

L'Ultimatum d'Outre-Tombe

C'est un scénario dans l'univers de The Witcher assez basique, je voulais l'exploration d'un donjon insolite, une petite enquête visant à démêler le vrai du faux et un choix cornélien au final. Pour les règles, j'arbitre avec les règles de The Witcher le jeu de rôle officiel. La difficulté est difficilement quantifiable car le surnaturel est fréquemment imbattable. La plupart des combats peuvent être évités car certains adversaires sont très dangereux encore plus pour des personnages débutants.

Pour le cadre de jeu, j'ai opté vers un côté dramaturgique. La victoire de Radovid, les armées du Nilfgaard ont échouées à franchir le Pontar. La Rédanie et le Kaedwen n'est pas sous la botte de l'Empire mais le prix est terrible car les Nordiens sont sous la domination d'un roi fou, antisémite et zélé. Ciri est sorceleuse et parcourt le nord en compagnie de Geralt. Emhyr var Emreis a été assassiné et les maisons nobles après moult complots ont placé à la tête de l'empire, le diplomate et bonimenteur, Jan Calveit. La Témérie est une province impériale qui garde néanmoins un prince de Témérie au pouvoir, vassal de l'Empereur. L'Aedrin démembré, sans famille royale, est sous la houlette d'un gouverneur impérial à Vengerberg.

L'action se déroule dans un coin paumé de l'Aedrin, le petit village de Lesnicou. Henryk, un mage du Nilfgaard, ami d'un PJ demande de l'aide moyennement récompense. Son village est menacé par un spectre qui va annihiler toute existence à Lesnicou dans sept jours. Le spectre souhaite récupérer un artefact ancien. Malheureusement, Henryk s'est fait dérober l'artefact. Il ne reste plus que quatre jours avant l'expiration de l'ultimatum d'outre-tombe !

Lesnicou

Ce petit village de la province impériale d'Aedrin est situé à la confluence de la Dyphne et du Pontar, comptant guère plus d'une centaine d'habitants. Ce terroir perdu est très humide et dans la zone de crue du Pontar. Le petit village profite d'une élévation de terrain peu naturelle dans le pays, un semblant de colline rabotée et esseulée, entourée du lit de la Dyphne et de la rive sud du Pontar. Le premier pont traversant la Dyphne se trouve plus au sud. Ce petit bourg n'a que peu de passage, seul des voyageurs perdus pensant trouver un pont plus au nord parviennent là. A la confluence, la Dyphne est plus étendue (300 mètres) est parcourue de courants traîtres et de tourbillons.

Les maisons du village s'étagent le long d'une chaussée pavée bien entretenue qui s'achève au pied d'une tour Elfique. Le tracé de la voie forme comme une spirale de la tour au pied de la colline. Toutes les maisons de plein pied, sont en bois et s'apparentent à des grandes cabanes de chasse. A Lesnicou, la population se partage entre l'activité de la chasse et de la pêche. Chaque maison compte une petite basse-cour, un potager avec quelques arbres fruitiers. Le village dispose d'une maison commune pour l'hébergement des rares voyageurs, une petite taverne proposant pitance et boisson, un commerçant

vendant des produits manufacturés venant de Vengerberg. Un mur de rondins (quatre mètres de haut) ceinture le village, la région a toujours été peu sécurisée depuis l'époque des guerres de la Basse-Marchie puis du Nilfgaard. Une seule lourde porte en bois verrouille l'accès au village, elle est fermée au crépuscule et ouverte l'aube.

Æl Æfnar Gar Ænaep

En langue commune, la traduction approximative est « la Tour devant l'Infini Passage ». Cette tour d'architecture Elfique est élancée, maçonnée de pierres blanches. Elle se trouve au sommet de la colline. Ce témoignage de l'Âge Elfique rend pour le coup ce petit village assez singulier. La tour s'élève à 25 mètres de hauteur, son faite se termine par deux fines spires de pierre ciselées et parallèles l'une à l'autre donnant un aspect aérien à l'ensemble. Des échafaudages se dressent le long des murs de la tour. Des villageois reçoivent une petite solde mensuelle pour nettoyer les pierres blanches des mousses et des fourmillantes épiphytes.

Autrement, les villageois ne se préoccupent guère de la tour mais la considère comme un élément fédérateur de leur paysage et de leur identité. Pour eux, sa présence jusqu'à ce jour, a toujours été synonyme de protection et de fortune. La vie reste difficile dans le marais mais la tour veille sur eux.

Le rez-de-chaussée et les étages de la tour sont la demeure d'un couple de mages assermentés par le Nilfgaard, Henryk et Iwona. Depuis des siècles, depuis le triste épisode de Lara Dorren et de Cregennan, les Loges et le Chapitre de la magie étaient contre des recherches sur la magie elfique. Avec l'ascension du Nilfgaard, la philosophie a changé, le Cacique de l'Aedrin (Magicien nommé par l'Empire pour représenter les magiciens) a donné son aval à de telles recherches.

Au rez-de-chaussée se trouve un genre de musée-atelier, où soigneusement ranger des œuvres d'art Elfique et d'autres objets anciens en cours de restauration sont harmonieusement disposés. Au 1^{er} étage, une salle à manger et une cuisine. Au 2^{ème} étage, un laboratoire pour les travaux ésotériques des deux mages. Au 3^{ème} et 4^{ème} étages, les appartements des deux mages.

L'accès aux caves, se fait par un escalier caché par une illusion magique se trouvant au rez-de-chaussée. L'escalier dérobé débouche dans une grande pièce carrée où chacun de ses angles est occupé par un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans le dédale de couloirs de la tour. Cette première pièce est sûre, les entités et autres vestiges peuplant les soubassements de la tour ne monte pas jusque là. La pièce est encombrée de tout un fatras d'objets que les mages ont remonté du dédale et de l'outillage pour l'exploration : pelles, pioches, torches, cordes, fil de fer, échelle de corde, huile, craie, peintures, lanterne, sacs et besaces.

Le dédale souterrain est un véritable labyrinthe de tunnels, de pièces, d'escaliers et de cavernes naturelles. Plus on s'enfonce dans ses méandres labyrinthique et plus la nature chaotique du lieu se renforce. Dans les profondeurs, les lieux se réarrangent par magie et l'orientation devient impossible sans assistance magique. Les deux mages disposent de boussoles ésotériques qui leur permettent de ne pas se perdre. Toute tentative non magique est vouée à l'échec du fait de la nature chaotique de l'endroit. Cette nature chaotique est liée à la Spirale, le multivers achoppe un point en profondeur sous la tour. Les elfes en avaient connaissance et devaient l'utiliser il y a des milliers d'années. Un pont entre les Aén Elle et les Aén Seidhe et voir au-delà...

Iwona d'Aldersberg

L'appartement d'Iwona est rempli de tout un fatras de papiers et livres posés n'importe où. Les feuilles de papiers sont principalement des dessins d'objets trouvés dans le dédale ou des brouillons de traduction des glyphes elfes trouvés lors des fouilles. Les livres portent pour la plupart sur l'histoire du monde, la magie et la civilisation Elfique.

Iwona a l'apparence de la trentaine bien qu'elle vient de fêter ses soixante-dix ans d'existence. Son visage est avenant, à la longue chevelure brune soyeuse et aux yeux noirs. Elle s'habille d'un cafetan au tissu pourpre (comme Henryk), serré à la taille et rehaussé de parchemins de protection. Elle est manchote du bras gauche. Une gargouille dans le dédale lui a arraché le bras et elle a pu survivre et fuir cette terrible rencontre. Depuis six mois, par apposition d'onguent magique, elle est parvenue à régénérer une partie du bras, os, muscles et chair jusqu'au coude.

Lorsque les PJ l'interrogent sur le vol de l'artéfact, Iwona leur invente un joli bobard enrobé de vérité pour les amener dans une fausse direction. Les voleurs sont Tam et Liaz deux collègues magiciens. Ces deux compères se sont évanouis dans le dédale depuis un an, pour explorer un portail magique actif qui mène au désert de Korath. Elle pense qu'ils sont revenus discrètement pour dérober l'artéfact et son repartis à travers le portail.

En fait, elle cache l'artéfact dans ses appartements. Elle a jeté un sortilège de compression magique au 1/100^{ème} sur l'artéfact. Ne faisant plus qu'un centimètre et cinquante millimètres de haut, elle l'a caché derrière une pierre descellée se trouvant derrière un tableau dépeignant un magnifique panorama de cimes des Montagnes Bleues. Si les PJ la confondent avec des preuves factuelles à l'appui, elle ne tiendra pas longtemps contre les assertions et avouera le vol. Ils n'ont pas du tout besoin d'en venir aux mains. Le mieux est que l'aveu soit dit en présence de Henryk, Iwona ne tentera rien et sera même assez abattue face à la sidération et à l'amertume de son compagnon.

Henryk et Iwona - Profil du mage p.272

Géraud, le Célicole

Quand le Meneur de Jeu estime le moment opportun que les PJ croisent le Célicole Géraud, celui-ci se trouve sur leur route dans le dédale. Il a l'apparence caractéristique de son espère, un petit garçon, à la peau bleue. Ses cheveux ébouriffés sont noirs, aux pointes blanches. Il a de gros yeux ronds d'un gris brillant. Il parle beaucoup mais par énigmes, avec un vocabulaire très alambiqué et phrases sibyllines. Il connaît la localisation de la chambre de l'artéfact et se joue de la nature chaotique du dédale. Il aime l'artéfact et adore le regarder pendant des heures. Il est affecté par son absence. Il peut les mener jusqu'à l'endroit. Si les PJ parviennent à répondre à une ou plusieurs énigmes, il révèle une phrase absconse chargée d'indices sur le voleur : « *Incarnat de robe, à l'esprit d'escamoteur valétudinaire, le voleur est plus à soigner qu'à châtier, mais cet élan d'égo condamne de nombreuses vies à terme...* » Le mot Incarnat est l'indice de la couleur du cafetan pourpre d'Iwona ou de Henryk. La phrase indique déjà que le suspect est l'un des deux mages... Et que le vol est plus maladif que malfaisant. Le Meneur peut compliquer la survenue de la rencontre, le Célicole peut être poursuivi par des monstres vindicatifs et les PJ devront le sortir de ce mauvais pas...

Géraud : J'ai pris le profil du chef bandit, j'ai rajouté des sortilèges de druide p.270

La chambre de l'artéfact

La chambre de l'artéfact se trouve dans le dédale chaotique. C'est dans cette pièce que l'artéfact a été façonné par un puissant et énigmatique mage-artisan elfe. Les deux mages mènent leurs expérimentations sur l'artéfact dans ce lieu et avaient conclu qu'ils ne devaient jamais quitté son creuset. Le piédestal est une colonne de pierre blanche (haute de 70 centimètres) ciselée de glyphes Elfiques. Deux tables dans la pièce sont encombrées de croquis et de notes sur l'artéfact. Des piles de dictionnaires et d'abrégés de langue Elfique se trouvent sur une étagère de fortune. De curieux outillages ésotériques entourent le piédestal comme autant d'appareils de scrutations et d'analyses magiques.

L'artéfact s'apparente à une clepsydre géante, haute d'un mètre cinquante et large de soixante-dix centimètres, opaque, au verre inaltérable de couleur lactescente, on semble apercevoir un liquide sombre visqueux à l'intérieur. La clepsydre se trouve dans un cadre ouvragé fait dans un alliage inconnu et très résistant. Le cadre est constellée d'étranges bras articulé et télescopique chargé de petites lunettes aux verres colorés dévoilant des spectres de lumières singuliers émanant de la clepsydre.

Les pouvoirs de l'artéfact sont à imaginer par le Meneur de Jeu. Dans le cadre de cette aventure, je suis parti du principe que l'artéfact n'apparaît qu'à la fin de l'intrigue et qu'il est replacé au creuset. Dans une deuxième séance, si les PJ essaient de régler le sort du spectre alors l'artéfact pourrait avoir son utilité.

Le carrefour

L'apprenti Filip Labruh est généralement dans cette pièce, il étudie de longues frises chargées de nombreux glyphes Elfiques ciselés sur les murs. C'est un jeune homme de dix-sept ans, de belle prestance et affable. D'une nature généreuse, il souhaite aider, apprendre, il est enthousiaste et passionné par la civilisation Elfique. Il est apprenti magicien à Aretuza (dans mon cadre de jeu, l'école d'Aretuza reconstruite est devenue mixte. Radovid ayant interdit l'école de Ban Ard et prohibé la magie). Filip a l'autorisation des deux mages pour séjourner dans le complexe non chaotique. Il connaît Géraud qui vient discuter avec lui de temps en temps. Néanmoins, Filip se fatigue des discussions alambiquées du Célicole et écourte le plus rapidement les visites de celui-ci. Il peut donner un indice si les PJ cherchant à rencontrer le Célicole, Géraud se trouve assez souvent dans la caverne aux poussières chatoyantes. Il sait que le Célicole est peiné de la disparation de l'artéfact, il s'en est épanché à Filip.

De nombreux couloirs débouchent dans cette pièce. La salle est dans la partie non chaotique du dédale, elle forme un hub important dans le complexe, les PJ y passeront inmanquablement à l'initiative du Meneur de Jeu. Une belle fontaine se trouve au milieu de la pièce. Une eau douce et potable sort de la jarre d'une statue d'une belle naïade elfe. Les mages ont équipé la pièce d'une boule de lumière blanche magique impérissable et thermodynamique qui assure une zone brillamment éclairée et chaleureuse au sein de ce dédale humide, ténébreux et dangereux.

Filip Labruh : Profil de mage p.272, il ne dispose que d'un sort et d'un rituel.

La caverne aux poussières chatoyantes

Cette caverne est à l'entrée du dédale soumis aux forces chaotiques. Elle s'apparente à une grotte tout à fait naturelle, grappes de stalagmites et de stalactites, margelle et cascade de gour, hélicites... Par contre, le sol est tapissé d'ossements fossiles angoissants, de gros squelettes de bêtes monstrueuses. De plus, l'air de la caverne est chargé d'une poussière virevoltante et brillante. Elle est impalpable et semble

pourtant bien réelle. Elle ne se dépose et ne s'accroche sur aucun objet. Cette poussière est curieuse mais pas dangereuse, renforcez son côté étrange que les PJ s'interrogent quelque peu sur sa dangerosité.

Korath

Un portail de transport instantané actif se tient au milieu d'un des murs de la pièce. Le problème est que ce portail est à sens unique et son point d'arrivée se trouve à plusieurs milliers de kilomètres de ce point, dans le désert de Korath. Le sol de la pièce est recouvert d'une fine pellicule de sable rouge et gris. L'air ambiant est chaud et sec dans la salle. Les murs sont peints de fresques dépeignant un paysage de ravins, de failles et de pitons de pierre gigantesques aux formes étranges. Deux pancartes sont attachées au mur de part et d'autre du portail. Sur celle de gauche, on peut lire en langue du nord : « *Portail à sens unique. Destination Désert de Korath à 2487 kms de ce point.* » Sur celle de droite en Nilfgaardien : « *Mission d'exploration des mages Tam et Liaz de Nazair. Vingt hommes. Date 03-1276.* » Soit un peu plus d'un an déjà.

Les golems

Cette salle de belle proportion est quasi vide à l'exception de curieuses statues mal équarries et encore coulés dans leur bloc de pierre. La quasi-totalité de ces statues quasi informes sont sans danger. Un magicien reconnaîtra très rapidement un atelier de golems, des êtres artificiels façonnés pour être des gardiens ultimes de magiciens. L'atelier est très ancien et abandonné mais la magie est toujours là, un ou plusieurs golems (en fonction du drame que veut insuffler le MJ) peuvent attaquer les PJ. La fuite est plus raisonnable et faisable car ces golems sont par nature fort lent et de facture inachevée (ils rampent et se traînent en s'aidant de leurs bras, ils avancent en claudiquant sans aucun bras).

Profil de Golem : p. 298 – Divisez les points de vie par deux.

Le spectre

Le grand méchant monstre de l'histoire. C'est un spectre d'un seigneur elfe, nommé Aegnor Dagnir, nourrissant une inimitié farouche envers les vivants et les humains. Il a l'apparence fantomatique d'un guerrier elfe portant une fine cotte de maille, habillé d'une houppelande déchirée et trouvée, animée par une brise invisible. Il flotte à quelques centimètres du sol, ses pieds disparaissant dans une brume épaisse et froide. Son tête s'apparente à celle d'une momie racornie, sans mâchoire inférieure, ses oreilles d'elfe s'élèvent tel des dards de part et d'autre d'un crâne sec et chauve. Il dispose d'un long sabre affublé dans son dos. Bien qu'il ne serve que de son toucher glacial pour abattre ses adversaires.

Son ultimatum est simple, l'artéfact doit revenir au creuset sous sept jours ou il passe tout habitant de la tour et du village au fil de son toucher glacial. J'ai considéré que sur des non combattants, son toucher glacial tue ou blesse mortellement instantanément, nécrosant tout tissu vivant. Bien que sans pitié, les PJ peuvent discuter avec le spectre s'ils démontrent une approche pacifique. En « palabrant » avec lui, on peut négocier quelques jours de plus à l'ultimatum en explicitant la complication impromptu du vol de l'artéfact. Une fois l'artéfact au creuset, il respecte ses paroles et lève son ultimatum. Il demeure dans le dédale et n'importune plus personne. Pour détruire définitivement le spectre, il faut briser la malédiction qui le lie à la tour. Cela sort du cadre de ce scénario.

Aegnor Dagnir : Profil du spectre - p.282 – multipliez les points de vie par 2 ou par 3.

Plus de détails

Limitez la survenue des monstres, restez sur l'unique et effroyable spectre. Le groupe doit pouvoir éviter les combats en privilégiant les actions réfléchies ou rusées. Des événements extérieurs peuvent ajouter des complications. Par exemple, un Chasseur de Sorcières, Bogdan Troży et un trio de soldats ont décidé de résoudre le problème, ils ont embrigadé une foule d'habitants pour s'enfoncer dans le dédale et défier le spectre. Ils peuvent les rencontrer dans le dédale, complètement perdus ou juste avant de s'enfoncer dans celui-ci.

Filip voit ses illusions brisés en apprenant la trahison d'Iwona. Il souhaite abandonner ses recherches et le petit village de Lesnicou. Il peut être un futur PJ ou il tentera de les suivre quand ils partiront du village. Les PJ peuvent aussi le persuader de rester et de continuer ses recherches. Après avoir trouvé l'artéfact, les PJ devraient décider de neutraliser la menace du spectre. Ils peuvent même imaginer utiliser celui-ci contre le spectre mais sans l'aide des mages, ils devraient ne pas pouvoir activer les pouvoirs de celui-ci.

Pour allonger le scénario, le meneur de jeu peut rajouter des salles lors de l'exploration de la zone chaotique (au choix ou au Id4) :

1. Dans cette pièce, une étrange concrétion irisée à l'aspect métallisé émerge d'un mur, comme un polype, une verrue de métal. Un liquide goutte à goutte de cet étrange polype, s'apparentant à du mercure. Un PJ qui touche le liquide est aveuglé pendant un round comme s'il subissait un curieux flash de lumière éblouissante.
2. Au centre de la salle, il y a une tête d'elfe masculine, qui inspire sagesse et dignité, en matière blanche indéterminée qui fait 10 fois la taille d'une tête normale. De plus, cette tête est enchâssée dans un bloc de cristal très épais. Ce curieux objet est magique, une détection peu le révéler. Par contre, son utilisation est inconnue et sûrement hors d'atteinte des personnes non initiées à la haute magie.
3. Un ancien laboratoire tout l'équipement est en piteux état et recouvert de poussière. En fouillant, on peut y trouver deux potions magiques et une dizaine de pièces en argent anciennes et prisées des numismates.
4. Au centre de cette pièce, sur un catafalque, repose couché un humanoïde grand de 3 mètres qui porte une armure de plaques complète. Cet être est mort et momifié depuis une éternité, il s'apparente à un étrange homme-lézard mais on peut trouver non loin de lui 2d20 pièces en argent prisées par des numismates, Id3 parchemins d'artisanat et Id3 parchemins de préparations alchimiques.