



Mage perché

Cette aventure générique entraînera les personnages six cent mètres au-dessus du plancher des vaches pour enquêter sur la prise en otage et la mise en lévitation d'une ville et ses environs par un puissant mage...

C'est la panique au palais du duc de Brein. Tous les services des renseignements sont sur les dents. Mais les espions n'ont pas d'ailes. Donc, le duc recherche d'intrépides et vaillants aventuriers qui pourraient l'aider, de préférence de passage et pas de la région, et avec une expérience conséquente. Afin de décider les plus réticents, la récompense pour mettre fin au problème du duc est de 20.000 pièces d'or, à se partager.

Là, le PJ de base se sent sûrement interloqué, et se demande quel est véritablement le problème... Et bien, le voilà :

Il y a maintenant trois semaines que l'enfant du pays, le puissant mage Zax, est revenu sur les lieux de son enfance avec son frère Hyltern, des projets pleins la besace. Pris d'un amour soudain pour sa région natale et fort de sa célébrité et sa puissance arcanique, Zax a demandé l'honneur au duc d'être gratifié de la permission de créer un Conseil Municipal de Breinfelbourg, la principale ville commerciale du duché, régissant les affaires internes de la cité, et d'en devenir le directeur.

Et voilà que le duc lui refusa cet honneur, sentant, dit-il, venir un coup fourré : on ne revient pas tout d'un coup après trente ans d'errance pour se lancer dans la politique (de plus contraire à la tradition ; la ville est régentée par un Conseil clérical), surtout qu'un aventurier, ça ne fait pas très sérieux et... Euh, bon, bref.

Là, le Zax s'emporta : il accusa le duc de ne pas s'occuper assez de ses sujets (ce qui est vrai, le duc est plus proche de ses chevaux et faucons que de son peuple, mais il ne l'avouera pas) et partit comme une furie vers Breinfelbourg. S'ensuivit l'expulsion massive du clergé qui régentait la ville pour le compte du duc grâce à un soulèvement populaire, clergé qui revint, penaud, se faire houspiller par le duc de Brein. Depuis, on a perdu trace de la ville et ses environs proches. Enfin, on sait où elle est, remarquez : à mille mètres au-dessus du sol, en lévitation. C'est vraisemblablement Zax qui a jeté un puissant sort à la terre et qui l'a prise en otage, en représailles du refus du duc. On ne sait rien des motivations précises de Zax, il n'a envoyé aucun ultimatum et aucune revendication. Silence total.

L'armée ne peut intervenir pour une évidente raison de portée, et le duc a pensé qu'utiliser des aventuriers pour faire chuter (notez le double-sens...) un autre aventurier serait du meilleur goût.

La mission proposée par le duc est simple : aller sur place, trouver un moyen d'arriver à la ville flottante, espionner ce tyran, ce voleur de Zax et ses sbires, qui doivent normalement terroriser le peuple, trouver un moyen de faire redescendre la ville sans trop de casse et éliminer Zax. Facile ? Il va y avoir des surprises.

Le trou

En arrivant sur place, on peut distinguer un énorme cratère en forme de demi-sphère qui fait plus de trois kilomètres de diamètre et l'exact positif du trou, haut dans le ciel. La ville flotte bel et bien dans les airs, en vol stationnaire.

On voit de loin la ville sur son socle de terre et de pierre, mais d'en dessous, on ne distingue qu'une tache noire dans le ciel.

Il existe deux manières de monter : magiquement, bien sûr, avec un sort de vol, une téléportation, les vents, que sais-je... Parlons ici du moyen magique. Libre à vous de les mettre en échec par des vents

violents, une aura de protection ou d'anti-magie autour de la ville, réglez la difficulté de la montée en fonction des sorts disponibles pour vos PJ.

Et la deuxième méthode, qui nécessite un brin de réflexion, mais qui est plus simple (au moins on ne risque pas de se briser l'échine en cas d'échec) : si la ville est coupée du monde depuis trois semaines, comment fait-elle pour subvenir aux besoins de ses habitants ? Et bien, il suffit d'observer quelques temps les alentours du cratère.

Chaque matin et chaque soir, on peut observer un cortège de paysans et marchands qui viennent et vont vers un point au milieu du bois voisin.

Si on les suit (discrètement ou pas, ces gueux n'ont pas conscience d'être suivis tant ils discutent et bavardent), on notera qu'ils avancent jusqu'à une clairière où trône une arche en pierre, au milieu d'un dense banc de brouillard. Des hommes qui semblent être des gardes de la ville les y attendent et les font passer sous l'arche, en ligne.

Au bout d'une dizaine de minutes, tous les gardes et les paysans ont disparu. Seules restent l'arche et la clairière, où le brouillard se dissipe lentement.

Là, les PJ peuvent normalement comprendre que cette arche mène à la ville plus haut. Un jet de connaissances de mystères, de légendes ou tout autre chose approchant permet de savoir qu'on était utilisait autrefois ce genre de passage magique pour passer directement et magiquement à l'intérieur des murailles de certaines cités, pour ceux qui possédaient un certain passe (que les PJ ne possèdent bien entendu pas).

Dans ce cas-ci, il leur faudra donc ruser. Ils peuvent se déguiser en paysans et se fondre discrètement dans la masse, ou se dissimuler dans les chariots (qui ne sont pas fouillés par les gardes), ou assommer un garde pour le dévêtir et s'approcher de l'arche pour mieux examiner le mécanisme (le sergent tient une clé hexagonale qu'il a introduite à la base de l'arche, dans un emplacement prévu à cet effet), soit ils se présentent carrément aux gardes en tant qu'émissaires du duc (ou en tant qu'anonymes) désirant parler à Zax. Ils seront conduits à lui dans ce dernier cas, bien entourés par les gardes. Zax (voir description) écouterait depuis son trône ce qu'ils ont à dire et les renverrait presque immédiatement sur le plancher des vaches s'ils parlent du duc, ou leur proposera sinon de rester dans la ville.

La ville

Les PJ arrivent donc, quoi qu'il arrive, dans cette ville flottante. Elle est bien protégée du vent par ses hautes murailles rasées par le soleil couchant. Il va bientôt faire sombre et personne ne se trouve dans les rues. De loin, on entend une musique envoûtante, et des cris. Les sons de flûtes infernales sont hypnotiques de cacophonie.

Laissez-les marcher et se perdre dans les ruelles, où la nuit semble éclairée de foyers situés dans la ville même. Les sons deviennent constamment plus forts. Au détour d'un carrefour, les voilà qui arrivent sur la grande place qui elle, est bondée, surpeuplée... Par des centaines de créatures répugnantes dansant comme des possédés autour de feux gigantesques. Des mort-vivants, des zombies, des humains enchaînés portant des masques horribles, terribles, des larves, des damnés, des lémures, des individus grimés, grotesques et malveillants grouillent dans cette masse informe et survoltée.

Laissez bien croire aux PJ qu'ils viennent d'arriver en enfer ou dans une orgie malsaine.

De l'autre côté de la grande place retentit soudain un grand vacarme. Une trentaine d'esclaves en pagne tire un chariot immense, sur lequel trône un démon noir et velu de quatre mètres de haut, au regard de feu et aux ailes de chauve-souris repliées. Le silence se fait dans la foule. Le chariot avance. Le démon tient dans sa main gauche un sceptre avec une immense queue de scorpion au bout et salue la foule. Le silence se fait pesant, oppressant. Toutes les danses ont cessé et la cohorte de monstres attend.

Le démon explose soudain en des myriades de petits projectiles (des bonbons) sous les cris et vivats de la foule, qui admire bouche bée un somptueux feu d'artifice. Les masques et les déguisements tombent aux cris de « Carnaval ! Vive Carnaval ! Vive Zax ! » ; Des humains sont bien en-dessous et se remettent à danser comme des enragés.

Zax est en effet apparu à la place du démon, à côté d'un homme trapu, vêtu d'une toge noire, et dirige le feu d'artifice de là. Il est acclamé par la foule.

Les chants reprennent, et la beuverie quasi-orgiaque qui s'ensuit peut laisser aux PJ une belle migraine le lendemain matin, puisqu'ils seront vraisemblablement entraînés par la foule euphorique.

Zax fera rechercher les nouveaux arrivants (il a des yeux et des oreilles partout, et les habitants pratiquent la délation avec bonheur) et les amènera devant lui si les PJ n'ont pas encore cherché à le voir.

Zax, sous bonne garde et assis dans le magnifique et riche trône qu'occupait précédemment l'archidiacre de Brein, le préposé à la régence, ne se montrera en rien belliqueux, sadique, ou même méchant.

Il se posera comme le libérateur des peuples sous sa coupe, peuples opprimés par la noblesse et un clergé qui n'entend rien aux affaires du siècle. Voilà pourquoi il a expulsé cette « régence incompetente » et l'a remplacé par de « véritables spécialistes ». Il fait alors avancer l'homme qui se tenait en retrait et présente Hytern comme son frère, un érudit du clergé des environs, qui n'a pas eu la chance de monter dans la hiérarchie religieuse, car il est aussi un penseur, un philosophe, et un bon politicien. Zax avance que la population paraît contente de ce choix, puisqu'elle n'est pas opprimée par les impôts, que le carnaval a amusé tout le monde, que le moral est bon, même si la cité vit en autarcie. Et elle vit d'ailleurs bien, grâce à un peu de magie et beaucoup d'organisation. Les conditions du mage sont simples : il ne rendra la ville que lorsque le clergé n'aura plus aucun droit d'exercer aucune régence dans tout le duché, et que les populations obtiennent un droit de vote pour élire un bourgmestre.

Si l'on questionne les gens de la ville, on reconnaîtra qu'Hyltern est bien le frère de Zax, mais qu'il n'a, à la connaissance de personne, servi le clergé d'aucune manière...

Les PJ peuvent décider de rentrer en avertir le duc, et ceci intéressera Zax, car tout ce qui l'intéresse est de gagner du temps. Bien entendu, le duc se sentira bafoué dans son honneur et celui du clergé, car ces conditions sont tout à fait inacceptables. Sans négociation aucune. Le duc renverra les PJ à la ville en les disputant, car il ne les a pas envoyés pour négocier, mais pour régler le problème par le fer ! Pourquoi n'ont-ils donc pas tué Zax lorsqu'il était à portée ?

Les PJ peuvent également rester quelques temps en ville et écouter les rumeurs.

- Les travaux de réhabilitation intérieure et souterraine du palais de l'archidiacre avancent bien
- Ces travaux ont été ordonnés par Zax dès sa prise de pouvoir
- La population mange à sa faim, et semble plus ou moins heureuse, malgré quelques décès accidentels (seize en tout) causés par des éboulements et pièges dans les catacombes du palais de l'archidiacre
- La population aime bien Zax et Hytern, mais les plus perspicaces trouvent qu'ils n'ont justement rien à se reprocher, et de fait, leurs nouveaux maîtres leur paraissent louche
- Zax a contrôlé magiquement plusieurs gardes de la ville désirant rester fidèles à l'archidiacre

Là, on se demande ce qu'il se passe vraiment dans ce palais. Les gardes en poste diront qu'une opération de démantèlement des pièges disposés dans les catacombes par l'archidiacre a lieu ici, et qu'il est interdit d'entrer. Les gardes souffleront qu'un trésor y est peut-être entreposé, et qu'il aidera l'effort de guerre de Zax pour lutter contre le duc de Brein. Ceux-là semblent en tout cas prêts à en découdre sauvagement pour maintenir Zax au pouvoir.

Aux PJ de partir en conjectures, d'espionner peut-être, ou de se documenter.

Les espions seront emprisonnés s'ils sont découverts (Zax n'a pas lésiné sur le service d'ordre à l'entrée des catacombes, et tout le monde est fouillé avant d'entrer et avant de sortir). S'ils arrivent à entrer, ils pourront voir des travaux d'excavation impressionnants dans des conditions plus que précaires. Hyltern, dans une robe noire, supervise les opérations d'un œil dur. Chose curieuse, pour un penseur et un philosophe, il passe ses nerfs sur les mineurs trop lents ou trop fatigués, cela redonnant du courage aux autres.

Les rats de bibliothèque découvriront dans la bibliothèque de Braniol, un mage décédé depuis une décennie et passée dans le droit commun (sa maison est souvent visitée par des confrères et d'autres érudits, qui replacent soigneusement les ouvrages consultés), des ouvrages parlant de la fondation de la ville de Breinfelbourg :

Au début, seul un sanctuaire souterrain fut construit, afin de protéger une très vieille roche, qui avait été extraite au début des temps par les premiers représentants du clergé. Cette pierre blanche et légèrement luisante, connue sous le nom du Todstein, a servi maintes fois à repousser les vagues d'assaut de nécromants et de leurs hordes mort-vivantes. Toute la ville s'est donc construite autour de ce sanctuaire souterrain, sur lequel on avait construit une confrérie de templiers qui en assuraient la garde et le fonctionnement, confrérie à laquelle on a greffé maintes ailes et tours, pour en faire le palais de l'archidiacre que l'on connaît. La confrérie et le Todstein ont certainement sombré dans l'oubli, puisqu'aucune attaque massive de mort-vivants n'est venue troubler la région depuis quelques siècles. Le livre, lui, n'oublie pas de mentionner les capacités de la pierre : elle permet de repousser massivement les morts mais, souillée d'un sang démoniaque, permet aussi de les contrôler.

Voilà sûrement le véritable objectif de Zax, ses buts politiques ne sont qu'un leurre pour gagner du temps et déterrer le Todstein...

Une fois l'intrigue comprise et les fausses pistes écartées, les PJ peuvent s'atteler à la tâche la plus intéressante: empêcher Zax de retrouver la pierre, ou de la voler. Les pouvoirs des membres du clergé auraient pu les aider, mais ils ont été expulsés. Les gardes fidèles aux clerics sont contrôlés magiquement, et la population ne bronchera pas (on lui donne du pain et des jeux, elle est contente, et commencent même à être conditionnés pour un contrôle psychique massif). Les aventuriers seront donc bien seuls pour gérer et régler cela...

Quoique... Ils peuvent trouver de l'aide en surveillant régulièrement la maison de Braniol, dans laquelle un groupe de mages plus ou moins puissants se réunira pour une conférence secrète ayant pour thème le manque de reproduction des dragons et leur raréfaction (ce qui revoit le niveau de la trame magique à la baisse), une raréfaction due aux exploits et actes de bravoure trop souvent répétés d'aventuriers en mal de sensations fortes...

Ceux-là pourront aider, à partir du moment où ils sauront de quoi il retourne (les mages arrivés par voies magiques ne savent même pas que la ville lévite à mille mètres du sol, quelle bande d'autistes, ces mages !). Si un des PJ est un mage, ils l'écouteront comme un confrère et superviseront le problème avec lui. Si aucun des PJ n'est prêtre, ni mage, ils se gausseront de ces rustres et continueront leurs activités sans plus leur parler.

Si les mages décident de les aider, un élémentaliste de la terre faisant partie du rassemblement, Bown, leur sera d'un grand secours. Une fois que les mages auront localisé l'artefact, Bown creusera et excavera magiquement les catacombes à une vitesse folle jusqu'à retrouver le Todstein. Les mages décideront unanimement à la fin de l'opération et au terme de la réaction violente de Zax et Hyltern (voir plus bas) qu'en paiement de leur service, et parce que le Todstein n'a pas su être protégé par le clergé, ce sont eux qui seront désormais les gardiens de l'artefact. Les mages auront les moyens magiques de faire redescendre la ville sans chocs violents.

[Ici, on peut facilement imaginer de retrouver le Todstein plus tard dans la campagne, perdu, volé, ou encore qui a corrompu son porteur, devenu un fou mégalomane... A vous de voir pour les autres caractéristiques de la pierre, le fait qu'elle repousse et contrôle les mort-vivants peut n'être que son utilisation basique]

Autre solution : une fois la porte de transfert découverte dans le bois, les gardes neutralisés et la clé découverte, on peut, grâce aux troupes que le duc de Brein aura mis à disposition des PJ une fois l'affaire expliquée aux autorités ducales, instaurer une sympathique et violente loi martiale dans le bourg volant. Ils pourront donc revenir à la porte avec un petit contingent d'une cinquantaine d'hommes, dirigés par un capitaine et accompagnés de trois prêtres (dont l'archidiacre), afin de passer en force, de rétablir la loi ducale, et empêcher Zax de prendre le Todstein. L'opération se passera très vite et les prêtres, connaissant un passage secret qui va des fortifications jusqu'à la salle de l'artefact, localiseront et mettront le Todstein en sécurité, tandis que les gardes ayant trahis seront arrêtés, et les autres verront leur contrôle magique exorcisé par les prêtres. Ces derniers connaîtront aussi un moyen de faire descendre la ville sans dégâts.

[Là, pas question de retrouver l'artefact plus tard dans la campagne... Maints honneurs seront rendus aux PJ, ainsi que leur récompense bien méritée. L'archidiacre réinvestira ses pouvoirs de régent, le duc sera content, il décorera peut-être les PJ d'une médaille de pacotille et d'un titre tout honorifique, et le clergé cachera à nouveau et tentera de protéger d'une meilleure façon le Todstein...]

Les PJ pourront également se débrouiller eux-mêmes. Etudiez leur plan d'attaque et jugez s'il peut réussir, ou non. Dans ce cas-ci, la récupération du Todstein pourra davantage être bénéfique pour eux : étant donné que personne ne sait encore pourquoi Zax est là, les PJ pourront garder l'artefact dans leurs propres besaces. Le problème majeur sera ensuite de fuir Zax, ou de le faire fuir. On peut bien sûr imaginer une solution couplée de la seconde et de celle-ci (les soldats viennent rétablir l'ordre grâce aux portes de transport et les PJ devançant les prêtres et récupèrent le Todstein) ou une autre solution loufoque et torturée, telle que seuls les PJ savent en inventer !

Le problème majeur avec cette solution est : comment faire redescendre rapidement la ville, sans tuer personne ? Le clergé compétent est à deux heures de marche, et la ville n'a que deux heures devant elle avant de choir (mais cela, les PJ ne le savent pas...). Mission impossible ?

Probable, car les mages en séminaire n'interviendront pas s'ils n'ont pas été sollicités avant.

En dernier recours, l'évacuation par les portes de transport semble être la solution la plus simple, mais un vent de panique entraîne toujours le piétinement de malheureuses victimes innocentes... Et comment le duc verra-t-il la destruction entière d'une ville ? On pourra toujours faire porter le chapeau à Zax, mais comme il sera aux abonnés absents, il faudra beaucoup de bagout et de diplomatie pour faire cela.

Annexe 1 : le Todstein

Ce puissant artefact est canalisé dans une pierre sphérique d'environ trente centimètres de diamètre. Étonnamment légère, elle irradie une douce lumière blanche autour d'elle et pulse calmement, comme un cœur (la couvrir entièrement avec un tissu quelconque stoppe cet effet, comme un perroquet qu'on couvre pour qu'il se taise). Le Todstein permet à son porteur de repousser, quelle que soit sa classe et sa race, un mort-vivant par dé de vie (ou niveau) et par round. Cette pierre est sans effet sur les gros mort-vivants (comme des dracoliches, des lichés, des vampires, des nécrophages), et ne permet que de nettoyer la masse des ennemis.

La version corrompue de l'artefact nécessite pour être activée le sang d'un démon torturé pendant trois heures avant qu'il ne soit sacrifié devant la pierre, et que celle-ci soit insérée à la place de son cœur, extrait juste avant. Il faut ensuite retirer le Todstein, redevenu le Stirbstein (sa forme maléfique originelle), irradiant une lumière pourpre et donnant à son porteur la capacité de conditionner pour qu'il lui obéisse, jusqu'à sa destruction ou jusqu'à ce que le porteur s'éloigne de plus de cent mètres de la pierre, un mort-vivant non puissant (voir ceux cités plus haut en exemple) par heure.

Annexe 2 : Laurel et Hardy

Zax et Hyltern réagiront de manière plutôt violente à l'incursion des PJ dans leurs plans. Les buts de ces deux frangins (Zax est l'aîné, de quatre ans) sont simples : récupérer le Todstein, se placer en lévitation, faire tomber la ville depuis son kilomètre d'altitude avec tous ses habitants à l'intérieur et les faire se relever sous forme mort-vivante, puis les contrôler avec l'artefact pour razzier les environs, faire grossir l'armée deux fois née, et menacer directement la Couronne pour placer le Grand-Maître de la Confrérie des Nécromants (dont Hyltern fait partie) sur le trône, quitte à écraser tout le monde connu et ne régner que sur des tas d'ossements (ils sont plus dociles que des vivants).

Zax est un grand monsieur à la mine affable, aux jambes un peu torves et à la démarche chaloupée, qu'il cache avec un succès presque total sous sa robe de mage rouge. La largeur de son visage est un peu minorée par ses cheveux poivre et sel qu'il porte mi-longs et qui rallongent considérablement son minois. Il se montrera dans la mesure du possible avec un sourire éclatant en public. Charismatique, il n'est en fait que le pantin diplomatique de son frère Hyltern.

Zax est un conjurateur de haut niveau, expert en énergie destructrice. Il aide Hyltern parce qu'il aime son frère et parce qu'il s'est beaucoup endetté après avoir acheté un laboratoire qui a brûlé après une expérience dangereuse. Il espère que le Grand-Maître de la Confrérie des Nécromants pourra lui rembourser ses dettes pour service rendu et lui payer un nouveau laboratoire.

Hyltern ne ressemble en rien à son frère. Plutôt petit, un peu enveloppé, il porte le bouc et le cheveu ras, mais dru. Sa mine sévère lui donne l'air de toujours juger ceux qu'il observe. Il manipule son frère depuis le début en lui faisant miroiter des choses qu'il ne tiendra pas (Zax était censé invoquer le démon nécessaire au sacrifice). Une fois l'opération bien enclenchée, il se débarrassera de Zax et mènera sa barque seul, afin d'accomplir son objectif : devenir le Grand-Maître de la Confrérie des Nécromants. Rien ne l'arrêtera, et il récidivera par n'importe quel moyen afin d'obtenir ce poste qu'il convoite tant.

Il ne parle pas souvent, mais ses paroles tranchantes sont dénuées de tact, l'inverse complet de son frère, toujours enjolivant ses phrases dans du sucre pour mieux faire passer ses ordres. Manipulateur autant psychopathe que mégalomane, on risque de le revoir souvent au cours d'une campagne.

Bien sûr, une fois que l'opération aura capoté, les deux frères (encore bons amis, Zax ne sait rien du véritable plan de son frère) iront panser leurs plaies et échafauder un nouveau plan ailleurs, après s'être enfuis de la ville par magie, une fois leur objectif perdu de vue.

Il est très probable qu'on reverra bientôt ces deux là, par la suite...

Auteur : Père Carmody (Pere_carmody@cerbere.org)

