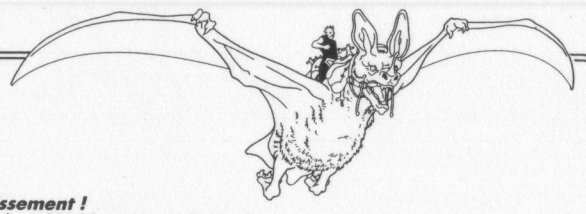
Depuis plusieurs semaines, les mort-vivants affluent à Laelith. Quel sinistre présage tout ceci peut bien annoncer ? Quelle horreur nos aventuriers vont-ils encore une fois devoir conjurer ? Vous le saurez en jouant ce nouvel épisode des « Mystères de Laelith ».

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

L'Empereur -Démon se marie

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de haut niveau (8-9). Le Livre des Monstres ainsi que le Monster Manual II (en anglais) peuvent s'avérer utiles pour certaines créatures.



Avertissement !
L'humour dans AD&D ? Pourquoi pas ! Ce scénario, volontairement parodique, se moque gentiment de ceux qui font habituellement trembler les aventuriers : les Grands Méchants. Vous avez toutefois la possibilité de négliger l'aspect parodique et d'en faire une aventure terrifiante. A vous de choisir...

Signalons à nos nouveaux lecteurs que Laelith est une Cité Sainte décrite dans notre numéro 35. Les indications telles que (G6) précisent la localisation de l'endroit sur la carte de la ville.

Une soirée qui finit mal

Les aventuriers figurent parmi les invités d'un bourgeois laelithien nommé Vandegûk Moraïn. Ce dernier, après avoir fait fortune dans le commerce des épices, a acquis une position confortable au sein de la bourgeoisie de la Terrasse de la Prospérité. Périodiquement, Moraïn invite ses amis et relations d'affaire à dîner. Pour l'occasion, il a manifestement souhaité donner un éclat particulier à la fête. En effet, dans la Grande Salle se produisent Voldo Fruzze et ses « Violons Impitoyables ». Cet orchestre, le plus renommé de Laelith, s'est adjoint exceptionnellement les services de la mezzosoprane Khaty Vambrelied, dont la voix est capable, selon les critiques, de déchaîner ou d'apaiser les eaux du lac d'Altalith.
Tout le monde ignore que Moraïn est en fait l'un des plus fidèles agents du Roi-Dieu...
La fête est déjà bien engagée lorsque le marchand invite les aventuriers à le suivre jusqu'à son bureau. Il souhaite leur parler « en privé ». Dans la pièce, se trouve le Premier Fouineur Lamb[1] qui, après avoir accueilli les aventuriers d'un air mi impatient mi soulagé, expose les motifs de cette convocation déguisée. « Comme vous devez le savoir, je représente ici le Roi-Dieu et je souhaite vous confier, de sa part, une mission de la plus haute importance. De nombreux indices concordent pour confirmer qu'une conspiration de grande ampleur est en train de se monter. Vandegûk, montrez-leur le portrait. » Le bourgeois exhibe le portrait d'une femme âgée, aux traits sévères et à la bouche orgueilleuse. « Il s'agit d'Yshina, grande prêtresse du Matriarcat d'Olyzia[2]. C'est elle qui découvrit et rendit à nouveau salubre le Temple de l'Immonde Noirceur voici une demi-douzaine d'années. C'est elle également qui défit le Vampire Cornemuseur d'Azilian[2], il y a deux ans. Son corps a été retrouvé à une centaine de mètres du Temple de l'Oiseau de Feu, voici deux nuits. Il était vidé de son sang... Pourquoi Yshina est-elle venue à Laelith ? Mystère... Mais je pense que sa présence était liée à la recrudescence de signes mystérieux que l'on a pu constater ces dernières semaines dans la cité... » Lamb explique que le nombre de meurtres « sans mobile apparent » a triplé depuis le début du mois et qu'un nombre anormalement élevé d'apparitions ectoplasmiques a été signalé dans la ville et les environs. Les alentours des cimetières privés sont devenus très dangereux une fois la nuit tombée. Les gardiens des différentes nécropoles ont abandonné leurs postes, hormis celui qui a en charge la nécropole d'Astufal...
A ce moment, une violente vibration secoue le sol et les murs de la maison, faisant choir un vase précieux que Vandegûk intercepte au vol d'une détente prodigieuse. Dans la salle de bal, la musique a laissé place aux cris d'épouvante. Voldo Fruzze aurait-il entamé son célèbre « branle du Dernier Souffle » ?

L'horreur venue d'en haut...

La salle de bal est plongée dans un tumulte indescriptible. Le plafond a été éventré et nombre d'invités gisent sous les gravas. Par cette plaie béante, deux horribles chasmes (voir MMII p.38) ont fait irruption dans la pièce...
Au moment où surgissent les aventuriers, l'un d'eux vient de s'envoler, tenant Voldo Fruzze entre ses pattes. L'autre se tient encore dans la pièce, prêt au combat. Il ne s'envolera que s'il a le dessous (n'oubliez pas que s'ils ont été invités à la réception, nos amis ne sont pas sensés s'y être présentés revêtus de leur équipement de campagne !).

Le chasme : CA -1, DV 7 +2, PV 50, D 2d4/2d4/1d4 + sorts.

La créature tuée ou mise en fuite, Lamb pressera les aventuriers d'enquêter sur les événements qui troublent la quiétude de la cité. Il n'y a rien de particulier à découvrir dans la salle de bal. L'orchestre a été décimé, Kathy Vambrelied est devenue (définitivement ?) aphone à force de hurler et des morts jonchent le parquet.
Mais pourquoi la créature a-t-elle enlevé Voldo Fruzze ?

Piste perdue

Bien entendu le vol du chasme n'est pas passé inaperçu dans la ville, d'autant qu'il tractait une banderole sur laquelle était écrit en grands caractères : « Le Roi-Dieu est une mauviette ! ». Mais une fois au-dessus de la Faille, la créature ailée a piqué rapidement et les témoins l'ont perdue de vue. Certains n'hésiteront pas à inventer de fausses informations histoire de se rendre importants aux yeux des aventuriers : la créature s'est ainsi posée dans des endroits aussi divers que le Temple du Crâne, le village utruz ou la demeure d'un marchand dont la fortune fait des envieux...

Lamb se fâche...

Le Premier Fouineur a pris cette attaque comme un affront personnel et un défi lancé à ses talents de détective. Il propose alors aux aventuriers de devenir « fouineurs hors classe », c'est-à-dire des chasseurs de prime dotés de pouvoirs policiers : perquisition à volonté, interpellation d'individus, concours de la force publique si nécessaire, possibilité d'infliger des amendes allant jusqu'à 25 PO, entrée gratuite à la maison des Mille Fleurs (voir CB 43). S'ils acceptent, ils auront le droit de porter l'étoile à trente sept branches des Fouineurs et seront en mesure d'exiger le respect et l'aide de la population. Malheureusement, la séparation des pouvoirs étant ce qu'elle est à Laelith, ils se verront adjoindre un personnage peu sympathique nommé Ghyllerm. Ce dernier est un représentant de la Justice Royale, chargé de veiller à ce que les Fouineurs n'usent pas de leur pouvoir dans un but autre que la défense de la Loi. Cette encyclopédie ambulante (il connait par cœur les références de tous les textes de Loi) est en permanence dans les jambes des aventuriers et veille à ce qu'ils n'abusent pas de leurs pouvoirs. Ghyllerm est avant tout un enquiquineur, pointilleux à l'extrême sur l'application exacte de la Loi et l'interprétation des textes. Utilisez-le pour brider les initiatives intempestives des personnages et les frustrer des avantages de leur profession. Ghyllerm est incorruptible, cela va de soi, et il a le pouvoir de retirer leur titre aux aventuriers. Jouez-le comme un individu mesquin, ergoteur et arrogant... bref, rendez-vous insupportable !

La nécropole d'Astufal

D'après Lamb, tous les gardiens de cimetières privés ont abandonné leur poste, terrifiés par d'épouvantables apparitions. Seul le vieux Bradabam, gardien de la nécropole d'Astufal, est resté fidèle au poste. Les aventuriers n'ayant d'autre piste, ils auront tout à gagner en allant l'interroger. La nécropole est un espace d'environ un hectare, environné d'une haute enceinte de pierre au centre duquel se dresse le mausolée d'Astufal (G9). La grille d'entrée est surmontée d'une sorte de tour ronde au toit pointu. Après quelques appels (la grille est verrouillée), apparait un vieillard aux cheveux gris qui, se guidant à l'aide d'une canne, se dirige vers eux.

« Il n'y a pas, à proprement parler, de cimetière à Laelith. Suivant la tradition, les morts sont parés de leurs plus beaux atours et précipités dans la faille, leurs corps étant confiés aux flots tumultueux de l'Inlam... Dans les faits, les corps sont récupérés par les nains qui vivent en colonies au pied de la Grande Cascade et s'enrichissent ainsi à peu de frais. Saluons au passage l'astuce dont fait preuve ce peuple lorsqu'il s'agit de s'enrichir !
Cependant, il existe tout de même des cimetières privés à Laelith. Ce sont des concessions de terre, encloses derrière de hauts murs, où sont enterrés les morts que leurs familles ne souhaitent pas confier à l'Inlam. Ces cimetières, souvent de petite taille, sont également appelés « nécropoles » et on les dit hantés par des spectres gluants à souhait. Pour y avoir brièvement séjourné, je puis affirmer que cette information est totalement erronée. Il ne s'agit pas de spectres mais d'ectoplasmes. »
Extrait de : « Les esprits ont-ils une âme ? » par Ermold Le Noir

Il ne fait aucune difficulté pour ouvrir la grille. Les marques de fer rouge visibles sur ses paupières brûlées expliquent sa démarche prudente : l'homme est aveugle.
L'intérieur de la tour est plus que modeste : un lit, une table, deux coffres à rangement. Bradabam répondra sans détours aux questions des aventuriers. Bien entendu, il n'a vu aucun spectacle horrible, mais il a « senti » que des choses étranges se déroulaient dans le cimetière. « Les courants d'air (je veux dire les ectoplasmes) sont devenus plus nombreux et mauvais. Jadis, ils m'enguluient par goût de la plaisanterie et nous riions ensemble, mais à présent ils susurrent des choses sombres. La nuit, j'entends les pierres des caveaux craquer, comme si les morts voulaient se relever. Et puis, la nuit dernière... »
Bradabam goûtait l'air nocturne lorsqu'il entendit un hurlement humain à proximité du Grand Caveau. S'y rendant aussi rapidement que le permettait son infirmité, il découvrit une forme inanimée dont des ectoplasmes s'apprêtaient à drainer la vie. Brandissant le symbole sacré dont il ne se sépare jamais, il mit les créatures en fuite et ramena la victime chez lui.
« Il s'agissait d'une jeune femme à l'accent chantant. Malgré sa frayeur, elle avait un ton très assuré, un ton de commandement qui me surprit chez une personne aussi jeune : une vingtaine d'années tout au plus. Elle me dit s'appeler Irisia et servir une prêtresse du nom d'Yshina. Sa maîtresse ayant disparu, elle cherchait à remplir une mission assez périlleuse à sa place. J'étais occupé à faire bouillir du thé et je n'ai pas tout entendu, vous comprenez ? Elle m'a simplement dit qu'elle reviendrait cette nuit avec le dessein de détruire le mal qui règne en ces lieux ».
Note au MJ : faire revenir Irisia chez Bradabam est un artifice qui vous permet de démarrer l'action en respectant la logique de l'histoire. Mais si vous le souhaitez, il est possible d'amener les aventuriers à rechercher cette femme sans être au courant de son retour nocturne. Les indices que leur fournit Bradabam sont olfactifs (« elle sentait le sable chaud »), tactiles (« en la portant, j'ai remarqué qu'elle avait une étrange boucle d'oreille), auditifs (« elle avait l'accent des gens de l'est... ») etc. Cette petite enquête peut s'avérer passionnante et fertile en rebondissements. Nous ne la développons pas ici faute de place.
Toujours est-il que, le soir venu, Irisia fait irruption chez Bradabam. Trapue, les cheveux noirs coupés courts, le regard gris acier, elle est assez impressionnante. Pour l'occasion, elle a revêtu une armure de cuir clouté et arbore un nombre impressionnant d'armes contondantes : du casse-tête gobelinoïde à la masse d'armes de chevalier agramorien[2] (dont le port, rappelle Ghyllerm, n'est autorisé en ville que du coucher au lever du soleil — édit 48-724 de Balphas le Nyctalope).
De prime abord méfiante (n'oubliez pas qu'elle vient du Matriarcat), elle acceptera ensuite facilement l'aide des aventuriers et leur expliquera les raisons de sa présence. « Ma maîtresse, Dame Yshina, était sur la piste de Kalos, un mort-vivant qu'elle traquait depuis quelques mois. Lors de son enquête, elle découvrit qu'un grand nombre de démons, spectres, vouivres et galgals avaient quitté leurs antres et émigraient vers Laelith. Intriguée, elle se rendit à son tour dans la Cité Sainte et poursuivit incognito ses investigations, assistée par moi. Elle ne me révéla, hélas, pas tout ce qu'elle apprit et, une nuit, alors qu'elle se rendait au temple pour alerter les frères, elle fut attaquée et périt. Je sais cependant, car elle me le confia au cours de son enquête, que Kalos s'est installé provisoirement sous le tombeau d'Astufal. Je cherchais à y pénétrer hier mais étant mal préparée, je fus assaillie par des ectoplasmes mineurs. Sans l'intervention de Maître Bradabam, je rejoignais la déesse Lindorlan... mais à présent me voici prête à les affronter... M'aiderez-vous dans cette tâche ? »
Irisia qualifie Kalos de « créature assez puissante » et place négligemment dans la conversation le fait que celui-ci serait venu à Laelith accompagné de ses suivants...

Rififi sous la nécropole

Le cimetière est sinistre sous la lune. L'intérieur de la chapelle d'Astufal est glacé et de grotesques gargouilles semblent guetter les aventuriers avec une avidité obscène... à peine à l'intérieur de l'édifice, le groupe est assailli par une demi-douzaine d'âmes en peine (wraiths)...

Les âmes en peine (wraiths) : CA 4, DV 5 +3, PV 40, D 1d6 + drainage de niveau.

Les créatures défaites, les aventuriers sont libres de fouiller la nécropole. Ils découvriront qu'une des dalles de la bâtisse est amovible et masque l'entrée d'un puits...
1. Ce puits, profond de vingt mètres, n'est équipé d'aucune échelle. Les aventuriers devront donc avoir recours à la magie ou à des cordes pour descendre. A noter que les parois moussues semblent couvertes de limon vert (green slime)...
2. Dans cette pièce se trouvent normalement les quatre nécrophages (wights) chargés de la protection rapprochée de Kalos, mais vous pouvez les placer où bon vous semble dans la tanière de ce dernier...

Les nécrophages (wights) : CA 5, DV 4 +3, PV 35, D 1d4 + drainage de niveau.

3. La salle des repas et des réceptions. C'est là que Kalos reçoit les invités de passage, et prend ses repas (il tient beaucoup à ce rituel qui lui rappelle sa condition humaine...). Il y a là une grande table couverte d'une nappe blanche et des couverts pour quatre personnes.
4. Ici loge Skraczec, l'homme que Trevelian a délégué auprès de kalos afin de faciliter son séjour à Laelith. Skraczec est un adepte du Temple du Crâne(3) qui prend son rôle de « majordome » très au sérieux...

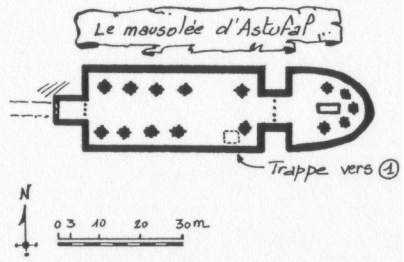
Skraczec : clerc niv. 4, CA 8, PV 30, D 1d6 + 1.

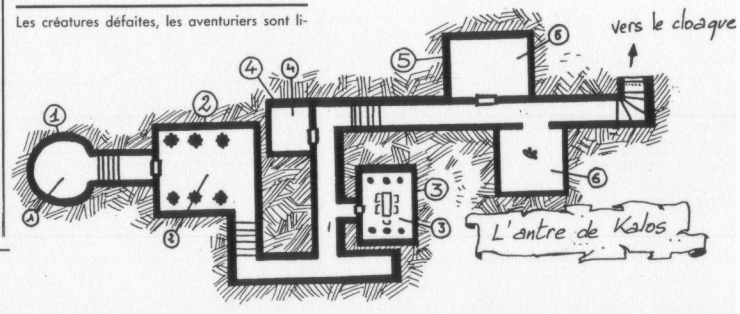
5. « L'appartement » de Kalos est fermé à clé. Il contient une table et une chaise et un cercueil portable qui, replié, prend l'aspect d'un coffre banal.
Kalos est un vampire mineur dont les pouvoirs sont loin de ceux de ses congénères. Il a l'aspect plus « humain » (vivant serait un terme plus exact) que ces derniers. Il passe son temps à déchiffrer des grimoires de nécromancie et à annoter l'œuvre magistrale de Myrnel d'O : « Conseils aux apprentis bourreaux ».

Kalos : CA 2, DV 6 +3, PV 50, D 1d6 +4 (pas de drainage de niveau).

Dans ses papiers personnels est glissée une invitation :

« Le Marquis de Rostelli
Et Drusilla,
Vous recevront à l'occasion de la réception
Qui se tiendra la 11e nuit du mois du Bouc,
Au 16 de l'échelle des Korrigans. »





6. Dans cette pièce, placée sous la garde d'un golem de pierre qui ne la quittera que si Kalos l'appelle, se trouvent quelques biens appartenant au vampire (un coffret de 5 000 PO en gemmes, quelques potions, un miroir sur lequel est peint le visage d'un homme aux traits avantageux, des bijoux et des tenues de cérémonie), ainsi que les cadeaux destinés à Trevelian et à son épouse : une ceinture de chasteté dont la pièce principale a la forme d'une tête de mort, un tableau représentant un paysage tellement sinistre qu'il provoque la perte d'un point de Sagesse si un jet de protection contre la magie est raté, ainsi que plusieurs flacons de sang « Cuvée des elfes des bois 81 », « Pinot gnomique 72 »...

Le golem de pierre : CA 5, PV 60, D 3d8.

Kalos défait, les aventuriers vont se retrouver en possession de l'invitation qui lui a été adressée, et qui est valable pour la nuit prochaine. Si le courage ne leur fait pas défaut, ils réaliseront qu'ils viennent de trouver le moyen idéal d'approcher un être sans doute aussi mystérieux que puissant...

Si vos joueurs hésitent quant à la suite des événements, vous pouvez toujours leur suggérer l'idée qu'ils peuvent se rendre au rendez-vous « déguisés » en mort-vivants. D'ailleurs, l'un des aventuriers ressemble fort à Kalos... Utilisez également les personnages de Ghyllerm et d'Irisia s'ils se montrent trop hésitants. Une fois leur plan arrêté, les aventuriers vont se rendre au point de rendez-vous. Il est probable que l'un d'entre-eux aura pris l'apparence de Kalos et les autres, celle de ses suivants. L'intérêt est de faire comprendre à vos aventuriers qu'ils vont probablement se rendre à une assemblée de mort-vivants et qu'ils vont devoir se comporter comme eux... Bien entendu, ils n'auront une chance de pénétrer chez le marquis de Rostelli que s'ils assument réellement (dans leur apparence et leur comportement) ce rôle délicat.

Chez le marquis de Rostelli

Le 16 de l'échelle des Korrigans (G7) est un endroit sombre, situé en bordure de la Terrasse du Châtiment. Une haute porte de bois constellée de visages grimaçants accueille les aventuriers. La cloche fêlée rend un son étrange, qui résonne désagréablement autour de la bâtisse dont toutes les issues semblent obturées... La porte s'ouvre avec un grincement et un nécrophage en livrée accueille les aventuriers, demandant leur invitation d'une voix rauque. Celle-ci vérifiée, le nécrophage guidera « Kalos » et éventuellement un aventurier ayant pris la place de Skraczec vers la salle de réception. Le reste de l'escorte sera guidée vers les cuisines où sont les autres « domestiques »...

Ou l'on retrouve Maître Fruzze...

Le marquis et ses invités sont réunis dans la salle principale, décorée avec un goût macabre. Rostelli est un Oni rose (voir CB 50) dont la démarche hésitante indique qu'il a déjà bu son content de saké. Il accueille « Kalos » avec mille démonstrations d'amitié et l'entraîne aussitôt vers le buffet dans le but de lui faire goûter son « Château Sang-de-Gnôme 77 ».

Sont également présents dans la pièce : Drussilla, une succube au regard provocateur ; Iskish, une momie qui accapare la piste de danse ; un zombie Juju (MMII p.131) nommé Galabo ; Strakett, une greenhag (MMII p. 71) qui vit dans le quartier, et deux serviteurs du temple du Crâne passablement éméchés.

Dans un coin de la pièce, sur une petite estrade, se tient un orchestre de chambre, formé de zombies aux gestes lents et maladroits. Cette formation est dirigée par Voldo Fruzze en personne. Le chef d'orchestre semble terrifié, mais rien ne permet de déterminer si cet effroi est dû à la présence des invités ou la cacophonie de sa formation... « C'est le meilleur chef d'orchestre de Laelith ! clame le marquis en le désignant du doigt. Je l'ai fait enlever il y a quelques jours afin de donner à cette soirée un cachet incomparable ! »

Dans la pièce se trouve également un objet qui donnera froid dans le dos à « Kalos » : un miroir placé près de l'escalier du fond... Tout MJ un tantinet sadique se fera un plaisir d'obliger notre vampire travesti à s'en approcher progressivement...

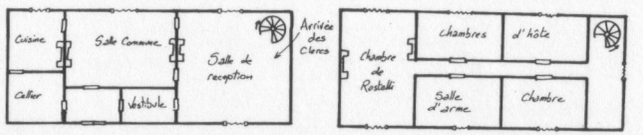
Les aventuriers emmenés dans les cuisines y trouveront une dizaine de goules, autant de zombies et quelques nécrophages en train de dîner. Le repas du soir est apparemment composé de restes humains faisandés... A noter que les goules sont assez joueuses et que les nécrophages adorent vider des pichets en se tapant dans le dos (n'oubliez pas que le contact des nécrophages entraîne une perte de niveau !).

Nouvelle invitation

Dans la salle de réception, le marquis de Rostelli a entamé un discours.

« Mes amis ! En tant que féal de l'Empereur-Démon j'ai l'honneur de parler ce soir en son Vénéré Nom ! Il vous invite tous, je le rappelle, à son mariage qui se déroulera dans une semaine, au Palais des Plaisirs. J'espère que vous avez pensé à apporter de beaux cadeaux à notre Maître ainsi qu'à notre future impératrice ! Par ailleurs, je crois ne pas révéler de secret en vous apprenant que l'Empereur a commandé un orgue splendide, qu'il inaugurera au cours de cette mémorable soirée. Et à présent, musique ! »

Libre à vous d'inventer diverses péripéties qui émailleront cette réception. Entre autre, « Kalos » semble exercer un attrait certain sur Iskish la momie qui cherche à l'entraîner (gare aux maladies) vers le centre de la pièce où le marquis danse un slow avec Drusilla. Bref, la situation devient délicate, lorsque...



Intervention musclée

Surgissant des escaliers, une vingtaine de gardes menés par des clercs font irruption au rez-de-chaussée. Ce sont des hommes du Temple de l'Oiseau de Feu qui, ayant magiquement retrouvé la trace de Voldo Fruzze, ont décidé de monter une expédition de secours. Selon que vous avez, ou non, le goût des combats, vous pouvez faire de cette attaque un épisode rapide ou, au contraire, une véritable bataille. Dans ce cas, je recommande la formation suivante :

15 guerriers niv. 5, CA 3, PV 50, D 1d8 +1.
5 guerriers niv. 7, CA 0, PV 70, D 1d8 +2.
2 clercs niv. 7, CA 2, PV 50, D 1d4 +1 +2 (+sorts offensifs).

Dans le feu de l'action, nos amis vont certainement recevoir des mauvais coups, des seaux d'eau bénite et autres choses peu agréables. N'oubliez pas que pour le commando anti-mort-vivants, ce sont des vampires et des nécrophages ! Empêchez-les de fuir le combat et arrangez-vous pour qu'ils soient capturés ou se fassent reconnaître à la fin de la bagarre, lorsque les « invités » seront morts ou en fuite...

Le quiproquo dissipé, les aventuriers seront reçus par Lamb qui les félicitera pour le succès de leur mission. Toutefois, il considérera que, malgré la libération de Voldo Fruzze, celle-ci n'est pas terminée. Il souhaite en effet que les aventuriers remontent la piste jusqu'à l'Empereur-Démon : « Cette histoire de mariage me paraît biscornue. Trouvez-moi des renseignements ! ».

Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit sur le mystérieux « Palais des Plaisirs » auquel a fait allusion Rostelli. Ce peut être néanmoins l'occasion d'une descente à la Maison des Mille Fleurs (« la fouille des pensionnaires ne peut s'effectuer qu'en ma présence », précise Ghyllerm).

Le seul indice que possèdent les aventuriers est « l'orgue splendide » que Trevelian aurait commandé. Or, le plus grand artiste dans ce domaine est un dénommé Koshro. Ses ateliers sont situés dans l'échelle des Notes Perdues (G 10).

Chez Maître Koshro

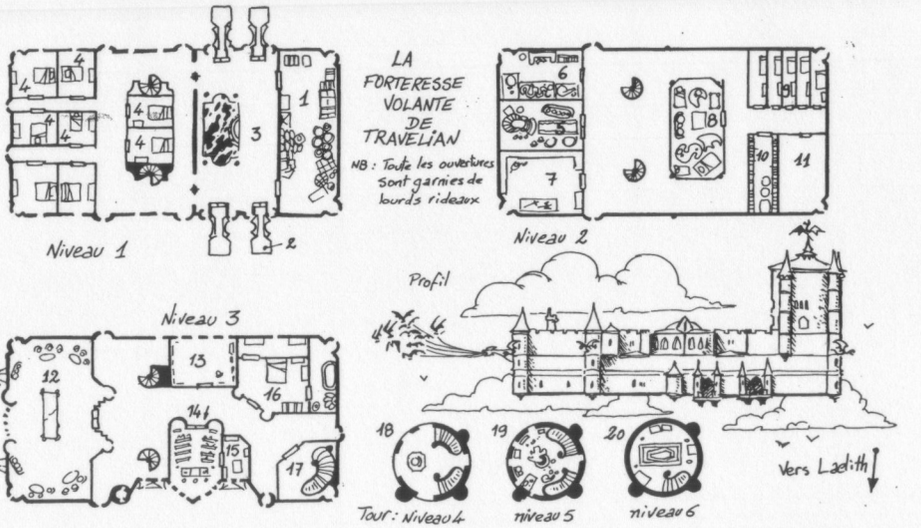
Koshro règne sur une vingtaine d'artisans qui travaillent en suivant ses indications. Il exécute lui-même certaines tâches délicates. Hautain, affichant un mépris certain à l'égard des autorités de justice et de police, il se montrera peu coopératif. Il faudra donc le « travailler » un peu pour le faire parler, et ce sous l'œil toujours attentif de Ghyllerm. Finalement, Koshro reconnaîtra avoir reçu voici quelques mois une commande particulière concernant un orgue gigantesque. Démonté et rangé dans six énormes caisses, il n'attend plus que d'être emporté. Des valets du commanditaire, un certain Veterllain, doivent venir emporter les caisses le soir même...

Les aventuriers ne laisseront certainement pas passer cette occasion de découvrir le Palais des Plaisirs. Suivre les valets étant une tâche difficile, soumise aux aléas du chemin, la meilleure solution consiste encore à prendre place dans les caisses et à se laisser porter jusqu'à destination !

Voyage mystérieux

La lune est déjà haute lorsqu'une vingtaine de silhouettes trapues surgissent aux abords de l'entrepôt. Menées par un humain vêtu de noir, elles se dirigent vers la maison de Koshro. Une discussion s'engage entre les deux hommes puis une bourse rebondie change de mains et l'homme noir fait signe à ses serviteurs de prendre livraison des caisses... De grosses toiles sont jetées par-dessus cachant la suite des événements aux yeux des aventuriers. Ils vont être promenés pendant une longue heure, avant de sentir leurs caisses tanguer dangereusement, comme si elles venaient de quitter le sol. Cette étrange sensation va durer une demi-heure environ, avant que les caisses ne soient à nouveau posées sur un sol stable. Le transport est cette fois beaucoup plus court. Les caisses s'immobilisent, des pas décroissent et une porte claque. Nos amis sont à nouveau seuls...mais où ?

Quiconque ayant suivi les porteurs (sous forme invisible, par exemple), les aura vus prendre la direction de la faille. A proximité de la Terrasse du Châtiment, d'étranges créatures ailées surgissent de la nuit, s'emparent des caisses et les emportent dans le ciel où elles disparaissent soudainement...



La forteresse volante

Les aventuriers se trouvent à présent à l'intérieur de la forteresse volante de Trevelian, dernier chef-d'œuvre des mages qui travaillent à son service. Ils vont la découvrir progressivement...

A. Premier niveau

1. Les soutes. Outre les caisses, elles contiennent des fournitures diverses et variées, allant de vêtements de gala à des boulons en fer calibrés...

2. Sur chacune de ces plate-formes, repose un chasme agressif. Ces créatures forment l'armée aérienne de Trevelian.

3. Dans cette vaste salle règne une intense activité. Une dizaine de dretchs (MMII p. 38) s'activent en permanence afin que les bacs de sang dans lesquels Trevelian aime se baigner soient en permanence à la bonne température. Il y a également des étuves plus classiques. La deuxième partie de la salle est en fait un cours de jeu de paume où Trevelian aime s'exercer.

4. Des chambres d'hôtes. Rien de particulier. Dans les couloirs plongés dans la pénombre, rodent deux mastiffs (shadows, MMII p. 84).

Les dretchs : CA 2, DV 4, PV 25, D 1d4/1d4/1d4 + 1, résistance à la magie 30 %.

Les mastiffs, shadows : CA 6, DV 4, PV 30, D 2d4.

B. Niveau 2

5. La « Salle du trône », copie réduite de celle où est sensé siéger le Roi-Dieu. Trevelian y accueille ses hôtes de marque.

6. Dans cette salle d'alchimie, l'Empereur-Démon se livre à de petits exercices d'envoûtement. Des poupées à l'image des principaux prêtres de la cité traînent sur une table. Une carte céleste formée d'éclats de diamants décore tout un mur. Les constellations habituelles ont été rebaptisées *(l'épée de Trevelian, la gousse d'ail, la chauve-souris...)*.

7. La salle d'armes de Trevelian. Elle contient des armes nombreuses et de belle facture ainsi qu'un pieu de bois piégé (explosion si on le décroche : D 3d10).

8. Des lits, encore et toujours des lits : de toutes formes (cercueil, aile de chauve souris, cœurs, croissants...) et de toutes couleurs, avec toutefois une prédilection pour le rose.

9. Les chambres des « domestiques », une vingtaine de zombies « musclés » qui déambulent dans les couloirs de la forteresse et font semblant de vaquer à des tâches importantes.

Zombies « musclés » : CA 6, DV 3, PV 24, D 2d4, tournés comme des nécrophages.

10. La cave de Trevelian. Elle contient des liqueurs et des vins fins.

11. La « prison ». Elle ne contient qu'un prédicateur fou, dont Trevelian adore entendre les déclamations contre la police et l'armée de Laelith.

C. Niveau 3

12. Salle de bal et de réception. Une magnifique verrière permet de contempler les toits de Laelith et l'armada de chauve-souris mutantes qui tractent la forteresse (voir plus loin).

13. Galerie « d'art » où Trevelian expose ses œuvres. Quiconque contemple ces tableaux doit faire un jet sous 5 x la Sagesse, sous peine de devenir berserk pendant deux rounds.

14. La chapelle. Elle est déjà apprêtée pour le mariage. Quelques zombies finissent de la décorer en accrochant quelques corps humains au-dessus de l'autel.

15. La sacristie. Rien de particulier.

16. Les appartements de Glasya, la promise de Trevelian (voir plus loin). Elle est en permanence protégée par deux bearded devils (voir MMII p. 46) et une horrible matrone qui lui sert officiellement de chaperon (humaine dégénérée inoffensive). Si elle est attaquée trop violemment, Glasya retournera aux Enfers, non sans avoir auparavant fait apparaître deux diables cornus (Malebranche).

Glasya, princesse de l'enfer : CA -2, PV 69, D 1d8 + 4 + sorts.

Les bearded devils : CA 1, DV 6 +6, PV 50, D 1d8/1d2/1d2 + sorts.

17. Dans cette pièce se trouve l'escalier menant à la tour. Un mihstu y est dissimulé (MMII p. 84).

Le mishtu : CA -2, DV 8 +2, PV 65, D 1d6 + 1x4 +spécial.

D. La tour

18. Le seul occupant de cette pièce est un homme assis sur un haut siège, un casque sur la tête. Il observe à travers la verrière, une centaine de chauve-souris géantes. Harnachées, elles tractent la forteresse volante qui éxecute en permanence des cercles au-dessus de la ville à une centaine de mètres d'altitude. Le casque permet au « conducteur » de contrôler le vol des créatures. Si on lui ôte le casque, ou s'il est distrait plus de cinq rounds, les chauve-souris ne sont plus commandés télépathiquement et la forteresse se met à tanguer dangereusement avant de piquer vers la Faille...

Le conducteur de chauves-souris : guerrier niv. 6, CA 4, PV 60, D 1d6 + 3 (épée courte).

19. Cet étage est occupé par une dizaine d'alchimistes et de mages qui consacrent toute leur énergie à jeter dans un vaste creuset des composantes mystérieuses et à lancer des sorts sur une maquette de la forteresse. Grâce à leur activité, le palais volant de Trevelian est entouré en permanence d'une aura qui le rend invisible et indétectable (puisqu'on vous dit que c'est magique !). S'ils sont dérangés dans leur travail ou massacrés (ils n'ont d'autres armes que des alambics et aucun sort utile en tête), le vaisseau redevient visible... Un spectator (MMII p.) veille sur eux en permanence.

Le spectator : CA 4/7, DV 4 +4, PV 36, D 1 + sorts.

20. La chambre de Trevelian. Elle est constellée de portraits de Glasya et décorée avec un goût tapageur. Le traditionnel cercueil doublé de satin rose trône au centre de la pièce. A vous de déterminer si Trevelian est là ou pas. Il peut servir de force d'appoint (non négligeable !) si vos aventuriers triomphent un peu rapidement des sbires de Glasya (elle aura fui)... Mais il vaut encore mieux le tenir à l'écart de ce raid ou le faire fuir, après une course poursuite échevelée à dos de chasme... Sa haine à l'égard des aventuriers ne fera que croître...

Vous noterez également qu'il n'est nulle part fait allusion à des trésors ou à des objets magiques. A vous d'en placer dans la forteresse suivant les besoins et la puissance de votre groupe...

Epilogue

Si les aventuriers parviennent à vaincre les diables et Trevelian, ainsi qu'à poser la forteresse sans casse (c'est possible en se coiffant du casque afin de contrôler les chauve-souris !) ils seront décorés de l'ordre du Grand Shedra et nommés Fouineurs Bienfaiteurs (ce qui n'entraîne aucune prérogative, signale Ghyllerm, si

ce n'est celle d'offrir annuellement un banquet somptueux en l'honneur des Fouineurs retraités)...

L'histoire

L'Empereur-Démon se consume d'amour pour la fille d'Asmodée, la très belle Glasya, et ignore qu'elle est déjà mariée à Mammom. Poussée par son père à accepter une mystification, elle a donné son accord au « mariage ». Les diables disposeraient par ce moyen d'une entrée à la Ville Sainte. Une fois mariée, Glasya n'aurait plus qu'à se débarrasser de Trevelian et prendre le contrôle de ses sbires... En prévision de ce mariage, Trevelian a invité un grand nombre de ses amis mort-vivants à participer à la fête. C'est ainsi que d'étranges créatures ont fait route vers Laelith, séjournant dans des endroits préparés à l'avance...telle la nécropole d'Astufal !
Comme Asmodée et Glashya n'ont pas prévenu Mammon, cette dernière s'enfuira dès que les choses iront mal. Il ne faudrait pas en plus que son abominable mari viennent réveiller par son courroux les terribles forces enchaînées par le Châtiment à Laelith, et que même les diables et les démons craignent.

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

Les chasmes sont des démons mineurs qui ressemblent à des mouches matinées d'humains de 2,10 m de haut. Ils sont un peu moins puissants que les démons de type I, mais ils produisent un bourdonemment qui endort ceux qui ratent leur jet de protection.
Un zombie Juju est un zombie à six dés de vie, tournable comme un spectre.
Une greenhag est une sorcière des ténèbres (night hag) plus forte en dés de vie, mais sans les pouvoirs de sommeil.
Les dretchs sont des démons très faibles, hauts de 1,20 m, au gros ventre et aux membres grêles.
Les mastiffs, shadows sont des chiens féroces constitués d'ombre.
Le mishtu est un para-élémental de brume, dont les quatre tentacules retirent chacun un point de Force (récupérable au rythme d'un par jour).
Le spectator est une espèce de beholder faible, avec moins d'yeux. Son pouvoir principal est le réflection des sorts, s'il réussit un jet de protection contre la magie.

Conseils de jeu. Il vaut mieux faire jouer cette aventure sans clerc de trop haut niveau (supérieur au neuvième), sinon les mort-vivants seront tournés trop facilement. Par contre, si les personnages convainquent un membre haut placé de l'un des Temples de Laelith du danger de la forteresse, il peut faire à chacun un sort de protection spécial. Ce sort protège automatiquement contre le pouvoir de drainer des niveaux des mort-vivants (mais une fois seulement).

texte
Denis Beck
illustration
Pierre-Olivier Vincent
plan
Didier Guiserix

(1) Voir « La nuit de l'Empereur-Démon » et « Le retour de l'Empereur-Démon », même auteur, même collection.
(2) Voir « Les provinces de Laelith », Casus Belli n°42.
(3) Lire Bâtisses & Artifices, dans ce numéro.