



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



## L'ASCENSION DE TITUS VULO



Image © Deviant Art

# L'ASCENSION DE TITUS VULO

**UN SCÉNARIO POUR CONAN D20, PAR THANATOS**

**POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 5-6**

## SYNOPSIS

Ce scénario pour Conan d20 est prévu pour des personnages de niveau 5 à 6. Il se déroule dans la cité de Ramuda, à l'est des Royaumes frontaliers [Border Kingdoms] (cf. The Road of Kings, page 21). Les PJ sont les témoins d'un meurtre bien étrange, qui les conduit sur la piste d'une ombre mystérieuse. Ils risquent de troubler les rêves de pouvoir d'un important personnage : le fameux Titus Vulo...

*Participations* : Arasmo et Greyjoy

## Sommaire

<b>Des ombres sur la ville</b>	<b>3</b>
Un meurtre étrange	3
Le retour de l'ombre	3
La piste stygienne	4
<b>L'ombre derrière le trône</b>	<b>6</b>
Le puissant Titus Vulo	6
Enquête sur Titus Vulo	6
La cache de l'ombre	8
Un plan machiavélique	11
Conclusion	12
<b>Profils</b>	<b>13</b>

## Mise en place

Les PJ connaissent une personne résidant à Ramuda. Ce peut être un ancien ami, un compagnon de route, rencontré dans une auberge et qui leur aurait indiqué sa résidence, ou un commanditaire ayant déjà engagé les PJ (pour garder l'une de ses caravanes ou pour un but moins avouable). La connaissance des PJ leur fait parvenir un message les invitant à Ramuda pour une grande occasion (un mariage, la naissance d'un enfant).





# DES OMBRES SUR LA VILLE

## Un meurtre étrange

Les PJ arrivent à Ramuda, cité animée située au sud des Royaumes frontaliers. Une caravane brythunienne vient d'entrer en ville et de nombreux citadins se pressent sur la grande place pour vendre ou acheter des produits aux commerçants. Devant les PJ, une chaise à porteur se fraie un passage, en direction de la colline où est bâti le château en pierre du baron local. Soudain, une forme brumeuse jaillit de la foule. Elle ressemble à une immense chauve-souris éthérée. Elle fond rapidement sur le palanquin, que ses porteurs abandonnent pour prendre leurs jambes à leur cou. La chose provoque un brusque mouvement de foule, qui pourrait renverser les PJ s'ils n'y prennent pas garde (Test de Force DD15 ou la victime tombe à terre, avec le risque d'être piétinée). La créature d'ombre enveloppe alors totalement la chaise à porteur. Un instant après, elle disparaît comme par enchantement. A l'intérieur du palanquin, couché sur un coussin moelleux, gît le cadavre momifié d'un homme de petite taille, vêtu de soieries et portant de nombreux bijoux en or et en argent. Des badauds qui se sont approchés murmurent un nom, Portheo. En se renseignant sur ce personnage, on peut apprendre qu'il était le conseiller de Darvak, le baron de Ramuda. C'était un Aquilonien, dont on racontait qu'il pratiquait la magie. D'autres rumeurs disent qu'il aimait les jeunes hommes, ce qui l'avait fait bannir de son pays natal.

La garde est désemparée face à ce crime. De nombreux soldats sont superstitieux et craignent l'abomination qui a dévoré l'âme de Protheo. Darvak fait donc rechercher tous les sorciers de la région, suspectés de pouvoir convoquer un tel monstre. Il fait aussi interroger les marchands d'antiquités ou les caravaniers, dans l'espoir que l'un d'eux ait connaissance de l'existence d'un artefact ancien à même d'appeler une ombre. Les arrestations et les interrogatoires n'ont aucun effet. Le coupable reste introuvable.

## Le retour de l'ombre

Plus tard dans la journée, les PJ retrouvent leur connaissance dans une taverne bondée d'une rue populeuse. Un étrange personnage fait soudain son apparition, contrastant avec les autres passants. Il est de grande taille, avec une peau sombre et un profil aquilin. Bien que vêtu comme un homme du nord, c'est clairement un Stygien. Il porte autour du cou un collier en fer l'identifiant comme un esclave. Il marche très vite et semble nerveux. Il cache quelque chose sous sa cape. Soudain, il entre en collision avec un couple qui se tenait devant la taverne où les PJ sont attablés. L'homme laisse échapper ce qu'il tenait. Un globe de verre fin se brise sur le sol boueux. Une brume s'en échappe et prend la forme de la créature ailée qui a dévoré Protheo quelques heures auparavant. La chose pousse alors un cri d'outre-tombe et attaque. Elle happe l'ami des PJ, le plus proche de la chose. Sa vie s'évanouit en quelques secondes. L'ombre s'en prend ensuite aux PJ. Le Stygien profite de la confusion pour s'enfuir.

L'ombre était liée au globe de cristal qui lui conférait l'énergie nécessaire à sa manifestation dans le monde des mortels. Lorsque l'objet est brisé, le spectre s'échappe de sa prison mais il ne peut maintenir sa forme bien longtemps. Pour continuer son existence impie, il doit voler la vie d'êtres vivants. Après sa sortie de l'orbe, il ne lui reste que 5 rounds à vivre. L'ombre n'a pas de statistiques. Chaque round, elle attaque



un personnage, qui doit réussir un test de Vigueur (DD16) ou perdre temporairement 1d6 points de Constitution. L'ombre gagne alors un round de vie. Elle n'est pas affectée par les attaques physiques. En revanche, un contre-sort [counterspell] peut bannir le spectre et le renvoyer aux enfers. Le sorcier doit alors réussir un jet d'attaque magique supérieur à celui de Titus. En cas de succès, la créature maléfique est détruite. Si les PJ ne comptent dans leur rang aucun sorcier, ils vont devoir serrer les dents et attendre que l'ombre se dissipe ou prendre leurs jambes à leur cou.

Cependant, l'ombre ne peut avoir été qu'affaiblie. Elle pourrait alors hanter Ramuda et chercher dans les rêves de ses habitants un moyen de retrouver sa puissance perdue...

Suite à cette attaque imprévue, les PJ devraient s'intéresser à cette étrange ombre et à l'homme qui portait son réceptacle, afin de venger la mort de leur ami. S'ils ne le font pas, il y a d'autres moyens de les réintégrer dans le scénario. Le premier est de faire miroiter aux PJ les richesses dont on prétend que Titus Vulo a empli sa villa (voir plus bas). Ils y trouveraient alors des indices concernant le plan visant à conquérir le pouvoir. Le deuxième est également de les motiver par l'appât du gain. Un riche ami de Protheo, qui a remarqué la façon dont les PJ ont défaits l'ombre, leur promet une forte somme d'argent contre la promesse de venger le conseiller du baron.

## La piste stygienne

Les PJ peuvent se renseigner sur le Stygien de diverses manières. Ils peuvent tout d'abord écumer les tavernes, à la recherche de rumeurs. Il y a plusieurs Stygiens en ville.

Le premier, Othêt, est un vieux fou qui habite à l'extérieur de la ville. On dit qu'il pratique la sorcellerie. En vérité, il tient plus du guérisseur, qui tire sa subsistance de la vente de baumes ou de décoctions soignant les blessures et les maladies. Il habite une cabane, au pied de la muraille, dans un faubourg misérable. Il était autrefois un apprenti alchimiste prometteur mais son maître le désigna pour être sacrifié à Set. Il s'enfuit et finit par s'établir, l'esprit brisé, dans les Royaumes Frontaliers.





Le deuxième Stygien est un mercenaire, Anepsout. C'est un fameux archer, qui sert un lieutenant de Darvak. Ce dernier l'a acheté alors qu'il guerroyait dans le sud, à des esclavagistes shémites. Anepsout avait été capturé alors que sa bande de pillards fut encerclée par des guerriers de Shem. L'avarice bien connue de ces derniers les poussa à épargner la vie du Stygien pour en tirer un bon prix. Depuis, il sert fidèlement celui qui lui a évité de terminer son existence châtré dans un harem ou misérable au fond d'une galerie de mine. Anepsout est cependant un homme arrogant. Si on lui fait offense, il ne tarde pas à se venger.

Le troisième Stygien est un caravanier, Sepesh. Il appartient à un commerçant de Zamora, qui lui confie souvent la direction de ses caravanes à destination de l'ouest. Il transporte le plus souvent des drogues ou des poisons, ainsi que de belles concubines, ravies dans les royaumes adjacents. C'est un homme sans foi ni loi, escorté par une belle bande de fripouilles issues des bas-fonds de Shadizar. Il ne se laisse pas facilement intimider et ses bravades pourraient laisser entendre (à tort) aux PJ qu'il est le coupable et un puissant sorcier...

Le quatrième est un dénommé Thefris. On dit qu'il gère une forge, à l'ouest de la ville, pour le compte de son maître. Si les PJ sont chanceux ou s'ils récompensent bien leur informateur, ils apprennent que le maître de Thefris est Titus Vulo, le maître de la guilde des mineurs. Thefris est l'homme que les PJ ont croisé, alors qu'il transportait le globe enfermant le spectre.

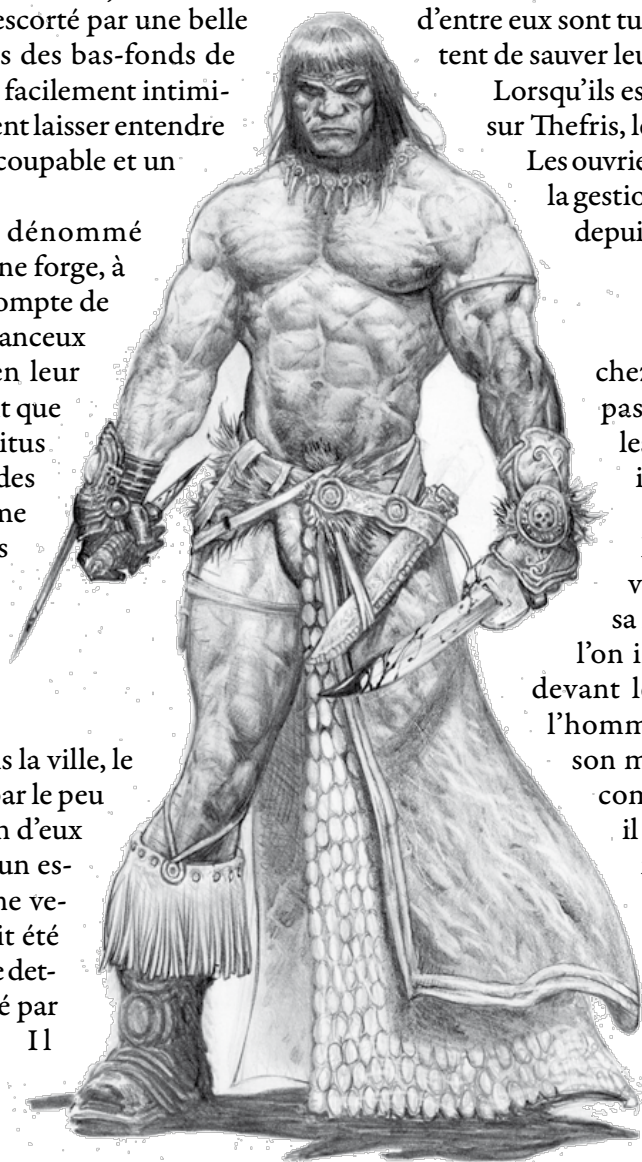
Les PJ peuvent également chercher du côté des marchands d'esclaves. Ils sont peu nombreux dans la ville, le marché étant assez limité par le peu d'acheteurs potentiels. L'un d'eux se souvient d'avoir acheté un esclave stygien à une caravane venue du sud. L'homme avait été vendu pour rembourser une dette. Il lui a ensuite été acheté par un personnage important. Il faut être particulièrement convaincant pour

faire cracher au marchand le nom de Titus Vulo. C'est un gros client et le commerçant n'aimerait pas s'en faire un ennemi. Il est très influent, dit-il, et on raconte des choses horribles à son propos. On dit qu'il est d'une grande cruauté avec ses serviteurs et ses adversaires...

Suivant le degré de persuasion déployé à l'égard du marchand d'esclaves, ce dernier peut aller dénoncer les PJ à Vulo. Dans ce cas, Titus engage une bande de spadassins pour dissuader les PJ de continuer leur enquête. Les cinq brigands sont des mercenaires aguerris. Ils tendent une embuscade aux PJ, soit de nuit dans une ruelle, soit dans la salle d'une taverne. Dans le premier cas, trois d'entre eux bloquent le passage, tandis que deux autres sont positionnés sur les toits, équipés d'arbalètes. Dans le deuxième, quatre d'entre eux encerclent les PJ, pendant que le dernier fait évacuer la salle. Dans les deux cas, ils combattent féroce-ment. Toutefois, si trois d'entre eux sont tués, les deux derniers tentent de sauver leur vie...

Lorsqu'ils essaient de mettre la main sur Thefris, les PJ restent bredouilles.

Les ouvriers de la forge dont il avait la gestion disent ne pas l'avoir vu depuis quelques temps. En son absence, c'est le contre-maître qui dirige l'atelier. Il n'est pas non plus chez Titus Vulo (il n'en sort pas en tout cas). Alors que les PJ le cherchent en ville, ils tombent sur son cadavre, fraîchement pendu. En le regardant attentivement, on peut voir que sa langue a été tranchée. Si l'on interroge le garde posté devant le gibet, il raconte que l'homme a été condamné par son maître pour un vol grave commis dans l'atelier dont il avait la charge. Le soldat ne remet pas en question le chef d'accusation, qui paraît pourtant étrange. Il ne reste donc aux PJ qu'à enquêter sur Titus Vulo, le maître de la guilde des mineurs.



# L'OMBRE DERRIÈRE LE TRÔNE

## Le puissant Titus Vulo

La famille Vulo, arrivée d'Aquilonie il y a plus d'un siècle, domine le commerce du métal dans la région depuis de nombreuses années. L'arrière grand-père de Titus était venu faire fortune dans les Royaumes frontaliers. Il trouva un gisement qui le rendit riche. Il investit son or dans l'achat de filons plus rentables et engagea des ouvriers. La fortune de la famille grandit ainsi. Les Vulo constituèrent une guilde, afin de défendre leurs intérêts auprès du baron. En échange de l'approvisionnement des troupes locales en équipement, les Vulo reçurent d'importantes concessions dans les collines environnantes, ainsi qu'un magnifique domaine à quelques minutes de Ramuda. Pourtant, tout cela ne suffisait pas à Titus Vulo, l'héritier de la famille. Il souhaitait le pouvoir. C'est à cet effet qu'il acheta, à l'âge de quatorze ans, le grimoire du tyran qui avait régné sur Ramuda pendant de longues années grâce à sa sombre magie. Le tyran avait été renversé par une révolte et un capitaine mercenaire, Darvak, était monté sur le trône. Le grimoire dont l'ancien maître de la ville tirait son pouvoir se retrouva entre les mains d'un soudard qui fut bien aise de le revendre contre une coquette somme. Il échangea donc ce tas de parchemins dont il n'avait que faire contre des pièces qui lui achetèrent des coupes de vin et les lits de douces putains. Titus savait qu'il venait de mettre la main sur l'objet qui l'aiderait à réaliser son rêve de puissance. Durant les dix années qui suivirent, il se mit à étudier secrètement l'ouvrage et devint doué dans l'art de la sorcellerie.

Aujourd'hui, Titus Vulo est un sorcier accompli. Il gère également avec adresse la guilde des mineurs, secondé par son frère Arvus. Il est devenu le principal exportateur de minerais des Royaumes frontaliers. Il a décidé d'implanter des forges en grand nombre à Ramuda, afin de fondre le métal et d'en tirer de juteux bénéfices. En plus de cela, Titus est marié à une magnifique Brythunienne, Ornella, avec laquelle il a eu trois filles.

## Enquête sur Titus Vulo

Pour enquêter sur Titus Vulo, les PJ peuvent fouiller à deux endroits :

### LA VILLA FAMILIALE DES VULO

Vulo habite une belle villa, perchée sur une petite colline, à la sortie de Ramuda. Elle est entourée d'un vaste en jardin enclos d'un mur. Le jour, le large portail de l'entrée est ouvert et gardé par un vigile. Il est fermé au crépuscule et deux veilleurs viennent y monter la garde. La nuit venue, une dizaine de chiens sont également lâchés dans la villa. Ils sont dressés pour attaquer toute personne à l'odeur inconnue et sont assez féroces. La villa est vaste et luxueuse. Ornella, l'épouse de Titus, et ses trois filles y vivent, entourées par une quinzaine de domestiques. Aucun des serviteurs n'est un combattant aguerri. Ils sont cependant prêts à se battre pour défendre leur maîtresse.

Piller la demeure peut rapporter une coquette somme en raison des œuvres d'art et des objets précieux qu'elle renferme. Il faut pourtant écouler le butin dans une autre cité, car tous les acheteurs potentiels de Ramuda connaissent Titus et ses col-





lections et ils n'ont pas envie de dresser contre eux le puissant maître de la guilde des mineurs. Les richesses exposées dans la villa ne sont qu'une petite part de ce que possède la famille Vulo. Le trésor familial est caché dans une salle souterraine, dont on accède par la cave.

Un levier secret, caché dans le mur (Fouille [Search] DD20), ouvre un passage conduisant au coffre. L'endroit est piégé. La première dalle du passage active deux lames fixées à des balanciers, qui jaillissent des murs et empêchent le passage (+12 corps à corps, 3d8+9). On peut désamorcer le piège en tournant une molette dissimulée (Fouille [Search] DD25). Une fois passé le barrage d'acier, les PJ doivent éviter une lourde herse qui s'abat sur le premier à poser le pied dans le coffre (+15 corps à corps, 4d10+12). Un PJ ainsi touché est en outre cloué au sol. Ce piège peut être désactivé en abaissant un levier situé entre les deux lames (Fouille [Search] DD25). Dans le coffre, entassé depuis un siècle, gît le trésor des Vulo. Il y a des milliers de pièces d'argent, des bijoux en or sertis de pierreries, des lingots d'or et des titres de propriété, soigneusement rangés dans des étuis hermétiques.

Seule Ornella, outre les frères Vulo, connaît l'emplacement de la cache et des leviers qui désactivent les pièges. Elle ne divulgue cette information que sous la torture ou si l'on menace ses enfants. Il n'y a en revanche aucune trace de Titus ni de son plan. Personne ne sait où se trouve le maître de maison. Il a disparu depuis une bonne semaine, sans doute pour mener ses affaires dans les mines, disent les serviteurs.

## LA GUILDE DES MINEURS

Les PJ peuvent également fouiller la guilde des mineurs. C'est un imposant bâtiment en pierre, haut de deux étages, situé dans le centre de Ramuda. Le jour, il est animé d'une activité débordante. Une armée de scribes, de commis et d'ingénieurs travaille au bon fonctionnement de la compagnie. La nuit, en revanche, il n'est habité que par Arvus et huit gardes. Les deux premiers étages sont réservés aux bureaux et aux logements des gardes. Les appartements d'Arvus occupent le dernier étage au complet. La nuit, cinq gardes sont postés dans leurs quartiers, près de la grande porte close par deux grosses barres d'acier. Les fenêtres du rez-de-chaussée et du premier étage sont également barrées. Trois gardes effectuent une patrouille dans le bâtiment. Ils

sont équipés de sifflets pour avertir leurs collègues d'une éventuelle intrusion. En cas d'attaque, Arvus se réveille en sursaut et se prépare au combat. Le dernier étage abrite le bureau de Titus. C'est une pièce spacieuse et bien agencée. Dans une lettre qui n'a pas été envoyée, les PJ découvrent la mention

d'un repaire secret. Un test de Décryptage [Decipher Script]

DD20 est néanmoins nécessaire pour comprendre l'alphabet codé (mélange d'Achéronien et de jargon d'ingénieur) dans lequel le paragraphe est écrit. Si

un PJ connaît l'Achéronien ou possède un degré de maîtrise en Connaissance (architecture et ingénierie), la difficulté est réduite de 5. Titus indique dans sa lettre qu'il a fait construire une « bibliothèque à l'abri du soleil, en-dessous d'une source d'eau chaude ». Les PJ devraient donc enquêter du côté des thermes que le riche entrepreneur a récemment fait construire au cœur de Ramuda.



## La cache de l'ombre

Les thermes que Titus a fait construire en plein centre de la cité sont très récents. Le bâtiment est élégant, tout autant que sa clientèle. C'est le lieu de rendez-vous de l'élite de la cité. Les thermes ouvrent au début de la soirée et ferment dans la nuit. Les clients sont exclusivement des hommes. En effet, en plus d'être un lieu de détente, les thermes de Vulo sont un lieu de plaisir bien connu. L'entrée coûte cinquante pièces d'argent. L'accès est sévèrement contrôlé. Une vingtaine de serviteurs s'assurent de la bonne tenue de l'établissement. Deux d'entre eux se tiennent à l'entrée et écartent tout visiteur indésirable. Si l'intrus se montre récalcitrant, les serviteurs font appel aux gardes. Titus loue les services de dix mercenaires, qui n'hésitent pas à dégainer leurs lames pour justifier leur salaire élevé. Il y a deux équipes de cinq gardes qui effectuent des quarts à tour de rôle : l'un se tient à l'entrée, dans la salle de garde (où se reposent ses collègues qui ne sont pas de quart), et les quatre autres patrouillent (deux dans le bâtiment et deux à l'extérieur). Ils ont des sifflets pour avertir leurs camarades d'un danger.

### RUMEURS AU SUJET DES THERMES

Avant de s'aventurer dans les thermes, les PJ peuvent collecter des renseignements sur l'endroit (le DD d'un éventuel jet de Renseignement [Gather information] est indiqué).

- **DD 5** : Les thermes de Vulo sont le lieu de rencontre favori des notables de Ramuda. C'est également un bordel huppé, qui attire de nombreux riches voyageurs...
- **DD 10** : Les thermes ouvrent en fin d'après-midi et ne ferment que tard dans la nuit. Il faut dire que quelques personnes importantes de la cité s'y « affairant »...
- **DD 15** : L'endroit est bien gardé. Non seulement il y a de nombreux serviteurs, attentifs au comportement des clients, mais Vulo a en plus engagé une petite troupe de mercenaires.
- **DD 20** : Les gardes font des rondes par groupe de deux, un à l'intérieur et l'autre dans les jardins. Parfois, certains gardes de permission sortent en ville pour dépenser leur or en vin et filles de joie. C'est souvent lorsqu'ils ferment les thermes pour les nettoyer, tous les dix jours environ...
- **DD 30** : On dit que Vulo a construit un souterrain sous les thermes. Il aurait fait assassiner les

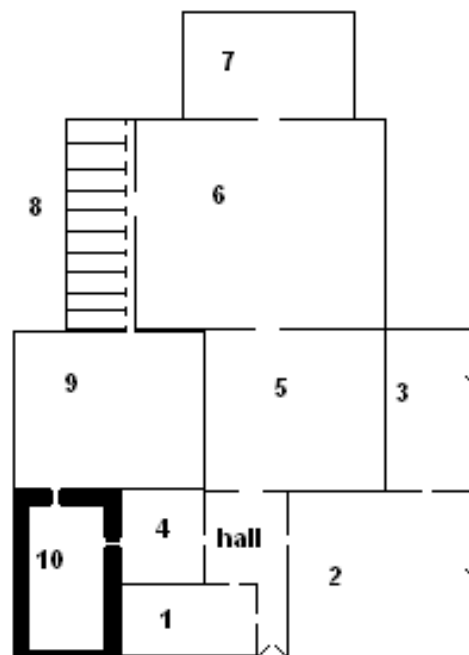
ouvriers qui le creusaient dès qu'ils l'eurent fini. Son entrée secrète doit être dissimulée quelque part dans les quartiers du propriétaire.

### LES THERMES

Les thermes sont entourés d'un petit jardin. Des sentiers de gravier blanc serpentent entre des parterres fleuris et une pelouse soigneusement entretenue. Le jardin est clos par un mur haut de deux mètres, au sommet hérissé de verre pilé. Un test Réflexes DD14 est nécessaire, si l'on pose les mains sur le sommet du mur sans précaution. En cas d'échec, la victime subit un malus temporaire de 2 points à ses jets d'attaque, de lutte ou de compétence nécessitant l'usage des mains (jusqu'à ce qu'elle soit soignée par un test de Premiers secours [Heal]). Les gardes patrouillant dans le jardin sont assez attentifs (ils font 10 à leurs tests de Détection [Spot] ou de Perception [Listen]).

Il a plusieurs entrées : l'entrée principale (bien gardée), une entrée par laquelle on amène le bois de chauffage (il y a toujours un ou deux serviteurs dans la chaufferie) et une entrée pour les cuisines. Les deux dernières sont en bois solide. Elles sont barrées de l'intérieur par une imposante barre de fer (DD25 pour enfoncer).

Il règne dans les thermes en toute saison une douce chaleur, en raison de l'air chaud qui circule dans les fondations.





**1) Salle de garde :** Une petite salle, au mobilier rustique et pratique. On y trouve des carreaux et des armes de rechange (épées longues, lances et javelines). Il y a également des outils pour effectuer des réparations rapides.

**2) Quartiers des serviteurs :** L'ameublement est très simple. Les serviteurs se reposent ici entre deux tâches (la plupart d'entre eux vivent en ville). Un escalier mène à la chaufferie, où s'échinent cinq serviteurs, chargés d'alimenter le feu et de maintenir l'endroit à la bonne température. Lorsque les termes sont fermés, cinq serviteurs se trouvent dans le bâtiment. Un ou deux entretiennent le feu, un autre patrouille dans le bâtiment, les autres dorment dans cette salle.

**3) Cuisines :** cinq serviteurs préparent les repas servis aux damoiselles et aux gardes.

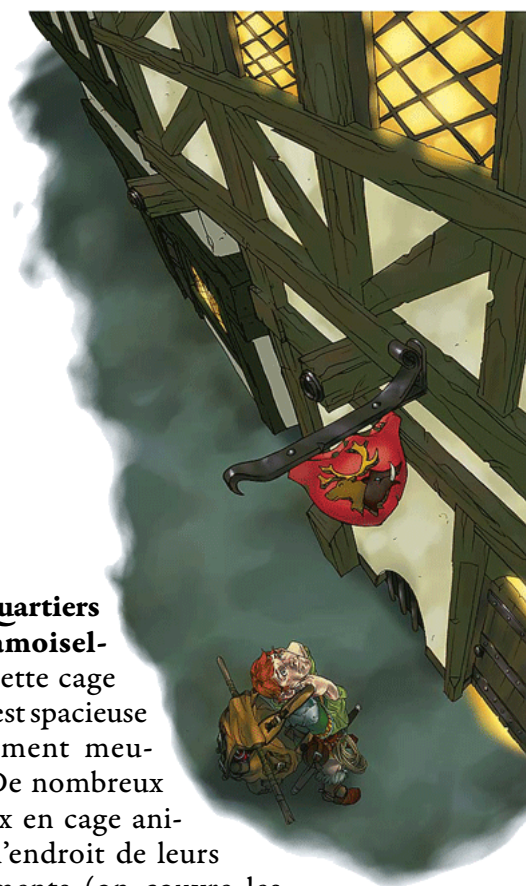
**4) Vestiaire :** Les clients doivent déposer dans cette salle leurs vêtements et leurs armes. Ils vont ensuite nus aux thermes. Un serviteur garde en permanence l'endroit. Les affaires sont entreposées dans des coffres fermés à clé (le gardien possède le trousseau).

**5) Salle froide :** Le bassin d'eau froide est la première étape du bain. Il est possible de se laver auparavant, à l'aide d'huiles parfumées. Quatre serviteurs s'occupent de l'endroit.

**6) Salle tiède :** Un grand bassin d'eau tiède occupe la plus grande part de la surface de la salle. C'est l'endroit le plus fréquenté des thermes. Cinq serviteurs veillent au bien-être des clients. Une dizaine de damoiselles, de fort belles jeunes filles, sont à la disposition des habitués. Ce sont des dames de compagnie, expertes en danse, en musique et instruites des secrets de l'érotisme. Certaines jouent du luth ou de la harpe tandis que d'autres massent les clients ou leur proposent de les suivre dans leurs alcôves. Il y a de nombreuses allées et venues, car les clients de la salle chaude reviennent se baigner dans le bain tiède avant de retourner au vestiaire.

**7) Salle chaude :** La salle est emplie de vapeur d'eau. Les clients, assis sur des bancs, discutent de leurs affaires ou de politique. De nombreux contrats ou alliances sont forgées dans cette salle, où se réunissent les marchands et l'aristocratie guerrière de la cité.

**8) Chambres :** Une dizaine de petites chambres sont aménagées pour recevoir les couples venant de la salle tiède. Elles sont meublées avec goût d'un mobilier raffiné. De nombreux coussins et tapisseries rendent l'endroit très agréable.



### 9) Quartiers des damoiselles :

Cette cage dorée est spacieuse et joliment meublée. De nombreux oiseaux en cage animent l'endroit de leurs pépiements (on couvre les cages lorsque les damoiselles dorment). Des tapis moelleux ornent le sol. L'endroit dégage une impression de douceur et d'opulence. Il y a de quelques bijoux, rangés dans des petits coffrets en ivoire.

**10) Salon privé :** Titus reçoit dans cette salle ses amis. Il y a des divans et des tables basses, sur lesquels on peut dîner ou prendre des collations. Les murs sont peints de fresques. Une statue de Mitra, en marbre blanc, domine la pièce. En l'observant de plus près (Fouille DD20), on peut découvrir un bouton ouvrant un passage secret. Celui-ci descend dans les ténèbres. Un petit couloir, venant du vestiaire, conduit à cette salle, mais la porte est fermée par un solide cadenas (Crochetage [Open lock] DD25).

### INTRUSION

Pénétrer dans le bâtiment est difficile. Les mercenaires et les serviteurs sont sur leurs gardes, jour et nuit. Profiter des heures d'ouverture pour explorer le bâtiment est une bonne idée. Cependant, les PJ ne peuvent accéder aux quartiers des gardes, des serviteurs, des damoiselles et aux cuisines sans éveiller l'attention. S'ils sont pris en train de fouiner, ils sont expulsés des thermes.

Les meilleurs moments pour entrer sont après la fermeture des thermes ou lors du nettoyage. Dans le premier cas, le personnel est fatigué et beaucoup moins attentif (-2 aux tests de Détection ou de Perception). Les damoiselles et de nombreux serviteurs sont endormis ou rentrés chez eux, aussi les thermes sont-ils presque vides. Dans le second cas, la garde est abaissée. Le bruit et l'agitation règnent dans le bâtiment car l'on vide puis l'on cure les bassins, tandis que l'on nettoie les murs et le sol. Les PJ pourraient profiter du relatif désordre pour entrer.

## LE SOUTERRAIN

**1) L'ossuaire :** Les murs de cette salle sont grossièrement travaillés. De solides étais de bois soutiennent l'ouvrage. Des ossements humains sont dispersés dans toute la pièce. Lorsque les PJ y entrent, ils s'animent et douze squelettes se relèvent d'entre les morts pour s'en prendre aux intrus. Il s'agit des cadavres des ouvriers qui ont creusé le tunnel. Afin qu'ils ne révèlent jamais son existence, Titus les a fait empoisonner puis a usé de sa magie pour les ranimer.



**2) Antichambre :** Cette petite pièce est plongée dans des ténèbres magiques. Le sortilège qui l'enchanté aspire la lumière. Les PJ doivent la traverser à l'aveuglette. Le magicien a fait semer des chausses trappes sur le sol. Elles ne font pas beaucoup de dégâts mais sont empoisonnées. Il faut deux rounds pour traverser la pièce. A chaque round, les PJ doivent faire un test de Réflexes (DD20) ou

subir 1d3 dégâts. Ils doivent également réussir un test de Vigueur contre le poison (DD16) ou subir une perte temporaire de 1d6 points de Force (effet secondaire : -1d6 Force).

**3) L'étude :** Cette petite pièce exiguë est emplie d'une odeur prenante d'encens. Une table encombrée de parchemins, d'encres colorées et de composants magiques est posée au centre de la pièce. A côté, sur un lutrin d'ivoire, repose un vieux grimoire, à l'allure malsaine. Titus, vêtu d'une robe ample imprimée de symboles cabalistiques, étudie l'ouvrage. Son fidèle garde du corps cimmérien, Daol, veille sur lui. Il attaque féroceement si son maître le lui ordonne. Il se positionne dans l'embrasure de la porte pour s'assurer que ses ennemis n'atteignent pas Titus...

**4) Le tunnel :** Le boyau souterrain mène aux caves du château du baron de Ramuda.

## DES ALLIANCES

Titus sait reconnaître les hommes de valeur. Il propose aux PJ, lorsqu'ils font irruption dans son repaire, de s'allier pour gouverner la ville. Il leur promet monts et merveilles s'ils l'aident dans sa quête de pouvoir. Titus a en effet besoin de services d'aventuriers chevronnés pour éliminer les fidèles de Darvak et asseoir complètement son autorité. Si les PJ refusent, il sourit tristement et engage les hostilités. Il est alors sans pitié et n'en attend aucune s'il est vaincu...

Les PJ peuvent également prévenir Darvak, s'ils comprennent que Titus complotte contre le seigneur local. Il est peu probable que cela arrive, car les PJ ne disposent de toutes les pièces du puzzle que lorsqu'ils rencontrent l'instigateur du complot. Néanmoins, s'ils arrivent à dénouer l'écheveau à l'avance, ils peuvent compter sur le soutien du baron. Darvak s'enfuit alors hors du palais pour gagner une de ses loges de chasse, loin des conspirateurs. Il promet aux PJ une forte rémunération s'ils le débarrassent du félon. Il consent même à donner aux PJ une escouade de gardes pour les appuyer. Ces simples soldats (soldats n.1) risquent de ne pas faire le poids face aux adversaires des PJ mais ils peuvent tout de même simplifier la tâche des aventuriers. Darvak craint les forces démoniaques. Ses lieutenants, aussi superstitieux que leur chef, ne veulent pas perdre leur vie et leur âme en combattant un magicien. Ils préfèrent laisser la basse (et dangereuse) besogne aux PJ ou à des subalternes...



## Un plan machiavélique

Grâce à ses talents de sorcier, acquis aux prix de longues études, Titus parvint à maîtriser pleinement le grimoire. Il décida alors de passer à l'action. Il ne pouvait vaincre Darvak avec des armes, aussi décida-t-il de s'en prendre à lui par la ruse. Il acheta des terrains au cœur de la ville, faisant exproprier les familles qui vivaient là, et commença à y faire bâtir ses thermes. Sous le bâtiment, il fit secrètement aménager un tunnel menant de ses quartiers aux caves du château. Il fit ensuite empoisonner les ouvriers et emmurer l'ingénieur maître d'œuvre des travaux vivant, afin que toutes les langues restent muettes.

Le plan de Titus consistait en prendre possession de l'esprit de Darvak, grâce à un filtre enchanté. Pour cela, il devait d'abord éliminer Protheo. Protheo était un magicien assez doué, qui s'était enfui d'Aquilonie car il était accusé de pédérastie. Il s'était réfugié à Ramuda, où Darvak lui avait donné l'asile. L'homme n'était pas particulièrement sympathique aux yeux du baron, mais les services d'un sorcier se révélaient souvent utiles. Titus finit par trouver un moyen d'atteindre Protheo. Ce dernier se rendait souvent chez un éphèbe, en dehors du château. Grâce à sa sorcellerie, Titus parvint à emprisonner un esprit mort et torturé dans une sphère de verre. Il la confia à son plus fidèle serviteur et lui ordonna d'approcher la litière de Protheo avec l'objet. En murmurant une formule, il libérerait l'esprit, qui irait dévorer l'âme du malheureux.

Thefris s'exécuta. Il déchaîna l'esprit contre Protheo. Il rappela ensuite la créature démoniaque et s'esquiva. Il fit cependant l'erreur de ne pas ramener la sphère immédiatement à Titus. Il la laissa tomber un peu plus tard dans la journée, libérant l'ombre sans pouvoir la contrôler. Son maître lui fit payer cher son erreur. Il lui fit arracher la langue puis le fit pendre en soudoyant un capitaine de la garde corrompu. Il fit alors porter à Darvak des plats et des boissons empoisonnées, affaiblissant peu à peu sa volonté.

Lorsque les PJ entrent dans son domaine, Titus vient de terminer l'élixir qui rendra Darvak si vulnérable qu'il acceptera de nommer le maître de la guilde des mineurs grand conseiller. Là, Titus n'aura plus qu'à attendre la lente déchéance de l'ancien merce-

naire, tout en entamant une purge parmi les fidèles du baron. A la mort du seigneur, il s'autoproclamera baron de Ramuda. Titus a imaginé un plan si compliqué pour duper les nombreux amis de Darvak, tant dans l'armée que parmi les notables. Le seigneur est en effet très libéral avec ces derniers et s'assure de leur fidélité. Même le puissant Vulo ne peut pas ébranler le pouvoir par la force...



## CHRONOLOGIE

**J-1 an :** Titus Vulo entreprend la construction de thermes luxueux au cœur de la ville. Il y fait aménager un souterrain qui donne sur les caves du palais. Les ouvriers sont exécutés afin que le secret de la construction ne soit jamais divulgué.

**J-2 mois :** Titus découvre le rituel qui permet de convoquer une ombre vengeresse depuis le royaume des morts. Il réitère ses expériences jusqu'à pouvoir en capturer une et l'enfermer dans une sphère de cristal enchantée.

**J-7 :** Titus disparaît de sa villa ou de la guilde. Il se cloître dans son repaire souterrain avec son fidèle garde du corps et entame la préparation de ses potions.

**J :** L'âme de Protheo est dévorée par l'ombre. Un peu plus tard, les PJ croisent le chemin du maladroit Thefris. L'ombre s'échappe et Thefris profite de la confusion pour s'enfuir.

**J+1 :** Thefris n'ose pas affronter la colère de son maître et se terre dans un bordel des bas quartiers. Il est néanmoins surveillé par un agent de Titus. Si les PJ n'ont pas poursuivi l'enquête sur l'ombre, ils sont contactés par un ami de Protheo ou entendent parler du trésor des Vulo, caché dans leur villa.

**J+2 :** L'espion rapporte à Titus l'échec de Thefris. Il l'envoie effectuer la basse besogne (arracher la langue du Stygien) et le livrer aux autorités (avec une belle somme pour qu'il soit pendu sur le champ). Titus termine le poison affaiblissant la volonté de Darvak. Il le confie à l'un de ses espions au château.

**J+3 :** Lors du déjeuner, Darvak ingurgite le poison. Il est pris de langueur et somnole toute la journée.

**J+4 :** Titus recommence l'opération. Darvak passe sa journée dans un état comateux. Les lieutenants du baron ne se doutent de rien.

**J+5 :** Le plus proche lieutenant de Darvak et sa maîtresse sont assassinés dans l'auberge où ils ont leur habitude. Les tueurs sont passés par les toits. Les deux autres lieutenants prennent peur. Titus termine l'élixir par lequel il contrôlera Darvak. Il quitte ensuite Ramuda de nuit et s'arrête dans l'une de ses exploitations.

**J+6 :** Darvak revient à la vie, après avoir ingurgité l'élixir. Il rassure ses proches et décide de rencontrer individuellement les maîtres de guildes ou de jurandes établis à Ramuda, afin de résoudre les problèmes de finance du château. Titus revient à Ramuda

et se rend au château. Il ressort de l'entrevue ravi.

**J+8 :** Darvak nomme Titus haut conseiller, en charge des finances.

**J+60 :** Lors d'une chasse, des brigands attaquent et assassinent des membres de la cour. Parmi eux se trouve l'un des lieutenants de Darvak ainsi que l'épouse du second.

**J+61 :** Le dernier lieutenant de Darvak se suicide en se jetant du haut d'une tour, brisé par la douleur semble-t-il.

Dans les mois qui suivent, des notables très liés à Darvak disparaissent ou meurent dans d'étranges circonstances. Le baron, comme vieilli et affaibli, ne paraît pas s'en émouvoir.

**J+150 :** Darvak meurt dans son sommeil, terrassé par une vieillesse prématurée. Titus fait valoir ses droits à la succession et se proclame baron de Ramuda. Il ne souffre d'aucune contestation...

## Conclusion

Si les PJ s'allient avec Titus, ce dernier leur confiera de nombreuses missions. Il doit en effet se débarrasser d'un certain nombre de notables et d'officiers. Les PJ pourraient alors lui servir d'assassins ou de manipulateurs à même de discréditer ces personnalités. S'ils réussissent, il leur accordera une place importante dans la baronnie, en leur octroyant des terres ou en les nommant à des postes importants. A moins qu'ils ne se montrent particulièrement fidèles, Titus cherche, une fois son pouvoir assuré, un moyen de se défaire de ses dangereux alliés. Ils pourraient manipuler des pillards cimmériens venus du nord pour tendre un piège aux PJ ou inventer un traquenard magique dont seul son esprit retors a l'idée...

Si en revanche les PJ ont tué Titus et ont stoppé son plan machiavélique, Darvak les récompense. Il leur offrira or, titres honorifiques et épouses. Il a en effet besoin de chevaliers pour défendre son domaine contre les brigands, les pillards venus du nord ou ses voisins. Il n'accordera cependant pas une totale confiance aux PJ...





## PROFILS

### SERVITEUR

**Medium Humanoid (2nd level Hyborian commoner)**

**Hit Dice:** 2d4+2 (6 hp)

**Initiative:** +0 (+0 Dex)

**Speed:** 30 ft.

**DV:** Dodge vs. Ranged: 11 (+1 Base) ; Dodge vs. Melee: 11 (+1 Base) ; Parry vs. Melee: 11 (+1 Base)

**DR:** 0

**Attack:** Club +1 melee (1d8, AP1)

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** -

**Saves:** Fort +1, Ref +0, Will +1

**Abilities:** Str 10, Dex 10, Con 12, Int 10, Wis 12, Cha 10

**Skills:** Handle Animal +2, Listen +9, Profession +11, Spot +7

**Feats:** Alertness, Skill focus (Profession)

**Equipment:** club, 1d6sp

### CHIEN DE GARDE

**Medium Animal**

**Hit Dice:** 2d8+4 (12 hp)

**Initiative:** +2 (+2 Dex)

**Speed:** 50 ft.

**DV:** 13 (+2 Dex, +1 natural)

**DR:** 2

**Attack:** Bite +3 melee (1d8+1)

**Special Attacks:** Trip

**Special Qualities:** Scent, Low-light vision

**Saves:** Fort +5, Ref +5, Will +1

**Abilities:** Str 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6

**Skills:** Hide +3, Listen +6, Move silently +4, Spot +4, Survival +1 (+5 when tracking by scent)

### ORNELLA / DAMOISELLE

**Medium Humanoid (2nd level Hyborian noble)**

**Hit Dice:** 2d8-2 (6 hp)

**Initiative:** +1 (+1 Dex)

**Speed:** 30 ft.

**DV:** Dodge vs. Ranged: 11 (+1 Dex) ; Dodge vs. Melee: 11 (+1 Dex) ; Parry vs. Melee: 10

**DR:** 0

**Attack:** Stiletto -1 melee (1d4-1, x4, AP0)

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** Social ability (entertainer)

**Saves:** Fort +0, Ref +1, Will +5

**Abilities:** Str 8, Dex 12, Con 8, Int 14, Wis 10, Cha 16

**Skills:** Appraise +3, Bluff +9, Diplomacy +5, Gather information +5, Knowledge [local] +3, Knowledge [nobility] +3, Perform [string instruments] +11, Perform [dance] +11, Sense motive +6, Spot +2

**Feats:** Iron will, Performer

**Equipment:** stiletto, silk robes, jewellery (100sp)

### SPADASSIN / GARDE

**Medium Humanoid (3rd level Hyborian soldier)**

**Hit Dice:** 3d10+9 (24 hp)

**Initiative:** +7 (+1 Dex, +2 Reflex, +4 Feat)

**Speed:** 25 ft.

**DV:** Dodge vs. Ranged: 15 (+1 Dex, +1 Base, +3 Targe) ; Dodge vs. Melee: 11 (+1 Dex, +1 Base) ; Parry vs. Melee: 19 (+3 Str, +2 Base, +1 Feat, +3 Targe)

**DR:** 9

**Attack:** Broadsword +7 melee (1d10+5, 19-20 x2, AP6), Crossbow +4 ranged (2d6, AP4)

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** Formation combat (heavy infantry)

**Saves:** Fort +5, Ref +2, Will +1

**Abilities:** Str 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 8

**Skills:** Climb -3, Jump -3, Listen +8, Search +2, Spot +8

**Feats:** Alertness, Endurance, Improved initiative, Parry, Weapon focus (broadsword)

**Equipment:** Broadsword, dagger, crossbow and 10 bolts, mail shirt and brigandine coat (Dex max +1, Check penalty -8), steel cap, targe (Check penalty -2), 30sp

### ARVUS VULO

**Medium Humanoid (6th level Aquilonian noble)**

**Hit Dice:** 6d8+6 (30 hp)

**Initiative:** +4 (+2 Dex, +2 Reflex)

**Speed:** 25 ft.

**DV:** Dodge vs. Ranged: 16 (+2 Dex, +2 Base, +2



Buckler) ; Dodge vs. Melee: 14 (+2 Dex, +2 Base) ; Parry vs. Melee: 21 (+2 Str, +3 Base, +4 Feats, +2 Targe)

**DR:** 6

**Attack:** Broadsword +8 melee (1d10+2, 19-20 x2, AP5)

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** Regional feature [Hyborian] (+1), Social ability (savoir-faire), Lead by example (+2), Enhanced leadership

**Saves:** Fort +3, Ref +4, Will +5

**Abilities:** Str 14, Dex 14, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 16

**Skills:** Appraise +2, Bluff +11 [+15 for feinting], Diplomacy +6, Gather information +5, Intimidation +11, Knowledge [engineering] +4, Ride +5, Sense motive +4, Spot +6

**Feats:** Combat expertise, Improved Feint, Intricate swordplay, Parry, Weapon focus (broadsword)

**Equipment:** Broadsword, mail hauberk (Dex max +3, Check penalty -4), buckler (Check penalty -1), chevalière en or (100sp), 1 000sp dans un coffer

## SQUELETTE

**Medium Undead**

**Hit Dice:** 4d12 (24 hp)

**Initiative:** +0 (-1 Dex, +1 Reflex)

**Speed:** 20 ft.

**DV:** 14 (-1 Dex, +5 natural)

**DR:** 5 (10 vs. piercing weapon)

**Attack:** Claw +5 melee (1d6+3)

**Full attack:** 2 Claws +5 (1d6+3)

**Special Attacks:** -

**Special Qualities:** Undead

**Saves:** Fort +1, Ref +0, Will +4

**Abilities:** Str 16, Dex 8, Con -, Int -, Wis 10, Cha 1

**Feat:** Brawl

## DAOL

**Medium Humanoid (6th level Cimmerian barbarian)**

**Hit Dice:** 6d10+12 (42 hp)

**Initiative:** +7 (+2 Dex, +5 Reflex)

**Speed:** 25 ft.

**DV:** Dodge vs. Ranged: 16 (+2 Dex, +4 Base) ; Dodge vs. Melee: 16 (+2 Dex, +4 Base) ; Parry vs. Melee: 16 (+4 Str, +2 Base)

**DR:** 6

**Attack:** Akbitanan greatsword +10 melee (2d10+4, AP10)

**Full attack:** Akbitanan greatsword +10/+5 melee (2d10+4, AP10)

**Special Attacks:** Fighting madness (6 rounds), Improved sunder, Greater sunder, Power attack

**Special Qualities:** Barbaric code of honour, Bluntness, Track, Fearless, Versatility, Bite sword, Crimson mist, Trap sense (+2), Endurance, Uncanny dodge, Mobility, Diehard

**Saves:** Fort +7, Ref +7, Will +3 (+5 vs. fear & terror)

**Abilities:** Str 18, Dex 14, Con 14, Int 6, Wis 10, Cha 8

**Skills:** Climb +4, Jump +4, Listen +8, Move silently +0, Survival +4, Swim -2

**Feats:** Fighting madness, Greater sunder, Improved sunder, Power attack, Exotic weapon proficiency (greatsword)

**Equipment:**

Akbitanan greatsword, mail hauberk (Dex max +3, Check penalty -4)





**DAOL (FIGHTING MADNESS)****Hit Dice:** 6d10+24 (54 hp)**Initiative:** +7 (+2 Dex, +5 Reflex)**Speed:** 25 ft.**DV:** Dodge vs. Ranged: 14 (+2 Dex, +4 Base, -2 Fighting madness); Dodge vs. Melee: 14 (+2 Dex, +4 Base, -2 Fighting madness); Parry vs. Melee: 16 (+6 Str, +2 Base, -2 Fighting madness)**DR:** 6**Attack:** Akbitanan greatsword +12 melee (2d10+9, AP12)**Full attack:** Akbitanan greatsword +12/+7 melee (2d10+9, AP12)**Special Attacks:** Improved sunder, Greater sunder, Power attack**Special Qualities:** Bluntness, Track, Fearless, Versatility, Bite sword, Crimson mist, Trap sense (+2), Endurance, Uncanny dodge, Mobility, Diehard**Saves:** Fort +9, Ref +7, Will +5 (+7 vs. fear & terror)**Abilities:** Str 22, Dex 14, Con 18, Int 6, Wis 10, Cha 8**TITUS VULO****Medium Humanoid (8th level Aquilonian scholar)****Hit Dice:** 8d6+8 (32 hp)**Initiative:** +7 (+1 Dex, +2 Reflex, +4 Feat)**Speed:** 30 ft.**DV:** Dodge vs. Ranged: 15 (+1 Dex, +3 Base, +1 Feat); Dodge vs. Melee: 15 (+1 Dex, +3 Base +1 Feat); Parry vs. Melee: 13 (+0 Str, +3 Base)**DR:** 0**Attack:** Broadsword +6 melee (1d10, 19-20 x2, AP3)**Full attack:** Broadsword +6/+1 melee (1d10, 19-20 x2, AP3)**Magical attack:** +7 (+9 when casting a curse)**Special Attacks:** -**Special Qualities:** Sorcery styles (Curses, Hypnotism, Necromancy, Oriental magic), Background (Independent), Knowledge is power, Advanced spells, Bonus spells, Iron will, Increased maximum Power points**Saves:** Fort +3, Ref +3, Will +11**Abilities:** Str 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 18, Cha 16**Skills:** Appraise +8, Bluff +13, Concentration +12, Craft [alchemy] +12, Craft [herbalism] +12, Decipher script +8, Heal +10, Intimidate +13, Knowledge [arcane] +14, Knowledge [architecture & engineering] +14, Knowledge [nature] +14, Listen +10, Sense motive +11**Feats:** Combat expertise, Dodge, Hexer, Improved initiative, Steely gaze**Equipment:** Broadsword, 3 Kothic demon-fires, chevalière en or (100sp)**Base Power points:** 10**Maximum Power points:** 30**Sorcery styles:** Curses: *Lesser ill-fortune*, *Ill-fortune*, *Gelid bones*, *Greater ill-fortune*; Hypnotism: *Entrance*, *Hypnotic suggestion*, *Domination*; Necromancy: *Raise corps*; Oriental Magic: *Calm of the adept*