La Tâche de Zeichus

Un site d'aventure par Michael Prescott & Michael Atlin
Traduction par Joël-Olivier Vidal

La Situation

Plutôt que d'endurer l'humiliation du long déclin de son empire, la Reine de Martoi choisi de préserver l'apogée de son règne, scellants ses appartements privés afin de les protéger des ravages du temps. Ce lieu se trouve sur la limite d'une falaise ou d'un gouffre, peut-être même au-dessus d'une cité depuis longtemps en ruine.

Fresque de Zeichus

Des fresques semblant magiquement vivantes sont peintes dans plusieurs salles, lesquelles représentent la terre comme elle était sous le règne de Martoi. Elles sont si convaincantes que les salles peintes semblent à première vue être des espaces extérieurs, l'effet s'amplifiant lorsque l'observateur reste sur place, devenant vite complètement convaincante : il s'agit des effets d'une conjuration, pas d'une illusion.

Après quelques minutes, les observateurs ressentiront le vent et la température, et l'heure avancera. Des animaux peuvent être entendus et pourraient émerger. Le jour et la nuit ont cinq heures d'avance sur le monde extérieur.

Vestibule des Suppliants

Le vestibule d'entrée est parsemé de feuilles et de débris, bien que la structure soit toujours solide. Chaque surface est marquée par des motifs complexes et répétitifs. La petite chambre fut autrefois un poste de garde.

Les grandes portes vers l'intérieur sont robustes et barrées magiquement.

Hospice

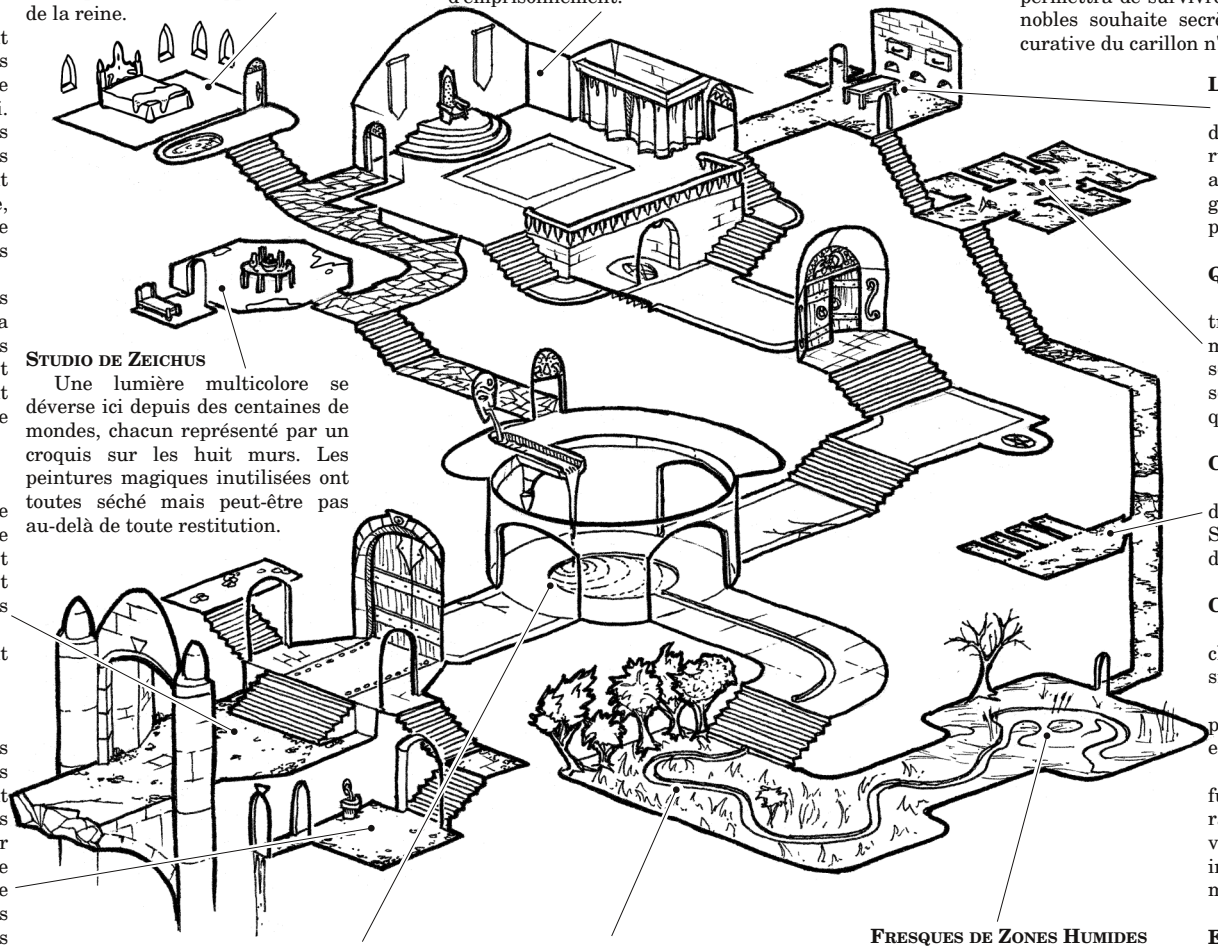
La chambre inférieure était autrefois un hospice pour les suppliants. Des gravures avec peu de relief représentent des fervents attandant une audience. Des runes intiment aux visiteurs de mandater une personne pour collecter la nourriture de la cuisine. Une fontaine y ruisselle toujours : comme toute source d'eau dans les vestibules elle a des propriétés légèrement curatives.

Le petit corridor mène vers une longue chute : et les toilettes et les déchets s'y déversent. On y trouve une araignée des rochers géante et de nombreux cadavres d'oiseaux. On peut y lire un graffiti indiquant "Golchak étions ic-".

Les Appartements de la Reine

À l'extérieur on peut trouver un bassin pétillant alimenté par une source. À l'intérieur se trouve un lit couvert de fourrures exotiques. Des fenêtres (des fresques) observent les six domaines perdus de Martoi.

Un coffre-fort contient trois couronnes, en diamant, en émeraudes et en sapphire, ainsi qu'une tresse appartenant à la fille de la reine.



Studio de Zeichus

Une lumière multicolore se déverse ici depuis des centaines de mondes, chacun représenté par un croquis sur les huit murs. Les peintures magiques inutilisées ont toutes séché mais peut-être pas au-delà de toute restitution.

Clairière - Chambre à Fresques

Cette chambre apparaît comme un vallon dans une forêt dense, peuplée d'espèce d'arbres inconnus. De l'eau tombe depuis un aqueduc vers un bassin bordé de pierres.

Le Grand Vestibule

C'est ici que la reine préside un gala sans fin, émanant la magnanimité, toutefois sa joie secrète est son contrôle absolu sur les lieux.

Une pléthore de nobles dansent éperdument pendant qu'un trio de ménestrels jouent avec des bois nasaux à une vitesse vertigineuse. Des serviteurs offrent du vin et des délices à d'autres gens se prélassant sur des coussins brodés, certains sont boutonnés et molletonnés de la tête aux pieds, d'autres sont chatoillant et presque nus. Un rideau camoufle à peine une orgie d'au moins une demi-douzaine de personnes. Des molosses enchaînés grondent sur les nouveaux arrivants.

Tout en rouge, Sire Ume défend l'honneur de la reine en défiant le plus fort de chaque groupe de visiteurs. Il est secrètement terrifié à l'idée d'une éternité d'emprisonnement.

Le Don d'Armanet

Fresques : On y trouve un champ luxiriant près d'une forêt primordiale. Des fougères et des buissons y jaillissent d'un sol délicat. 0-2 serviteurs cueillent des plantes comestibles ou attrapent des papillons fait de gaze.

Fresques de Zones Humides

En apparence une vallée marécageuse, des corbeaux y croassent depuis des arbres solitaires. 0-2 serviteurs barbotent dans une eau s'arrêtant à hauteur des cuisses, attrapant des anguilles.

Rencontres Aléatoires dans les Vestibules

1. Un petit animal (oiseau, rongeur, renard) s'étant échappé d'une fresque.
2. Un serviteur morose promenant 1-3 des molosses de Sire Ume.
3. Sire Ume, cherchant une victime comme baume contre ses peurs.

4-5. d4+1 Fêtards conspirant, riant, se pourchassant, batifollant, ayant des relations sexuelles, se duellant, saouls et endormis ou se vidant silencieusement de leur sang.

6. Zeichus, maître architecte des vestibules et de la magie qui les supporte, vagabondant d'un air perdu. L'immortalité était un acte d'amour pour sa Reine, mais il en est venu à regretter son arrogance. Il est désormais plutôt sénile.

Le Vampire

Les notes de Zeichus révèlent que boire le sang d'un étranger permettra de survivre au-delà de la magie des vestibules. Un des nobles souhaite secrètement défier la Reine et fuir. La magie curative du carillon n'agira pas sur les blessures de ce genre.

Les cuisines

On y trouve une volute d'activité ; des délicieux nuages de vapeur, des fours rugissant, des ordres sifflés ; des serviteurs allant et venant depuis les deux entrées. Le garde-manger est rempli de fruits frais, préservés et de petit gibier.

Quartiers des Serviteurs

d6 serviteurs ne travaillant pas se trouvent ici, vivant dans la poussière et les meubles fragiles. Loin des nobles, les serviteurs deviennent insolants, leurs yeux sont brillants et insatiables. Malheur à celui qui s'aventure ici seul.

Chenils

On y trouve les molosses de Sire Ume, des dogues avec des yeux et des dents de jais. S'ils sont enragés, ils peuvent être capables de forcer les barreaux de leurs cages.

Ceux Qui Sont Présents

En tout il y a douze serviteurs : deux chefs, deux jardiniers-cueilleurs, un joueur et six bonnes, se rapportant tous au majordome.

Ils sont déférent envers les fêtards et se promènent silencieusement dans les environs.

Malheureusement pour les serviteurs ils furent préservés avec de la magie moins raffinée et souffrent constamment, rêvant de vengeance. Loin des nobles ils deviennent insolants et se livrent à des pratiques malicieuses.

Echo de Martoi

Chaque heure, le bruit d'un carillon étouffé se fait entendre dans les vestibules, signalant la restitution de la cour de la Reine. Tous se voient regénérés, leur appétit renouvelé ; même ceux tués réapparaitront bientôt. Les festivités se sont poursuivis ainsi depuis des milliers d'années.

Copyright © 2014 Prescott & Atl - http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/ - Find more adventure locations at http://patreon.com/adventures