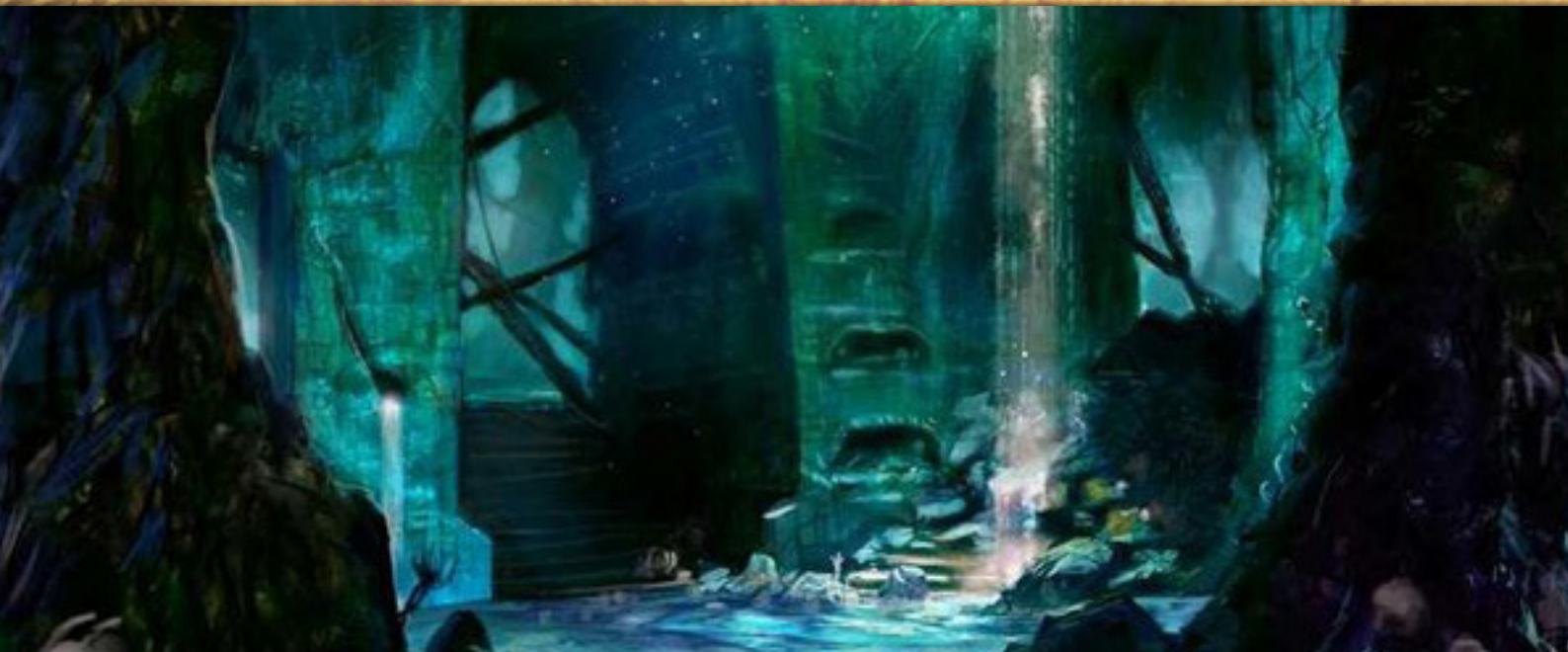




LA TOMBE DE LA TERREUR



LA TOMBE DE LA TERREUR

MISE EN PLACE

Cela fait des jours que la ville de Socanth subit des attaques régulières de morts-vivants. Un groupe de héros est parti pour s'occuper de la menace et défaire le nécromancien responsable et ses hordes de créatures. Pendant ce temps, un groupe de jeunes aventuriers découvre une sombre machination et n'ont d'autre choix que d'affronter le nécromancien lui-même avant qu'il parachève sa transformation en liche !

N'hésitez pas à utiliser les suppléments adaptés à la Fantasy, comme le Fantasy Companion, Wizards & Warriors ou encore les règles d'univers comme Shaintar ou Hellfrost.

INTRODUCTION

Lorsque tout le monde est prêt, lisez les lignes suivantes :

Il y a plusieurs jours, le village de Socanth vous a recruté pour aider à repousser les attaques de morts-vivants envoyés par un magicien ayant mal tourné, Thomas Ochan.

Il est maintenant tard à l'auberge du Faucon Gris où vous partagez un repas bien mérité. Un groupe de héros plus expérimentés que vous a pris

les choses en main et est parti à la poursuite du nécromancien dans les Monts Barrière avec une petite troupe. Vous êtes restés à l'arrière afin de vous remettre de vos actions de ces derniers jours, et pour garder le village sous protection, au cas où.

Alors que vous vous détendez en compagnie d'hommes avec qui vous avez combattu ces derniers jours, un vieux barde s'installe près de la cheminée et commence à chanter en l'honneur de ceux qui ont défendu Socanth et l'ont sauvé, vous compris. Les tournées s'enchaînent et petit à petit, la salle se vide alors que les hommes épuisés vont sombrer dans un sommeil réparateur.

La promesse d'un lit douillet devient une tentation trop forte, et, alors que vous vous apprêtez à partir pour vos chambres, la porte s'ouvre...

Un garde taciturne, Arneson, le seul membre restant de la milice, entre dans l'auberge avec un regard sombre et s'adresse aux personnages : « il y a un truc qui cloche... » dit-il simplement, invitant les personnages à sortir à sa suite. À l'extérieur, il pointe du doigt une plaque d'égouts : « les rats s'enfuient. Il y a quelque chose là-dessous qui leur fait peur... ».

Tous les guerriers présents en ville sont blessés ou épuisés. Ceux en bonne forme sont partis à la poursuite du nécromancien au nord. Des hommes valides, quatre sont de gardes, et les autres jouissent d'un sommeil réparateur et pour le moins mérité.



L'accès principal aux égouts se trouve non loin du seul temple du village. Arneson y mène le groupe et leur demande s'ils pourraient y jeter un œil et voir si quelques morts-vivants auraient pu se cacher dans ce trou.

Avant de continuer, les personnages qui ont souhaité faire la fête avec les villageois doivent faire un jet de Vigueur. Ceux qui échouent ont l'esprit quelque peu embrumé par l'alcool, ce qui les affuble d'un malus de -2 à tous les jets de Compétences basées sur l'Intellect, mais leur octroie un bonus de +2 à leurs jets de Vigueur, et ce pour toute la durée de cette aventure.

LES INÉVITABLES ÉGOUTS

Les sous-sols de Socanth sont anciens, mais les égouts sont une amélioration récente. Ils utilisent les tunnels d'anciennes catacombes. Socanth eut un passé plus glorieux où la ville rayonnait sur la région, mais une terrible épidémie brisa son élan il y a de cela plusieurs siècles. Les morts furent enterrés dans des catacombes s'étendant sous le temple.

Ochan, menant ses recherches impie, ressentit la présence des morts au sein même de la ville, et comprit qu'il s'agissait d'un endroit idéal pour

mener à bien son ascension et devenir une véritable liche !

Les rats fuient par petits groupes, paniqués par les énergies sombres dégagés par le rituel d'Ochan, ce qui fait que le nécromant ne devrait pas être très difficile à trouver. Quelques obstacles risquent néanmoins de se dresser sur la route des personnages.

1. LE TROU DANS LE MUR

Les égouts s'écoulent directement dans la rivière toute proche, mais ce n'est pas de là que les rats proviennent : ils sortent d'un petit trou résultant d'un effondrement dans une paroi des égouts. En passant quelques minutes à retirer les moellons il est possible de créer un passage suffisamment large pour s'y faufiler. Derrière, une pièce d'un complexe bien plus ancien que les égouts se découvre, révélant des murs emplis de squelettes nichés dans des alcôves : vous avez trouvé une nouvelle entrée vers les catacombes de Socanth !

Un jet de Culture Générale à -2 peut permettre de se souvenir que Socanth était une grande cité autrefois, et avec une Prouesse, un personnage se souviendra également de la raison de sa déchéance : l'épidémie qui avait ravagé

la population. Quoi qu'il en soit, c'est une armée potentielle de morts-vivants qui dort sous le village même ! De ce que les personnages savent, les morts-vivants qu'ils ont affrontés venaient des cimetières des villages environnants. Il est pour le moins étonnant que Ochan ait raté cette source de combattants supplémentaires.

2. LA FAILLE

Le sol s'est effondré dans cette salle, la faute à un ruisseau souterrain qui court quelques dix mètres plus bas. La faille fait un peu plus de quatre mètres de large (plus de deux cases), et les personnages devront réussir un jet d'Athlétisme pour franchir le gouffre (voir les règles de saut p. 129). En cas d'Échec, un personnage atteint le bord et doit faire un jet d'Agilité pour se hisser sur le sol ferme. Un Échec critique sur ce jet fait que le sol s'effondre et que la distance de saut passe à 4 cases, ce qui rend l'autre côté hors de porté de saut. Les personnages devront trouver un autre moyen de passer cet obstacle.

Le gouffre en lui-même est étroit et les arêtes des pierres sont coupantes. Toute personne suffisamment malchanceuse pour y tomber subira 3d6 de dégâts.

3. LA NUÉE

Les rats deviennent de plus en plus paniqués alors que le rituel d'Ochan approche de son terme. Deux nuées de rats se précipitent sur les personnages et attaquent. Ces nuées ne peuvent pas se diviser.

L'espace dans ce couloir est très

réduit. Assurez vous de bien connaître l'ordre de marche, car d'éventuels changements de position durant un combat risque fort de s'avérer fort problématiques. En outre, les pouvoirs les plus efficaces contre les essaims, en particulier ceux affectant des zones, seront vraisemblablement assez compliqués à utiliser sans prendre de risques.

NUÉE DE RATS – PETIT GABARIT (2)

Allure : 10.

Agi d10	Âme d12	For d8	Int d4 (A)	Vig d10
------------	------------	-----------	---------------	------------

Compétences : Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
4	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Essaim** : Parade +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les armes à Zone d'effet et le Piétinement (Force dégâts).

ACTIONS

✂ **Morsures** : automatique, Petit Gabarit, 2d4 contre la protection la plus faible, ignorés si protection complètement étanche.

4. L'EXCAVATION

Huit zombis patientent dans cette salle. Ils ont creusé le plafond afin de se ménager un passage facile vers la surface mais n'ont pas achevé leur travail, Ochan leur ayant ordonné d'attendre. De ce fait, les morts-vivants observeront les personnages de leurs yeux vides sans agir, à moins bien sûr que les personnages attaquent en premier, auquel cas ils répondront.

À l'intérieur des tripes des zombis, des fioles de verre contenant un gaz vert et mortel ont été introduites. Dès qu'un zombi succombe, lancez un dé : sur un résultat impair, la fiole se brise, libérant son gaz nauséabond dans un Grand Gabarit. Toute personne vivante dans la zone doit réussir un jet de Vigueur à -2. Ceux qui réussissent perdent un niveau de Fatigue, et ceux qui réussissent avec une Relance ne sont pas affectés. Ceux qui échouent subissent une Blessure automatique (pas de jet d'Encaissement) et sont Secoués.



5. L'ASCENSION D'OCHAN

Le nécromancien se trouve au centre de cette salle au centre d'un pentacle recouvert d'ossements, prononçant les paroles impies de son rituel à partir d'un livre ancien à l'écriture de sang.

Un jet de Perception permet de distinguer une pierre précieuse brute au sein du tas d'ossement. Avec une Relance, un personnage peut constater que les ossements ont été taillés en forme de lames, et pour cause ! C'est un golem d'ossements qui se dresse et attaque dès que les personnages pénètrent dans la pièce. Faites faire un jet de Terreur aux personnages devant cette scène impressionnante.

Le golem est lié à Ochan au moyen d'une magie noire, et tant qu'il est « debout », Ochan est entouré d'une aura noire et ne peut être atteint par aucune attaque.



GOLEM D'OSSEMENTS



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d10	d4	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Intimidation d6, Perception d6.

Atout : Frénésie

PARADE	RÉSISTANCE
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Faiblesse** : la gemme noire est la source de la magie qui anime le golem. Tirer sur la gemme se fait avec une attaque ciblée à -4, mais provoque +4 de dégâts.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées (sauf faiblesse), aux maladies et aux poisons.

ACTIONS

✂ **Frénésie** : peut ajouter un second dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

✂ **Lame d'os** : Combat d8, d10+d6.

Alors qu'il accomplit son rituel, Ochan ne peut pas lancer de sorts, il continue sa litanie, comptant sur ses serviteurs pour repousser les assauts de ses adversaires le temps qu'il finisse son rituel.

Il n'a plus besoin que de 5 rounds pour achever son œuvre et effectuer son ascension. Si les personnages vainquent le golem avant l'action d'Ochan lors du cinquième round de combat, l'aura noire autour du nécromancien disparaît et

il peut être affecté normalement par les attaques. Cela interrompt son rituel et il dirige immédiatement sa colère contre les personnages.

Si Ochan a eu le temps de finir le rituel, il devient une demi-liche : il obtient la Capacité spéciale Mort-vivant, et double son nombre maximum de PP. En outre, chaque fois qu'un humain meurt à moins de 10 cases de lui, il gagne 2d6 PP.



THOMAS OCHAN



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d6	d10	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6*, Discrétion d6, Magie d8, Occultisme d10, Perception d8.

Atout : Arcanes (Magie)

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.

* **Magie** : Magie d8, PP 25 (+5)

* **Nerfs d'acier** : ignore -1 de Blessure.

ACTIONS

✂ **Sabre barbelé** : Combat d6, 2d4, dé de bonus aux dégâts d8.

✂ **Protection** : Magie d8, 1 PP, 10 cases, 5 rd. Armure +2 [+4].

✂ **Éclair** : Magie d8, 1 PP, 20 cases, Inst. 2d6 [3d6] de dégâts à distance.

✂ **Explosion** : Magie d8, 3 PP, 20 cases, Inst. 2d6 [3d6] de dégâts dans GM.

✂ **Zombi** : Magie d8, 3+, 10 cases, 1h. Relève et contrôle un mort-vivant.

ÉQUIPEMENT

Torque de combat (augmente Combat d'un Cran), anneau de clarté mentale (confère l'Atout Combatif), bracelets de résistance (confère l'Atout Nerfs d'acier), cristal de pouvoir (contient jusqu'à 5PP, peut-être rechargé par son porteur en dépensant autant de PP), sabre barbelé (For+d6, dé de bonus aux dégâts d8).

UN VILLAGE RECONNAISSANT

En considérant que les personnages ont mené leur mission avec succès, Socanth les récompense grassement : le maire leur accorde la décoration de la Plume Blanche pour leur héroïsme, et le nouveau prêtre (l'ancien a péri dans les attaques de la semaine précédente) leur accorde des soins magiques à vie.

Le groupe envoyé au nord revient quelques jours plus tard, avec les nouvelles qu'ils ont vaincu une petite force de morts-vivants qui constituaient vraisemblablement une diversion. Après avoir appris la vérité, les héros envoyés à la chasse peuvent devenir des alliés des personnages, ou des rivaux, mais ceci est une autre histoire.

CRÉDITS

- **AUTEUR** : Shane Lacy Hensley,
- **TRADUCTION ET MISE EN PAGE** : Yannick "Torgan" Le Guédart,
- **RELECTURES** : participants enthousiastes du Slack Torgan.net,
- **COUVERTURE** : Christophe "Torone" Cussat-Blanc,
- **ILLUSTRATIONS** : Google images, Pinterest, et internet en général.

LE TRÉSOR DE THOMAS

Outre ses objets magiques, Thomas possède huit gemmes noires d'une valeur de 1d6 x 50\$ chacune), ainsi qu'un ancien ouvrage s'avérant être le journal d'un antique nécromancien nommé Acererack. L'utilisation de cet ouvrage nécessite une vie d'études et de recherches menant aux limites mêmes de la folie, mais le tome peut être vendu pour le prix d'un petit château à condition de trouver les bonnes personnes.

Bien entendu, il faut après ça être capable de vivre avec sa conscience.

