

Bienvenue a Babelith !



**HÉ PSITT, LES AVENTURIERS !
VENEZ VOIR PAR ICI ! IL Y A QUELQUES JOURS UN HÉRAUT
À PASSÉ UNE ANNONCE QUI PRÉTENDAIT QU'IL ÉTAIT
FACILE D'OBTENIR UN ORBE MAGIQUE DE TÉLÉCOMMUNICATION.
IL VOUS SUFFIT DE VOUS RENDRE À LA TOURS DU
MAGICIE TOTH-AMON ET DE SONNER À LA PORTE. LA SEULE
CHOSE QUE VOUS DEVREZ FAIRE, C'EST REMPLIR LE
PARCHEMIN MAGIQUE D'ALLÉGEANCE ET ATTENDRE QUE TOTH-AMON
REÇOIVE. C'EST AUSSI ACCOMMODANT QUE CELA. IL
Y A DEUX JOURS, J'AI REÇU UN PAQUET CONTENANT UN
ORBE MAGIQUE DE TÉLÉCOMMUNICATION FLAMBANT NEUF. JE
VOUS CONSEILLE D'ESSAYER SANS TARDER CAR L'OFFRE EST À DURÉE LIMITÉE !**



imgflip.com

0ue03_10825

CITIES OF MYSTERY (1989)

Texte : Pierre Saliba

Idée Originale : Stephen Guy

Bienvenue a Babelith !

Synopsis : Les aventuriers se rendent dans la ville mythique de Babelith au cours de leurs pérégrinations. À peine découvrent-ils la ville, ses habitants et ses curieuses coutumes, qu'un autochtone les aborde pour leur proposer de se rendre acquéreur d'un objet magique, habituellement hors de prix, pour une somme dérisoire. Les aventuriers réaliseront tôt ou tard que tout Babelith obéit à une règle simple : si c'est gratuit, c'est que le produit, c'est vous ! Devant l'affluence de symptômes étranges chez les utilisateurs de cet objet magique, les héros se verront proposer de mettre fin à la menace directement chez le magicien instigateur de l'arnaque.

Introduction : Bienvenue à **Babelith** ! La ville où tous vos souhaits peuvent se réaliser moyennant finance ! Dans cette utopie Thaumato-capitaliste, vous trouverez tout ce que votre imagination vous permet d'espérer. Grâce à la magie, le confort est enfin à la portée de tous : les ateliers auto-magiques fabriquent les produits de première nécessité à la chaîne pendant que les golems de nettoyage gardent les rues propres. Chaque objet enchanté est conçu pour pouvoir être utilisé par n'importe quel client. Au centre de ce commerce florissant se trouvent les **magemmes**, bijoux chargés de magie utilisés comme alimentation pour les objets produits par la **République Thaumaturgique de Babélith**. Notre groupe d'aventuriers se retrouve en ville pour des raisons qui leur sont propres :

1. Peut-être sont-ils en route vers une destination lointaine et Babélith n'est pour eux qu'une étape.
2. De nombreux aventuriers viennent à Babélith pour profiter des avancées technomagiques de la cité. Il s'agit là d'un moyen facile et rapide d'acquérir des artefacts et de dépenser l'argent durement gagné.
3. La ville est au carrefour de nombreuses intrigues. De puissants mages étrangers la jalouent, les royaumes voisins la convoitent. Les aventuriers pourraient être des agents à la solde de puissances étrangères.
4. La cité possède un système politique complexe et les magocrates pourraient avoir recours à des étrangers pour résoudre certaines affaires sensibles.

Note d'intention : Ce scénario est une petite incursion dans le monde absurde initié par **Stephen Guy** avec son détournement de la publicité pour Samsung. Le scénario ne comporte aucun point de règle et vous pouvez l'utiliser avec n'importe quel corpus de règle et dans n'importe quel contexte médiéval fantasy.

La structure de ce scénario est simplissime. Après une introduction présentant le contexte, une deuxième scène fera office d'élément déclencheur pour impliquer les PJ. La résolution consiste en l'exploration de la tour du principal opposant.

La République Thaumaturgique de **Babélith** peut être jouée dans une ambiance légère et quasi comique ou tragique (voir la partie « Secrets »).

Lorsqu'une valeur chiffrée est donnée, considérez qu'elle se réfère au système Donjon & Dragons 5th.

Scène 1 : l'offre

Pour nos héros, l'aventure commence lorsqu'au détour d'une ruelle, un homme porteur d'un œil magemmique¹ leur chuchote :

« Hé pssst, les aventuriers ! Venez voir par ici !

Il y a quelques jours, un héraut a passé une annonce qui prétendait qu'il était facile d'obtenir un orbe magique de télécommunication. Il vous suffit de vous rendre à la tour du magicien Toth-Amon et de sonner à la porte. La seule chose que vous devez faire, c'est de remplir le parchemin d'allégeance et attendre que Toth-Amon le reçoive.

C'est aussi accommodant que cela. Il y a deux jours, j'ai reçu un paquet contenant un orbe magique de télécommunication flambant neuf. Je vous conseille d'essayer sans tarder car l'offre est à durée limitée ! »

Quelle que soit la réponse donnée par les personnages, il leur est possible de glaner quelques informations dans les tavernes ou dans les échoppes magemmiques. Vous trouverez ci-dessous quelques points pouvant être approfondis au gré des rencontres en ville.

¹ Sans doute éborgné au cours d'une rixe, notre malandrin a profité du savoir technomagique de Babelith pour s'acheter un œil enchanté alimenté par une magemme. Peut-être voit-il dans le noir ? Peut-être détecte-t-il le mensonge chez ses interlocuteurs ? À vous de voir.

Bienvenue a Babelith !

L'orbe magique de télécommunication : Depuis quelque temps, on voit de nombreux badauds se promener avec une sphère grosse comme le poing en lévitation par devant eux. Tout ceci cause généralement un grand brouhaha car la sphère, autant que le badaud, déambulent dans les rues de Babelith à grand renfort de cris et d'exclamations. À cela il faut ajouter la tendance naturelle qu'ont les Babelithiens à produire de larges et volumineuses gesticulations lors de leurs discours (habitude probablement héritée des magiciens et de leurs incantations). Il faut plusieurs minutes, même aux plus perspicaces des aventuriers, pour deviner que les orbes peuvent en fait se connecter les unes avec les autres sous l'effet d'un simple mot de commande. Ces orbes de télécommunication sont devenus depuis peu les derniers accessoires à la mode et leur cout prohibitif est la seule raison qui explique que tout Babelithien n'en possède pas encore un. Ceci pourrait bien changer du tout au tout avec l'arrivée sur le marché des orbes du magicien Toth-Amon. Fabriqués à la chaîne selon un procédé révolutionnaire depuis la tour auto-magique du mage bienfaiteur, ces orbes sont distribués pour presque rien. Ceci explique qu'on voit de plus en plus de ces versions à bas prix dans les mains de gens du commun.

La cité de Babelith : C'est sous la direction éclairée du **conseil des magocrates** que la République Thaumaturgique de Babelith a vu le jour il y a plusieurs centaines d'années. Au départ, elle n'était rien de plus qu'un simple collège de magie juché en haut d'une montagne. La destinée de ce lieu, pourtant banal, fut bouleversée le jour où l'un des élèves découvrit que la montagne était constellée de filons du minerai le plus précieux qu'on puisse imaginer : **les magemmes**. Ces bijoux chargés de magie furent rapidement utilisés pour alimenter les créations magiques des enchanteurs du collège. Les années passèrent et le gisement ne semblait pas s'épuiser. Au contraire, l'excavation, aidée par les enchantements du conseil des magocrates nouvellement créé, vit son efficacité accrue. Les artisans mages se mirent à inventer toutes sortes d'objets magiques utilisant les magemmes comme source d'alimentation. Comme par un effet boule de neige, l'exploitation des magemmes assura la richesse de la cité. Désormais, la ville attire toutes sortes d'aventuriers et de marchands et on peut aisément rencontrer un représentant de toutes

les civilisations connues en une seule journée. Difficile de trouver un lieu plus cosmopolite en cette partie du monde.

Bien entendu, aucune utopie n'existe sans sa part d'ombre. Les ruelles de la ville inférieure sont gangrénées par des bandes de malandrins qui se disputent les territoires à coups de baguettes de foudre bon marché. Dans ces endroits sombres, la vie humaine vaut moins qu'une magemme.

Les objets magemmiques : il est possible pour les aventuriers de se procurer aisément des exemplaires d'objets magemmiques issues des auto-ateliers de la cité. De nombreuses échoppes les mettent en rayons et certains malandrins en revendent sous le manteau. **Considérez que ces objets sont vendus à la moitié de leur prix normal**. En contrepartie, ils ne disposent que d'un nombre limité d'utilisations après quoi ils devront être rechargés avec une magemme. De plus, tous ces objets sont fabriqués à la chaîne, leur conception est souvent étudiée pour être ergonomique mais aussi rentable. Aucune marque superflue, aucune personnalisation n'est à espérer. La magie dépourvue de poésie pourrait sembler bien triste à certains PJ. Outre le prix qui doit être calculé en fonction de l'univers dans lequel vous jouez, considérez que chaque objet a le nombre indiqué de charges par magemme.

Magemme : ces bijoux sont l'unité de base du commerce. Ils prennent la forme d'un cristal blanc légèrement rosé. La plupart des objets sont conçus pour en recevoir une seule qui doit être changée lorsqu'elle est vide. C'est pourquoi, ces pierres sont taillées et calibrées pour avoir toujours la même taille et forme. Des points de récupération des magemmes se trouvent un peu partout en ville mais il n'existe aucun moyen connu pour recharger une magemme. Sans rentrer dans la théorie, l'énergie contenue dans les magemmes se mesure en Thaum (Th). La plupart des habitants en ville savent qu'une magemme est calibrée pour contenir environ 1Th ce qui correspond à la quantité d'énergie magique nécessaire à la transformation d'un être humain en poulet, mais bien peu savent qu'en réalité, cette mesure fut calquée sur la quantité d'énergie nécessaire pour changer 1kg de plomb en or. Prix d'achat 50po.

Bienvenue a Babélith !

Magemme supérieure : certains filons de magemmes sont plus denses. On reconnaît donc les magemmes supérieures à leur teinte franchement rougeâtre. Elles contiennent l'équivalent de 10Th et peuvent donc décupler le nombre d'utilisations de n'importe quel objet. Prix d'achat 250po.

Poudre de magemme : se vend généralement en sachet contenant l'équivalent de 2.21 mTh (milliThaum). Dissoudre le contenu de ce sachet dans une potion (quelle qu'elle soit) augmente son efficacité de 10%. Attention néanmoins à la surdose. Une quantité supérieure à ces 2.21 mTh annulerait immédiatement l'effet bénéfique et ferait subir 1d4 dégât d'empoisonnement magique au consommateur dudit breuvage. Prix d'achat 20po.

Orbe de télécommunication : voir description plus haut. Ces orbes sont d'un fonctionnement très simple. Un opérateur prononce le mot de passe magique qu'il a défini pour son orbe et prononce ensuite distinctement le nom du correspondant avec lequel il aimerait être mis en relation. Les Djinnés présents dans chacun des orbes font le lien entre deux orbes actifs et chargés. Les deux opérateurs sont mis en relation et peuvent ainsi communiquer pour s'échanger ragots, potins, mais aussi parfois importantes nouvelles. La plupart sont pourvues d'un système magique « lévitation mains libres » afin de ne pas encombrer leur utilisateur. Néanmoins, par souci d'économie, les orbes du mage Toth-Amon ne comportent pas cette option et doivent continuellement tenus à bout de bras. 10 heures de communication par magemme. Prix d'achat 500po (100po pour la version Toth-Amon).

Épée de force magémnique : une simple épée sans fioriture avec un emplacement à la base de sa garde pour y enchâsser une magemme. Lorsqu'elle est activée, elle donne à l'épée une aura légèrement bleutée. Ajoutez 1d6 aux dégâts pour le prochain coup porté. 10 charges par magemme. Prix d'achat 300po.

Épée de feu magémnique : similaire à l'épée de force sauf qu'un dessin de flamme est gravé et peint sur la lame. La peinture est de mauvaise qualité, elle brûle, noircie et disparaît avant la fin de la première magemme. Ajoutez 1d10 de dégâts de feu pour le prochain coup porté. 5 charges par magemme. Prix d'achat 500po.

Torche magémnique : un simple bâton avec un emplacement pour enchâsser une magemme sur sa partie supérieure. Un simple bouton permet d'activer la magemme et de lui faire délivrer, pendant toute une scène, une lumière rosée évitant ainsi les malus dus à l'obscurité. 20 charges par magemme. Prix d'achat 100po.

Lunettes magémniques : identiques en termes d'effet à la torche magémnique, ces lunettes ont pour avantages de ne fournir de la lumière qu'à celui qui les porte, laissant les autres protagonistes de la scène (et donc potentiellement des ennemis) dans l'obscurité. De plus, le port de ces lunettes garantit à leur heureux possesseur de conserver ses mains libres. Nécessite 2 magemmes (une par œil). 20 charges pour l'ensemble. Prix d'achat 500po

Baguette de feu : loin des habituelles baguettes, prétentieuses et ennuyeuses essences de bois rare sans aucun style, les baguettes de feu du mage **Parma Bellum** sont un exemple de ce que l'artisanat Babélithien est capable de produire. Avec leur forme ergonomique, adaptée à la main et à la visée, ces baguettes sont des instruments mortels et ce, même dans les mains d'un non-mage. Dégâts 2d6. 6 charges par magemme. Prix d'achat 600po.

Sceptre de foudre à répétition : devant le succès de ses baguettes de feu, le mage Parma Bellum fut dans l'obligation d'inventer une arme magique supérieure pour équiper la garde de la cité. Il fallait en effet que le conseil des magocrates garde l'avantage technomagique sur les bandes de malandrins qui menaçaient de plonger les rues dans le chaos. C'est ainsi que les Sceptres de Foudre à Répétition (SFAR) furent conçus et distribués au sein des forces de sécurité de Babélith. Ces armes redoutables se tiennent à deux mains et sont étudiées pour une prise en main facile et ergonomique. En revanche, à l'inverse des baguettes de feu, les essences de bois choisies pour fabriquer ces armes sont scrupuleusement choisies afin d'assurer la meilleure résonance magique. Le modèle le plus récent est à répétition, il inclut un chargeur porte-magemme cylindrique qui se place sous le corps de l'arme. Dégâts 2d8+3. 15 charges par magemme, chargeur de 6 magemmes. Introuvable à la vente.

Bienvenue a Babelith !

Souche d'orbe de feu : devant le succès de ces produits, le mage Parma Bellum fit une espèce de décompensation et se mit à créer des armes de plus en plus absurdemment destructrices. Une de ces dernières inventions est la Souche d'Orbe de Feu (SOF), une pièce de bois enchantée capable de propulser des orbes de feu explosives. La charge magique contenue dans ces objets est telle que les dimensions de l'objet sont ridiculement grandes. Imaginez un cylindre de bois de 1m de long et de 20cm de diamètre. Autant vous dire que la seule manière de manipuler ces armes avec précisions est de la caler sur votre épaule au moment où vous vous apprêtez à faire feu. Dégâts 2d12+10 au point d'impact, 2d10+5 à 5m du point d'impact. 3 charges par magemme supérieure. Introuvable à la vente.

Orbe de feu à goupille : critiqué pour la faible maniabilité et le cout prohibitif de sa Souche d'orbe de feu, Parma Bellum mit au point une version plus légère de cette même magie. L'Orbe de feu à goupille prend la forme d'une sphère pouvant tenir dans la main. On l'active en y insérant une magemme et en la lançant aussi loin que possible. La réaction magique étant déclenchée dès l'insertion de la magemme. L'explosion de feu qui en résulte est bruyante et destructrice. Dégâts 2d12+10 au point d'impact, 2d10+5 à 5m du point d'impact. 1 charge par magemme provoque la destruction de la magemme. Introuvable à la vente.

Organe magemmique : malgré le succès incontestable des produits sortant des auto-ateliers du mage Parma Bellum, nombreux sont les mages qui s'affichent ouvertement comme ses détracteurs. C'est le cas du mage **Prosper Caligaro**. Bouleversé par les dégâts infligés à la population par les différentes applications violentes de la magie, il se mit en tête d'apporter des solutions plutôt que des problèmes à l'aide de la magie. C'est ainsi que les organes magemmiques virent le jour. Initialement distribuées aux plus démunis, aux amputés et aux victimes de violences, ces substituts magiques aux organes vivants connurent une telle demande à l'extérieur de la cité que le mage Caligaro décida de les facturer. En termes de règle, ces organes remplacent intégralement les organes qu'ils imitent. Le prix varie en fonction de l'organe remplacé, mais la durée reste équivalente à deux semaines d'utilisation par magemme.

Golem magemmique : ces serviteurs obéissants ont généralement une forme on ne peut plus simple. Une simple carcasse de pierre et de terre maintenues magiquement. Ils restent opérationnels durant 10h de service continu par magemme (on aura souvent tendance à utiliser une magemme supérieure pour éviter de devoir porter un stock de magemmes lourd comme un âne mort).

Scène 2 : les symptômes

S'il y a, parmi les PJ, des personnages assez naïfs pour acheter un orbe de télécommunication et l'utiliser, il vous faut jeter un d6 par utilisation et consulter la table ci-dessous. À chaque utilisation après la première, ajoutez +1 au résultat du dé (cumulatif).

Résultat du d10	Symptôme de l'orbe
1	Rien
2	Rien
3	Rien
4	Rien
5	Rien
6	Maux de tête : inflige un malus à tous les jets jusqu'au prochain repos.
7	Absences : le prochain repos du PJ se prolongera au-delà de sa durée habituelle et le PJ se réveillera dans un lieu inconnu sans aucun souvenir de la façon dont il est arrivé là.
8	Bug comportemental : prenez une décision absurde à la place du PJ.
9	Interférences : la prochaine fois que le PJ parlera, c'est la voix de quelqu'un d'autre qui sortira de sa bouche et qui tiendra une conversation visiblement sans rapport avec celle en cours.
10	Catatonie prolongée : le PJ subit un état catatonique durant une journée entière. Il est incapable d'agir de manière cohérente et se contente de baver et tituber.

Bienvenue a Babelith !

Si les personnages ne sont pas eux-mêmes victimes de ces effets indésirables, ils peuvent être témoins de ces aberrations à plusieurs reprises : dans la rue, en présence d'amis ou d'informateurs². Il est même possible de placer ces saynètes alors que les PJ sont en train de vivre d'autres aventures à l'intérieur de Babelith.

Le ver dans l'orbe (Secrets) : après enquête, déduction, les PJ seront en mesure de comprendre que quelque chose cloche avec ces orbes de communication. Le fait qu'elles soient censées être accessibles à tous cache évidemment un piège. Le mage Toth-Amon a, en réalité, monté une arnaque monumentale conçue afin de piéger ses utilisateurs. Toth-Amon a pour but de s'affranchir de l'omniprésence des magemmes. Il a l'intention pour cela de proposer des recharges de ces dernières à bas prix. Le rituel qui unit ses orbes de télécommunication est beaucoup plus complexe qu'une « simple » liaison auditive. En utilisant une partie de la conscience des utilisateurs de manière synchronisée, Toth-Amon est capable de pomper leur puissance spirituelle. Cette énergie est redirigée vers sa tour pour alimenter un générateur qui peut recharger les magemmes.

Une seule manière de tirer tout cela au clair : aller visiter la tour auto-atelier du mage Toth-Amon et lui demander des comptes en personne !

Scène 3 : la Tour

L'indésirable enferme sa technologie dans une tour auto-atelier. Un auto-atelier est une chaîne d'objets enchantés et/ou mécaniques conçus pour fabriquer des objets à la chaîne. Le tout est évidemment alimenté par un générateur magemmique. En théorie bien sûr, car si la tour de Toth-Amon comprend bien un générateur magemmique, celui-ci n'est plus en fonctionnement depuis que les orbes en circulation fournissent elle-même l'énergie nécessaire à l'exploitation de la tour. Le générateur inactif se trouve au sous-sol. Des PJ ayant prévu de le désactiver pour rendre la tour inoffensive seront bien déçus en le trouvant éteint, chargé avec une magemme supérieure complètement vide. Le premier étage contient l'auto-atelier qui fabrique les orbes de

communication à la chaîne. Le deuxième étage contient le générateur de recharge de magemme qui exploite l'énergie en surplus fournie par l'antenne (voir plus loin). Le troisième étage contient les quartiers du mage alors que le quatrième et dernier étage sert d'antenne pour pomper l'énergie spirituelle des utilisateurs.

La mine de magemme (Secrets) : en réalité, les magemmes sont le résultat d'un très ancien enchantement qui protège la cité. Le collègue n'a jamais « découvert » le gisement des magemmes, elle l'a créé. L'emplacement du collègue fut choisi car la montagne abrite en fait une porte vers les enfers. Les premiers mages jurèrent de sacrifier leurs existences pour stopper les incursions infernales. Pendant que les mages de guerres luttaient contre les démons dans les tunnels creusés sous la montagne, l'arrière garde mit au point un stratagème pour assurer la fermeture définitive du portail infernal. Pour cela, ils conçurent un sortilège extrêmement puissant : des équipes d'invocateurs travaillant en alternance se relayèrent pour accomplir un rituel visant à accumuler l'énergie magique sous une forme quasiment pure. Lors d'une nuit sans lune, la poche de magie fut percée et le fluide magique se déversa dans les tunnels avec la fureur d'un torrent. On raconte que les mages de guerre furent évacués in extremis et que les derniers d'entre eux, voyant que tout espoir d'être secourus était perdu se sacrifièrent pour contenir la masse grouillante des démons dans les profondeurs pendant que le flux magique envahissait les couloirs à la vitesse d'un cheval au galop. Lorsque la plus profonde galerie fut noyée par le liquide iridescent, le sortilège prit une nouvelle forme et l'ensemble commença à gélifier puis à cristalliser. En quelques minutes, l'intégralité de la montagne était emplie de filons d'une substance minérale magique : les magemmes.

Le rituel fut un franc succès. On pleura les morts et éleva des statues à l'effigie des mages qui s'étaient sacrifiés³. Des siècles se sont écoulés, le collègue a désormais perdu sa vocation de protection et s'emploie à des objectifs beaucoup plus lucratifs. En espérant que quelqu'un se souvienne que le gisement de magemmes est l'unique barrière protégeant la cité contre les démons...

² L'effet « Interférence » est plaisant à imaginer lors d'une rencontre avec un informateur avec tous les quiproquos qui pourraient suivre.

³ Amorce d'histoire : que se passerait-il si l'on découvrait leurs corps enchâssés dans des monolithes de magemmes au plus profond des galeries ?