

Les ruines de Limis

Scénario par Lewon pour JDR Naheulbeuk, pour 3 à 5 aventuriers de niveau 2 à 4. De 6 à 8 heures d'aventure. Vous aurez besoin du plan de Valtordu et du plan des environs de Valtordu.

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

La jeune **Barnadelle** s'est enfermée dans la tour de Limis voilà plusieurs dizaines d'années pour attendre son prince charmant. Mais comme personne n'est jamais venu la secourir, elle a décidé de se venger en se lichifiant et en levant une armée. Elle réveille les cadavres du marais recouvrant un ancien cimetière au sud de Valtordu pour en faire des soldats morts-vivants.

Le **vieux Simonin**, fouinologue de son état, s'est mit en tête de mener l'enquête sur la disparition d'une fouine des étangs, et s'est fait capturer par les sbires de la liche au cours de ses investigations.

La mission

La mission peut être confiée aux aventuriers de plusieurs manières :

1- Le tenancier de la taverne du chien qui pleure de Valtordu explique aux aventuriers que l'un de ses meilleurs clients a subitement disparu il y a quelques jours, sans régler son ardoise. Il leur demande d'enquêter sur cette affaire, en échange de quoi il leur promet bière à volonté.

2- Les aventuriers se rendent au poste de garde pour trouver une quête. On leur explique que le tavernier a déposé un avis de disparition pour le vieux Simonin il y a quelques jours, mais que les gardes sont trop occupés par la préparation de la fête du boudin.

L'enquête à Valtordu

Sans aucune piste, il est probable que les aventuriers mènent des investigations dans tout le village. Voici les indices qu'ils pourront récolter :

1- Le tavernier peut leur dire que le vieux Simonin lui parlait de ses recherches sur les fouines dans les étangs, au sud du village, et qu'il faisait semblant de l'écouter parce qu'il était un bon client.

2- Certains villageois et commerçants l'ont vu partir vers le sud voilà trois jours, au matin, comme à son habitude. Mais on ne l'a pas revu depuis.

3- Laasure du vieux Simonin est située 2 rue Chafouin. Il s'agit d'une chaumière basse, fermée à clef. L'intérieur est rempli de bibliothèques contenant de vieux ouvrages sur les fouines, les belettes et les furets. On y trouvera notamment « La psychologie chez les furets », « Comment bien élever sa fouine », « Communiquer avec les animaux », et d'autres encore... Il y a également une petite cage renfermant sa belette de compagnie mal en point, car elle n'a pas mangé depuis plusieurs jours. Un épais manuscrit est ouvert sur le bureau : il s'agit d'un journal tenu par le vieux Simonin. La dernière page, datée d'il y a quatre jours, s'arrête sur les mots suivants « Les fouines m'ont dit aujourd'hui que Brojoc était parti du côté du marais pour enquêter sur la migration des vers de terre. Mais il n'en est toujours pas revenu... J'irais voir demain si je peux régler ce problème ».

Les marais

Les aventuriers finiront par arriver aux marais, que ce soit en interrogeant les fouines des étangs, en suivant les traces de pas du vieux Simonin, ou directement grâce au journal découvert dans sa mesure.

Les marais sont une sorte de tourbière empoissée d'une brume dense et infestée de crapauds et de moustiques. D'ailleurs, les aventuriers ont 10% de chance d'y attraper la fièvre du marais, transmise par les moustiques. Conséquences : perte de 2 points sur chaque caractéristique (COU, CHA, INT, AD, FO, AT, PRD), perte de deux points d'énergie vitale chaque jour. Guérison : Élixir bénéfique du Docteur Zutt.

1- Une partie du marais a recouvert un ancien cimetière, que les aventuriers pourront découvrir par hasard, en heurtant une tombe. Il devraient y rencontrer **Zazébon le nécrophage**, qui est en pleine période de déprime car ses mets favoris disparaissent jour après jour : les tombes se vident comme d'elles-mêmes. Il est rare que des voyageurs s'aventurent dans les marais (qu'il connaît comme sa poche), alors comme il s'ennuie, il s'amuse à les égarer quand il en trouve. S'ils sympathisent avec lui, il peut leur dire qu'il a vu le vieillard se faire kidnapper par des sortes de créatures plus très humaines, et l'emporter dans la brume.

2- Un arbre maudit domine une petite butte au cœur des marais. Résultat d'une expérience de nécromancie, cet arbre mort et noirci sécrète du poison Tyruk des Marais par ses épines. Il est également le repose-pattes des corbeaux-espions de Barnadelle. L'arbre est gardé par un alligator géant, qui a pour mission d'empêcher les voyageurs de s'approcher de cet arbre dangereux, quitte à les blesser...

La rebouteuse

Si les aventuriers se retrouvent en mauvaise posture, parce qu'ils se sont fait agresser par des goules pendant un camping ou parce qu'ils s'en sont pris à l'alligator, la rebouteuse pourra intervenir pour les sortir du pétrin. C'est une habitante des marais assez réservée, et l'alligator est Kiki, son animal domestique. Elle l'a apprivoisé grâce à un collier enchanté, et lui a confié pour mission d'empêcher les voyageurs de s'approcher du dangereux arbre maudit.

Elle vit en lisière du marais et de la forêt, dans une cahute à l'intérieur vétuste. Elle se contente de son fauteuil à bascule et d'une couverture, de quelques ingrédients magiques pour concocter des remèdes à la fièvre des marais et autres maladies, et de plusieurs vieux livres. Elle peut soigner les aventuriers et les héberger s'ils sont mal en point, mais surtout, elle peut leur expliquer ce qu'il se trame dans ces marais. Elle leur raconte comment la jeune Bardanelle est devenue nécromancienne et leur indique comment parvenir aux Ruines de Limis, son repaire, par delà la forêt sombre. Cependant, elle refusera d'y suivre les aventuriers, c'est trop dangereux, et puis, elle doit s'occuper de son Kiki d'amour.

La forêt sombre

Bien que ce soit le seul lieu où les aventuriers pourront camper sans s'enfoncer dans la vase marécageuse, la forêt n'en est pas pour autant moins inquiétante. Située entre les ruines et les marais, elle a été envahie par les goules et autres morts-vivants. Les arbres sont vides de feuilles, l'herbe est brunie ou inexistante, et la forêt est déserte d'oiseaux ou autres gentils animaux.

Les ruines de Limis

Les ruines de Limis sont les vestiges inquiétant d'une grande tour dévastée par le temps. Elles sont la propriété de la nécromancienne Barnadelle, comme l'indique l'écriteau à l'entrée.

REZ-DE-CHAUSSEE : Une grande double-porte de bois renforcée pas très bien huilée s'ouvre sur le rez-de-chaussée. Celui-ci n'est éclairé que par une petite fenêtre, les bougies du lustre pendouillant au plafond étant éteintes. On arrive à distinguer un tas d'ossements au fond de la pièce : il s'agit en réalité de squelettes, qui s'animent dès qu'on les approche. Près de l'entrée, une étrange plante en pot s'avère être une plante carnivore pas très amicale. Au centre de la pièce, une dalle piégée déclenche la chute du lustre, occasionnant 2D+4 dégâts si l'esquive est ratée. Deux escaliers mènent respectivement au sous-sol et premier étage (le laboratoire).

LE LABORATOIRE : C'est une salle circulaire faiblement éclairée par une unique fenêtre. Plusieurs zombies y attendent les aventuriers. On y trouve une grande bibliothèque avec des Grimoires de Nécromancie et des romans à l'eau de rose. Il y a également une paillassse avec du matériel et des ingrédients pour les préparations magiques. Quelques potions poussiéreuses sont posées sur des étagères. Un grand pentacle est tracé au centre de la pièce. La porte permettant d'accéder à l'escalier menant au sommet de la tour est protégée par un faux piège, destiné à faire perdre du temps aux aventuriers.

LE SOMMET DE LA TOUR : C'est le dernier étage de la tour. Le plafond étant totalement effondré, on peut voir les gros nuages gris (si c'est le jour) ou le clair de lune (si c'est la nuit). Les corbeaux-espions de Barnadelle volent en cercle au dessus de la pièce. Ils ont averti la nécromancienne de l'arrivée des aventuriers. Persuadée qu'il s'agit là de princes charmants venus la délivrer, elle fait semblant de dormir paisiblement dans son lit à baldaquin, un bouquet de fleurs fanées à la main, attendant qu'un baiser vienne la réveiller. Et à moins que l'un des aventuriers veuille passer le restant de ses jours avec laliche, il faudra la combattre !

Elle est vêtue d'une robe de mariée déchirée et est équipée d'un Hochet Vaudou de Consommation Zygomatique. Chacune de ses utilisations du Hochet draine 2 PA par tour de combat à la nécromancienne. Les victimes doivent réussir un test de résistance à la magie ou mourir (pour de vrai) de rire en 1 minute. Ils ne peuvent être sauvés que par l'arrêt du Hochet ou un Dispel magic. En plus, elle lance des sorts de nécromancie de niveau 1 à 5 !

En fouillant la pièce, les aventuriers trouveront la clef du sous-sol, ainsi qu'un coffre secret de 500PO caché derrière le poster d'une idole de Barnadelle. Brojoc la fouine est enfermé dans une petite cage, et a apparemment servi de poupée à laliche : il est affublé d'un costume rose ridicule.

LE SOUS-SOL : La porte des sous-sols est fermée à clef. La pièce est totalement plongée dans l'obscurité, mais on peut y entendre les gémissements du vieux Simonin qui croupit là, enchaîné au mur. Les clefs pendouillent sur un clou hors de sa portée, près d'un vieux garde-manger habité par un Tzoup. Il y a aussi un tas d'objets et équipements divers dans un coin de la salle. Si les aventuriers sauvent Simonin sans parcourir le donjon, celui-ci refusera de partir sans avoir retrouvé Brojoc.

Attribution des points d'expérience

Je propose 60 XP pour l'ensemble de cette quête, un peu moins si les aventuriers se sont sauvagement attaqués au nécrophage et à l'alligator, qui sont gentils malgré les apparences ! Cependant, si les aventuriers sauvent Simonin sans parcourir pas la tour pour aller chercher Brojoc, il ne gagneront que 30XP. Ajoutez à ceux-ci les XP reçus lors des combats.

Annexe : Principaux PNJs

LE VIEUX SIMONIN : C'est un vieillard sénile d'une soixantaine d'années, qui ne sait parler d'autre chose que de ses amies les belettes. D'une discrétion nulle, complètement enfermé dans son monde, il ne comprend pas grand chose de ce qui lui est arrivé. Alors qu'il suivait les traces de Frodoc la fouine, ses bottes se sont enfoncées dans la tourbe. Il a appelé à l'aide, et d'étranges créatures au teint laiteux sont apparues, l'ont assommé et traîné jusqu'aux ruines.

ZAZEBON LE NECROPHAGE : Zazébon le nécrophage est en pleine période de déprime car ses mets favoris disparaissent jour après jour : les tombes se vident comme d'elles-mêmes. Zazébon est un ancien plouc (habitant de Pluck) chassé par les siens pour ses goûts un peu trop prononcés par la chair humaine morte. Il est rare que des voyageurs s'aventurent dans les marais (qu'il connaît comme sa poche), et il s'amuse à les égarer dans la brume quand il en trouve.

LA REBOUTEUSE : C'est une petite grand-mère enveloppée de lourds châles, elle ne sort jamais sans ses clochettes d'encens qui lui permettent de repousser les morts-vivants, ni sans son chat noir. La centaine passée, elle passe ses derniers jours au calme dans sa cahute, et est au courant des agissements de Barnadelle. Elle l'a connue étant jeune, et peut raconter son histoire aux aventuriers.

BARNADELLE : Jadis une jeune fille au charme... contestable, elle s'est enfermée dans la Tour de Limis, au sud de Valtordu pour y attendre un prince charmant. Elle patientait jours et nuit, lisant et relisant les mêmes livres et grimoires de magie plus ou moins obscurs, mais sans que jamais son prince ne vienne. Elle décida donc de se venger, et de lever une armée afin de capturer tous les beaux et jeunes gens des environs, et les forcer à l'épouser. Elle mit à profit ses années de lecture pour entreprendre un rituel de lichification et s'adonner à la nécromancie.