



A trop jouer avec les morts...

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Il est prévu pour une équipe qui n'est pas encore très forte mais qui a quelques faits à son actif. Dans tous les cas ils ne doivent pas être en mesure de combattre seuls une liche (pas de haut niveau donc), dont ils vont découvrir la puissance pour la première fois !

Un peu d'enquête, un peu de donjon, du gros combat au final, avec en prime quelques frayeurs en perspective. Que demande les joueurs ?

Scénario

Dépêchés par le bailli de Helz pour le compte de l'un de ses cousins, ils devront dans un premier temps faire l'aider à faire disculper l'oncle de ce dernier. Hélas, le brave oncle s'est transformé en liche afin d'assouvir sa soif de pouvoir. Il va falloir l'éliminer maintenant !

Introduction

Il y a des avantages à rentrer dans les petits papiers des nobles. L'un de ceux-là est de pouvoir se faire une réputation rapidement auprès de ceux qui détiennent le pouvoir. Cette fois-ci Orell Hackel, le bailli de Helz, a recommandé la petite troupe auprès de l'un de ses cousins, Ulric Chilibert, qui a quelques problèmes avec les barons du bailliage d'Arben, près du col du même nom. Nous sommes quasiment en montagne, mais la saison est encore belle.

Des faits et non des commérages !

Le trajet jusqu'au château se fait normalement sans encombres (mais c'est vous qui voyez). Le pont-levis est baissé et seuls deux gardes sont là pour demander leur identité aux joueurs.

En voyant leur lettre d'introduction, un troisième garde part les conduire vers Ulric.

Dans la grande salle, Ulric est en discussion fort houleuse avec d'autres nobles.

« ...vous n'avez que les témoignages douteux de ce charretier réputé pour son ivrognerie ! »

- Nous sommes persuadé que votre oncle, malgré tout ses exploits, manigance quelques méfaits et s'adonne à l'art occulte. Pourquoi n'allez vous pas le voir ? Demandez lui donc un entretien et que l'on soit fixé !

- Vous savez bien que nous ne sommes pas en de bons termes ! Seule ma chère épouse est susceptible de le voir, mais je ne la laisserais pas s'aventurer dans les montagnes en cette saison. Les orages y sont parfois violent et si ce que vous dites est vrai, je ne tiens pas à la mettre en danger.

- Dans ce cas, vous ne nous laissez pas le choix...

« Messire Ulric... » intervient le garde, « les hommes envoyés par votre cousin le bailli sont là. ».

Ulric s'approche de notre équipe, délaissant quelques minutes ses invités, et les mets au courant de la situation.

« Ainsi donc, voici les hommes que m'envoie mon cousin Orell ! Je vous attendais avec impatience. Comme vous pouvez le constater, nous étions en pleine discussion.

Il s'agit de mon oncle, ou plus précisément de l'oncle de mon épouse. La plupart des barons de la région l'accusent de sorcellerie ou d'autres méfaits. Vous allez pouvoir m'aider, mais nous discuterons de cela ce soir, lors du souper. Aller vous reposer de votre route, mon intendant vous montrera vos chambres. Je vais finir de régler cette histoire avec ces messieurs... ».

Un homme les guide vers leurs appartements (modestes mais propres) et leur montre les principales pièces où ils auront à faire.

Le soir venu, le repas est servi dans la grande salle. Seuls Ulric, Gail son épouse

et les joueurs sont présents. Ils se montrent tout deux curieux des exploits des PJ et leurs posent de multiples questions. Ulric dans un but un peu plus intéressé que sa femme, afin de savoir sur quoi il peut compter, mais cette dernière appréciera certainement des faits un peu plus contés et enjolivés (Artistic Active * Tale telling). Elle le fait d'ailleurs comprendre, elle adore les récits héroïques même s'ils sont souvent exagérés. Une histoire racontée de façon insipide la rendra passablement déçue et elle n'accordera plus autant d'intérêt que ce qui est nécessaire aux joueurs. Dommage pour leur future notoriété.

Dans tous les cas, Ulric ou Gail informent un peu plus précisément les PJ de ce qui se passe et de la raison pour laquelle ils sont ici.

Vonar Halligen, l'oncle de Gail a été jadis un homme qui travaillait conjointement avec l'arcania, sans pour autant en faire partie. Il pourchassait les magiciens renégats, non pas pour le respect des lois, mais pour la gloire. Un jour, il est tombé sur plus fort que lui et suite à un combat, il a sombré dans un coma pendant six mois. A son réveil, il a décidé d'arrêter son activité pour se consacrer aux études. Hélas, il devint de plus en plus irascible, sauf avec Gail sa nièce préférée. Cela fait un moment qu'il n'a pas donné de nouvelles et toutes les lettres sont restées sans réponses. Pourtant il est bien vivant, la polémique qui se fait autour de lui en ce moment en est la preuve. Certains témoignages des villageois qui vivent au côté de sa tour commencent à lui porter du tort, mais certainement plus par peur ou superstition qu'autre chose. Ulric et Gail en sont convaincus. D'ailleurs ils ont du mal à croire tous les racontars qui se font sur lui et veulent quelqu'un de neutre et en qui ils pourraient avoir confiance pour mener l'enquête.

Demain matin, ils parent pour Azeindal, les terres de Vonar.

Azeindal

La route vers le village de montagne se passe sans trop d'encombres. ils arrivent en début d'après midi.

Le village est situé dans une petite vallée non loin d'une tour massive. C'est un village d'éleveurs, mais quelques mineurs sont présents. La forge et la taverne sont les deux principales activités qui pourraient éventuellement intéresser les joueurs.

A la taverne l'ambiance semble plutôt morose car les rumeurs vont bon train. Tout le monde craint plus ou moins ce qui se passe dans la tour.

Les joueurs auront peut-être envie d'obtenir un entretien avec Vonar tout de suite. Un homme qui semble être l'intendant les accueille dans un salon. Il est un peu embarrassé lorsqu'ils lui annonce leur requête : *« Voyez-vous, Maître Halligen est sur des travaux très important en ce moment et il refuse toutes visites. Même moi, je n'ai pas accès à ses appartements. »* S'il est questionné sur la nature des travaux, il répondra qu'il n'en sait rien et qu'il ne veut surtout pas savoir. Même s'il ne croit pas à ce que l'on dit au village, ça lui met tout de même le doute.

« S'il vous plaît messires, laissez Maître Halligen en paix et continuez votre route. Il serait très certainement fâché contre vous et moi si on le troublait pendant ses travaux. Je vous rappelle qu'il a combattu bien des magiciens renégat avant de s'installer... ». Le message est clair non ? Il peuvent tenter une incursion dans les appartements de Vonar en pleine nuit, mais c'est à déconseiller. Vonar les congédiera de façon un peu agressive et brutale. Il ne leur reste plus qu'à essayer de voir ce qui se passe auprès des villageois.

Voici les rumeurs que l'on peut entendre au village :

- on entend le tonnerre gronder sans aucuns nuages parfois. Il y a deux nuits, des éclairs semblaient jaillis de la tour. Je ne vous parle même pas des bruits étranges.

- cette tour va nous porter malheur. Depuis quelques temps, des animaux disparaissent sans raison, on ne retrouve pas de cadavres et de toute façon, le berger n'était jamais très loin.

- j'ai vu des lumières dans le cimetière un soir. Je n'ai pas voulu aller voir de plus près qui c'était. le fossoyeur m'a certifié que ce n'était pas lui !

Ces témoignages sont parfois un peu exagérés ou déformé pour coller à l'ambiance de suspicion générale, mais il y a un fond de vérité dans tout cela.

Un homme qui a déjà bien bu, vient trouver notre fine équipe. Ce sont les seuls qui n'ont pas déjà entendus trois fois sont histoire.

« Vous voulez savoir ce qui se passe dans cette tour ? Et bien je vais vous le dire moi ! Et bien il se passe des choses pas claires... Il y a un mois, Marlan et moi réparions un toit. Hélas, il a fait une mauvaise chute et s'est brisé la nuque. Mort sur le coup le pauvre gars. On l'a enterré au cimetière où je pensais qu'il reposait en paix. Seulement voilà... je l'ai vu la semaine dernière, j'en mettrais ma main à couper ! C'était le matin de très bonne heure. J'étais debout parce que je n'arrivais plus à dormir et je suis sorti. Il faisait encore nuit, mais le ciel était dégagé et la lune brillait. Je l'ai vu rentrer dans la tour. Il avait la tête penchée de côté, forcément avec cette chute... Personne ne me crois, mais je vous dis que c'était lui, je l'ai reconnu ! Tout le monde me dit que j'ai du rêvé, mais c'est faux, et je suis sûr qu'ils le savent. Seulement ils ont peur, ils veulent pas y croire. En tout cas, je sais pas comment Malan a fait pour

revenir d'entre les morts, mais c'est pas naturel. Je suis sur que Vonar y est pour quelque chose. »

L'aubergiste fini par intervenir : *« Ferme donc ton clapet Thurel ! Avec tes histoires tu va vraiment finir par nous porter la poisse. »*

Le fossoyeur se montre très intrigué et vaguement inquiet. Comme tout le monde dans le village, il a entendu l'histoire de Thurel. Seulement il est allé vérifier une petite chose lui et ça ne lui a pas vraiment plu. S'il est questionné par les joueurs à propos de Malan, il aura quelques hésitations, mais il finira par se confier à eux.

« Après tout ce que l'on a dit au sujet du cimetière, je suis allé inspecter les tombes. Celle de Malan notamment. Oh, je ne l'ai pas rouverte rassurez-vous ! Par contre, la terre me semblait bien molle, bien aérée également. Un peu trop je dirais. Il y avait des traces de terres un peu partout autour, mais discrètes. Rien de très voyant. Je vais vous dire, si quelqu'un a rouvert cette tombe et bien il a fait du beau travail pour la reboucher, et je m'y connais ! La seule façon d'être sûr des affirmations de Thurel ce serait encore de rouvrir la tombe de Malan. Mais ça, bien peu de personnes au village accepterons... ».

Les PJ peuvent alors avoir comme idée de convaincre le village de la réouverture de cette tombe ou de le faire eux-mêmes. Dans le premier cas, à eux de réunir les villageois et de les convaincre (Influence * Public speaking -25). Dans le deuxième cas, ils ont intérêt à ne pas être vu, sans quoi ils s'attireront la colère des villageois.

Dans les deux cas, ils verront une tombe vide de tout corps... Thurel avait donc raison, ce qu'il n'hésite pas à crier à tue-tête. Du moins le corps n'est plus là ! Quant à savoir si on l'a ramené à la vie...

Note chronologique : Dans cette hypothèse, faites là jouer le deuxième jour. Après tout, il faut réunir les villageois et il commence à se faire tard pour aujourd'hui. Cela leur laissera le temps d'être informé des ruines et éventuellement d'aller y faire une visite.

Une femme plus avisée que les autres villageois fait une remarque très intéressante aux joueurs. Mais qu'ils l'apprennent relativement tard, dans la journée.

« C'est étrange, mais quand je repense à tout cela, je me dis parfois que c'est le jour où mon mari est revenu avec quelques uns des ces collègues des anciennes ruines que tout cela a commencé. Cela fait près de trois mois que Vonar Halligen avait alors demandé aux quelques mineurs du village d'aller fouiller les ruines. Il aurait besoin d'hommes de main pour creuser et débayer certains passages. C'était bien payé, Vonar sait ce montrer généreux parfois. Ils ont remonté un coffret rouillé, mais aucun d'eux n'a vu ce qu'il y avait dedans. Par contre mon mari a été d'humeur maussade pendant une semaine. En le questionnant, il m'a dit qu'il a vu des choses en bas qu'il valait mieux taire. Que ces ruines devraient être interdites, voire rebouchées pour être sur que personne n'y aille. »

Curieux ? Une petite visite dans ces ruines pourrait être enrichissante à défaut d'être sympathique...

Vestiges du passé...

A l'emplacement de ce qu'il fut une tour, reste un pan de mur relativement haut (4m.) et quelques murets de pierre. Le tout par endroits forts noircis. A l'intérieur le début d'un escalier en colimaçon apparaît parmi les gravats.

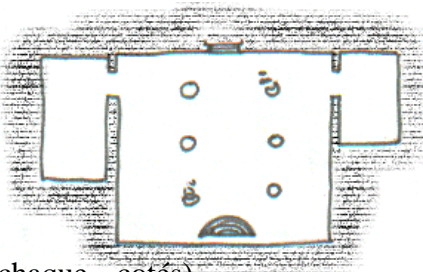
1^{er} sous-sol

On est dans une petite pièce carrée avec l'escalier en son centre. Il y fait bien entendu sombre, seule un peu de la lumière du jour filtre depuis l'escalier. Beaucoup de pierres gisent au sol. Le plafond s'est effondré par endroit. Des ossements sont visibles entre les décombres. Une seule pièce semble relativement intacte, celle du haut (sur le plan) qui était les anciennes geôles. La pièce de droite est inaccessible et celle de gauche est à moitié ensevelie. A part des squelettes humains, rien de notable. Une porte sur le mur du bas est entourée de gravats et bien que fortement endommagée elle tient encore sur ses gonds. Un escalier descend dans l'obscurité.



2^{ème} sous-sol

On débouche sur une grande salle munie de 6 colonnes (trois de chaque côtés) dont une d'elle est effondrée. Aussi bien les colonnes que les murs sont noircis et abîmés à plusieurs endroits. D'autres cadavres traînent au sol avec parfois de



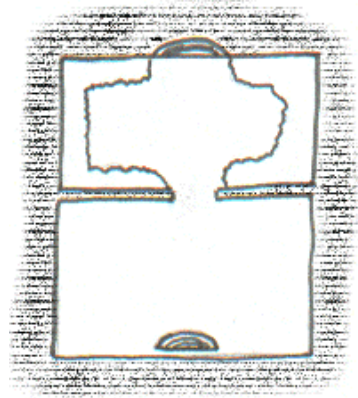
vieilles épées rouillées (sans aucune valeur...).

Deux salles de chaque côté sont pleines de décombres, de cendres et de vieilles tables en partie brûlées. Aucun matériel n'est récupérable. Il s'agissait d'un ancien laboratoire et d'une salle contenant du matériel divers servants aux rituels (outils, vêtements...).

A l'opposé de la porte, on peut voir un trou dans le sol. En s'approchant, on découvre ainsi un escalier hémisphérique qui descend encore plus profondément.

3^{ème} sous-sol

L'ossuaire :
Ambiance morbide.
L'escalier débouche directement dans une salle pleine d'ossements.



il s'agissait certainement d'un ancien ossuaire. A l'origine tous les ossements devaient être bien empilés le long des murs. Une bonne partie se sont effondrés. Au fond de cette salle, il y a une ouverture de porte.

Les fresques : En passant dans l'autre pièce, outre les cadavres, on peut apercevoir des peintures sur les murs quand on approche une source lumineuse. Les scènes représentent des scènes très crues avec des démons (du moins à ce qu'il semble être des démons). Des hommes, des femmes et des enfants sont sacrifiés dans une fête macabre. Tout converge vers une forme qui semble être un ver géant. Ces anciennes ruines étaient un ancien lieu de vénération de Oombar. Vos joueurs le reconnaîtrons s'ils ont déjà eu à faire à ce culte interdit de Paorn.

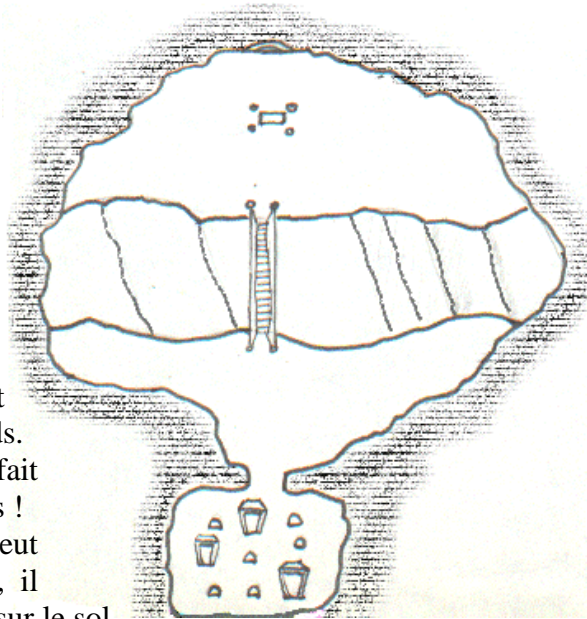
Ceux qui réussissent un jet en Awareness Senses * Senses (Hearing) remarquent une chose... Un léger bruit de fond couvre la pièce, mais ce bruit semble répéter les mêmes sons. Il semble dire « Oombaaaar - Oombaaaar ».

Il est tant que tout le monde fasse un jet de résistance (RR) s'ils sont restés un moment dans la pièce parce qu'ils subissent le sort Trait Subversion de la liste Mind Subversion (Evil Mentalism Base – SL p.192). Essayez de pervertir un de leur traits vers quelque chose de plus vil. Le sort risque de se relancer s'ils persistent à rester. Faites faire un jet toutes les 5mn environ.

Le même trou en demi-lune et le même escalier hémisphérique est présent dans cette pièce qu'à l'étage supérieur. Il conduit vers une grotte naturelle.

La grotte

L'escalier débouche donc vers une grande grotte naturelle, séparée en deux par un fossé dont on ne perçoit pas le fond. Le fossé est large de 10m environ et un pont relie les deux bords. Un pont fait d'ossements humains ! Une chose peut marquer les joueurs, il n'y a aucun cadavre sur le sol...



L'autel sacrificiel : C'est là qu'était sacrifié les personnes pour la gloire d'Oombar. Quatre candélabres, dont certains sont tombés au sol, encadrent l'autel. Sur celui-ci est gravé un Ver qui fait le tour de l'autel.

Le pont d'os : En dépit de son apparence, il est solide. Les joueurs peuvent donc passer dessus, mais pas tous ensemble !

Comme il a été dit plus haut, on ne voit pas le fond du gouffre. Une éventuelle chute risque d'être fatale. De l'autre côté, on peut apercevoir une ouverture dans le roc.

Crypte : C'est là qu'étaient enterrés les différents membres du cultes vivants dans la tour. On peut apercevoir différentes tombes et des petits caveaux. Sur les pierres tombales on peut y voir des symboles peu communs. Ceux qui possèdent des compétences en Communication*Language (Demonic) peuvent reconnaître et éventuellement lire les inscriptions, juste des noms et leur fonction. Ah non, l'une d'elle porte une malédiction... Il s'agit de Learning of Mins de la liste Curses (Evil Channeling – SL p.59). Ainsi il ne pourra plus que lire et écrire dans sa langue native tant qu'il sera sous le coup de cette malédiction.

Certains de vos joueurs veulent ouvrir des tombes pour les piller ? Risqué non ? En fait, il n'y a pas de grand magicien enterré ici, par conséquent pas de fantômes ni Wights en protection... Par contre, pas d'objets magiques non plus. La seule qui peut posséder un certain intérêt c'est la tombe de la malédiction. Le contenu est laissé à votre discrétion.

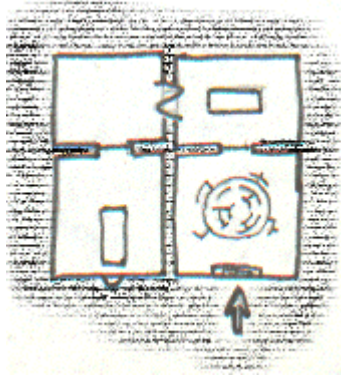
Parmi les caveaux, il y en a un qui n'est pas fermé ! Vonar aurait-il été chercher son coffret là dedans ? Possible... On y va ?

Caveau de Isranen : Une fois en bas, on est dans une petite pièce. Rien de particulier, à part les gravures au sol peut-être. Il s'agit de motifs faits avec des cercles (à vous de voir...). Il y a un sort de défense qui se déclenche en passant dessus. Le sort Bleeding I (ou III en fonction de vos PJ) de la liste Wounding (Evil

Channeling – SL p.64) est lancé sur tous ceux qui passent sur le symbole.

Au bout, une porte donne sur une autre pièce décorée d'autres

symboles. Un cercueil de pierre est au centre. L'ouverture du cercueil provoque le sort Great Vacuum I de la liste Gas Destruction (Sorcerer Base list – SL p.119). Tout ça pour un cercueil vide ! Vos joueurs peuvent conjecturer ce qu'ils veulent... En fait, il y a une porte secrète que l'on peut découvrir en réussissant son jet sous Awareness Searching * Locate hidden (-25).



Cette porte donne sur une salle qui est protégée par le sort Major Pain de la liste Mind Destruction (Sorcerer Base List – SL p.120).

Une autre porte donne sur une quatrième pièce qui contient également un cercueil de pierre (ouvragé celui-ci) situé en dessous d'une alcôve. Le cercueil est scellé, mais si vos joueurs insistent (il y a des fous partout), le Wight du sorcier enfermé là apparaît. A eux de voir s'ils peuvent s'en débarrasser maintenant.

Le coffre avait été récupéré dans cette salle et c'est dans l'alcôve que la liche ira mettre le récipient contenant ses organes un peu plus tard.

Mais quel liche ? ? ? Découvrons ça tout de suite...

Sauve qui peut

Fin de journée du deuxième jour. La nuit vient de tomber. Le vent se lève. Des éclairs crépitent autour de la tour. Et puis plus rien... Vonar vient de se transformer en liche !

Quelques minutes plus tard, plusieurs cris se font entendre depuis la tour. Cela semble être la panique la dedans. La curiosité insatiable des PJ les pousseront peut-être à aller voir ce qui se passe, d'autant que les cris s'arrêtent nets et que personne n'est sorti de la tour.

Si les PJs ne veulent pas y aller seuls, les villageois les accompagnent, surtout s'ils ont vus que la tombe de Malan est vide. Ils ont peur, mais le fait que les joueurs soient là leur donne un peu de courage. De plus, ils ont vraiment envie de bouter ce magicien hors de leur village.

S'ils n'y vont pas, ils découvriront de toute façon ce qu'est devenu Vonar... La liche veut en effet aller cacher ses anciens organes dans les ruines.

Dans tous les cas, la confrontation avec la liche devrait tourner court pour les PJ. Ils ne sont vraiment pas préparés à cela et n'ont aucuns moyens de la combattre. Lâchez leurs quelques sorts violents (s'ils ne sont pas morts de peur avant...) afin de leur faire comprendre ce qu'est réellement une liche.

La survie réside bien entendue dans la fuite. Il serait bon qu'ils retournent voir leurs employeurs pour d'une part, faire leur rapport et d'autre part, pour qu'ils puissent prévoir les moyens adéquats pour combattre la liche.

De retour au château d'Arben Ulric attend avec impatience leur rapport. Gail est là également. Aux joueurs d'annoncer la nouvelle avec délicatesse...

Bien qu'atterré, Ulric convoque les barons pour organiser une troupe de choc. Les moyens sont vite mis en œuvre car deux jours plus tard une vingtaine de soldats (niv. 5), deux chevaliers confirmés (niv.12

et 15), un paladin (niv.12) et un magicien de l'Arcania (niv. 15) sont au rendez-vous ! Ulric en personne vient mener la petite troupe. Les joueurs sont bien sûr de la partie et ce ne sera pas du luxe...

Il faut retourner au village maintenant et une désagréable surprise attend toute l'équipe...

Cela fait un peu moins de deux jours que Vonar s'est transformé en liche et il n'a pas chômé.

Le village semble désert et beaucoup de maisons sont en partie brûlées ou portes arrachées. Pas âme qui vive nul part. En

fait, beaucoup de villageois ont fui dans les montagnes, d'autres n'ont pas eu cette chance. Ils sont au service du liche, transformés en morts-vivants.

Toutes les tombes du cimetière sont éventrées... Au total, la liche possède une quarantaine de serviteurs, 25 squelettes et 15 zombies répartis dans la tour ou dans les anciennes ruines pour protéger les organes du liche. Mais il sont de faible niveau (anciens villageois...).

La première bataille va être lancée contre la liche !

On a gagné une bataille mais pas la guerre

La liche ne sort pas de la tour, il faut donc donner l'assaut. Le combat devrait être un peu saignant, n'hésitez pas, vous avez des soldats à sacrifier ! Mais attention à ne pas décimer volontairement tout le monde tout de suite, ils risquent de resservir.

Si catastrophe, l'équipe est décimée, une « retraite stratégique » s'impose. A partir de ce moment, l'Arcania et l'armée royale prendront le relais !

Par contre, « tuer » la liche n'est pas suffisant. En effet, seule la destruction de ses organes la détruira complètement. La magicien le sait lui, il lancera donc tout le monde à la recherche du précieux récipient. Aucun repos n'est autorisé, chaque instant compte !

Il va falloir procéder à une fouille en règle de la tour (à moins que les joueurs ne suggèrent d'aller voir dans les ruines).

Hélas en vain, les organes ne sont pas là et l'agacement du mage de l'Arcania est très net.

Ils ont deux jours en comptant celui-ci pour trouver le récipient, sinon la liche réapparaîtra mais depuis les ruines !

C'est compris maintenant ? Par contre tout est à refaire en ce qui concerne la liche... Il faut remettre ça, mais elle est seule cette fois-ci ! Enfin, seule... Réanimer les morts du champs de bataille est en son pouvoir !

Note : Une liche réapparaît près de ses organes entre 1 et 5 jours après sa précédente « mort ». Vous pouvez tirer ce nombre au hasard, au lieu des 2 jours indiqués, si vous préférez.

En cas de nouveau succès, il faut donc chercher dans les ruines. D'autres morts-vivants encombrant maintenant les ruines, mais ils devraient s'en débarrasser facilement (un peu moins s'il ne reste plus qu'une poignée d'hommes). Trouver les organes du liche à temps devrait être aisé et rapide s'ils ont déjà visité les ruines. Sinon... On recommence !

Fin de scénario

Si la liche a été détruit et que les joueurs se sont bien comportés, ils auront gagné l'estime d'autres nobles (ce qui n'est jamais négligeable). De l'expérience aussi pour avoir combattu leur premier Liche...

Karim Aïssaoui
Site de l'Elfe Noir



Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques
déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn
est propriété de Casus Belli.

Merci à Miriel pour ses portraits.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation
de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).