

## EXPLORATION DES MYSTERES DE LAELITH

(Source : SF-Mag n°39, 40 et 41, Texte : Jean-Michel ABRASSART)

### I- Épidémie au Lazaret

“Épidémie au Lazaret” est un scénario qui se déroule dans le cadre de la ville de Laelith, décrite dans le hors série éponyme n°2 du magazine de jeux de rôles Casus Belli. En 1986, l'équipe du Casus eut en effet l'idée de concevoir une cité imaginaire qui puisse servir de cadre à une campagne médiévale fantastique. Laelith fut un grand succès dès ses débuts dans le n 35.

Le magazine lui consacra dans les années qui suivirent de nombreux scénarios. Si aujourd'hui la ville sainte est quelque peu méconnue des joueurs débutants, nous allons vous la faire découvrir en vous proposant dans les prochains numéros du SF-Mag quelques scénarios arpentant les rues de la cité du Roi-Dieu. Laelith est une immense ville qui peut se placer dans n'importe quel univers médiéval fantastique. Le Casus Belli HS2 : “Laelith” est bien entendu très utile pour connaître le cadre général dans lequel évolue ce scénario. Au niveau du système de règles, vous pouvez utiliser le système habituel du monde médiéval fantastique dans lequel vous désirez inclure la cité. Pour notre part, afin de rester dans les créations du Casus Belli, nous utiliserons le système Simulacre (voir Casus Belli

HS1 : “Simulacre”) et plus spécifiquement les règles avancées (particulièrement les règles de magie) pour un monde médiéval fantastique telles qu'elles furent présentées dans le Casus Belli HS11 : “Sang Dragon”.

Le Lazaret (voir carte) :

► La falaise de Vorn : Une étroite route à flanc de falaise est la principale voie d'accès à la cité. Le chemin est bondé de monde et les accidents sont fréquents. Les marchands utilisent des Ookhabs (des sortes de bœufs laineux à six pattes) pour transporter des marchandises jusqu'à la cité. Les chutes mortelles sont fréquentes.

► Entrepôts : Les voyageurs arrivent à la douane de la cité après une ascension de la falaise longue et difficile. Les marchands doivent laisser leurs marchandises aux entrepôts et payer une taxe importante. Après avoir déclaré leurs marchandises, les voyageurs doivent se rendre au Lazaret pour y subir un examen médical. L'ordre de la visite médicale dans les pavillons est généralement le suivant : Bleu, Rouge, Blanc et enfin Noir.

► Caserne : Cet important poste de garde fournit l'ensemble des hommes qui assurent la sécurité du Lazaret. Les

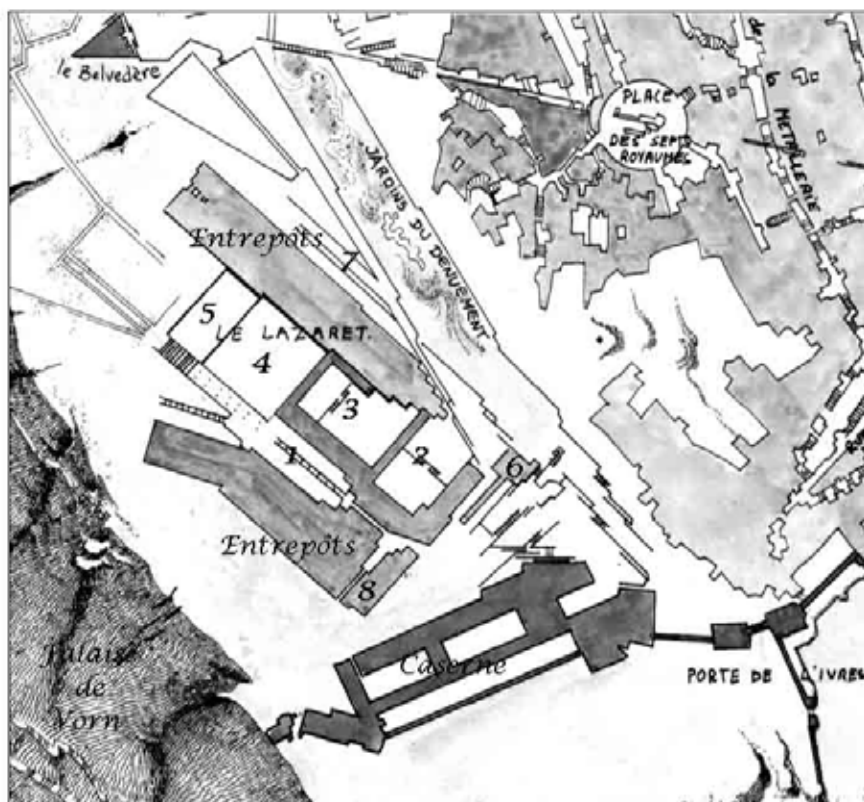
voyageurs sont obligés de dormir au moins une nuit au Lazaret dans des tentes situées tout autour de celui-ci. La nourriture qui leur est offerte est droguée pour qu'ils dorment profondément. La police du Roi-Dieu profite du sommeil pour éliminer les voyageurs indésirables.

► 1. Place des Quatre Puissances : Cette place située au cœur du Lazaret est ornée par les forces des quatre symboles qui régissent la ville : un crâne en pierre de deux mètres de haut (Terre), une fontaine jaillissante (Eau), un brasier toujours flamboyant (Feu) et une structure cristalline d'où émane une brise parfumée (Air). Une fois les quatre pavillons visités, les voyageurs sont enfin autorisés à entrer dans la ville.

► 2. Pavillon Rouge : Ce pavillon est celui des prêtres du temple de l'Oiseau de Feu. Ils y pratiquent une médecine non magique.

► 3. Pavillon Blanc : Ce pavillon est celui des prêtres du temple du Nuage. Les prêtres y jettent des sorts d'invisibilités temporaires afin qu'un assistant puisse rapidement dessiner les organes internes des visiteurs.

► 4. Pavillon Bleu : Ce pavillon est celui des prêtres du temple du Poisson d'Argent. Ils y pratiquent une médecine



1. Place des Quatre Puissances.
2. Pavillon Rouge.
3. Pavillon Blanc.
4. Pavillon Bleu.
5. Pavillon Noir.
6. Association citadine des rouisseurs teilleurs de lin.
7. La schlitte.
8. Taverne de la Chèvre d'Argent

magique.

- ▀ 5. Pavillon Noir : Ce pavillon est celui des prêtres du temple du Crâne. Ils y pratiquent l'hypnose diagnostique (voir la description de ce nouveau sort ci-dessous) afin d'apprendre les secrets des voyageurs. Toute information intéressante est soigneusement consignée et archivée au temple du Crâne.
- ▀ 6. Association des tailleurs de lin : Ce local regroupe les propriétaires des échoppes traitants le lin qui est acheminé par la falaise de Vorn.
- ▀ 7. La schlitte : Il s'agit d'un grand escalier de bois qui descend du Lazaret vers la Place des Sept Royaumes, le long du Jardin du Dénuement. Les marchandises qui transitent des entrepôts vers la Haute Guilde sont placées dans des chariots et des "hommes de bât" les retiennent pendant la descente en calant leurs pieds contre des butoirs. Les accidents sont fréquents et la paie dérisoire.
- ▀ 8. Taverne de la Chèvre d'Argent : Il s'agit de l'endroit où les voyageurs se reposent après l'ascension de la falaise. On peut y voir des numéros d'aveurs de sabre et d'araignées danseuses d'Azillian (des araignées géantes de la taille d'un humanoïde).

### La peste des plateaux

Consacrer le début de votre partie à l'arrivée de votre groupe à Laelith. Présenter leur un sympathique marchand pendant la montée de la falaise de Vorn. Au moment où ils pensent en avoir terminé avec les examens médicaux, le marchand s'écroule terrassé par une fièvre brûlante. Un prêtre du pavillon rouge diagnostique la peste des plateaux, une maladie mortelle pour laquelle on ne connaît aucun remède. Le Lazaret est alors mis en quarantaine pendant un mois, avec tous ses habitants. Les gardes de la caserne (PNJ Fort : les joueurs se casseront les dents à essayer de s'échapper !) se disposent tout autour afin d'empêcher toutes tentatives d'évasions. Peu à peu, de plus en plus de personnes présentes vont tomber malade, puis mourir. Les PJ's doivent faire chaque jour qui passe un test sous Corps + Résistance + Humain. S'ils ratent le jet, ils sont contaminés par la peste des plateaux. A partir de là, ils perdront chaque jour automatiquement 1PV, 1PS ou 1EP aux choix. La perte est "définitive", c'est-à-dire permanente jusqu'à ce que le remède soit administré aux personnages ou jusqu'à ce que mort s'en suive. A OPS le personnage est cloué au lit, dans un état comateux. A OEP, le personnage est régulièrement pris de violentes crises de

convulsions. La maladie est résistante à la magie et les sorts de "Guérir les blessures" (Guérison niv. 1) ou de "Guérir les maladies" (Guérison niv.1) sont sans effet. Le deuxième jour de la quarantaine, un prêtre du pavillon Bleu invoque son dieu durant une cérémonie. L'affaire se passe mal et le dieu envoie une pluie de météorites sur le Lazaret. Le troisième jour, certains pèlerins décident d'abrèger leurs souffrances en se suicidant. Ils se jettent pour se faire en masse du haut de la falaise. Le quatrième jour, un assassin (Siméon) décide de partir en beauté en tuant les prêtres les plus puissants (au rythme d'un par jour) de chaque pavillon. Le cinquième jour, les PJ's découvrent un enfant (Arnaud) qui pleure dans un coin. Ses parents sont morts. Il se révélera être le neveu d'Orfal le négociant (voir HS2 : "Laelith", p. 32). Le sixième jour, les araignées d'Azillian s'échappent de la taverne (suite au décès de leur dresseur Arachnien) et s'attaquent à tout ce qui bouge. Seul un test réussi (1 tentative par jour) sous Esprit + Perception + Humain + Talent (médecine) - Très Difficile (- 4) permettra de déterminer un traitement pour la peste des plateaux. Il est peu probable qu'un de vos PJ's réussisse ce test, à moins d'être vraiment un médecin hors pair. Eomur, un novice du pavillon bleu, découvrira pour sa part le remède le quatrième jour : une décoction à base de Pétales d'Egonzasthan. Cette herbe est disponible chez l'apothicaire en chef du Lazaret. Seulement voilà, personne n'écoute l'avis d'un novice... Sauf peut-être les PJ's ?

**L'hypnose diagnostique :** Type : Nécromancie. Niveau : 2 Formule : Esprit + Action + Humain Concentration : 1 minute. Durée : 1 heure. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Echec : Le sujet entre en transe mais fabule totalement les réponses aux questions. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Effet : Le sujet entre dans une profonde transe dont il n'aura aucun souvenir. Durant cette transe, il ne peut mentir aux questions que le lanceur de sorts lui pose.

### II- La boucle de rétroaction

Après le scénario "Epidémie au Lazaret" (voir SF-Mag n°39), nous continuons à explorer les mystères de Laelith avec un deuxième scénario intitulé "La boucle de rétroaction". Ce scénario a une structure quelque peu inhabituelle. Un meneur de jeu expérimenté est donc nécessaire pour le mener à bien. Le Casus Belli HS2 : "Laelith" est utile pour connaître le cadre dans lequel évolue ce scénario. Afin de rester dans les créations du Casus Belli,

nous utiliserons le système Simulacre (voir Casus Belli HS1 : "Simulacre") et plus spécifiquement les règles avancées pour un monde médiéval fantastique telles qu'elles furent présentées dans le Casus Belli HS11 : "SangDragon".

### La veille du jour "J"

Tout commence dans l'auberge favorite de vos aventuriers. Nos héros y fêtent leurs récents exploits. Ils rentrent chez eux à la fin de la soirée et rencontrent sur le chemin un vieux mendiant du nom de Sedros. Ce mendiant est en réalité un puissant magicien, spécialisé dans la magie temporelle (voir "SangDragon", p. 43), qui adopte ce déguisement afin de passer inaperçu à Laelith. Il a perçu une perturbation temporelle dans l'énergie magique et a décidé d'intervenir : il cherche un groupe d'aventuriers qui pourrait changer le cours des choses. Lorsqu'il croise votre groupe de personnages joueurs, il sait qu'il a trouvé la perle rare. Sedros agit véritablement comme un doux dingue et annonce la fin des temps pour le lendemain. Il lance négligemment un sort sur le groupe de héros, qui n'a apparemment aucun effet. En fait, Sedros a lancé ce sort afin que le groupe d'aventuriers soit immunisé face aux effets de la boucle de rétroaction temporelle qui va s'abattre sur l'univers le lendemain...

### Le jour "J"

Le jour "J" (le quatorze du mois de findefroid, qui tombe cette année un aquaria) sera occupé par les actions de vos aventuriers, en fonction de la campagne que vous dirigez. Prévoyez des événements pour chacun d'eux, en fonction de leurs profils et des arcs d'histoire de votre campagne. Il faut que les heures de réveil soient les plus variées possibles, afin de complexifier les choses. Un personnage part au travail à quatre heures du matin, par exemple pour pêcher sur le lac d'Altalith. Un autre part à six heures du matin pour travailler à la Schlitte (voir SF-Mag n°39). Le magicien de votre groupe se réveille pour sa part vers midi, car il est très fatigué par ses investigations magiques récentes. Pour que le scénario fonctionne, il faut que le programme de la journée soit le plus précis possible. Votre magicien mange un morceau avant d'aller au Pic des Mages suivre le cours de démonologie d'un de ses professeurs, qui dure de quatorze heures à seize heures. Le barde va se présenter à quinze heures à une audition au Grand Théâtre. Votre prêtre se rend dans le temple auquel il est affilié pour prier son dieu durant plusieurs heures. Le

voleur du groupe se fait prendre la main dans le sac par la garde à dix heures trente du matin et est jeté sans ménagement dans une cellule, etc. Préparez bien votre programme. De plus, au fur et à mesure de la journée, tuez certains de vos personnages. Par exemple, l'embarcation où se trouve le personnage qui part à la pêche sur le lac d'Altalith se fait attaquer par un monstre marin et il décède en se noyant dans les eaux du lac. Un accident terrible se produit à la Schlitte et votre ouvrier se fait écraser sous une caisse qui descend la pente à pleine vitesse, etc. Apprenez la nouvelle de la mort aux personnages survivants et faites-les réagir à ce qui se passe. Continuez la soirée de la même façon : qui va à quelle auberge, à la maison des Mille Fleurs, au Grand Théâtre, etc. Les personnages s'endorment de toute manière avant que minuit ne sonne...

#### A nouveau le jour " J "

A partir de là, la boucle de rétroaction va se mettre en place et le temps va se répéter : les aventuriers se réveillent donc au matin du jour " J ", toujours l'aquaria quatorze de findefroid ! Le temps se répète de telle façon que personne ne se rend compte que la population de l'univers vis encore et encore la même journée. Nos héros vont être une exception grâce au sort de protection temporelle que Sedros leur a lancé. Faites faire un jet sous Esprit + Action + Néant + Art magique - 11 à tous vos joueurs. " Néant " est un nouveau règne pour Simulacre qui a été décrit dans le supplément " SangDragon " (p. 22) : il vaut automatiquement -1 (et un être humain normal ne peut jamais l'augmenter) et est utilisé face à des phénomènes surnaturels. Avec un malus pareil, seul des personnages " Gros Bill " peuvent le réussir et encore uniquement avec énormément de chance. Il est probable que ce ne sera pas le cas. La journée se répète donc sans que les personnages ne s'en rendent compte. Vous ne la rejouez évidemment pas puisqu'elle se répète exactement de la même façon ! Passez directement à un nouveau jet Esprit + Action + Néant + Art magique - 10. Si un personnage réussit le jet, il se rend compte qu'il a un problème de déjà-vu. Sinon la journée se passe une nouvelle fois et vous faites refaire le jet Esprit + Action + Néant + Art magique - 9. Faites faire les jets en diminuant le malus (-8, puis -7, -6, -5, etc.) jusqu'à ce qu'un joueur réussisse. Comptabilisez ainsi le nombre de fois que le jour " J " se répète avant qu'un personnage ne s'en rende compte... Une

fois qu'un joueur réalise que le temps se répète, rejouez la journée : cette fois-ci il peut intervenir pour changer le cours des choses. Attention, tant que les autres joueurs n'ont pas réussi leurs jets, ils n'ont pas conscience de la répétition : ils vont donc agir exactement comme lors de leur journée " J " initiale, sauf si le personnage qui a pris conscience que quelque chose ne tournait pas rond les convainc d'agir autrement. Évaluez bien le temps que prend le personnage conscient de la répétition pour chacune de ses actions. Il est peu probable qu'il résout le problème du premier coup. Pas de problème : il s'endort le soir et hop le jour " J " est de nouveau là. Les joueurs qui sont toujours non conscients de la répétition ont droit à un nouveau jet avec un malus diminué de 1. De plus en plus de personnages joueurs auront conscience que quelque chose ne va pas au fur et à mesure des répétitions et pourront tenter d'intervenir sur la ligne du temps. N'hésitez pas à agacer vos joueurs avec des gags à répétition ! Attention, il faut d'un côté rétablir la ligne du temps et d'un autre côté sauver les personnages qui meurent durant le jour " J " afin que leurs morts ne soient pas définitives une fois que la ligne du temps sera rétablie. Autant dire que ce n'est pas une mince affaire !

#### Rétablir la ligne du temps

L'Empereur-Démon Trevelian a décidé de frapper un grand coup : il a fait assassiner simultanément les quatre grands prêtres des quatre temples : Xeniphys (du Poisson d'Argent), Anemates (de l'Oiseau de Feu), Valdenath (du Crâne) et Mitrias (du Nuage). Au même moment, à quinze heures précise, une tentative d'assassinat à lieu sur les quatre grands prêtres, dans leurs temples respectifs. L'assassin sont des prêtres elfes noirs du temple de la Taupe (le temple maléfique situé dans le Cloaque, le donjon qui se trouve sous Laelith), aidé de deux Zorns (voir " Laelith ", p. 80). Malgré la puissance des grands prêtres, l'attaque foudroyante à raison d'eux. Le complot de Trevelian est un immense succès : Laelith va enfin chuter sous les assauts des forces du mal ! Oui, sauf que Blanc, le dieu que vénère Mitrias, décide d'intervenir. Il change donc la structure de la réalité afin que le jour " J " se répète inlassablement, jusqu'à ce que des héros empêchent les assassinats de réussir. Au joueur d'empêcher les quatre assassinats simultanés. Ce n'est pas une mince affaire ! Le groupe devra comprendre ce qui se passe, puis intervenir soit en se

divisant en plusieurs petits groupes soit en convainquant d'autres héros de les aider...

#### III- Les pirates du lac d'Altalith

Nous continuons avec « Les pirates du lac d'Altalith » notre exploration des mystères de Laelith (après les scénarios « Epidémie au Lazaret » dans le SF-Mag n°39 et « La boucle de rétroaction » dans le SF-Mag n°40). Le thème de ce scénario est un groupe de pirates, mené par le terrible Capitaine Rock, qui sèment la terreur sur le lac d'Altalith. Le lac (qui est une véritable mer intérieure) a toujours été célèbre pour ses corsaires : citons par exemple Tourne l'Eventreuse, aux exploits de triste mémoire (pour les vieux routards, voir le scénario « Les Ombres du Passé » de Dennis Beck publié en 1989 dans le « Casus Belli » n°49).

Au départ, l'équipage du Capitaine Rock ne s'attaquait qu'à des vaisseaux naviguant sur les Hautes Eaux (la partie est du lac), mais depuis peu ils est remonté dans le lac d'Altalith (la partie ouest du lac, où se situe Laelith). Du coup, les marchands n'osent plus envoyer de navires faire la traversée à force de perdre leurs cargaisons ! Le mage du groupe entendra de plus au Pic des Mages la rumeur selon laquelle le Capitaine Rock aurait mis la main sur un artefact magique très puissant : l'œil noir. C'en est trop : la Haute Guilde réclame maintenant la tête du chef corsaire. Des affiches annonçant sa mise à prix, mort ou vif, sont placardées sur tous les murs de la cité sainte.

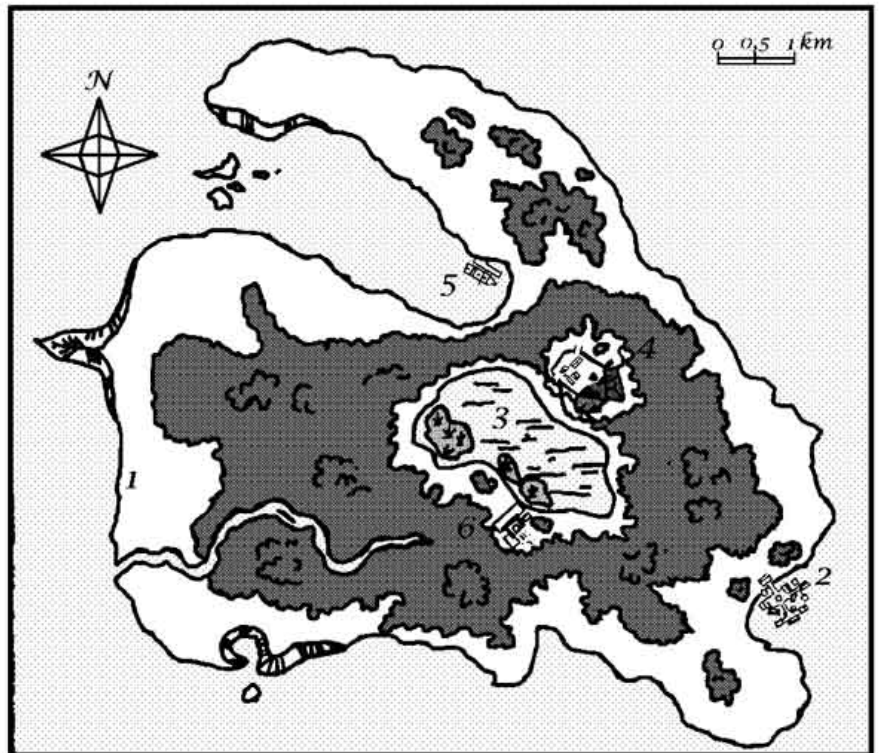
#### Le Capitaine Rock

Le groupe d'aventuriers va donc aller faire un petit tour en bateau sur le lac... La raison la plus classique pour justifier cela est qu'ils se font embaucher par la Haute Guilde pour ramener la tête du Capitaine Rock. Une autre raison possible est qu'ils ont commis des actes délictueux dans un scénario précédent de votre campagne (votre voleur a par exemple dévalisé la mauvaise maison de la Haute Terrasse...) et qu'ils ont été condamnés par le tribunal de Laelith à purger une peine de plusieurs années comme galérien sur une des embarcations du Roi-Dieu... Peu importe : une fois qu'ils seront sur le lac, leur bateau sera attaqué par un Kraken et subira d'importants dommages (un coup de tentacule le brise en deux). Les aventuriers réussissent à ne pas se noyer en attrapant une planche en bois à la dérive. Quelques heures plus tard, ils se réveillent sur la plage d'une île nommée le Rocher Brise-Lame. L'île est bien

évidemment la base secrète du Capitaine Rock et de son équipage de pirates. Le Capitaine Rock est un huvalinien (voir “Laelith”, p. 96) : les huvaliniens sont originaire de la Fédération des Comtés d’Egonzasthan (une région à l’est de Laelith). Ils ont une queue de lézard (avec laquelle ils peuvent attaquer) et ont des capacités limitées de lévitation. Les aventuriers ont perdu l’ensemble de leur équipement dans leur naufrage et il est impossible de rejoindre la côte à la nage. Il ne leur reste plus qu’à explorer l’endroit, qui est recouvert d’une jungle relativement dense. Comme la région de Laelith est plutôt tempérée, votre groupe d’aventurier peut deviner que la jungle du Rocher Brise-Lame a une origine magique. La cause en est qu’un temple dédié à “Celui qui ne peut pas être nommé” (alias Chtulhu ?) s’y trouve. Des Utruz (voir “Laelith”, p. 90) vivent sur le Rocher Brise-Lame. Ce sont des hommes-poissons qui vivent sur les berges du lac d’Altalith et qui vénèrent “Celui qui ne peut pas être nommé”. Ils ne parlent pas le commun et ils ont perdu au cours des siècles la capacité de respirer sous l’eau.

#### Légende de la carte :

1 - Endroit où les aventuriers s’échouent.  
 2 - Village Utruz. Ils ne sont habituellement pas hostiles envers les “faces lisses”, mais ils ont subit récemment plusieurs attaques de la part des pirates. Ils attaqueront donc à vue s’ils prennent le groupe d’aventuriers pour des hommes du Capitaine Rock... Si les aventuriers arrivent à dissiper le malentendu, ils seront conduits à l’Unza, c’est-à-dire la chaman qui dirige le clan. Elle leur proposera alors de fumer le calumet de la bienvenue... L’Unza maîtrise la plupart des sorts de l’école de chamanisme (voir “SangDragon”, p. 44). Les Utruz disposent de canoës, qui pourront servir aux aventuriers à quitter le Rocher Brise-Lame pour revenir à Laelith.  
 3 - Un lac. Un lieu enchanteur au milieu de cette jungle hostile...  
 4 - Camp du Capitaine Rock. Les vingt hommes de son équipage habitent là, dans quelques baraquements entourés de fortifications en bois. Quatre sentinelles surveillent les abords, les autres hommes étant souls la plupart du temps. Il y a aussi un baraquement transformé en prison de fortune, où se trouve des femmes que les pirates ont capturées et amenées ici de force pour leur divertissement. Si les aventuriers observent assez longtemps le camp de loin, ils apercevront de plus un elfe noir, prêtre de la Taupe (voir “Laelith”, p. 78). L’elfe noir vénère la



Grande Taupe qui dévorera un jour le monde entier et lui sacrifie de temps en temps une des femmes ou des Utruz. 5 - Le Capitaine Rock s’est aménagé une grotte derrière la colline derrière son campement. 6 - Crique où est amarré le bateau des pirates. Il faut une dizaine de personne pour le manœuvrer et celui qui dirige la manœuvre doit réussir un jet sous “Navigation” pour ne pas courir à la catastrophe. Il y a toujours au moins cinq pirates sur le bateau. 7 - Hall. 8 - La cellule de l’elfe noir. Il s’y trouve en train de lire un manuscrit en peau humaine, sauf si l’alerte est donnée. L’elfe noir maîtrise la plupart des sorts de l’école de nécromancie (voir “SangDragon”, p. 37). 9 - Une chapelle dédiée à la Taupe : elles contient une dizaine de cadavres de personnes que l’elfe noir a sacrifiées récemment. 10 - La cellule du Capitaine. Il s’y trouve en train de préparer son prochain coup, sauf si l’alerte est donnée. Dans un coffre, les aventuriers trouveront une carte dessinée par le Capitaine Rock, qui indique l’endroit où il a caché l’œil noir : dans le temple dédié à “Celui qui ne peut pas être nommé”. 11 - Temple dédié à “Celui qui ne peut pas être nommé”.

#### Le Temple

Le temple dédié à “Celui qui ne peut pas être nommé” a été battu par les Anciens (la nature de ces “Anciens” reste encore à déterminer) avant le Châtiment. Il s’agit de ruines très anciennes et particulièrement malsaine (imaginez un

temple dédié à Chtulhu !). Le temple est un vortex magique qui relie l’île à l’archipel de Malienda (l’archipel est décrit dans le supplément “Casus Belli” HS11 : “SanDragon”). Le Rocher Brise-Lame est en fait carrément une île de l’archipel de Malienda qui a été déplacée magiquement dans le lac d’Altalith. A ce propos, signalons que l’espèce des Utruz est apparentée à celle des Siréniens (voir “SangDragon”, p. 52), des hommes-poissons qui vivent pour leur part dans les eaux de l’archipel de Malienda. Avant le Châtiment, les Anciens ont été chercher des esclaves Siréniens sur l’archipel de Malienda et les ont ramenés de force à Tanith-Lenath. Les Siréniens ont servit de main-d’œuvre aux Anciens pour bâtir des temples aux dieux innombrables que ceux-ci vénéraient. Le Châtiment s’est finalement abattu sur la cité sous la forme d’un tremblement de terre qui souleva la plaine... En surface du temple vit une tribu de babouins géants, qui en protègent l’accès. Dans les profondeurs de celui-ci se trouve le Kraken (celui qui a attaqué le bateau des aventuriers au début du scénario). Une de ses tentacules enserrant le coffre du Capitaine Rock, où est placé l’œil noir. L’œil noir est un globe qui permet de voir dans le passé, le présent et le futur à n’importe quel endroit du continent. Néanmoins, il faut que le personnage ait la compétence “Art Magique” à +3 pour pouvoir l’activer. Vos personnages joueurs auront-ils le courage et la puissance d’attaquer un adversaire aussi redoutable ?