour sa jalousie proverbiale et son titre de champion au lancer de kobold...

4 - La petite Carminia a perdu sa maman d'une des vampires du Cœur de la Nuit. En attendant de la retrouver, elle aimerait bien s'amuser avec les aventuriers (est-ce qu'elle pourrait en mordre un, juste pour goûter ?), et aussi visiter le palais, et aussi embrasser la grosse dame là-bas, et aussi...

clients habituels sont tous de hautes personnalités saltharites...

● **Le seigneur Fuscus**. Si les aventuriers décident de rencontrer le père de Faustina (ce qui ne peut se faire sans un certain doigté et de multiples courbettes, étant donné la suspicion qui règne à l'encontre des étrangers), ils le trouveront prostré dans ses somptueux appartements. Depuis la disparition de sa fille, il n'a de cesse de consulter les oracles et se métamorphose au moindre espoir. Le récit des personnages le tirera de son torpé et il leur offrira toute l'aide utile : de l'argent, un appui nécessaire à l'arrestation du capitaine corrompu et à la réhabilitation des aventuriers, etc. Il n'a jamais entendu parler du Palais-Chimère mais semble prêt à tout pour retrouver sa fille.

● **Rats de bibliothèque**. Si les aventuriers se renseignent sur le Palais-Chimère, des érudits locaux leur conseilleront de consulter la bibliothèque de Solmorn Oshar, un ancien précepteur de l'École royale, qui arrondit ses fins de mois en louant aux étudiants l'accès à son impressionnante collection d'ouvrages. Ils pourront y dénicher d'anciennes légendes relatives au Palais-Chimère. Ses origines se perdent dans les hypothèses délirantes de nombreux auteurs exaltés, qui assimilent ce domaine mythique à un lieu de débauche réservé aux créatures inhumaines. Cependant, en y regardant de plus près, un homme traite le sujet avec plus de circonspection et de passion à la fois :

« ... Et j'affirme que le Palais-Chimère n'existe pas seulement dans l'imaginaire de talentueux ménestrels, mais qu'il correspond à une réalité

tangible. Il s'élève sur une île du fleuve Linamaz, au-delà d'un voile de brumes éternelles que nul ne saurait percer sans y avoir été invité. Les enchantements de ce palais sont un refuge pour les esprits tourmentés : un lieu où même les créatures les plus viles respectent une inaltérable trêve afin de goûter ensemble quelques instants de paix dans le luxe et le raffinement. [...] J'y ai découvert un lieu de prodiges, servi par une hôtesse d'une extraordinaire beauté, une femme dont le souvenir demeurera à jamais gravé dans mon cœur. De cet amour impossible, il ne me reste à présent que reliques inutiles et énigmes insolubles... »

Extrait des *Promenades oniriques*, par Merwyn Meaulne, dit le Scribe déchu.

Sur l'une des pages, les aventuriers découvriront une eau forte représentant la Dame blanche. S'ils se renseignent sur Merwyn Meaulne, ils apprendront qu'il s'agit d'un historien jadis destitué de sa chaire de l'université de Kronberg pour avoir publiquement soutenu ses élucubrations à propos du Palais-Chimère. Depuis, il vit comme un reclus à l'intérieur de son échoppe : le Scribe déchu.

Le Scribe déchu

Une insidieuse odeur de moisissure baigne l'échoppe du Scribe, donnant à ces étages poussiéreux un aspect vénérable. Des centaines d'ouvrages précieux encombrant le moindre espace de cette pièce confinée, où la lueur dorée de lourds candélabres impose le respect et le chuchotement. Le vieux scribe est absorbé par l'enluminaire complexe d'un parchemin rare qu'il tente d'élucider. D'abord soupçonneux, le vieil homme s'enthousiasmera à l'évocation du Palais-Chimère. Et, tandis qu'il expose aux aventuriers toutes ses théories, il les conduit dans une salle contenant des reliques provenant du palais : un véritable musée consacré à l'adoration de la Dame blanche. Au centre, sous un globe de verre trône une gemme en tout point semblable à celle du fantôme : un ovale de cristal bleuté gravé d'élégantes arabesques. Sur l'une de ses faces on peut lire :

*Semblable à l'Oiseau de Feu
Mourir puis renaître je dois
Afin de guider tous ceux
Qui dans les brumes se noient.*

Ironie du sort, Merwyn Meaulne a toujours possédé sans le savoir la clef qui permet d'atteindre le Palais-Chimère. En effet, le « cristal » n'est autre qu'un œuf chimérique ; l'énigme signifie qu'il doit être brisé afin de libérer un oiseau de lumière qui guidera l'embarcation au travers des brumes protégeant le palais. A l'arrivée, il s'écartera pour reformer un nouvel œuf (NB : si les personnages ont interrogé les loups-garous, ils comprendront que Zworykin utilise un œuf identique). Un problème épineux demeure : Meaulne n'acceptera jamais de se séparer de son « trésor ». Si les personnages lui expliquent toute l'histoire, il exigera de participer à l'expédition afin de retrouver sa Dame blanche (et dans ce cas, il constituera un véritable « poids » : accumulez les gaffes, maladresses et cabotages de ce sympathique personnage !). Bien sûr, il reste toujours la manière forte, mais plusieurs pièges protègent le musée du scribe (trappes, glyphes de protection...).

Le Palais-Chimère

Selon les résultats de leur enquête, les aventuriers se rendront au palais de différentes manières.

● S'ils ont localisé la crique où Zworykin a jeté l'ancre, ils découvriront un somptueux navire de bois blanc gardé par un équipage d'ogres en uniforme. Chaque soir, à la tombée de la nuit, sorcières, vampires et gargouilles accourent des monts Sinistérias pour se glisser furtivement à bord. Ensuite viennent d'inquiétants laquais portant les victimes enlevées à Drax pendant la soirée, tandis que le comte ferme la marche de ce cortège fantasma. Pour parvenir au palais, les aventuriers devront impérativement s'introduire sur le bateau avant la traversée des brumes... A eux d'imaginer comment tromper la vigilance du gnome (déguisements, prendre la place d'une victime, etc.). Naturellement, cette action est particulièrement périlleuse !

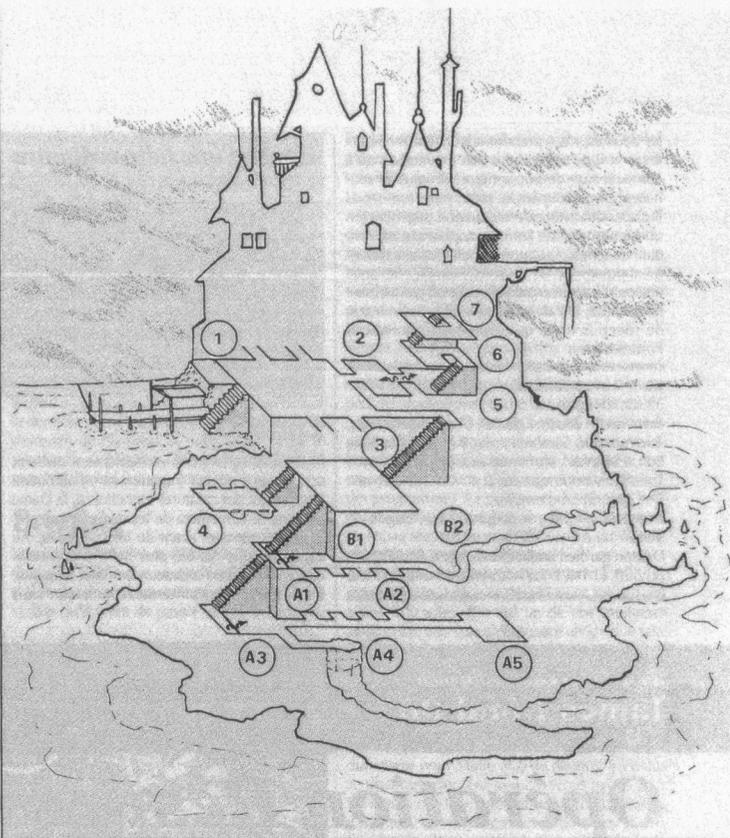
● Si les personnages utilisent l'œuf chimérique, ils parviendront aux abords du palais par leurs propres moyens. Edifiées sur un îlot de roches sombres ancré au milieu du vaste fleuve, ses structures apparaissent dans la nuit étoilée : une bâtisse hautaine délicatement sculptée de dentelles minérales, de bas-reliefs mystiques et de gargouilles grimaçantes. Jaillissant des eaux dormantes, un escalier s'élève vertigineusement jusqu'à l'entrée principale où patientent deux ogres en livrée pourpre...

Seules les pièces importantes ont été décrites. Pour le reste, développez selon votre imagination cette version fantaisiste du manoir du *Grand Meaulnes*...

1 - Salle de bal. Une étrange harmonie règne dans cette pièce somptueuse où des couples improbables évoluent gracieusement au son d'une musique impie, projetant leurs ombres fantastiques sur les murs tendus de velours pourpre. La salle donne sur de petites alcôves à peine éclairées et des escaliers menant aux chambres des étages. Un verre à la main, les aventuriers peuvent déambuler en toute sécurité parmi vampires, fantômes et autres mort-vivants qu'ils combattent d'ordinaire. Dans un coin de la salle, un groupe d'invités s'égaye devant un miroir ensorcelé qui possède l'étonnante particularité de ne pas refléter les créatures infernales. Ailleurs, certains font des commentaires à voix basse sur les récentes « transformations » du Palais-Chimère, citant le « Cœur de la Nuit » et l'attitude complaisante de la Dame blanche. Gravé sur les dalles de marbre, on peut lire la règle d'or du palais : « Sur ce sol sacré point de sang ne sera versé ». Bien qu'une partie des invités ose maintenant transgresser cette loi, la plupart d'entre eux continuent à la respecter.

En effet, chacun sait que la Dame blanche commande à de mystérieux pouvoirs, et certains affirment que jusqu'à un passé proche, elle invoquait si nécessaire une armée de spectres pour faire respecter l'ordre. Aussi les aventuriers devront-ils être très prudents : provoquer un combat est extrêmement mal vu et risque d'entraîner l'expulsion de l'importun.

2 - Salon privé de Zworykin. Une lourde tenture dissimule une pièce au mobilier exubérant. Derrière une énorme et grotesque statue du gnome se cache la porte secrète menant à ses appartements.



3 - Le Cœur de la Nuit. Les volutes d'opium s'effilochent autour des colonnes dans l'atmosphère éthérée ; mille et une créatures forment une orgie fantasmagorique... et sur un trône lugubre se tient la Dame blanche ! Courtisée par un groupe de jeunes vampires, elle laisse sa chevelure flamboyante s'écouler sur sa poitrine dévêtue où repose un étrange bijou : une corne d'ivoire brisée. En fait, le corps de la Dame blanche est possédé par l'esprit d'un Démon gardien malin conjuré par Zworykin. Pour briser l'envoûtement, les aventuriers doivent d'abord s'emparer de la corne d'ivoire. Si le démon s'en rend compte, il prendra immédiatement le Gnome, mais ne tentera rien d'autre : il a pour ordre de rester sur son trône et d'entretenir un climat propice aux activités de son maître.

4 - Salle des supplices. Plusieurs salons privés s'ouvrent sur cette pièce où l'on trouve généralement Zworykin. En échange de sommes importantes, il propose à tous ceux qui le désirent de « disposer » de victimes humaines qu'il a enlevées le soir même. Sa garde personnelle, une dizaine d'ogres en uniforme noir, veille au bon déroulement des opérations. Si les aventuriers sont repérés par le gnome, il donnera l'ordre de les arrêter discrètement (personne n'apprécierait de voir molester des invités) et de les emmener dans les geôles pour les interroger et les exécuter plus tard.

10 laquais ogres (BM p.216) : CA 5, DdV 4+1, PdV 25, D 1d10.

5 - Appartements de Zworykin. Les personnages pénètrent dans un véritable sanctuaire à la gloire du gnome : une pièce emplies de multiples statues à l'effigie de Zworykin affublées de costumes ridicules, de verroteries inutiles et d'armes volées aux prisonniers (les aventuriers y retrouveront leur équipement quelque peu dispersé).

6 - Arène d'opposition. En franchissant la porte, ils foulent la sciure maculée de sang d'une petite arène poussiéreuse ; face à eux, leurs doubles (reproductions fidèles des personnages dans les moindres détails excepté les armes magiques) font une entrée remarquée sous les hurrahs d'une foule de spectres grimaçants qui a soudain empli les minuscules gradins. Au cours de ce combat, la meilleure solution consiste à attaquer un autre sosie que le sien propre : cela permet de doubler les dommages infligés.

7 - Prison de la Dame blanche. Assailis par une odeur fauve, les personnages pénètrent dans une cellule où les attend un démon assoupi au centre d'un pentacle. La corne frontale de la créature semble avoir été arrachée. Il s'agit là de la véritable Dame blanche, emprisonnée dans ce corps difforme grâce à un sortilège de Zworykin (une forme de Réceptacle magique qui permet de faire permuter deux esprits). Elle a déjà eu beaucoup de mal à projeter son image aux aventuriers et ne peut rien faire de plus. Si les personnages comprennent la supercherie (ex : en utilisant le miroir de la salle de bal), ils devraient réaliser qu'il faut remettre la corne d'ivoire à sa place pour rompre le sortilège. A cet instant, ▶

les deux esprits reprendront leurs corps respectifs... et il ne restera plus aux aventuriers qu'à combattre un démon furieux ! Si vous le souhaitez, Zworykin peut lui prêter main forte, mais il disparaîtra sitôt que la situation dégénère (en utilisant un sort de Forme ectoplasmique). Pendant ce temps, la Dame blanche reprend lentement possession de ses sens. Bientôt, elle lance une puissante incantation et dans un grondement fantastique, le Palais-Chimère libère une horde de spectres irisés qui s'empresse de rétablir l'ordre...

Zworykin : Nécromancien niv. 9, CA 5, PdV 35, D 1d4+poison.

Sorts : niv.1 : Toucher glacial, Charme-personnes, Tour mineur, Sommeil ; niv. 2 : Main spectrale (x2), ESP ; niv. 3 : Forme ectoplasmique (x2), Toucher vampirique ; niv. 4 : Confusion ; niv. 5 : Conjuración d'ombres.

Objets magiques : redingote CA 5, dague de Venin.

Démon gardien malin (BM p.55) : CA 1, DdV 8, PdV 60, D 1-6/1-12/1-12, est immunisé au feu.

Conte d'une folie ordinaire

Maître du Palais-Chimère ! Régner sur une légende ! Voilà bien une ambition digne de la folie de Zworykin. Qui aurait cru que ce pitoyable bouffon pendu aux robes de la Dame blanche serait capable de s'initier à la nécromancie ? Soutirant une formule par ci, dérochant un grimoire par là, il a développé des talents inédits dans l'art de la magie noire. Ainsi, il a réussi à se débarrasser de la maîtresse des lieux en intervertissant son corps avec celui d'un démon soumis. Transformant bientôt le palais en une lucrative affaire d'orgie et de dépravation, il est allé jusqu'à utiliser des victimes humaines. Abusées et droguées, celles-ci étaient facilement enlevées dans les tavernes de Drax grâce à la complicité de Scrofollo. Mais tout cela était trop beau... et comme se plaisait à lui répéter Trevelian le vampire, son cousin de la lointaine Laelith* : « Fois-tu, mon cher Zworykin, dans la fie, on ne compte jamais assez avec l'expérience des aventuriers... »

**Référence à la ville que nous avons décrite dans notre hors-série n° 2.*

Epilogue

Si les aventuriers ont véritablement nui aux occupants du palais (notamment en affrontant inutilement des créatures innocentes), la Dame blanche se contentera de les dédommager par quelques gemmes avant de les congédier. Au contraire, s'ils ont été plus habiles que belliqueux, elle offrira à chacun un objet magique, ainsi que la possibilité de revenir au Palais

quand ils le souhaitent. Cela peut être l'occasion de découvrir de nouveaux mystères (qui est réellement la Dame blanche ? Quels sont les pouvoirs du palais ?...). Quant à Zworykin, il échoue cette fois-ci, mais qu'importe, rien n'arrêtera son génie ! Tenez, il en ricane encore... ■

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur
plan : Cyrille Daujean