Un scénario Casus Belli pour

AD&D2

Le comte des mille et une nuits

Ce scénario pour **meneur de jeu et joueurs expérimentés** s'adresse à des **aventuriers de niveaux 6 à 8**. Il peut se dérouler dans l'empire d'Althusia (voir le monde de Paorn dans CB n° 78 et le présent numéro), dans le monde d'Al-Qadim pour AD&D2, ou tout autre univers médiéval-fantastique. Pour les caractéristiques des monstres et trésors, se reporter au Bestiaire monstrueux (BM) et au Guide du Maître (GdM).

Il était une fois...

Il était une fois, en la cité d'Oljad
Aux minarets d'or fin, de porphyre et de jade,
Un petit comte mage du nom de Zworykin,
Qui, manquant d'être sage, s'éprit de Shérazaleen.

La belle le fit languir tant de jours et de nuits
Qu'à la fin, prosterné, implorant, il lui dit :
« Ma perle du désert, songez donc – ô merveille –
que je vous offre mon cœur... un présent sans pareil ! »

« Un cœur ne suffit point, répondit la perfide,
A moins qu'il ne soit fait du plus pur des diamants.
Shérazaleen s'offrira au seul noble intrépide,
Qui rapportera la pierre qu'on nomme Cœur du Sultan.

Zworykin, aussitôt, manda son astrologue,
Un jeune homme savant, qui lui tint ce dialogue :
« Or, le Cœur du Sultan est prisonnier des sables
En une cité fantôme, dangereuse, introuvable.

Mais si vous faites usage de votre grande magie
Pour invoquer quelques serviteurs aguerris,
Ils iront quérir le Cœur pour vous, ô subtil comte,
Sans qu'il soit nécessaire de subir peine ni honte. »

Ainsi furent conjurés de fiers aventuriers,
Qui bravèrent monstres et pièges, afin de ramener
Par delà le désert des génies et des fées,
Le fameux Cœur de pierre au mage enamouré.

Il l'offrit à sa belle, pour leur millième nuit.
Mais Shérazaleen, cruelle, dès le lendemain s'enfuit
Avec son astrologue – ô suprême infamie –
Et c'est depuis ce temps, qu'en Althusia on rit
en évoquant le comte des mille et une nuits.

Extrait de « Zworykin le Magnifique et autres contes irrévérencieux » par Fidzz le Djinn.

Bienvenue au pays des merveilles !

L'histoire commence à un moment inopportun. En effet, les personnages des joueurs (PJ) vaquent à leurs affaires habituelles (ils peuvent être séparés, dans une taverne, au beau milieu d'une aventure, en train de dormir, etc.), quand ils sont chacun victimes du même phénomène : soudain, dans un jaillissement d'éclairs colorés, un formidable tourbillon de sable surgit du néant pour les engouffrer. Avant même qu'ils ne puissent réagir un terrible bruit de succion s'élève et ils disparaissent dans un « pop » retentissant, laissant derrière eux quelques volutes de sable et un fugace parfum d'épices exotiques...

Ailleurs, très loin, les aventuriers réapparaissent tous ensemble au milieu d'un luxueux salon tendu de brocarts et de tapisseries orientales. Ils sont au cœur d'un large pentacle, où ils viennent d'être conjurés grâce à la magie de Zworykin ! Victimes d'un enchantement, ils ne peuvent rien tenter pour l'instant (le pentacle impose une Immobilisation des Personnes et un Silence sur chaque occupant). Face à eux se tiennent trois personnages : Zworykin le Magnifique, un célèbre comte gnome*, vêtu d'un caftan trop large et d'un turban à grelots ; un homme encore jeune qui porte la robe des Astrologues ; et flottant au-dessus, N'to-Nik, le génie personnel du comte, sourit aux PJ d'un air goguenard.

« Ainsi donc, voici les conjurés, dit Zworykin. Par la barbe du Grand Calife, ils n'ont pas l'air bien terribles... Enfin, puisque les astres vous ont désignés. Figurez-vous que j'ai grand besoin d'une certaine pierre, qu'on nomme le Cœur du Sultan. Naturellement, je ne peux m'éloigner de ma chère Shérazaleen – à qui la pierre est d'ailleurs destinée, comme cadeau de mariage – aussi, c'est vous qui allez la quérir pour moi... Tututut !, inutile de protester : le pentacle vous immobilise, et qui plus est, vous êtes maintenant sous l'influence d'un sortilège de Quête. Alors cessez de maugréer et écoutez plutôt... Le Cœur du Sultan est un fabuleux diamant gardé au cœur d'une cité fantôme appelée Oombarabaan. Par malheur, cette cité n'apparaît que pendant une nuit toutes les six lunes, et il est impossible de savoir où à l'avance... sauf si on le demande à un prophète aussi extraordinaire que l'Œil d'Orgo. Vous rendrez donc visite au fameux prophète dans son oasis, et apprendrez la localisation d'Oombarabaan pour sa prochaine apparition. La pierre se trouve dans le grand palais de la cité, il suffit de me la rapporter, c'est très simple. Comme je ne suis pas chiche, j'ai décidé de vous prêter les services d'un Djinn : Fidzz, un cousin de mon fidèle N'to-Nik. » Il tend un carafon vert aux aventuriers. « Vous pourrez l'appeler une fois par jour, il suffit de renverser le carafon en répétant trois fois la formule magique « Heh Glouh ». Attention, Fidzz déteste être bousculé : il faut absolument éviter de lui répondre par « oui » ou par « non » ; ces mots trop catégoriques le navrent, et le conduisent à interpréter les ordres de façon fantaisiste (pouvoirs du Djinn : BM p. 117). Voici également un pinceau magique. Quand vous aurez accompli votre tâche, il suffira de peindre une porte dans l'air : elle deviendra aussitôt réelle, et la franchir vous conduira ici. Attention, le pinceau ne marche qu'une seule fois, et la porte ne s'ouvre que pendant trois minutes. J'y ajoute cinq fioles de Grands Soins, ainsi que dix mille pièces d'or pour couvrir les frais du voyage. Des questions ? ▷

Non ? Bien, bonne route… N'to-Nik, si tu veux bien reconduire ces messieurs… »
Le tourbillon reprend forme, déposant cette fois les aventuriers dans une ruelle proche. Encore abasourdis, ils découvrent une cité fiévreuse et surpeuplée, écrasée sous un soleil de plomb. Ils sont à Oljad, capitale de l'empire d'Althusia, et le sort de Quête leur impose déjà de se mettre en route.

Trois aventures dans le désert

C'est à vous, meneur de jeu, de choisir l'emplacement des lieux de cette aventure en fonction de l'univers dans lequel vous évoluez. Si vous jouez dans le monde de Paorn, l'oasis du Prophète et la cité d'Oombarabaan peuvent être situés n'importe où dans le désert yinhanti (la localisation de l'oasis peut être apprise de la bouche d'un marchand, d'un astrologue, etc.). Le voyage sera émaillé de différentes rencontres décrites dans les paragraphes qui suivent ; vous pouvez les faire intervenir quand bon vous semble.

Le vol du fakir

Au cours de leurs pérégrinations, les PJ sont abordés par le fakir Rahat-Lokoum (Sorcier niv. 4) qui se déplace en tapis volant. Allant dans la même direction qu'eux, il leur propose de voyager ensemble sur son tapis car la région n'est pas sûre (il ira jusqu'à offrir 1000 PO et deux potions de Vol). Quelque temps plus tard, les PJ survolent de majestueux contreforts montagneux quand ils sont pris en chasse par un autre tapis : celui de **Yazared le Sorcier (CA 6, niv. 10, PV 37, sorts : Missile magique x 2, Nuage puant, Éclair, Tempête de glace, Téléportation)**, ex-maître de Rahat-Lokoum et actuellement à la poursuite de son disciple… qui a pris la fuite en dérobant son or et ses potions ! Yazared est escorté par **4 Squelettes Ogres (CA 5, DV 4, PV 25, TAC0 17, att. 1-10) et 2 Ptérodactyles (CA 6, DV 5, PV 30, TAC0 17, att. 2-12)** eux-mêmes montés par des **Squelettes**. N'hésitez pas à organiser une course-poursuite endiablée : traversée des contreforts rocheux, survol des précipices, passage sous des arches de pierre, etc. Attention, chaque tapis tire son pouvoir de son maître et redevient ordinaire si ce dernier est tué. Yazared se téléportera au loin s'il a le dessous (gageons qu'il reviendra !) et les PJ seront généreusement récompensés par Rahat-Lokoum en or et en potions, laissés au choix du MJ.

Les onze vierges de Shanshîva

Les vierges de Shanshîva – onze jeunes filles sacrées, d'une beauté à couper le souffle – sont conduites par leur duègne jusqu'au lieu d'une importante cérémonie religieuse. Or, les mamelouks qui veillent sur la caravane ont été décimés au cours de mystérieuses attaques nocturnes attribuées aux pillards du désert. Les survivants (deux guerriers niv. 2) proposent de l'or aux PJ pour qu'ils les escortent. Le voyage paraît aisé et même agréable, pourtant la menace vient de l'intérieur : l'une des vierges est un **Doppleganger (CA 5, DV 4, PV 30, TAC0 15, att. 1-12 ; BM p. 57)**. Elle est responsable des meurtres précédents et utilisera ses talents pour semer le doute et la discorde parmi les PJ.

Le Marchand Mirage

Les PJ arpentent une plaine désertique jalonnée de maigres arbustes et de roses des sables, lorsqu'une magnifique tente aux reflets d'or apparaît soudain devant eux. Soulevant sa chéchia, le propriétaire en sort et se présente : « Salaam éfendis, bienvenue au bazar du Marchand Mirage ! Laissez-vous tenter par les merveilles des mondes d'Orient et d'ailleurs. Entrez donc, pour le plaisir des yeux… » L'intérieur de la tente enchantée est bien plus grand qu'il n'y paraît, et contient des centaines d'objets extraordinaires (des babouches aux longue-vues, en passant par des animaux, des objets magiques et même des artefacts technologiques issus d'autres univers !). De nombreuses rumeurs circulent à propos de ce marchand légendaire, bizarrement prénommé Wôg. L'une d'elles prétend qu'il ne serait pas commerçant, mais plutôt une sorte d'encyclopédiste qui ferait du trafic transuniversel pour arrondir ses fins de mois. Toujours est-il que, selon la tradition, Wôg offre de boire le thé et de fumer le narghilé avant de négocier. Par la suite, proposez aux PJ des objets utiles ou complètement farfelus, en utilisant les prix du GdM comme référence (p. 155 à 160). Si les joueurs négocient habilement, accordez-leur un jet de marchandage (1d20 sous Charisme) pour faire baisser le prix de 10 % (un maximum de trois essais par article, soit -30 %)… Mais s'ils ont bu ou fumé, ils sont maintenant drogués et sensibles aux suggestions de Wôg : ils doivent alors réussir un jet sous la Sagesse pour s'empêcher d'acheter n'importe quoi, en allant même jusqu'à revendre leur équipement pour payer ! Précisons qu'en cas de litige, **3 génies Jann (BM p. 119)** sont là pour faire respecter l'ordre… et la maison ne fait pas crédit, non mais !

L'oasis du Prophète

L'oasis du Prophète est un lieu de pèlerinage où campent à longueur d'année toutes sortes de devins et d'astrologues. L'Œil d'Orgo vit à l'intérieur d'un pic rocheux qui surplombe l'oasis. On accède à sa retraite par un gigantesque escalier de pierre qui s'élève au cœur d'une grotte glaciale : la caverne des Vents. Les gardiens de la grotte sont Frissschhh et Frassschhh, **2 Élémentaires de l'Air (BM p. 79)** qui ne cèdent le passage qu'aux PJ capables de répondre à leurs trois énigmes (chaque erreur est sanctionnée par une terrible bourrasque de froid : 4d10 + jet sous Dextérité pour ne pas tomber de l'escalier) : « Frissschhh… Frassschhh… Les esprits se fâchent… Résous donc nos charades ou gèle comme une pierre froide :
— Frassschhh… Frissschhh… Les oiseaux nichent sur le front crénelé qui couronne mon premier. Mon second parle faux et nie la vérité. Mon troisième est une tête demi décapitée. Répond-nous donc, et vite, ou mon tout te précipite.
(Réponse : tour/ment/te : tourmente.)
— Sans yeux il pleure, sans plume il vole, sans voix il menace, sans peine nous le repoussons. (Réponse : un nuage.)
— Il est Un composé de milliers, sous la mer il repose en paix, car il est le Temps prisonnier du verre. (Réponse : le sable.)
Le sommet de l'escalier donne sur une seconde caverne : l'antre du Prophète. C'est là que l'Œil d'Orgo s'exprime au sein de ténèbres absolues, car selon la légende, personne ne peut contempler sa véritable apparence sans perdre la raison. Avant même que les PJ s'adressent à lui, le Prophète élude toutes leurs questions et prédit la prochaine apparition d'Oombarabaan, ajoutant ce que les PJ ignorent encore sur ce lieu (*cf.* paragraphe suivant). Alors seulement pourront-ils repartir, traversant une nouvelle fois le désert et ses périls à la poursuite du plus terrifiant des mirages…

Oombarabaan, cité des Spectres

Oombarabaan est un de ces lieux terribles dont on murmure le nom avec crainte, le soir, à la lueur des feux de camp. Les légendes les plus folles courent à son sujet, chacun y allant de sa propre histoire ; et lorsque la lune gibbeuse éclaire la nuit de sa pupille ronde et blême, nombreux sont les voyageurs qui jurent percevoir, issu des confins du désert, le lointain hurlement des démons qui hantent la ville.
Oombarabaan est une cité surgie du passé pour venir tourmenter les Althusiens, responsables de sa destruction. En effet, il y a des siècles, la ville prospérait autour du temple d'Oombar, le Grand Ver, dieu des mondes inférieurs. Elle attirait sans cesse de nouveaux adeptes, prêtres défroqués, nécromanciens pervertis, et autres personnages si sordides que l'empereur d'Althusia décida d'y mettre un terme une fois pour toutes. Une nuit, il conduisit son armée, derrière laquelle s'était rassemblé le peuple révolté par ces pratiques païennes. Tous ensemble ils encerclèrent la cité et y mirent le feu, empêchant quiconque d'en sortir jusqu'à ce que la ville soit totalement rasée par les flammes. Hurlant au milieu du brasier, les habitants maudirent les Althusiens, jurant qu'ils reviendraient les hanter pour leur faire expier leur blasphème. Depuis, la cité fantôme apparaît une nuit toutes les six lunes, en un lieu sans cesse différent, et on entend à des milles à la ronde le hurlement des spectres prisonniers d'Oombarabaan.
On dit que la terrible cité n'existe que du coucher au lever du soleil ; que dans ses allées brumeuses, les lampes à huile procurent seulement une lumière spectrale et glacée ; que les morts continuent à vivre dans l'ombre des demeures secrètes. Au milieu de la ville se dressent encore les sombres minarets du grand palais du sultan, où se tenait jadis le sinistre temple d'Oombar. Les légendes parlent des fabuleux trésors toujours enfouis là-bas, mais les sages prétendent que ce sont autant de leurres funestes, prompts à attirer le voyageur imprudent pour mieux le dévorer, car en vérité, personne n'est jamais revenu vivant d'Oombarabaan pour raconter ce qu'il y avait vu…
La nature particulière de la cité des Spectres a trois conséquences :
— La mort : elle y règne en maîtresse, et aucun mort-vivant ne peut être repoussé.
— La magie : elle a tant été pervertie qu'elle subit maintenant des distorsions. Jetez un D20 à chaque fois qu'un sort est lancé : sur 1 ou 2, il est remplacé par un effet de la table des Hiatus (Livre de Magie p. 7) ou de la table des Baguettes prodigieuses (GdM p. 182).
— La course contre le soleil : il faut impérativement quitter Oombarabaan avant l'aube, car elle retourne alors sur le plan Négatif – l'univers d'ombre où règnent les mort-vivants – en emportant avec elle toute personne présente (possibilité : la cité peut réintégrer le monde AD&D de Ravenloft, une bonne occasion pour les PJ de découvrir cet univers d'horreur gothique !).

Rencontres dans Oombarabaan

1 - Le sultan des Morts rôde dans la ville. Il va tenter de capturer un ou plusieurs aventuriers avec la baguette d'Onyx (*cf.* Palais).

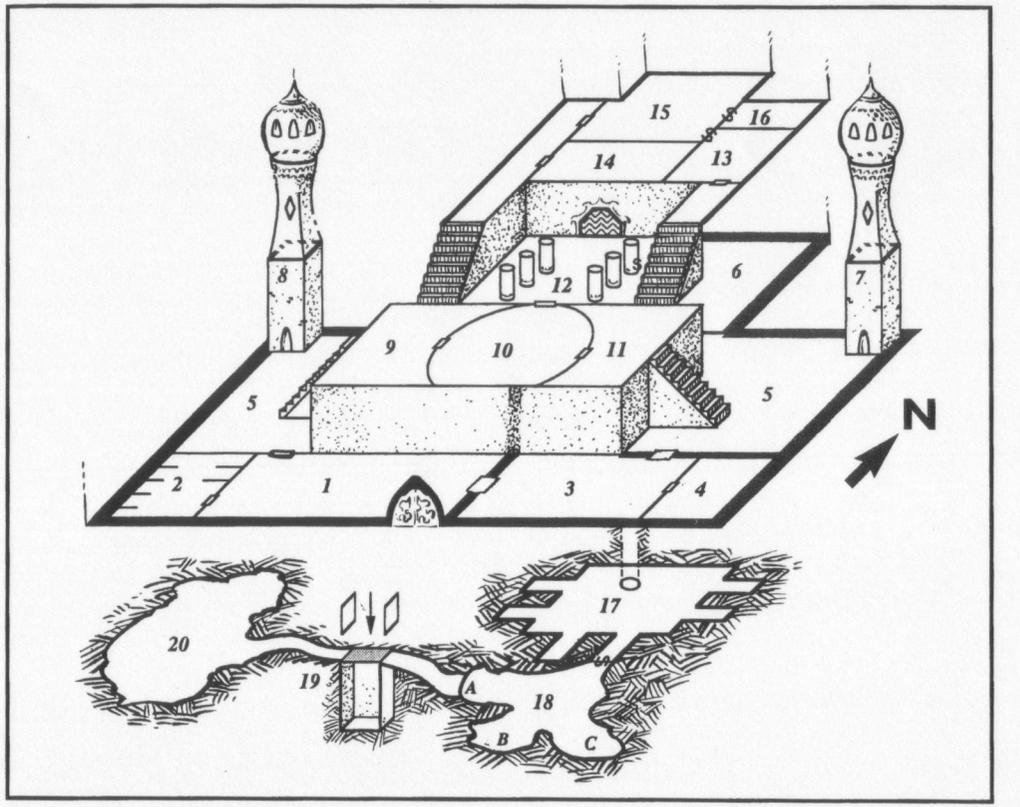
2 - Une sinistre procession des Heucuvas (BM p.137) entraîne un jeune homme richement vêtu vers un bûcher. L'homme est le prince Kassim de Nélorie (guerrier niv.4). Il est à la recherche de sa sœur, la princesse Yasmina, qui a disparu dans le désert (elle a été capturée par le sultan).

3 - Tandis que la lune s'éclipse derrière un nuage, une sarabande de jeunes filles surgit pour entraîner les aventuriers vers une somptueuse demeure où résonnent les rires et la musique. La lune réapparaît… et l'endroit devient un cimetière empli de Goules (BM p.132) !

4 - Assis sur la margelle d'un puits, un mendiant atrocement brûlé demande aux PJ de l'aider à boire. S'ils le traitent avec compassion, il disparaît et les aventuriers sont bénis (idem sort de clerc) pour le reste de l'aventure. S'ils le dédaignent, il se transforme en Nécrophage et cinq de ses congénères jaillissent du puits (BM p. 210).

5 - Alors que les PJ traversent une place où luisent d'étranges braseros verts, leurs propres ombres deviennent monstrueuses et les attaquent (Ombre ; BM p. 220).

6 - Sous les toits de la ville vivent les Farfellahs, de maléfiques Esprits-Follets (BM p. 91) qui n'auront de cesse de harceler les aventuriers (ils se déguisent en fantôme, murmurent à leurs oreilles, leur mordent les chevilles, etc.).



Le palais du sultan

1 - Cour d'entrée. Les mosaïques surplombant la porte du palais forment un ancien proverbe yinhanti : « Bienvenu est l'éfendi qui souhaite lui-même la bienvenue. » Si quelqu'un pénètre dans la cour sans prononcer le mot « Salaam », **2 Squelettes géants (CA 6, DV 6, PV 40, TAC0 15, att. 2-16 ; BM p. 275)** armés de cimeterres jaillissent du sable qui macule le sol et attaquent les intrus.
2 - Anciennes écuries. Elles sont vides.
3 - Salons de réception. Séparés par de minces cloisons de bois ouvragé, ils sont meublés de divans poussiéreux, poufs, narghilés, et hantés par un **Esprit frappeur (CA 10, DV 1/2, TAC0 15, projection d'objets ; BM p. 87)**.
4 - Bibliothèque. Elle est construite en précieux bois de teck et ne contient que des grimoires vermoulus infestés de **vers Arcanobions (CA 2, PV 2, TAC0 20, dévorent le papier ; BM p. 18)**. Sur un socle de bronze, une cloche de cristal protège un recueil à couverture noire sertie de cabochons en os : un tome des *Viles Ténèbres*.
5 - Le jardin des supplices. Sous les mosaïques de verre d'une élégante coupole croissent mille et une plantes extraordinaires, nimbées d'une sépulcrale aura verte. Le sol du jardin est un tapis de **mousses-mémoires Obliviax (BM p. 215)** bordé d'**Arbres des Pendus (BM p. 235)**, les massifs sont composés de **Frondes à Trois Fleurs** et de **Phycomides (BM p. 102)**, le lierre qui envahit les escaliers est un **Étrangleur (BM p. 235)**. ▷

6 - Dépendances. Elles abritaient jadis les cuisines, les chambres d'hôtes et le dortoir de la garnison. Vêtus de costumes informes, une douzaine de serviteurs **Zombies (CA 8, DV 2, PV 13, TAC0 19, att. 1-8; BM p. 303)** perpétuent ici, en une macabre parodie, des gestes cérémonieux dont ils ont depuis longtemps oublié le sens.

7 - Minaret de l'Orient. Toutes les heures, un chant sublime de mélancolie descend de la tour pour se glisser dans le palais, aussi délicat que le vol d'un papillon. Chaque auditeur doit réussir un jet contre la magie ou se met à fredonner : sa voix s'échappe alors de sa gorge en formant une volute de lumière chantonnant qui rejoint le sommet du minaret. Le personnage est désormais muet jusqu'à ce qu'il récupère sa voix! La tour est hantée par une elfe muezzin – une chanteuse de prières – transformée en **Banshee (CA 0, DV 7, PV 45, TAC0 13, att. 1-8 + Hurlement de mort; BM p. 88)**. Le premier étage abrite des recueils de sourates et une collection d'instruments à cordes, dont une cithare de Discorde (idem harpe de Discorde). Au second, des niches murales accueillent des dizaines de flacons scintillant dans la pénombre : les voix des victimes! Il suffit d'en boire un pour récupérer la voix qu'il contient... encore faut-il retrouver la bonne (les autres sont aiguës, zézayantes, etc.) et vaincre le sinistre Chant de mort de la Banshee (si quelqu'un possède une compétence musicale, il peut tenter un contre-chant pour l'annuler).

8 - Minaret de l'Occident. Son sommet abrite un nid de **5 Gargouilles (CA 5, DV 4+4, PV 20, TAC0 17, att. 1-3/1-3/1-6/1-4; BM p. 109)**. Elles chassent dans la ville ou dans le jardin des supplices, en passant par une brèche de la coupole. Leur repaire contient 13 perles de 200 PO et une opale de 2000 PO.

9 - L'antichambre des sept fontaines. Dans un chuintement cristallin, d'étranges eaux colorées jaillissent de sept fontaines de nacre rose. Chaque liquide a des propriétés magiques, à condition qu'on le boive à sa source. Leurs aspects sont : noir sirupeux (Contrôle des Zombies), pétillant (philtre du Bègue balbutieur), bleuté (Tromperie/Respiration aquatique), rosé (philtre d'Amour), rouge sang (philtre de Haine, inverse du précédent), verdâtre (poison type I, GdM p. 85), transparent (eau pure, dissimulant une **Vase cristalline : CA 8, DV 4, PV 32, TAC0 17, att. 4-16 Paralysie; BM p. 293**).

10 - Le hall de l'éternelle béatitude. Sous un immense dôme de quartz flotte l'image fantomatique d'une orgie sans fin. Ici, les spectres des anciens habitants se pâment éternellement, voguant à travers les siècles sur un rêve d'éther. Immatériels, ils n'accordent aucune attention aux importuns, à moins que les PJ ne touchent au mobilier précieux de la pièce (carafes, lampes à huile et couverts en or valant 20000 PO au total) : dans ce cas **4 mamelouks Ames-en-peine (CA 4, DV 5+3, PV 28, TAC0 15, att. 1-6 + Drain)** attaquent les voleurs.

11 - La maquette merveilleuse. La pièce est occupée par une extraordinaire miniature du palais (sans le sous-sol), placée sous un globe de Force et grouillant de dizaines d'insectes. Le jeu favori du sultan consiste à y téléporter ses victimes réduites, afin d'assister à leurs tourments (*cf.* 15). Pour gérer cette péripétie donnez tout simplement aux insectes les caractéristiques d'une taille géante (**Araignées géantes, BM p. 16; Limace géante, BM p. 173; Mégalo Mille-Pattes, BM p. 191**; etc.). La princesse Yasmina, sœur du prince Kassim, est prisonnière d'une immense toile d'araignée tendue entre les deux minarets. Pour s'évader, il faut trouver la réplique de la salle 16, où est cachée une baguette d'Onyx identique à celle du sultan (5 charges).

12 - Le temple d'Oombar. La double porte d'entrée est en fait une **Mimique (CA 7, DV 8, PV 44, TAC0 13, att. 3-12 + Colle; BM p. 193)** qui se refermera derrière les aventuriers pour les livrer à la Bête. L'intérieur du temple offre une vision de cauchemar : des milliers de vers frétillent sur le sol, les murs et le plafond, grouillant entre les os des squelettes encore enchaînés aux piliers de basalte. Sur le mur Nord, un vaste miroir ténébreux fait face à un autel sur lequel sont posées trois djellabas noires. Le miroir est un « seuil » qui permet à la Bête (un **Ver ténébreux, CA 1, DV 10, PV 80, TAC0 11, att. 2-16 + Poison; BM p. 297)** de surgir du plan des Ombres pour dévorer les âmes des sacrifiés. Toute présence dans le temple a 10 % de chances par round de l'attirer, mais il n'attaque pas ceux qui portent les djellabas des anciens prêtres d'Oombar. Le troisième pilier Est dissimule une porte secrète conduisant en 17.

13 - Le salon des sombres délassements. On y trouve diverses curiosités morbides : échiquier aux figurines squelettiques animées, narghilé de lotus noir (poison type P), clavecin d'os actionnant divers instruments de torture (un pianotage hasardeux peut déclencher un pendule-faucille ou un tourniquet clouté, infligeant aussitôt 2d10 PV au joueur). Enchaîné derrière le rideau d'une alcôve se tient le **Spectre du nain Rictus (CA 2, DV 7+3, PV 43, TAC0 13, att. 1-8 + drain; BM p. 271)**, le bouffon du sultan, qui s'est jadis suicidé dans un accès d'humour noir. Dès qu'un visiteur se manifeste, Rictus soulève son turban fantôme pour en tirer un jeu de tarot bien réel et propose aussitôt la bonne aventure. En excellent comédien, il supplie et pleurniche jusqu'à ce qu'il ait convaincu ses auditeurs. Les personnages qui acceptent tirent une carte... et Rictus disparaît en ricanant, car il s'agit d'un Jeu de cartes merveilleuses dont les effets se manifestent aussitôt (GdM p. 190).

14 - Harem. Un vaste bassin d'eau chaude creuse le centre de la pièce, diffusant des volutes de vapeur qui viennent lécher les dalles de marbre et les colonnes de porphyre. Autour s'ébattent les favorites du sultan : trois maléfiques **Néréides** voilées qui séduiront les aventuriers pour mieux les noyer **(CA 10, DV 4, PV 25, TAC0 15, att. Baiser mortel; BM p. 211)**.

15 - La crypte du sultan des Morts. Un brouillard flotte sur le sol de cette immense pièce, percé par la lueur rougeâtre des braseros. Au centre trône une vaste couche tendue de soieries écarlates. Derrière des paravents de velours sombre sont dissimulés : une collection de peintures morbides sur peau humaine, un lot de têtes conservées dans des bocaux, une boule de Cristal sur son trépied d'ossements, et le sultan des Morts lui-même, s'il n'est pas retenu ailleurs par quelque sinistre tâche. Le sultan est un esprit démoniaque : un **Rakshasa majeur**. Sa terrible silhouette drapée d'un caftan ténébreux laisse entrevoir son pelage sombre d'homme-panthère, déchiré par deux yeux aussi rougeoyants que des braises **(CA -5, DV 8+16, PV 66, TAC0 11, att. 1-6/1-6/2-10, arme +1 pour le toucher, immunisé aux sorts de niveau inférieur à 8. Sorts : Toucher glacial x 2, Mur de brouillard, Hypnotisme, Main spectrale x 2, Peur, Toucher vampirique, Forme ectoplasmique, Injonction x 3; BM p. 245)**. Il possède un caftan semblable à une Cape de chauve-souris, un cimeterre Voleur de Vie, une flûte de Hantise et une baguette d'Onyx : s'il prononce le mot « Salaam », cette dernière produit un éclair d'ombre qui foudroie la cible, l'obligeant à un jet de sauvegarde pour ne pas être instantanément réduite à la taille de 5 cm et téléportée à l'intérieur de la maquette merveilleuse. Inversement, « Maalas » suivi du nom de la victime la rappelle de la maquette en lui rendant sa taille originelle (7 charges, non rechargeable). Les objets précieux contenus dans la pièce représentent un total de 15000 PO.

16 - Trésor funeste. Le coffre empli d'or que contient cette petite salle est une **Mimique** (*cf.* 12). Sur le sol gisent : un énorme diamant de 50000 PO (faux), une Lame maudite berserker, une corde de Constriction, un flacon de Malédiction (obligation de parler en vers) et un anneau de pierre curieusement irrégulier (*cf.* 17).

17 - Catacombes. L'escalier issu de 12 débouche dans les catacombes. Cinq cryptes abritent **5 Momies (CA 3, DV 6+3, PV 25, TAC0 13, att. 1-12, Peur, Maladie; BM p. 197)**. La sixième comporte une petite dépression circulaire sur le mur du fond : l'anneau trouvé en 16 s'y emboîte parfaitement et déclenche une dalle qui pivote vers 18.

18 - La caverne des miroirs. Au fond de chaque caverne, un grand miroir scellé dans la roche est voilé par une tenture : A est normal et dissimule une porte secrète ; B est un miroir d'Opposition ; C est un miroir d'Emprisonnement (ses 13 cellules sont déjà occupées par 13 Goules : toute nouvelle victime « happée » libère l'une d'elles!).

19 - Piège. Lorsqu'on arrive au milieu de cette dalle de 4 mètres, deux cloisons de fer s'abattent de part et d'autre. Aussitôt, du sable jaillit de trous percés dans le plafond, emplissant totalement l'espace en 3 minutes (passé ce délai, les victimes meurent étouffées). Un panneau secret dans le mur nord dissimule un levier à 5 positions : haut, bas, droite, gauche et centre, cette dernière étant la position de départ. Au dessus est gravé : « La chance d'un fellah pilleur de tombe compte des hauts et des bas. » Si le levier est poussé vers le haut (chance) : les deux cloisons se relèvent ; vers le bas (malchance) : le plancher s'effondre et précipite les victimes sur des pieux empoisonnés (3d10 + poison type M) ; vers la droite ou la gauche : aucun effet.

20 - Le trésor d'Oombarabaan. Suspendues à leurs chaînes, de riches lampes à huile tintent doucement dans la lueur féerique de la caverne. La voûte de pierre scintille de feux d'or et d'argent : pièces et gemmes s'empilent sur les tables de bois précieux, débordent de jattes incrustées de pierreries et recouvrent littéralement le sol! Allongé sur un profond divan de soie, un puissant génie parait endormi : c'est une illusion produite par un **Effrit (CA 2, DV 10, PV 70, att. 3-24, TAC0 10; BM p. 117)** qui, invisible, monte la garde près de l'entrée. Un second gardien est tapi sous l'amoncellement de richesses : un **Golem d'or et de gemmes (CA 5, DV 14, PV 60, att. 2-20/2-20, TAC0 7, 90 % d'être invisible au milieu d'un trésor. Idem Golem de pierre; BM p. 128)**. Le fabuleux Cœur du Sultan – un diamant de 100000 PO! – est incrusté dans sa poitrine. Si on l'en déloge (par un jet réussi en Tordre les barres) le golem est aussitôt réduit en poussière d'or. Le reste du trésor comprend : 83000 PA, 31000 PO, 2500 PP, 22000 PO en gemmes et objets de valeur, une Lame soleil, un anneau de Trois Souhaits limités, une Baguette prodigieuse, une perle des Sirènes, une corde d'Escalade, un éléphant de marbre (Figurine enchantée) et 6 potions au choix du MJ. ■

Patrick et Lætitia Bousquet
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Patrick Bousquet et DGx

**** Zworykin est un sorcier de haut niveau qui joue aussi les grands méchants dans « Le Palais-Chimère », un scénario AD&D2 paru dans CB n° 77.***

La mille et unième nuit

Après moult aventures, les preux héros rentrèrent
Aussi vite qu'ils le purent, qu'ils soient piteux ou fiers.
Zworykin, pour les braves, donna une grande fête,
Et dissipa la Quête qui pesait sur leur tête.

« Rancune n'est point de mise, dit le petit comte mage,
Et je vous offre, en gage, l'usage de mon Djinn Fidzz. »
Sur quoi il prit le Cœur, partant fier comme un cheikh,
Sans savoir que, sous peu, sa belle fuirait avec.

... Le lendemain, on riait du palais à la Mecque!
Aussi, le comte parti vers des cieux plus cléments,
Où l'on offre à sa douce de plus humbles présents,
Sans craindre pour autant d'y laisser son caftan.

Qu'advint-il du diamant, de la fille et du comte ?
Il y a beaucoup à dire, mais c'est un autre conte,
Car nul ne sait, enfin, jusqu'où l'amour conduit.
Souhaitons-leur tout le bien, et salaam étendi!