La Cour d'Obéron

Scénario pour
le Cycle des Epées

L'échoppe de l'étrange

par Cultösaurus

Ce scénario, prévu pour un petit groupe de PJ aguerris, a pour cadre la ville de Lankhmar dans le monde de Nehwon, cadre du Cycle des Épées de Fritz Leiber. Il est inspiré de la nouvelle *Le bazar du bizarre*, dans le recueil Épées et mort, second de la série ; nouvelle dont la lecture me semble indispensable pour bien comprendre et surtout bien mettre en scène le scénario. Mais s'agissant d'un grand classique de la littérature médiévale-fantastique, je présume que bon nombre de mes lecteurs savent déjà de quoi il retourne...

Inversement, lire ce scénario risque de dévoiler au non-initié une partie non négligeable du contenu de la nouvelle.

Le Cycle des Épées a connu deux adaptations officielles en JdR, l'une pour les deux premières éditions de AD&D, l'autre beaucoup plus récemment pour la version Mongoose de RuneQuest. Le présent scénario laisse le MJ libre du système avec lequel il l'accommodera.

Moyennant un minimum d'adaptation, ce scénario peut aussi être transposé vers d'autres contextes med-fan' urbains, par exemple Laelith, Ankh-Morpork ou Samarande, villes qui ont toutes été inspirées de Lankhmar à des degrés divers.

Les filles sont faites pour les desserts. Les araignées aussi.

Rubem Perganwick, un jeune homme de bonne famille, a discrètement acheté cet après-midi d'automne un recueil d'estampes érotiques trouvé parmi les objets exposés en devanture d'une nouvelle échoppe de la Place des Sombres Délices : le Bazar du Bizarre. Persuadé que l'intérieur de la boutique recèle d'autres trésors encore plus passionnants, il décide d'y retourner avec plus d'argent, à la nuit tombée et revêtu d'un manteau à grande capuche pour ne pas risquer d'être reconnu et de voir entachée la réputation de sa respectable famille.

Il comptait n'y faire qu'un saut et être de retour à la demeure parentale pour le repas de famille organisé ce soir ; mais il a commis l'imprudence de faire descendre l'une des cages suspendues au plafond du magasin, contenant une ravissante jeune fille... et s'est finalement retrouvé prisonnier de l'araignée géante qui occupe ladite cage.

Dans une famille normale, l'absence du fils aîné de dix-huit ans au dîner, pour inattendue et détestable qu'elle soit, n'aurait pas vraiment alarmé. Mais Rubem est un garçon bien élevé, un fils qui donne toute satisfaction à ses parents, et il n'est jamais en retard à table, surtout pour une réunion familiale importante et surtout quand son père Santer (un négociant aisé) lui a rappelé avant qu'il ne sorte qu'il devait rentrer tôt. Ajoutez à cela la nature angoissée et possessive de sa mère Otira, et il n'en faut pas plus pour que ce qui passerait aux yeux de la plupart des gens comme un simple retard dû à l'insouciance de la jeunesse et à la nature rebelle de cet âge devienne une absence alarmante : accident, malaise, enlèvement ? À neuf heures et demie, Otira Perganwick, dévorée d'inquiétude, décide d'envoyer les PJ à la recherche de son fils.

Pourquoi faire appel aux PJ ? Selon votre campagne, les raisons exactes seront variables : un ou plusieurs d'entre eux peuvent être domestiques de la famille (des gardes, par exemple) ; ils peuvent faire partie du guet ou de la milice, appelés par les Perganwick ; être des enquêteurs privés ayant pignon sur rue ; être des amis de la famille, voire des parents invités au dîner ; ou toute autre raison qui vous siéra.

Filature

Parti à six heures du soir et comptant être de retour avant huit heures, Rubem n'a pas dit où il se rendait : ni à ses parents, ni à ses frères et sœurs, ni aux domestiques de la maisonnée. Le portier l'a vu emprunter la rue de l'or (Gold Street ; les Perganwick habitent dans le quartier marchand (Mercantile District de la version AD&D)) en direction du sud.

Pour retrouver le jeune homme, les PJ ont plusieurs possibilités :

- ils peuvent le suivre à la trace, en se fiant aux indications des gens qui l'auraient croisé (sa mère peut fournir (avec déchirement) aux PJ un portrait miniature de son fils, qu'ils pourront montrer aux gens en leur demandant s'ils l'ont vu). Selon l'humeur du MJ, les PJ parviendront jusqu'à la Place des Sombres Délices plus ou moins rapidement, et après avoir suivi un nombre plus ou moins

grand de fausses pistes (le recours à un chien dressé pour suivre une piste ou à des moyens magiques peut aider) ;

- ils peuvent également interroger son entourage, hors de la maisonnée : c'est-à-dire les autres fils de bonne famille du voisinage qu'il fréquentait. Mais autant dire que cette méthode sera elle aussi délicate, car entrer dans une maison bourgeoise à la nuit tombée pour y interroger le fils de famille n'est pas évident, à moins que les PJ ne puissent se prévaloir d'une quelconque autorité officielle.

S'ils décident d'adopter cette façon d'enquêter, les personnages pourront obtenir les noms des camarades de Rubem de la bouche de ses parents, ou de Myra, sa jeune sœur de seize ans (cette dernière vivant à l'insu de tous une histoire d'amour avec Hyugho Mogriskio, l'un des amis de son frère, peut permettre à des PJ astucieux de rencontrer son amant sans subir les difficultés liées à une approche frontale).

Les camarades de Rubem pourront apprendre aux PJ, plus ou moins spontanément selon la façon dont ces derniers les aborderont (enquête officielle, faire jouer l'inquiétude sur le sort de leur ami, etc...) qu'il avait acquis l'après-midi même un livre "intéressant" dans une échoppe de la Place des Sombres Délices, et qu'il avait l'intention d'y retourner en soirée avant le repas, afin de voir s'il ne pouvait pas y dénicher d'autres "trésors".

Craignant que sa mère ne le découvre, Rubem a confié l'ouvrage à l'un de ses camarades, Tisech Mafelbar, qui pourra éventuellement le montrer aux PJ si ceux-ci le mettent suffisamment en confiance ou l'impressionnent suffisamment. L'illusion est encore active, mais des personnages capables de voir à travers elle la vraie nature des choses se rendront compte qu'ils ont sous les yeux un vieux livre de comptes aux pages moisies recouvertes de colonnes de chiffres).

Le Bazar du Bizarre

La Place des Sombres Délices est un incontournable lieu de commerce où tout se vend, tout s'achète, tout s'échange (ou presque). De jour comme de nuit elle est animée, mais commerces diurne et nocturne ne concernent pas toujours les mêmes marchandises.

Le Bazar du Bizarre, devant l'entrée duquel s'est amassée une foule relativement nombreuse malgré l'heure tardive, est tel que Leiber le décrit dans sa nouvelle. Le tenancier est un homme vêtu de rouge, souriant mais au regard cupide, qui brandit un grand balai. Quelques badauds examinent avec curiosité mais méfiance des objets étalés devant l'échoppe, sous le regard du commerçant et de son hibou.

Bien entendu, les PJ capables de percer les illusions verront les choses telles qu'elles sont réellement : les marchandises ne sont que des déchets sans valeur, le hibou un vautour galeux en piteux état, et le marchand est entièrement revêtu d'une armure d'un noir de jais et tient une grande épée : c'est (mais sans doute ne sont ils pas en mesure de l'identifier) un Dévorant.

Rubem n'est visible nulle part. Un camelot voisin se souviendra peut-être de l'avoir vu entrer il y a plusieurs heures dans la boutique ; mais les PJ ne devraient de toutes façons pas avoir besoin d'incitations pour aller y jeter un œil.

Là encore, inspirez vous du texte de Leiber pour décrire l'intérieur et ses objets fabuleux. Il y en aura pour les goûts de tous les PJ : de l'érotisme bien sûr pour les instincts animaux, mais aussi des livres regorgeant de savoir, des œuvres d'art d'une grande beauté, des créatures inconnues empaillées avec soin, des armes exotiques, etc... Et bien sûr, pendent du plafond des cages contenant chacune une jeune femme superbe, cages fixées chacune à une chaîne et qu'une manivelle fixée au mur permet d'abaisser.

L'intérieur du Bazar est un endroit dangereux pour les PJ qui ne seraient pas capables d'en percer les illusions ; les plus résistants ne sortiront probablement pas sans avoir acheté plusieurs objets extraordinaires ; les autres s'intéresseront aux occupantes des cages, ou tenteront de traverser l'étrange mur noir du fond.

Si le Dévorant réalise que l'un des PJ n'est pas dupe de ses illusions, et agit de telle sorte qu'il risque d'éventer son piège pour d'autres plus crédules, il n'hésitera pas à l'attaquer avec son épée, et se révélera être un combattant particulièrement redoutable.

Sans issue !

Rubem est bien entré dans la boutique, et après avoir feuilleté quelques livres et regardé quelques objets, et être allé d'émerveillement en ébahissement, il a abaissé une des cages pour mieux voir son occupante, une ravissante jeune femme aux longs cheveux auburn qui lui faisait signe tout en jouant une douce mélodie à la flûte de Pan. Il s'est même enhardi jusqu'à ouvrir la porte de la cage... et l'araignée géante, sous son illusion de jeune fille, l'a promptement happé, paralysé de son venin, et emmailloté dans un cocon de soie pour le conserver avant de le dévorer. Rubem est encore vivant, il est même conscient de ce qui se passe autour de lui et n'est plus affecté par les illusions du Dévorant, mais le venin le paralyse et l'empêche de bouger et de parler.

Si les PJ se montrent menaçants ou dangereux pour le Dévorant et sa "boutique", et si la créature a compris qu'ils recherchent Rubem (par exemple s'ils lui ont posé des questions à son sujet, ou s'ils ont appelé le jeune homme à l'intérieur de l'échoppe), elle incitera les PJ à lever les yeux vers l'une des cages (dissipant au besoin l'illusion qui la recouvre peut-être encore pour certains d'entre eux). Nos héros verront alors que l'araignée géante est prête à broyer la nuque du garçon entre ses puissants chélicères au moindre geste

hostile de leur part. Mais d'un autre côté, le Dévorant ne peut se permettre de les laisser ressortir de sa boutique, car ils pourraient aller informer les autorités ou revenir en force et avec un appui magique. Bref, la situation est bloquée...

Dénouer les fils de la toile

Le dénouement de la situation peut prendre plusieurs formes. Il peut être dû à l'action des PJ (par exemple, en relâchant brutalement la chaîne qui suspend la cage, provoquant sa chute immédiate, au risque de blesser Rubem certes, mais vues les circonstances...). Si ceux-ci ne savent vraiment pas comment réagir, un afflux soudain de clients à l'intérieur du Bazar peut détourner l'attention du Dévorant, suffisamment pour permettre aux persos de reprendre l'initiative.

Quoi qu'il en soit, toute solution passe par l'élimination physique du Dévorant (ce qui provoquera l'autodestruction de la boutique, comme le décrit Leiber) et de l'araignée géante. Rubem pourra alors être extrait de son cocon de soie gluante, et les PJ n'auront plus qu'à se mettre rapidement en quête d'un antidote pour le venin, faute de quoi l'issue sera inéluctablement fatale pour le jeune homme, toujours paralysé.

Quant à l'emplacement occupé par le Bazar, il restera abandonné, les rares marchands ayant osé y établir une boutique sombrant plus ou moins rapidement dans la folie et tentant de vendre des ordures à prix d'or. Mais ceci est une autre histoire...