

Horreur dans les catacombes, le scénario

Pour changer un petit peu, C'est un scénario orienté plutôt horreur, n'hésitez pas à mettre vos joueurs dans l'ambiance et à rajouter des détails lugubres.

Tixhul Kaarhal est un nécromancien fou qui a pour but de contrôler la région, il est donc en quête de puissance. Il monte secrètement une armée de mort vivant et de tout ce qu'il peut ramener à la vie dans les anciennes catacombes qui se trouvent sous le cimetière de Chnafon, qui lui-même se trouve non loin de la ville. Il n'hésite pas à tuer quiconque fourre un peu trop son nez dans ses affaires ou le suivrait la nuit tomber lorsqu'ils s'affairent à ses occupations.

D'étranges phénomènes inquiète les gardes de la caserne de Chnafon, ainsi que les villageois. Car depuis quelques mois de plus en plus d'attaques de spectres ont lieu le soir et la nuit. Parfois des disparitions sont déclarer. Des voyageurs rejoignant la ville ont vue des squelettes errer dans les plaines. Et de moins en moins de monde n'ose s'éloigner de la ville dans les terre environnant. Craignant pour sa vie. Parfois quelques manifestations étranges ont lieu dans le cimetière. Des objets flottent dans les aires, des bruits suspects sortant des tombes. Et une personne rôdant la nuit dans le cimetière aurait été aperçus.

Le dirigeant de la ville, MR Hubertin Grandvent, à donner à une équipe de garde de la caserne, la responsabilité de l'enquête de cette affaire. C'est un groupe de 4 gardes pas très courageux, à part le chef (Mordicus) qui est stupide, ce qui lui permet de ne pas avoir trop peur.

Un soir un des gardes fût tuer par un zombie qui s'approchait de la ville en quête de cerveau. Et depuis ce jour les trois enquêteurs restant sont à la recherche d'Aventurier (de chair à canon) pour faire leurs boulots et trouver la cause de ce fléau. Ils offrent 1000 PO à quiconque trouve la source du problème et l'éradique.

Début de la quête :

Les aventuriers arrivent dans la ville ou y sont déjà, ils entendent parler du problème par des passants qui parlent entre eux. Ils entendent un crieur public annoncer l'application prochaine d'un couvre-feu la nuit.

Ils sont approchés par Mordicus le Chef de la brigade d'enquête sur « Le fléau » accompagner de ces deux gardes et leurs proposes de les aider à trouver d'où vient le problème et de l'éradiquer pour la somme de 1000 pièces d'or après explication bien sûr. 1150 s'il ramènent vivant le coupable.

Une preuve sera demandée pour le paiement. Malheureusement ils ne pourront pas venir avec eux car « trop occupé ».

Il leurs expliquent qu'ils devraient commencer par aller voir la maison du Croque-mort, Yord, qui a disparu il y a quelques jours. Eux-mêmes y sont aller mais, ils n'ont pas pu entrer dans la maison car, elle était fermée à clé.

En réalité ils ont détalé comme des lapins car ils ont aperçu un spectre dans la maison à travers la fenêtre.

La maison de yord est juste à l'entrée du cimetière car il exerce aussi une surveillance sur ce dernier. Le pauvre homme se terrais dans sa maison depuis le début des évènements. Il faisait des rapports réguliers aux gardes. Mais il est maintenant introuvable.

La maison de Yord

N'hésitez pas à mettre des bâtons dans les roues de vos aventuriers durant le route, un zombie ou deux pourquoi pas quelques squelettes faibles pour s'échauffer. L'impression d'être suivis sans trouver qui que ce soit les mettra dans l'ambiance. Pour les monstres Prenez dans le tableau fournis avec le scénario ou dans le tableau de la région correspondante.

La maison du croque-mort se trouve à gauche de l'entrée du cimetière, si les aventuriers regardent par les fenêtres, ils ne voient rien. Tout est calme peut être trop à l'extérieur comme à l'intérieur.

- 1- Les aventuriers entre dans la maison
- 2- Les aventuriers fouillent le tour de la maison

1-Les aventuriers veulent entrer dans la maison car elle a l'air calme.

Soit ils crochètent la serrure de la **porte d'entrée** qui est **fermé**. Difficulté moyenne.

Soit ils font le tour et s'aperçoivent qu'il y a une deuxième porte sur le côté gauche de la maison (côté opposé au cimetière). Qui elle est ouverte et qui donne sur l'atelier de préparation des corps du croque mort. La pièce est sombre car pas éclairer. Des tables vides y sont disposés avec tous les outils nécessaires au métier, des fioles de liquide bizarre etc. Tout est calme.

Dans cette petite pièce il y a aussi une porte qui donne sur la maison de Yord, mais quand les aventuriers veulent passer la porte des bruits de sanglot se font entendre dans la maison, des bruits raisonnant comme lointain.

S'ils passent la porte ils trouvent une maison sombre, au fond de la pièce une présence éthérée prostrée par terre au pied de son lit pleure et sanglote. C'est en fait un fantôme. L'âme de Yord , en peine et complètement sous le choc. Incapable de bouger et donc non hostile. S'ils approchent le **fantôme** hurle de peur. **Jet de D pour le calmer**. Les moins **courageux** n'oseront peut-être pas avancer. **Jet de D ?**

-**S'ils parviennent à le calmer**, Yord leurs explique qu'il a été assassiné. Le tueur lui est inconnu car il a frappé dans le dos. Mais les aventuriers peuvent trouver son cadavre dans le potager. *Ils* leurs demandes de ramener la lettre et la clé aux gardes qui s'occupe de l'affaire. Car si le coupable est trouvé et paye par sa vie, son âme pourra retrouver son salut et partir d'ici. Il leurs supplie de s'occuper de sa pour lui. (Le fantôme ne sait pas que les aventuriers sont là pour régler l'affaire).

-**S'ils ne parviennent pas à le calmer**, Yord Hurlé de plus en plus fort de ne pas lui faire de mal et panique en faisant tout trembler dans la maison. Des objets flottent dans la pièce. Les aventuriers sont obligés de quitter la maison sous peine de prendre des dégâts à cause des objets traversant la pièce.

Dans la maison il n'y a pas grand-chose d'intéressant, une bourse avec quelques PO 1D12 et une dague de base ainsi que des pelles râteaux et autre outils pour creuser la terre, près de la fenêtre une longue vue est posée. S'ils éclairent la maison ils peuvent voir les traces de sang sortir de la maison par la porte de l'atelier.

2-Dehors : Derrière la maison un potager est présent, une bonne partie est plantée mais un bout de terre a été retourné il y a peu. Des outils ont été laisser au bord de la terre travaillée. Un jet de D réussi permettra de voir une trainée de sang séché mal effacé par frottement au pied et qui viens de la porte qui se trouve sur le côté de la maison. Cette trainée de sang mène au potager.

La trainée de sang provient de la pièce de préparation des corps du croque mort. (Petite pièce collée à la maison d'habitation). La porte n'est pas fermée à clé contrairement à celle de l'entrée.

S'ils creusent un peu dans le potager, ils trouveront le cadavre du croque mort (qui correspond à la description des gardes), enterrer la par quelqu'un qui a fait ça à la hâte.

Ils peuvent voir qu'il a été tué par un coup de hache dans le dos.

Le croque mort a une lettre dans sa poche (si fouille), elle est destinée aux gardes. Cette lettre explique qu'il a vu une personne rôder près du tombeau des Kaarhal et qu'il s'y passe des choses bizarres. Car des bruits s'en échappent souvent. Le tombeau est au fond du cimetière. **Une clé est avec la lettre. C'est celle du tombeau.**

Le cimetière

Ici, rien de bien compliqué le cimetière est vide, et les corbeaux observent les PJs déambuler.

Le cimetière est situé en bords de falaise et en contrebas (7m) on peut apercevoir une grotte dont l'entrée est écroulée.

Pour l'ambiance on peut rajouter quelques objets flottant par ci par là, dû à des phénomènes paranormaux. Explicable par la présence de spectre qui ne se montrent pas ou peu mais qui sont déranger par le « trafic » apporté par Tixhul dans l'endroit. Car il vient se servir dans les tombes la nuit et récupère des cadavres pour les richesses et agrandir son armée.

Quelques tombes sont ouvertes.

Sauf si les joueurs font du pillage de tombe rien ne les attaque ni les interpelle. Ils ont juste à trouver le tombeau en question en tournant dans le cimetière.

Le tombeau se trouve en haut à droite sur la carte c'est un bâtiment fermé par une grille qui s'ouvre avec la clé qui a normalement été trouvé avec la lettre. Si non, jet de crochetage difficulté moyenne pour l'ouvrir. Devant le tombeau on peut lire sur une plaque de marbre « Tombeau de la famille Kaarhal »

A l'intérieur, une pièce avec des tombes compartimentées les une au-dessus des autres dans les murs partout autour. Au centre, une grosse tombe en pierre taillé et ornementé. C'est en réalité une entrée secrète menant dans les catacombes en dessous du cimetière.

Il y a un bol en granite devant avec du sang séché dedans, une offrande de sang de l'un des aventuriers peut permettre d'ouvrir le mécanisme (1D4 point de vie de moins, qu'une seule personne demandé).

Si non Des jets de D d'Intelligence seront demandé pour trouver le bouton qui permet d'ouvrir le dessus de la tombe qui est bloquée par un mécanisme.

Un escalier descend sur quelques mètres avant d'arriver dans une pièce plongé dans le noir.

Les catacombes

-Pièce 1 et 3 :

La pièce 1 est dans le noir complet, ceux qui voit dans le noir peuvent trouver des torches accrochées aux piliers au centre. Des tas de crasse, d'os, de rats mort et d'autres trucs pourris sont présent à certains endroits, **une odeur de mort et de pourriture sera présente pendant tout le séjour sous terre.**

Au bout de la pièce une lueur timide scintille, dans le couloir on passe devant l'entrée de la grotte écroulée avec des squelettes écrasés par la roche. La lueur présente au bout de la pièce est un portail

Réalisé et écrit par Honaiahaka (J.O)

magique qui permet d'entrée dans la pièce suivante. Un voile ressemblant à la surface de l'eau éclairant la fin du couloir. On voit à travers ce qu'il y a dans **la pièce 3** derrière car elle est éclairée par le feu vert magique d'une torche.

-Epreuve des clés :

Dans la pièce se trouve une porte lourde fermée avec un sablier à côté. Une fois passé, ce portail déclenche le sablier. Temps réel que les joueurs ont : 2 minutes, dans le jeu moins... (adaptable)

Sur la porte se trouve trois serrures avec des symboles, 1 triangle, 1 losange, et 1 cercle. Les clés sont cachées dans la pièce.

Description de la pièce : au milieu entre les piliers se trouve une table en bois avec un messages « trois clés », à l'opposée de la porte deux statues à hauteur d'homme, un tas de déchets à côté des statues et un gros coffre sur le mur piégé (shhhht !)

Position des clés :

-1 derrière la statue du côté du coffre (creux au niveau du dos)



-1 dans le tas de déchets emballé dans un morceau de cuir (trop propre pour le tas)



-1 collé sous la table vers l'un des pieds



Pour **trouver les clés** c'est comme vous voulez, Jets de **D** ou **laissez proposer** et chercher librement les joueurs et réagir selon les propositions version tu brûles ou tu refroidis....

Dans le coffre, ils peuvent trouver des chauves-souris qui s'envolent lors de l'ouverture, un crâne humain, une épreuve de COURAGE ? des documents avec les noms de ceux qui reposent dans les catacombes, les familles etc... une plume et un encrier, une dague de bonne qualité 1D+2 PRD-2 rup1-4 et quelques ingrédients de potions.

Une fois les clés trouvés et placés dans leurs serrures, la porte s'ouvre avec un bruit de mécanisme roulant et grinçant, quelques rats sortent et la pièce suivante apparait.

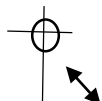
Si temps écoulé et clé pas trouvés : Sur le mur qui se trouve en-face du portail magique se trouve une rangée de cracheur de pointes envenimées d'un bout à l'autre de la pièce (caché dans le mur). Qui, si les clés n'ont pas été trouvés avant la fin du sablier, envoie à hauteur de ventre (donc touche même les petite races) les pointes en question libèrent un poison qui inflige 1D6+2 dégâts et qui est douloureux sur la zone touchée AD-2 pendant 20 minutes.

Une fois que le piège est déclenché ils ont le temps de se tordre en deux de se gratter et de chercher.

-Pièce 4 et 5 :

La **pièce 4** est assez grande des tas de déchet et d'ossement sont présents à plusieurs endroits et des cercueils (tous ouverts) sont disposés de manière plus ou moins ordonnée. Deux gros braséro dont le feu est vert, éclaire la pièce correctement.

Au fond, deux corniches de 3 m de haut surplombent la pièce, celle de gauche a une échelle en bois pour y monter. Des caisses empêche de bien voir que qui se trouve derrière mais il semblerait que ce soit deux tombe en pierre (fermé). Sur la gauche derrière le brasero se trouve un couloir qui mène à la **pièce 5**.



Quand les aventuriers passent la porte, rien, à part le crépitements du feu. Mais, après quelques pas, **un bâton** planté dans le tas de crasse proche des cercueils à gauche s'illumine d'une lueur sombre.

C'est un détecteur de présence magique en forme de croix avec un gros anneau dessus, à ce moment-là les squelettes au sol s'illuminent et prennent vie dans un soupir d'outre-tombe.

La porte de la **pièce 3** se referme violemment. **Combat I** (Squelette n°1 épée rouillée et squelette n°2 gourdin) du tableau fournis. Si vous voulez attaquer fort mettez 2 à 3 squelettes par aventuriers.

Puis, quand ceux-ci sont morts un rire retentis de nulle part (un spectre invisible) et dit : « Mourrez intrus ! ». Les deux tombes en pierres qui se trouvent sur les corniches s'ouvrent, deux autres squelettes archers sortent et se postent derrière les caisses et tonneaux (x2 squelettes 1, arc long et dague) sur le tableau fournis.

La corniche de gauche a une échelle, une fois en haut il y a un espace assez court pour sauter sur celle de droite (1m50), mais un jet peut être demandé. Les squelettes devraient mourir rapidement car faibles.

Quand le combat est terminé, le spectre se montre et n'attaque pas si les PJs non plus. (Si non prenez le tableau) Mais dans tous les cas il s'enfuit avant de « mourir ». Il leur demande ce qu'ils font là et pourquoi tant d'intrus entre ses temps-ci dans son lieu de repos éternelle. Car oui plusieurs aventuriers sont déjà venus et sont morts puis ont rejoint l'armée de morts vivants. « Plus le fou qui a élu domicile ici, ça fait trop !!! »

Puis le fantôme s'en va dans la **pièce 5**.

A l'entrée de la **pièce 5** il y a un piège, une dalle à pression au sol. **Un coffre** est positionné en-face au bout de la pièce pour attirer leurs attentions et éviter qu'ils ne voient le piège.

Jet de D pour voir le piège

1-Si la plaque est activée, elle libère 3 Zombies enfermés dans les 3 tombes debout cachés dans les murs de part et d'autre de la pièce.

Combat I (Voir tableau, voir le style de zombie selon le niveau des joueurs)

2-Elle n'est pas activée, les joueurs l'ont repérée et ils peuvent passer à côté. Ils sont libres de fouiller la pièce.

-Coffre : une bourse de 50 PO crasseux, 2 potions de soins effets légers +5pv, 1 potion de mana rouge +10 PA et des vêtements miteux.

Quand la salle est sans danger, le spectre réapparaît. Et propose aux aventuriers de régler le problème du nécromancien fou qui devrait être plus loin dans les catacombes. En échange de son ancienne arme magique.

Si les PJs réussissent un test de CHA, ils peuvent avoir l'arme tout de suite. Si non à la fin.

-Arme créer par mes soins pour le scénario, c'est une arme légendaire :

Epée fantomatique 1 main : une épée quasi transparente mais tangible avec des reflets blancs bleuté, 1D6+4(+2 dpts fantomatique qui ignore l'armure) AT+1 et PRD +2 valeur 1300 PO

-Les Pièces 6 et 7

Une lourde porte en bois permet de rentrer dans le cœur des catacombes, **la pièce 6**, c'est une immense pièce avec une bonne hauteur sous plafond, des toiles d'araignées et de la poussière partout. Des tombeaux en marbres sont disposés à gauche, un feu immense danse au centre de la pièce dans un grand foyer entourer par des barreaux en fer.

A droite, une montagne de cercueils en bois vermoulus et terreux certains fermé d'autres non, mais, tous pleins... Derrière la montagne de cercueils, contre le mur. Une statue immense de Niourgl (dieu de la mort, de la corruption, du changement et des maladies) sur un grand socle ou sont posée pleins d'offrandes et de fleurs fanées.

Au fond le **mur** est un **ossuaire**, des os et des crânes empilés parfaitement et formant des dessins assez harmonieux jusqu'en haut de la pièce en pierre. Au milieu de cette ossuaire un tombeau absolument gigantesque, deux coffres sont disposés de part et d'autre de ce dernier. Plusieurs piliers soutiennent le gigantesque plafond de la salle.

Le repos sera de courte durée car en avançant dans la pièce un autre bâton détecteur de présence magique s'illumine contre les cercueils empilés. La montagne de tombes s'agite dans un fracas d'os et de râles tous aussi sordides les uns que les autres. Des squelettes par dizaines sortent des cercueils, la moitié rampant pour sortir de leur repos et l'autre moitié s'avançant lentement. Vous pouvez en balancer énormément 20, 30... car ils ne les combattront pas vraiment, on peut laisser les joueurs en écraser un ou deux au sol pour commencer à se demander quel sort leurs a réservé le mj... mouhaha ! suspens.... ET :

Mais le véritable boss se sera levé juste un peu après avoir ouvert son propre tombeau, suite au squelettes. OUI le gros tombeau au milieu de l'ossuaire. Un Troll Zombie immense dont vous trouverez tout sur la fiche et dont vous pouvez adapter les dégâts (tableau) selon le niveau et la vie restante des PJs. En plus de frapper, il a la capacité de charger avec tout son poids et de s'arrêter dans un mur assez gros pour le stopper... mais AT 1 assaut sur 2.

Il va donc attaquer en premier en charger la masse de squelettes qui s'active lentement face à lui...Et faire un Strike puis écraser tous ses tas d'os avec ses poings en hurlant.

Après une bonne flipette, les aventuriers n'auront donc plus qu'un seul ennemie et deux tours d'avances. **Combat de boss**. Vous pouvez laisser quelques squelettes si vous le souhaitez.

Dans les deux coffres autour du gros tombeau : des ingrédients à potions, plus ou moins rare. Quelques potions de soins ou autre, des livres (à vous de choisir), une pièce ou deux d'armure de votre choix. A vous de voir. Devant la statue des ingrédients à potions et des têtes de personnages de toutes races posées la sûrement en offrande par le nécromancien.

La pièce 7 n'est en-fait qu'un couloir fermé de part et d'autre, avec de grosse portes. Au centre, une statue d'un ange à la tête coupée et tombé au sol. Une séparation derrière la statue laisse comprendre qu'il y a deux choix qui s'offre à eu. Une porte à gauche (**salle 9** dans le noir d'où se dégage une odeur absolument infecte de cadavre en décomposition et aucun bruit) et une porte à droite (**salle 8**) d'où sortent quelques bruits et ricanements. (Épreuve demandé pour le bruit derrière les portes).

-Les pièces 8 et 9

La pièce 9 est dans le noir, il n'y a que des tas de cadavres et de crasse pourrissante, jet de COU pour avancer dans la pièce les elfes prout-prout n'arriveront pas à aller voir. C'est une poubelle à expériences ratées. A vous de voir si vous voulez y placer du matériel ou non à récupérer par les aventuriers pour les pousser à entrer.

La pièce 8 Attention teste de discrétion requis avant d'entrer !

Cette pièce est le repaire/ chambre/ bureau/ labo du Nécromancien ou il travaille d'ailleurs sur son prochain mort vivant installer sur la table contre le mur de droite. Les murs de la pièce sont eux aussi remplis de cercueils compartimentés et encastrés. Son bureau est situé au milieu de la pièce.

-1 Si les héros ont été discrets :

Le Nécromancien Tixhul est concentré sur sa création, penché au-dessus du cadavre qu'il « travaille ».

Un halo magique noirâtre se dégage de ses mains positionnées en l'air et génère un vrombissement assez sourd. Ce qui fait qu'il n'entend pas la porte s'ouvrir mais un deuxième teste sera demandé pour savoir s'il les voit du coin de l'œil ou non pour la suite. Si par chance il ne les voit pas, les aventuriers ont clairement l'avantage et en agissant correctement peuvent approcher par derrière.

-2 Les héros sont repérés :

Le nécromancien se tourne et le combat commence. (Tableau) Il abandonne s'il est acculé dans un coin et lorsqu'il est trop faible. Il peut courir dans l'autre pièce « poubelle » pour leurs échappés.

Dans son bureau on peut trouver un **Parchemin de résurrection (ramène à la vie 1 fois avec 5 PV)**

Et une **potion de mana noire (+20 PA)** et 2 ou 3 **ingrédients magique**. Tixhul possède un **bâton crânien de Morgoth +2 INT Nécromancie** **rup 1-4** et une **robe des Initiés PR2 CHA+1 200PO**

En sortant des catacombes et du cimetière le fantôme de Yord et celui qu'ils avaient rencontrés dans les profondeurs (s'il n'y est passé lui aussi) les attendent devant la maison. Ils les remercient et Yord s'en va dans un soupir glaçant. L'autre leur donne l'arme légendaire s'il ne l'a pas déjà donné dans les catacombes en les remerciant pour son repos.

-Arme créée par mes soins pour le scénario, c'est une arme légendaire :

Epée fantomatique 1 main : une épée quasi transparente mais tangible avec des reflets blancs bleutés, 1D6+4(+2 dgts fantomatique qui ignore l'armure) AT+1 et PRD +2 valeur 1300 PO

-Si jamais les joueurs ramènent le Nécromancien vivant aux gardes à la caserne ceux-ci rallongent la prime de 150 PO ce qui porte à 1150 PO en tout. Les gardes se font une joie d'organiser dans la soirée une pendaison en place publique et une fête s'en suit. Le dirigeant de la ville MR Hubert Grandvent remercie les aventuriers en personne en leur disant qu'ils sont maintenant les sauveurs de la ville et bénéficieront de 10 % de remise dans les échoppes de la ville avec un papier officiel signé de sa main.

-Si les joueurs ramènent juste la tête ou autre chose du Nécromancien le chef des gardes envoie ses 2 gardes vérifier, ce qui oblige les aventuriers à attendre quelques heures avant de toucher leurs primes. Le jour suivant ils sont convoqués au château du dirigeant de la ville MR Hubert Grandvent qui les remerciera grandement en leur promettant de dire à toute la ville qu'ils sont les sauveurs et héros de Chnafon. Ce qui leur offrira une belle renommée et un rabais de 5 % sur les prix dans les échoppes de la ville.

Fin