



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour Conan



LES AVENTURIERS DU PALAIS PERDU

LES AVENTURIERS DU PALAIS PERDU



Image par Wayne Reynolds

UN SCÉNARIO POUR BARBARIANS OF LEMURIA DANS LE MONDE DE CONAN

Auteur : Thanatos

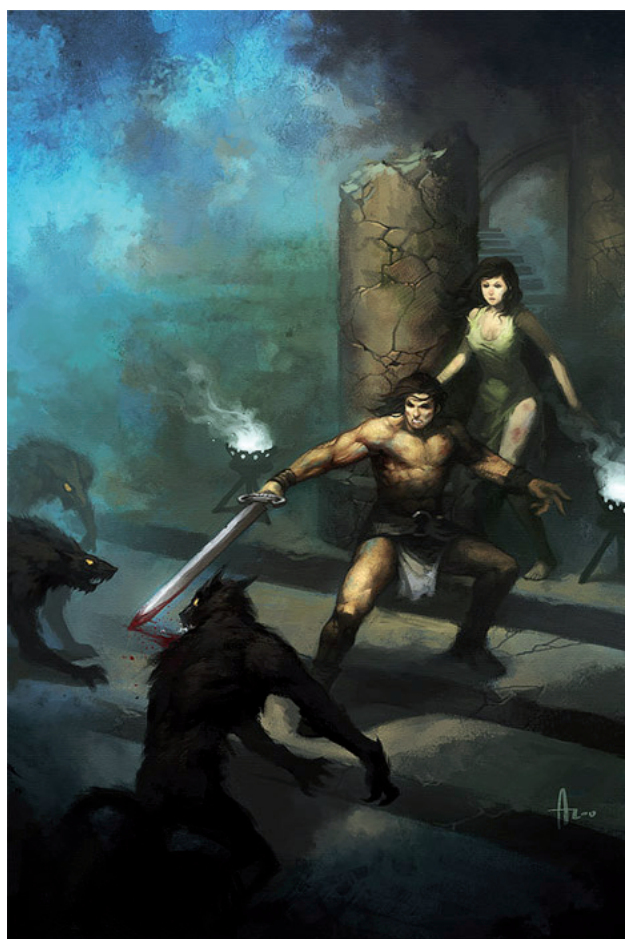
Corrections : Arasmo

Mise en page : Aegis

Synopsis

Les Héros apprennent l'existence d'un palais perdu dans une région désertique (désert, marais ou collines arides), que les locaux évitent soigneusement. On dit l'endroit maudit et hanté par de nombreux monstres (esprits, démons ou animaux féroces). Le palais aurait été bâti par un puissant roi d'antan, assisté des meilleurs sorciers de l'époque, pour abriter un fabuleux trésor.

Il est possible de se renseigner auprès d'un autochtone un peu plus aventureux ou érudit que les autres. On peut ainsi apprendre que les terres entourant le palais furent autrefois prospères mais qu'elles sont devenues stériles suite à des événements inconnus (et forcément surnaturels). La mémoire du royaume qui dominait autrefois la région s'est perdue. Il remonte sans doute à la plus haute antiquité et le palais précède de peu la chute de la dynastie régnante (c'est du moins ce que disent d'anciens ouvrages s'intéressant à l'architecture de l'endroit). Personne ne s'est plus aventuré dans la région depuis bien des générations, et tous ceux qui ont tenté leur chance ne sont jamais revenus.



par Andrew Hou : jicoo.deviantart.com

Histoire & intrigue

Le Palais Perdu ne fut pas construit pour abriter un trésor mais pour accueillir le fils unique du roi d'alors. Le monarque avait étendu son domaine par le fer et le feu, asservissant de nombreux fiefs voisins et s'attirant les foudres de nombreux ennemis, jaloux de ses succès ou cherchant à se venger. Il savait donc son héritage menacé, d'autant que ses nombreuses épouses ne lui avaient donné qu'un seul héritier, un petit prince d'une santé fragile.

En ces temps reculés, la magie était bien différente de ce qu'elle est aujourd'hui. Elle était plus sauvage et ses pratiquants moins nombreux. Le roi craignait cette force surnaturelle à laquelle il n'entendait rien. Il avait asservi tous les sorciers de son royaume, soit en les achetant, soit en les intimidant. Ceux qui ne se soumettaient pas étaient impitoyablement éliminés, leurs corps brisés par la torture et leurs âmes bannies dans les Limbes. Le roi fit donc appel à ses sorciers afin de créer des protecteurs pour son fils. Des automates magiques virent alors le jour, créature de bronze et de bois oint d'huiles alchimiques. Ils furent assignés à la protection du prince, avec ordre de tuer tout intrus qui lui voudrait du mal. Le souverain pensait que ces gardes mécaniques ne le trahiraient jamais mais il avait tort.

Un jeune sorcier, dont les frères s'étaient rebellés contre le roi et avaient connu le triste sort réservé aux magiciens renégats, échauffa un plan cruel pour exercer sa vengeance. Il contracta un pacte avec de sombres puissances pour gagner l'ascendant sur les gardiens magiques. Il ordonna alors aux automates de considérer tous les habitants du palais comme des intrus : tous les soldats, les serviteurs et les mages entourant le jeune prince furent tués par les automates. Le petit prince fut épargné car les protecteurs avaient été conçus pour ne jamais le menacer. Sans personne pour le soigner et l'assister, l'enfant mourut pourtant rapidement, dans son palais jonché de cadavres. Lorsque le roi l'apprit, il fut comme blessé à mort. Il fit traquer l'auteur du complot et le tortura personnellement, avant que ses mages ne brisent son esprit. Les sortilèges lancés contre le renégat et son allégeance aux sombres puissances le maudirent à jamais. Son âme, promise aux démons, était incapable de les rejoindre et ne pouvait non plus errer dans les Limbes où les mages royaux voulaient l'envoyer. Elle resta donc prisonnière sur terre, tourmentée jusqu'à la folie, et se mit à hanter le palais transformé en sépulcre. L'Esprit

brisé voue à tous les êtres vivants ainsi qu'aux créatures surnaturelles (en particulier les démons, qu'il craint) une haine farouche. Il fait tout ce qui est en son pouvoir pour les éliminer, usant de ses capacités télépathiques (possession d'animaux sauvages) ou télékinésiques.

Les automates

Les gardiens animés réagissent aléatoirement à l'intrusion des Héros. Le temps a en effet affaibli les sortilèges qui leur conféraient perception et jugement. Pour retranscrire ce fait, à chaque rencontre avec un groupe d'automates, lancez 1d6.

Sur un résultat de 1-3, les automates sont immédiatement hostiles aux intrus. Ils se saisissent de leurs armes et attaquent à vue.

Sur un résultat de 4-5, ils hésitent quant à la décision à prendre. Leur réaction est largement conditionnée par l'attitude des Héros (les automates ont en effet une capacité de raisonnement limitée). Si ces derniers les attaquent, les gardes ripostent. Si les Héros cherchent à communiquer, ils pourront peut-être recevoir des réponses simples de la part des créatures animées (à condition de communiquer par gestes, les automates ne comprenant qu'une langue antique et oubliée de tous).

Sur un résultat de 6, les automates prennent l'un des Héros pour leur prince disparu. Ils se mettent à l'escorter et le conduisent dans les salles prévues par le protocole (voir plus bas). Ils ignorent alors les autres Héros mais réagissent encore plus brutalement à toute action agressive (ils bénéficient alors d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque). Si celui qu'ils prennent pour le prince se retourne contre eux, ils essaient de le désarmer et de l'entraver, avant de reprendre leur ronde routinière. Les automates escortant le prince ne se rangent pas du côté de leur protégé en cas d'attaque par d'autres automates (les créatures animées ne se combattent pas entre elles). En revanche, les automates hostiles adoptent immédiatement la même attitude que l'escorte à l'égard du Héros pris pour le prince (ils ne le menacent pas physiquement mais essaient de le désarmer et de l'entraver).

À l'aventure !

La région dans laquelle les Héros s'engagent est sauvage et déserte. La végétation y est sèche et noueuse. Le vent sifflant emporte des nuages

de poussière et de sel. Les seuls indices trahissant l'existence d'êtres vivants sont les ombres de quelques animaux efflanqués à l'horizon, détalant aussi vite qu'ils étaient apparus.

Au cours de leurs pérégrinations, les Héros rencontrent un vieillard vêtu de loques, à moitié aveugle et portant sur son dos voûté une écritoire de scribe. A son flanc pendent des plumes noires et des encriers. Il ne cesse de pester contre un homme qui n'aurait pas respecté un contrat et qu'il cherche pour le rappeler à ses engagements. Il s'agit en réalité d'un démon chargé par ses maîtres de rédiger puis d'exécuter les contrats signés avec les mortels. Si les Héros sont réceptifs à son discours, il leur confie que son homme s'est réfugié dans le palais perdu et qu'il est prêt à les récompenser s'ils le lui ramènent. Le démon compte sur les Héros pour le débarrasser des automates gardiens (ainsi que des objets ou des bêtes contrôlés par l'Esprit brisé), qui sont autant de menaces pour son enveloppe physique. Il peut alors s'introduire dans les ruines, à la recherche de celui qui a vendu son âme aux sombres puissances. S'il est directement menacé, il s'évapore dans un nuage nauséabond. Il vouera alors à ses agresseurs une rancune tenace...

Après plusieurs heures de marche, l'air s'embaume du parfum de l'eau courante, des fleurs et des plantes aromatiques. Les Héros s'approchent des jardins du palais, encore entretenus par une équipe d'automates jardiniers. Une meute d'animaux sauvages, comme rendus fous par la faim (mais en réalité contrôlée par l'Esprit brisé), apparaît à ce moment et attaque les Héros. Les bêtes possédées ne s'arrêtent pas avant d'avoir toutes succombé. Lorsque la nuée est finalement décimée, des fragments d'ombre noire émergent des corps et se rassemblent pour former une vague silhouette humanoïde qui s'évapore dans les airs.

Meute sauvage (chacals ou insectes)

Attributs : Force -1 ; Agilité 2 ; Esprit -3

Attaque : (Morsure) +2 1d6-1 (à tous les Héros en contact)

Défense : 0

Protection : 0/2 (contre les armes classiques)

Vitalité : 30

Les jardins entourant le palais sont magnifiques, entretenus avec soin par une petite équipe d'automates jardiniers, couverts de lierre et de mousse (en nombre égal à celui des Héros).



Automate gardien

Attributs : Force 4 ; Agilité -1 ; Esprit -1

Attaque : (Épée) +3 1d6+2

Défense : 0

Protection : 3/6 (contre la magie)

Vitalité : 10

Le palais est un immense bâtiment circulaire, coiffé d'un dôme effondré. Il est entouré de colonnes brisées par le temps. Son hall d'entrée est majestueux, orné de statues auréolées de lumière et à demi-recouvertes par la végétation. Sur le sol git un grand nombre de squelettes aux os brisés. C'est ici qu'eut lieu le massacre des courtisans et des serviteurs qui cherchaient à s'enfuir. Parfois, un cri d'épouvante ou d'agonie rompt le silence pesant, poussé par une âme sans repos mais ne représentant aucun danger.

La plupart des salles n'ont aucun intérêt, car ce qu'elles contenaient a été détruit par le temps ou l'humidité. En outre, des débris du dôme ont enseveli une bonne partie du palais et notamment l'aile royale, au centre. Les quartiers princiers sont cependant en relativement bon état (ils sont en effet entretenus par des automates). Une fois par jour, un groupe d'automates (égal au nombre de Héros) se rend dans la chambre du prince et y rejoue le trajet habituel effectué par l'enfant de son vivant (aruspices, précepteur, audience, jeu, repas, chambre).

Automate gardien

Attributs : Force 4 ; Agilité -1 ; Esprit -1

Attaque : (Epée) +3 1d6+2

Défense : 0

Protection : 3/6 (contre la magie)

Vitalité : 10

L'aile princière est composée de plusieurs salles :

Hall de garde : Un groupe d'automates (deux ou trois) monte ici une garde attentive. La salle est totalement nue.

Salle des aruspices : Le roi était extrêmement superstitieux (une prophétie lui avait annoncé la mort de son fils et la perte de son royaume). Des aruspices examinaient chaque matin la destinée du petit prince. La salle où ils officiaient est richement décorée. On y trouve de nombreux ustensiles en or : braséros, bassins, dagues pour une valeur de 500 pièces d'or. Ils sont en revanche assez difficiles à transporter. Les papyrus où les devins notaient leurs prédictions ainsi que les rouleaux dont ils tiraient

leur sagesse ont cependant pourri depuis bien des éons.

Salle du précepteur royal : Plus rien de valeur ne subsiste hormis des tablettes de plomb exposant la grammaire d'une langue ancienne et oubliée. Un collectionneur ou un savant pourrait en donner jusqu'à 500 pièces d'or.

Salle d'audience : Deux automates se tiennent en faction, de part et d'autre du trône princier. La salle est richement ornée, même si de nombreux meubles et tapisseries ont subi les affres du temps.

Appartements princiers : Le riche mobilier de cette pièce est bien conservé (mais encore une fois difficilement transportable).

Salle de jeu : Le sol de cette pièce est jonché d'ossements d'enfants (les jeunes nobles entourant le prince) et de jouets en bois précieux. Alors que les Héros y pénètrent, une nuée composée d'objets et d'ossements se forme, animée par une myriade de petites mains spectrales. L'Esprit brisé manipule la nuée tout en restant lui-même invisible.

Poltergeist joueur

Attributs : Force -4 ; Agilité 0 ; Esprit -2

Attaque : (Griffes) +2 1d6+1 (à tous les Héros à portée)

Défense : 0

Protection : 0/5 (contre les armes classiques)

Vitalité : 15

Salle d'eau : Accessible depuis les appartements princiers, cette salle se trouve à un niveau inférieur. Les grands bassins autrefois ornés de magnifiques mosaïques sont pour la plupart à l'état de ruines. Ils semblent avoir été enfoncés par une force surnaturelle surgie des entrailles de la terre. En réalité, une créature élémentaire avait été entravée par les mages royaux pour fournir le palais en eau la pure. Au fil des siècles, les sortilèges qui l'enchaînaient se sont défaits et l'élémentaire a presque fini par se libérer. Il est encore lié au palais et conserve une haine viscérale des hommes. Si des intrus pénètrent dans les niveaux qu'il contrôle (caves inondées, réseau d'approvisionnement en eau et égouts), il les piège patiemment. Il leur fait miroiter des trésors engloutis avant de les immobiliser dans des vasières (qui avaient l'apparence d'un bassin d'eau claire quelques secondes auparavant). Il envoie ensuite contre eux des déferlantes d'une force inouïe, capables de les emporter dans des tunnels inondés voir de briser les os des plus infortunés.



par kevinvan.deviantart.com

Élémentaire d'eau

Attributs : Force 6 ; Agilité 2 ; Esprit 0

Attaque : (Déferlante) +4 1d6 (+ renversement :
contré par un test basé sur l'Agilité ou la Force)

Défense : 0

Protection : 2 (contre les attaques naturelles)

Vitalité : 30

La scène finale de cette aventure peut se dérouler dans la salle d'eau. Des automates poursuivent les Héros fatigués jusqu'à cette salle. Le combat s'y engage, au milieu des vagues traîtresses convoquées par la créature élémentaire. L'Esprit brisé peut également apparaître et causer l'effondrement des murs ou des plafonds, tandis que des débris s'animent pour s'attaquer aux combattants. Entre une force élémentaire déchaînée et une puissance magique presque invincible, les Héros auront alors fort à faire !

Esprit brisé

Attributs : Force -2 ; Agilité 3 ; Esprit 4 ; Aura 3

Attaque : (Chute de rocher) +2 1d6+2

Défense : 2

Protection : 5 (contre les attaques naturelles)

Vitalité : 15

Conclusion

A moins d'un rituel d'exorcisme particulièrement puissant (ou la convocation d'un démon), l'Esprit brisé est difficile à vaincre. Il continue à tourmenter les Héros jusqu'à leur départ du palais, allant jusqu'à causer l'effondrement d'une partie du dôme pour ensevelir les intrus (contré par un test basé sur l'Agilité, sinon 2d6 dégâts). Il est également possible de faire appel au démon hantant la région pour vaincre l'Esprit brisé. Celui-ci dispose du pouvoir de défaire les sortilèges tissés par les mages royaux et de forcer l'âme du sorcier à rejoindre les enfers. De plus, le démon a hâte de retourner sur son plan d'existence une fois sa tâche accomplie et n'importune donc pas les Héros (il pourrait même leur être reconnaissant pour l'aide qu'ils lui ont involontairement apporté).

Les trésors récoltés dans le palais sont importants (entre 1 000 et 1 500 pièces d'or par Héros) mais ils sont difficiles à transporter. Les Héros ont sans doute beaucoup peiné pour un butin relativement maigre. C'est là le lot des chasseurs de trésor, car les légendes ne disent pas toujours la vérité...