

LA TOMBE DE LA TERREUR



Supplantés par des héros plus valeureux qu'eux,
nos héros se voient rattrapés par l'aventure sans avoir rien demandé...

Une courte aventure *Savage Worlds* dans un univers médiéval-fantastique convertie en édition *Adventure*.

Cette aventure convient à des personnages Novices avec un peu d'expérience mais elle est adaptable à un groupe plus aguerris.

RÉSUMÉ

Depuis quelque temps, la ville de Socanth subit des attaques régulières de morts-vivants. Un groupe de héros est allé s'occuper de la menace et défaire le nécromancien responsable avec ses hordes de créatures. Parallèlement, un petit groupe de jeunes aventuriers a découvert une sombre machination et n'a d'autre choix que d'affronter le nécromancien lui-même avant qu'il ne 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 le texte suivant :

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

Il est tard à l'auberge du Faucon Gris où vous partagez tous 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.

Lorsque la promesse d'un lit douillet devient trop forte et 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, ils 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 poursuivre le 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 leur vaut un malus de -2 à tous les jets de Compétences basées sur l'Intellect, mais leur octroie un bonus de +2 à tous 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.

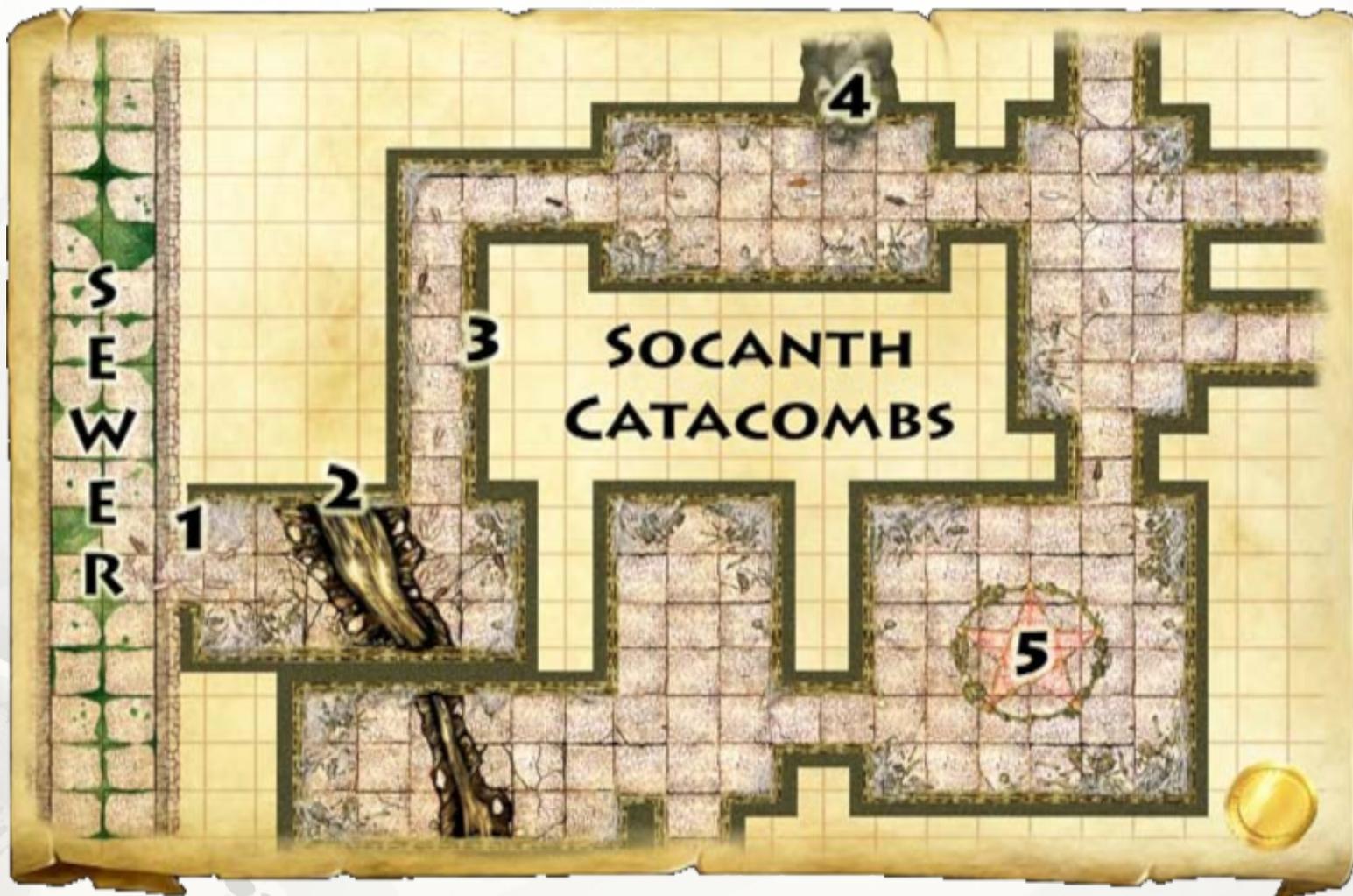
Ochan, en menant ses recherches impies, a ressenti la présence des morts au sein même de la ville. Très vite, il comprit qu'il s'agissait là d'un endroit idéal pour réaliser son ascension et devenir une véritable liche!

Les rats fuient par petits groupes, paniqués par les énergies sombres dégagées par le rituel d'Ochan, ce qui fait que le nécromant est facile 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 souterrain 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 permet de se souvenir que Socanth était autrefois une grande cité, et une Prouesse permet de se souvenir également de la raison de sa déchéance : l'épidémie qui avait ravagé la population. Quoi qu'il en



soit, c'est une armée de morts-vivants en puissance qui dort sous le village même! De ce que les personnages savent, les morts-vivants qu'ils ont affrontés venaient des cimetières des villages alentour. Il est pour le moins étonnant qu'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). Franchir la faille nécessite un jet d'Athlétisme (voir les règles de saut p. 93). En cas d'Échec, le saut est trop court, il faut réussir un jet d'Agilité pour se hisser sur le bord opposé. Un Échec critique provoque un éboulement et la distance de saut passe à 4 cases, ce qui rend l'autre côté inatteignable. 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 risquent fort de s'avérer 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 de toucher un autre membre du groupe.

■ NUÉE DE RATS.

4. L'EXCAVATION

Huit zombies patientent dans cette salle. Ils ont creusé le plafond afin de se ménager un passage vers la surface mais n'ont pas achevé leur travail car Ochan leur a ordonné d'attendre. C'est pour cela que les morts-vivants observeront les personnages de leurs yeux vides sans agir, à moins bien sûr que les personnages attaquent en premier, auquel cas les zombies répondront.

À l'intérieur des tripes des zombies, des fioles 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. Un Succès fait perdre un niveau de Fatigue seulement, une Prouesse permet de ne pas être affecté, enfin un Échec provoque automatiquement une Blessure (pas de jet d'Encaissement) et un état Secoué.

■ ZOMBIS (8).

5. L'ASCENSION D'OCHAN

Le nécromancien se trouve au centre de la salle dans un pentacle recouvert d'ossements. Il psalmodie les paroles impies de son rituel en déchiffrant un ancien grimoire à l'écriture de

sang. Un jet de Perception permet de distinguer une pierre précieuse brute au sein du tas d'ossements. Avec une Prouesse, on voit 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.

Ocham a asservi l'esprit du golem grâce à sa magie noire. Tant que le golem est « vivant », Ocham est entouré d'une aura noire et ne peut être atteint par aucune attaque.

Alors qu'il accomplit son rituel, Ocham ne peut lancer aucun sort, il continue sa litanie, comptant sur ses serviteurs pour repousser les assauts des personnages le temps de finir 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'Ocham 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 Ocham 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 OCHAM**
 **GOLEM D'OSSEMENTS.**

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 faudra être capable de vivre avec sa conscience après ça.

UN VILLAGE RECONNAISSANT

Si 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.

LES MONSTRES

NUÉE DE RATS (PETIT GABARIT)

Allure : 10.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d12	d8	d4 (A)	d10

Compétences : Perception d6.

Parade	Résistance
4	7

Capacités spéciales

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

Actions

✂ **Morsures** : automatique en fin de tour (sauf si Secoué), Petit Gabarrit, 2d4 contre la protection la plus faible, sans effet contre protection complètement étanche.

ZOMBI

Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Parade	Résistance
5	7

Capacités spéciales

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

* **Point faible (tête)** : toucher un zombi à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.

* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

Actions

✂ **Morsure/Griffes** : Combat d6, d6.



© Ben Zweifel

THOMAS OCHAM



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d8	d6	d10	d6

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

Atouts : 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, 2d6, dé 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 Rang), 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.



2012 © Mike Puncekar

GOLEM D'OSSEMENTS



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d10	d4	d8

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

Atouts : Frénésie.

Parade	Résistance
6	8

Capacités spéciales

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

Actions

- ✂ **Lame d'os** : Combat d8, d10+d6.
- + **Frénésie** : peut ajouter un second dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.

CRÉDITS

- **Titre original** : *The Tomb of Terrors*
- **Écriture** : Shane Lacy Hensley
- **Traduction** : Yannick « Torgan » Le Guédart
- **Relecture** : l'équipe de Torgan
- **Maquette** : perror et LÆTIX