



*Une aventure pour Savage Worlds (One Sheet™), de Shane Lacy Hensley. Traduction et mise en page par Tongan avec la bénédiction de BBE. En l'honneur de Gary et des bon vieux modules SI-4.*

## 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 !

Cette aventure est destinée à des personnages Aguerris. Vous pouvez utiliser les archétypes de *Savage Worlds* (p. 29-32) et offrir 4 Progressions à vos joueurs.

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 ou vous partagez un repas bien mérité. Un groupe de éros 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 resté 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 y-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 la '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. A 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.

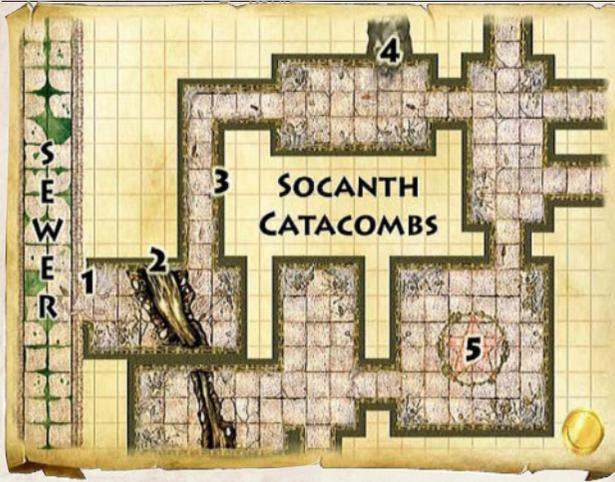
L'accès principal aux égouts se trouve non loin du seul temple du village. Arneson y mène le groupe et leur demande s'ils pourraient y jeter un oeil et voir si quelques morts vivants auraient pu se cacher dans ce trou.

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 compétence basé 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 compris 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 : les personnages ont 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 Relance, 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 affronté venaient des cimetières des villages environnant. 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 de Force pour franchir le gouffre (voir les règles de saut p. 111). En cas de succès, 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 que la distance de saut passe à 4 cases, ce qui rend l'autre coté hors de porté d'un saut. Les personnages devront trouver un autre moyen de passer cet obstacle.

Le gouffre en lui-même est étroit et les arrêtes des pierres sont coupante. 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 (voir Essaim, *Savage Worlds* p. 249). 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 compliqué à utiliser sans prendre de risques.

#### 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.



## ★ GOLEM D'OSSEMENTS

Ce golem est constitué d'ossements provenant de centaines de squelettes différents. Leur esprit est emprisonné dans une pierre précieuse sombre enchantée grâce à une terrible magie noire. Si la gemme est détruite, le golem tombe immédiatement en morceaux.

**Allure** — 6 (+d6)

### ATTRIBUTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d10	d4	d8

**Compétences** — Combat d8, Intimidation d6, Perception d6.

### DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8 (+2 - Mort-vivant)

**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. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaque ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Les attaques perforantes font la moitié des dégâts.

**Sans-peur** — le golem d'ossement est immunisé à la terreur et à l'intimidation.

### ATTAQUE

**Frénésie suprême** — peut faire une attaque supplémentaire par round.

Lames d'os	Combat	Dégâts
	d8/d8	d10+d6

A l'intérieur des tripes des zombis, des fioles de verre contenant un gaz vert et mortel ont été introduites. Dès qu'un zombi succombe, tirez 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 « vivant », Ochan est entouré d'une aura noire et ne peut être atteint par aucune attaque.

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 oeuvre 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

## THOMAS OCHAN

**Allure** — 6 (+d6)

**Charisme** — -2

**Rancunier, Salle caractère**

### ATTRIBUTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d6	d10	d6

**Compétences** — Arcane d8, Combat d4, Connaissance (occulte) d10, Discrétion d6, Perception d8.

**Torque de combat** — augmente la valeur de combat d'un dé (déjà pris en compte).

### DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

**Anneau de clarté mentale** — +2 pour sortir de l'état Secoué.

**Bracelets de résistance** — ignore 1 point de malus de blessure.

### ARCANES

Compétence	PP
d10	25 (+5)

**Cristal de pouvoir** — contient jusqu'à 5PP et peut être rechargé par son porteur en utilisant ses propre PP.

**Maitre des zombis** — Les zombis créé par le pouvoir du même nom sont permanents.

Armure	PP	Durée
	2	3(1).
Eclair	PP	Durée
24/48/96	1-3	Inst
Explosion	PP	Durée
12/24/48	2-6	Inst
Zombi	PP	Durée
Portée : Int	3/c	Perm

### ATTAQUE

Sabre barbelé	Combat	Dégats
bonus de Relance d8	d4	2d6+1

## 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.

et il dirige sa colère contre les personnages immédiatement.

Si Ochan a eu le temps de finir le rituel, il devient une demi-liche : il obtient la capacité monstrueuse 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.

## 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, le groupe de héros envoyé à la chasse peuvent devenir des alliés des personnages, ou des rivaux, mais ceci est une autre histoire.

