

L'expérience interdite

Scénario par POC pour JDR Naheulbeuk, pour 3-5 aventuriers de niveau 3 à 5. C'est dangereux ! Comptez entre 4 et 8H d'aventure, selon que votre groupe fait n'importe quoi, ou pas.

Vous aurez besoin de : un plan de ville éventuellement, pour commencer l'aventure et la terminer, à votre choix mais ce n'est pas obligatoire. Pour toutes les références à des salles, référez-vous au plan « Fortin repaire de Jandor » fourni avec le scénario. J'ai pour ma part basé cette aventure à KJANIOUE.

L'horreur de chair, point central de ce scénario, est tirée du document « Bestiaire Avancé » disponible dans le site. Comme toujours, pour adapter le scénario à un niveau plus haut, modifiez seulement les rencontres (vous pouvez trouver plus dangereux dans le nouveau Bestiaire Avancé, disponible sur le site).

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Une vraie fausse mission : un mage elfe noir nécromancien fou conçoit des expériences dans un repaire secret. Il désire tester la puissance de son nouveau monstre, **l'horreur de chair**, et pour cela il a besoin de cobayes. Les aventuriers sont une proie rêvée ! Il va les attirer avec des promesses et une lettre jusqu'à son repaire, en faisant croire que c'est la demeure d'un ami défunt (voir annexes 1 et 2). Bien sûr, il pense que les aventuriers vont mourir... Et c'est pourquoi il faut envoyer des héros assez chevronnés.

Les aventuriers auront ici QUATRE challenges, une fois sur place : 1/ Les nécrophages (une autre de ses expériences, des morts-vivants puissants qui rôdent à l'extérieur des ruines) 2/ Le code d'entrée (une énigme à laquelle ils devront répondre et trouver des ingrédients pour ouvrir la porte du repaire) 3/ Le combat contre l'horreur de chair 4/ Le combat contre le nécromant

Récupérer la mission

La lettre : les aventuriers sont en ville et un messenger leur délivre une petite enveloppe contenant deux notes. Cela peut être également le patron de l'auberge qui dit que quelqu'un leur a laissé « un courrier ». Bref, ici rien de compliqué ni de mystérieux. S'ils interrogent le messenger, celui-ci ne mentira pas : il a simplement été payé pour délivrer un message. Vous trouverez les deux courriers dans l'annexe 1, en page 6.

Le voyage jusqu'à la clairière

C'est simple, ils n'ont qu'à suivre les indications. Vous pouvez éventuellement, si vous avez du temps, mettre en travers de leur chemin une rencontre (forêt ou terre sauvage) adaptée à leur niveau. Vous pouvez également considérer qu'ils sont des quiches en orientation et leur faire passer des épreuves d'orientation.

Bref, au bout d'un moment ils arriveront près de ruines et dans une clairière (cercle d'une soixantaine de mètres de large au milieu des pins, plus ou moins encombré de gros buissons). Là, une fois qu'ils seront au centre de cette clairière, se dirigeant avec avidité vers les ruines, plusieurs NÉCROPHAGES vont sortir des buissons avec une férocité mêlée de sauvagerie et se précipiter vers eux afin de les dévorer vivants. Il est important à ce stade de bien positionner vos nécrophages en cercle pour que les aventuriers se sentent immédiatement menacés. Ils auront très peu de temps pour se mettre en place car les nécrophages sont frénétiques et courent très vite. Vous trouverez le détail de la rencontre dans le tableau associé au scénario. Selon le niveau de votre groupe, vous pouvez en mettre de 4 à 6, pour ma part généralement j'en envoie cinq. Il n'y a pas de butin sur eux.

Le cas échéant, utilisez la carte ruines-falaise-chemin livrée avec le scénario (en arrivant du sud).

L'entrée du repaire

Une fois les nécrophages défaits, le calme retombe sur la clairière. L'entrée des ruines n'est plus qu'à une cinquantaine de mètres, le long d'un sentier en friches qui passe entre les arbres. Cette trouée mènera les voyageurs jusqu'à... un mur ! Et devant ce mur se trouve un piédestal avec trois vasques de pierre. Sur le mur, au-dessus du piédestal se trouve une plaque gravée avec le texte suivant :

Chers invités !

Pour entrer dans mon repaire, déposez vos trois offrandes dans les vasques de perception.

Vasque 1 :

Certains l'ont dure, et d'autres longue

En tout cas mieux vaut ne pas l'avoir contre soi

Vasque 2 :

Toujours au centre du cyclone

Point faible du géant qui n'en a qu'un

Se retrouve aussi bien dans la tombe que dans la soupe

Vasque 3 :

Jouvencelle, tu ne sais si tu veux la perdre

Femme adulte, tu rêves qu'on te l'offre

T'accompagnera souvent dans ta mort

PS : si les aventuriers font le tour de la ruine, qui est un vaste bâtiment de pierre, ils ne trouveront absolument rien d'autre... Il existe une entrée secrète, mais elle est indétectable et bien planquée derrière un buisson.

Les aventuriers doivent donc deviner qu'il s'agit de **1/ Une dent 2/ Un œil 3/ Une fleur** (il y en a dans la forêt, en cherchant un peu). Les dents et les yeux sont faciles à récupérer sur les nécrophages. Certains groupes ont bien du mal avec ces énigmes, mais c'est le but du jeu !

Chaque fois qu'ils disposent le bon ingrédient dans une vasque, une petite lueur s'échappe de celle-ci. En dehors de ça, il ne se passe RIEN. Laissez-les mariner dans leur ignorance. Une fois les trois ingrédients disposés, LE MUR S'OUVRE. Vous entrez alors dans le REPAIRE.

Le repaire de Jandor

Comme vous pouvez le voir sur le plan « ruines repaire », l'agencement des lieux est vraiment très simple... Le principe ici n'est pas l'exploration. Vous pouvez éventuellement placer un piège si vous le voulez. Il n'y a qu'un chemin pour arriver jusqu'à l'arène, et celui-ci traverse le salon. Enfin, tout est plongé dans le noir le plus complet et les aventuriers devront donc utiliser des torches ou des bâtons lumineux pour y voir quelque chose. Le salon est meublé comme un salon normal, dans une salle de pierre haute de plafond, et il semble avoir été utilisé il y a quelques temps (on ne remarque pas de marque d'abandon). Il en est de même pour la chambre.

Les aventuriers peuvent ici récupérer du butin gratuit en fouillant les pièces (voir fiche des butins en annexe, adaptez si besoin à votre groupe). Si vous en avez envie, pour mettre un peu d'ambiance placez dans un placard le zombie que j'ai proposé dans la table des rencontres (combat facile, ça pourra les détendre). Il pourra sortir et attaquer le premier qui ouvre le placard (généralement le radin du groupe).

L'arène et l'horreur de chair

Enfin, ils continuent leur périple dans le couloir vers l'est et arrivent jusqu'à un petit croisement qui donne en fait sur deux alcôves : ici, on trouve les restes de ce qui était avant la salle d'entraînement du fortin. Des râteliers verrouillés contenant des armures pourries et des épées d'entraînement émoussées (aucun intérêt). Enfin, ce couloir large de 4 mètres donne sur une grande pièce plongée dans les ténèbres, au sol recouvert de sable. C'est la fameuse arène. À l'entrée de cette arène, qui est ouverte quand les aventuriers approchent, se trouve une énorme herse qui ne peut pas être actionnée depuis cet endroit et qui permet de la fermer. Si quelqu'un est nyctalope, il pourra voir l'ensemble de la salle, avec six piliers qui soutiennent un plafond assez haut, en forme de dôme, le balcon en hauteur et la grosse porte de métal au sud-est.

Jandor, le mage qui s'est fait passer pour Maddas, est en fait dissimulé derrière une meurtrière à l'autre bout de l'arène, derrière le mur dans le couloir qui mène au BALCON. Et il attend qu'ils soient tous entrés pour tirer un levier. Depuis sa position il ne peut pas être vu, même par un nyctalope (en tant qu'elfe noir, il est lui-même nyctalope !). Le balcon quant à lui est situé à 4 m de haut.

Si quelqu'un fait ici une détection de Flumitor réussie, il peut sentir 1/ Un ennemi intelligent de petite taille 2/ Un mort-vivant de grande taille. Mais ils savent qu'ils sont tous les deux derrière des murs.

L'horreur de chair est prisonnière d'une grosse cage non loin du balcon, et totalement dissimulée derrière une lourde porte de métal, épaisse et opaque. Quand les aventuriers seront TOUS entrés dans l'arène (ce qui finira par arriver, il faut juste leur en laisser le temps...), Jandor actionnera le levier et la herse tombera pour fermer l'arène. Vous pouvez alors produire un petit discours de ce genre :

Ha ha ha ! Félicitations, voyageurs !

Vous avez réussi à venir jusqu'ici, vous êtes donc tout à fait dignes de participer à ma petite expérience.

Eh oui, vous êtes bêtement tombés dans mon piège et voilà que vous allez maintenant pouvoir tester les capacités de ma nouvelle expérience de nécromancie...

Je vous présente le golem de chair mutant ! Mouhahahahaha ! Amusez-vous bien !

En finissant son speech, il tire un deuxième levier et la porte de métal s'ouvre, dévoilant l'horreur de chair qui sort en trombe et se dirige vers le premier aventurier à sa portée.

Même si les aventuriers réagissent vite, ils ne pourront rien contre Jandor à ce stade : il aura parlé à l'abri derrière une fine meurtrière et il n'est pas possible de lui tirer dessus. Ils devront donc lutter contre le monstre.

Ce monstre se déplace assez vite du fait de sa taille, aussi vite qu'un aventurier léger au moins. Il est important de bien prendre en compte ses immunités (feu et glace) car en général, le premier réflexe d'un mage est de balancer une boule de feu... Celle-ci va s'écraser sur le corps sans autre effet visible. Toutes les armes enchantées par le feu ou la glace n'auront pas non plus d'effet supplémentaire.

Pour finir, il est possible de forcer la herse pour s'enfuir, mais cela demande du temps et la force de deux héros au moins (cumul de 24 en FO)... Il est donc très improbable qu'ils y arrivent.

Horreur de chair

Un golem de chair étrange, créé par un mage fou. Il est constitué de plusieurs corps mélangés par magie. Comme il s'agit d'une expérience, il n'est pas commun et les aventuriers n'auront aucune information sur ce monstre. Gros et affreux, il peut provoquer la peur. Il frappe avec deux énormes mains armées de griffes osseuses. Il est enchanté et résiste aux attaques de FEU et de GLACE. Il dispose d'une attaque spéciale à distance qui touche plusieurs cibles ! C'est une vraie plaie. Pour le rendre plus dangereux encore, ajoutez-lui un ou deux nécrophages.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	9	70	4	2D+5 (griffes)*	20	80

* **Résistance magie élevée** : en plus d'être mort-vivant ET créature magique, comptez 15 en RM.

* **Gifle puissante** : le héros frappé par la grosse main griffue va voler à 1D6 mètres du monstre. Il se retrouvera au sol pour 3 assauts, à moins de réussir une épreuve AD pour retomber sur ses pieds ! En raison de sa grande force, vous pouvez considérer un critique contondant sur 1, 2 ou 3.

Attaque spéciale : tous les 3 assauts, l'horreur de chair n'attaquera pas au corps-à-corps : il ouvrira la bouche en direction des aventuriers pour lancer trois échardes de corne qui pourront frapper une ou plusieurs cibles jusqu'à 10 m, et ce pour 1D+4 points de dégâts ! Épreuve AD-5 pour réussir une esquive.

La fuite de Jandor

Une fois que les aventuriers auront triomphé du monstre, et quel que soit leur état, Jandor va se manifester à nouveau pour les insulter. Il n'est pas content du tout ! Sa belle expérience a été réduite en miettes ! Mais à ce stade, les aventuriers auront le temps de chercher un moyen de monter jusqu'au balcon (épreuve d'escalade, usage de corde, lévitation, usage d'une invocation volante, les choix sont multiples).

Jandor peut éventuellement leur tirer une ou deux flèches d'acide noir depuis son balcon puis il s'enfuira dans le couloir en lâchant des insultes. Dans ce couloir par ailleurs se trouve la meurtrière qui lui a permis de surveiller le combat, et les deux gros leviers qui actionnent la herse et l'ouverture de la cage.

Naturellement, les aventuriers vont le poursuivre pour se venger (peut-être prendront-ils un peu de temps pour se soigner avant), mais sans le rattraper, jusqu'à sa retraite dans la tour. Pour arriver là, je n'ai pas fait de plan, vous pouvez décrire plusieurs escaliers, plusieurs couloirs, ce n'est pas tout proche mais ça reste dans le bâtiment. Au final, ils arrivent à la porte entrouverte d'un grand bureau rond au sol revêtu de parquet, avec plusieurs tables et quelques étagères. L'atelier du mage ! (voir la carte tour-jandor-combatfinal).

Là vous avez plusieurs options, mais pour ma part je considère que le mage n'a pas eu le temps de s'enfuir par l'issue secrète (une porte qui peut s'ouvrir en actionnant le bras de la statue, en haut à droite). Il vient d'absorber une potion d'invisibilité, et il attendra que quelques aventuriers soient entrés pour lancer son premier sort, **échardes de la mort**, pour blesser le maximum d'aventuriers, ce qui le rendra tout de suite visible.

Vous pouvez alors procéder au combat final contre ce mage (en vous aidant de la fiche en page suivante).

Une fois le mage défait, les aventuriers vont fouiller son bureau et comprendre (si ce n'est pas déjà fait) que Jandor, c'était lui ! Et que Maddas n'a jamais existé, pas plus que le livre qu'ils devaient trouver. Ils peuvent s'emparer du butin à ce stade et ce sera la fin de l'aventure. En plus des points d'expérience des combats, je suggère un bonus de 50 à 80 XP, selon l'état de souffrance des aventuriers à la fin (j'ai fait jouer celui-ci trois fois, et on en sort très rarement indemne). Pour sortir, ils devront soit retourner en arrière, soit trouver l'issue secrète du bureau (mur secret actionné par la statue) : là, un escalier en colimaçon les amènera jusqu'au rez-de-chaussée, et ils découvriront une sortie qui les ramène dans un buisson, non loin des vasques de pierre.

JANDOR, nécromancien elfe noir

C'est un mage un peu timbré mais tout de même intelligent. Il ne tombera pas bêtement dans le premier piège venu et utilisera ses sorts à bon escient. Malheureusement pour lui, au moment du combat il sera coincé au dernier étage de sa tour... Ce qui lui laisse assez peu d'options pour s'enfuir ! Il va donc se battre du mieux qu'il peut. Il commencera toujours le combat par le sort **écharde de la mort**, qu'il ne lancera qu'une fois.

Vous pouvez considérer qu'à un moment il sera en panne d'énergie astrale, et le faire attaquer au bâton dans sa grande folie (c'est un bâton ensorcelé unique, il frappe assez fort). Pour ma part, je considère qu'il est trop mégalomane pour se rendre, mais c'est à vous de voir.

Si quelqu'un tente de maudire Jandor, n'oubliez pas de tester sa résistance magique... Car elle est assez élevée, il a donc de grandes chances de s'en sortir indemne. En dehors de ça il n'est pas très résistant puisque c'est un mage, l'affaire peut bien être réglée en 2 ou 3 assauts si les aventuriers sont compétents.

Jandor — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (c.a.c) 16 (sorts)	10	40	5 (ench.)	1D+6 (bâton ench.) +sorts	17	60

Magie : il n'utilise que quelques sorts pour vous simplifier la tâche !

Sort de zone : **écharde de la mort**, sur 10 m2, provoque des dégâts tranchants de 1D+7 par cible dans la zone et les immobilise pendant 2 assauts (c'est un genre de Tourbillon de Wazaa maison)

Sort à distance : **Flèche d'acide noire**, 1D+6 ignore l'armure, petit rayon noir jaillissant de son bâton

Sort au contact : **Mandale de Jandor**, coup contondant magique et invisible, 1D+6, repousse la cible à 3 m et provoque sa chute (on peut résister à la chute avec une épreuve AD)

Sort sur une cible : **Terreur de Jandor**, confrontation 3D6+12 (Jandor) vs COU+INT+1D6 de la cible (il peut ainsi tenter éloigner un aventurier qu'il trouve trop menaçant — l'aventurier en proie à la terreur se retrouvera en panique pendant 10 assauts)

Sort de zone : **écharde de la mort**, sur 10 m2, provoque des dégâts tranchants de 1D+7 par cible dans la zone et les immobilise pendant 2 assauts (pour celui-ci heureusement vous pourrez compter l'armure, et tirez bien les dégâts de façon indépendante pour chaque cible)

Annexe 1 : la lettre et le plan d'accès

Découpez les textes ci-dessous et donnez le billet à vos joueurs.

Chers aventuriers, j'ai entendu parler de vos exploits. Je me présente : Maðdas Neissuh, mage de niveau 8.

J'ai actuellement un souci car l'un de mes amis nécromants a rendu l'âme récemment, lors d'un pari stupide à l'occasion d'un concours de sortilèges. Hors il avait promis de me vendre un livre très rare qui manque à ma collection, aussi j'apprécierais que vous visitiez son ancien repaire pour me ramener ce livre. Je ne peux m'en charger moi-même car je n'ai pas d'équipe et je ne supporte pas le stress. Il est en effet possible qu'il reste des créatures ou des pièges en activité dans la demeure de ce pauvre bougre. Vous reconnaîtrez facilement cet ouvrage qui est assez volumineux, décoré d'une couverture de cuir rouge frappée d'un écusson violet. Il s'intitule « Secrets ténébreux de l'anti-monde ».

Je vous le rachèterai pour 2500 P.O., prix non négociable. Je vous offrirai également un assortiment de potions puissantes.

Il va de soi que vous pourrez garder pour vous tous les objets magiques, livres et armes étranges que mon ami aura pu collectionner au cours de ses années d'études. Il n'en aura plus besoin. J'ajoute qu'une grande discrétion sur cette affaire est de rigueur, car la demeure de mon collègue n'a jamais été déclarée à la CDD et je n'ai aucune envie de payer une taxe pour la possession de ce livre, pas plus que vous ne désirez leur verser vingt pour cent de vos recettes.

Je joins à cette missive un plan explicatif vous permettant de rejoindre ce repaire secret. Soyez sur vos gardes !

Cordialement,

Maðdas

Pour trouver le repaire de feu Jandor le nécromant

Prenez la route du nord à la sortie de la ville. Marchez 3 kilomètres. Vous ne tarderez pas à croiser quatre gros rochers pointus sur votre droite. Sortez de la route et contournez ces rochers par le sud, vous pourrez sans doute voir un sentier peu utilisé.

Longez ensuite l'orée de cette forêt de pins très épaisse en passant par le sud, en suivant le sentier. Après un demi-kilomètre vous tomberez sur un arbre mort très imposant. Derrière lui se trouve une trouée dans la forêt de pins. Prenez ce passage et vous suivrez ensuite une pente qui descend vers une ancienne carrière au milieu de la forêt. Longez cette carrière et vous tomberez sur les ruines d'un ancien fortin qui avait été racheté par Jandor afin d'y produire ces expériences sans être dérangé.

La demeure de Jandor se trouve dans le seul bâtiment qui n'a pas été détruit entièrement.

Annexe 3 : suggestions de butins du repaire

Le salon

- Dans un tiroir du secrétaire, un médaillon en or « qui sent la magie » (AD+1 valeur 1200 P.O. - à faire évaluer)
- Argenterie : valeur 30 P.O. (2 kilos)
- Livres :

Manuel potions novice (500 g.)

Manuel potions confirmé (500 g.)

La Nécromancie par Ulur (1 kilo)

Livre : Bestiaire insolite de la Terre de Fangh (500 g.)

Livre : Tout savoir sur les pièges (500 g.)

Assortiment de livres anciens en Vontorzien (5 kilos), valeur 200 P.O.)

- Près de la cheminée : Bottes de charge (prix : 500 P.O.) à évaluer, magique

Ces belles bottes de cuir noir sont pour un guerrier ou un assassin/voleur : elles donnent CHA+1 et permettent de charger instantanément un ennemi qui se trouve à 10 m ou moins du héros, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les deux.

La chambre

- Penderie, vêtements de noble (pour 5 kilos, valeur 60 P.O.)
- Sous le lit : charentaises bleues (valeur : 1 P.O.)
- 2 couvertures chaudes

Tour, bureau de Jandor :

- Cristaux de mana (X3) — rare, à faire évaluer (permet de récupérer 10 PA en le brisant)
Se présentent comme : de beaux cristaux bleus dans une bourse de cuir rembourrée
- Cartes classiques de la Terre de Fangh à diverses époques (valeur : 50 P.O.)
- Parchemins vierges : X10
- Nécessaire d'écriture de voyage
- Matériel pour potions : fioles vides (X15)
- 5 ingrédients magiques (à choisir en fonction de vos besoins, ou à tirer au D20 dans la table)
- 3 ingrédients alchimiques (à choisir en fonction de vos besoins)
- Livre : Compendium des ordres néfastes, tomes 1 et 2 (gros livres, 1 kg chaque)
- Livre : Manuel des ingrédients insolites (500 g.)
- 1 étui à fioles renforcé pour 5 fioles
- Dans un coffre sous des vêtements : 1 sabre de pirate (équivalent « épée d'artisan renommé » dans le tableau), 1 arc long des drows (voir tableau d'armement), 1 fiole de poison Paranoïax (5 doses)

SUR LE SORCIER LUI-MÊME :

- Robe (peut-être en très mauvais état...) : Robe du nécromant (niveau 3, voir tableau d'équipement pour sorciers)
- 1 bâton d'éventration (unique : 1D+6 au c.a.c en dégâts enchantés, aucun bonus magique, rupture 1-2)
- 1 bourse avec 1D100 P.O.
- 1 potion de soin majeur (qu'il n'a pas eu le temps de boire, normalement...)
- 1 pendentif chauve-souris : valeur 2 P.O.
- 1 bague non magique avec gemme (tirez la valeur de la gemme dans le tableau des gemmes)
- 1 toque de persévérance (voir tableau des chapeaux et couvre-chefs)