

L'IMPOSTEUR

Scénario pour Chroniques Oubliées Fantasy (Initiation)

Niveau : 1 - 3

Durée : 2 - 3 heures

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

PRESENTATION

Les morts d'une ancienne bataille se relèvent pour s'en prendre à une communauté isolée de bûcherons. Quel évènement a bien pu se produire pour les faire sortir de leurs tombes boueuses ? Et la communauté a-t-elle vraiment besoin de votre aide alors qu'elle dispose déjà d'un défenseur porteur d'une arme magique ? Et surtout, comment fait-on pour apaiser une armée entière de morts-vivants ?

INTRODUCTION

Bargo est un jeune paysan qui a toujours rêvé d'être un puissant guerrier et d'intégrer les enfants de la légion afin de parcourir le pays pour vivre de nombreuses aventures. Malheureusement pour lui, il n'a pas vraiment le profil et les capacités pour réaliser ses rêves. Les enfants de la légion l'ont rapidement renvoyé dans ses pénates pour éviter son décès prématuré.

Bargo s'est perdu en rentrant chez lui et a fini au milieu d'une plaine abandonnée. Cette plaine fut le site de la Bataille de la Pluie Noire. Cette bataille qui s'est déroulée près de trois siècles plus tôt a opposé la IX^e Légion et une armée d'Orcs en provenance des Pitons de Colris. La bataille a eu lieu à la tombée de la nuit au milieu d'une épouvantable tempête. La quasi-totalité des Orcs sont morts sur le champ de bataille, répandant une telle quantité de leur sang noir que les légionnaires survivants ont raconté que la pluie était devenue noire au cours de la bataille.

Les cadavres des Orcs ont été entassés avant d'être brûlés. Il y a eu tellement de pertes parmi les légionnaires que des tombes de masses ont été creusées sur le site même de la bataille. Au centre de la plaine se dresse un petit mausolée destiné à abriter le corps de Melkar Isvan, commandant de la IX^e Légion et héros de la bataille mort de ses blessures au lendemain de cette dernière. D'après la légende, il possédait une puissante épée magique nommée Feuardent.

Bargo s'est réfugié dans le mausolée pour échapper à la pluie et a découvert par hasard la cachette secrète de Feuardent. Il a décidé de voler l'épée pour compenser ses prouesses martiales déficientes. Il a aussi volé la médaille militaire de Melkar Isvan pour se faire passer pour l'un des descendants de la légion. Il s'est ensuite rendu au village le plus proche, Walden, un village de bûcheron situé sur une colline entourée de bois à l'est de la plaine.

Mais le vol de Feuardent et du médaillon ont provoqué la colère du fantôme du commandant. Ce dernier a « réveillé » ses « légionnaires » pour récupérer ses possessions et punir le voleur. Dès la nuit suivante, une horde de légionnaires squelettes sont sortis du sol de la plaine pour se diriger vers Walden et attaquer le village. Cela fait une semaine qu'ils mettent le siège au village toutes les nuits avant de disparaître sous le sol de la plaine durant la journée.

Les villageois de Walden menés par Rolph sont à bout de forces et ne comprennent pas ce qui a provoqué la colère des morts-vivants. Grâce à Feuardent, Bardo s'est érigé en défenseur du village. Il dort dans la plus belle maison du village et fait les yeux doux à toutes les jeunes filles. Mais même grâce à l'épée, il a quand même eu beaucoup de chances jusqu'à maintenant et il ne pense pas qu'elle va durer beaucoup plus longtemps. Il est en train d'envisager son départ prochain en catimini avant que le village ne soit envahi par les squelettes.

SCENARIO

SCENE 1 – DES MORTS SUR LA ROUTE



Les Héros voyagent sur une route boueuse et perdue au milieu de la forêt. Il a plu sans discontinuer toute la journée et ils sont trempés jusqu'aux os. La nuit est tombée depuis une heure et les Héros cherchent sans succès un endroit où s'abriter.

Test de Sagesse (Survie) / 10 : La météo va se dégrader dans les heures qui viennent pour tourner à la tempête le lendemain.

La route que les Héros emprunte est orientée nord-sud. La plaine de la Bataille de la Pluie Noire se trouve à l'ouest et à l'est s'étend une zone boisée où est situé le village de Walden.

Test de Sagesse (Perception) / 10 : Des dizaines de silhouettes à la démarche traînante sont en train de traverser les bois en direction de la route depuis l'ouest.

Les Héros voient bientôt apparaître les squelettes décharnés d'anciens légionnaires. L'emblème de la IX^e légion, l'aigle géant, est encore visible sur certaines de leurs armures et boucliers. Les morts-vivants convergent depuis la plaine en direction du village de Walden. La plupart continuent leur chemin sans se préoccuper des Héros mais quelques-uns (un par Héros) tournent leurs visages aux orbites vides dans leur direction et passent à l'attaque.

Si les Héros arrivent à défaire ce premier groupe de squelettes, il est rapidement remplacé par un autre qui se dirige dans la même direction. Leur seul salut est dans la fuite en prenant la même direction que les squelettes : l'est. Ils aperçoivent bientôt les torches allumées sur les murs du village de Walden et entendent le bruit de combat des villageois qui tentent de repousser les assaillants mort-vivants.

SCENE 2 – LE VILLAGE ASSIEGE

Le village de Walden est entouré d'une solide palissade en bois haute d'à peine deux mètres cinquante. Un étroit chemin de ronde permet de se déplacer au sommet de la palissade. Depuis une semaine, les villageois ont creusé de nombreux trous avec des pieux en bois et ont disposé des barrières hérissées de pointes pour ralentir les morts.

Des squelettes inertes emplissent les trous ou sont empalés sur les barricades mais près d'une centaine de squelettes très virulents se pressent contre la palissade en bois l'arme à la main. Depuis le haut de la palissade, des villageois épuisés tentent de les repousser.

Test d'Intelligence (Investigation) / 10 : Les palissades sont en piteux état. Il ne s'agit clairement pas de la première attaque mais il est peu probable qu'elle résiste encore plus d'une nuit ou deux au maximum.

Une fois que les villageois ont identifié les Héros comme étant « vivants », ils réalisent une diversion pour leur permettre d'atteindre la palissade. Ils leur jettent alors des cordes pour les aider à grimper, la porte d'entrée du village étant inaccessible à cause de la concentration de squelettes qui s'y pressent. Ils sont accueillis par Rolph qui est dans un état de fatigue extrême et qui se méfie des nouveaux arrivants. Une fois que les Héros se sont identifiés comme étant des enfants de la légion, l'humeur de Rolph et le moral des villageois s'améliorent d'un coup.

Ils répondent alors aux questions des Héros :

- Cela fait une semaine que les squelettes des anciens légionnaires assiègent toutes les nuits le village. Ils refluent chaque matin vers la plaine pour ne revenir qu'à la nuit tombée.
- Ils n'avaient jusqu'à maintenant jamais eu aucun problème de morts-vivants. La plaine est réputée hantée et les villageois l'ont toujours évité.
- Ils peuvent raconter l'histoire de la Bataille de la Pluie Noire (un Héros peut connaître certains détails avec un test d'Intelligence (Histoire) / 15).
- La chance fait qu'un autre enfant de la légion est arrivé quelques heures avant le premier assaut avec une épée magique. Il s'agit de Bargo et sans lui le village n'aurait jamais tenu aussi longtemps. Vous le connaissez certainement ?

Bien entendu, les Héros n'ont jamais croisé ce Bargo ou entendu parler de lui. Son arrivée providentielle et son épée magique devraient fortement les intriguer. S'ils demandent après Bargo, Rolph leur répond qu'ils ne l'ont pas

encore vu ce soir. C'est étrange car il est généralement le premier sur la palissade à la tombée de la nuit. Il loge dans la plus grande maison du village en plein centre. Un villageois épuisé y conduit rapidement les Héros à la lueur d'une torche.

Ils y découvrent Bargo en train de finir d'emballer toutes ses affaires pour se sauver discrètement en pleine nuit afin de ne plus être là quand les morts-vivants finiront par envahir le village. Le jeune homme tente maladroitement de se faire passer pour un enfant de la légion et nie son intention de quitter les lieux. Il explique qu'il était juste en train de ranger ses affaires.

Test Sagesse (Perspicacité) / 10 : Tout ce que raconte Bargo sonne tellement faux que ça en est pathétique.

Test de Charisme (Persuasion ou Intimidation) / 10 : Bargo finit par déballer toute la vérité, notamment sur l'origine du médaillon et de l'épée Feuardent.

Les Héros devraient finir par comprendre que la seule solution pour empêcher les morts-vivants de revenir est de rapporter l'épée et son médaillon à son propriétaire. Une tâche qui peut certainement attendre la lueur du jour et le retour des squelettes dans la plaine.

SCENE 3 – RENDRE A CESAR

À l'aube, la pluie nocturne a tourné à la tempête. Le ciel est noir et menaçant. La visibilité est réduite par une pluie incessante. Quand les Héros sortent du bois pour atteindre la plaine de la Bataille, cette dernière n'est qu'un immense champ de boue avec des trous plus ou moins profonds dont se sont extraits les squelettes. Ces derniers jonchent le sol et les trous, parfaitement immobiles.

Les Héros progressent en direction du mausolée dans une ambiance de cimetière à ciel ouvert au milieu de centaines de squelettes portant les armes et armures de la IX^e légion. Alors qu'ils ne sont plus qu'à une centaine de mètres du mausolée, quelques squelettes autour d'eux se mettent à trembler légèrement avant de se ranimer. Ils sont rendus compte de la présence des intrus et ont bien l'intention de les empêcher d'accéder au mausolée où repose leur commandant.

Test de Dextérité (Discrétion) / 10 : Tous les Héros qui échouent ont la malchance de voir un squelette se relever juste à côté d'eux. Pour ceux qui ont réussi, les squelettes qui se relèvent sont éloignés de plusieurs mètres.

Les Héros se rendent compte que d'ici quelques minutes, ce seront tous les squelettes de la plaine qui vont se réveiller et les encercler. Leur seul espoir est de forcer le passage pour atteindre le mausolée en combattant ceux qui leur barrent le passage ou en tentant de les esquiver.

Test de Dextérité (Acrobaties) / 10 ou de Force (Athlétisme) / 15 : Le Héros qui échoue voit sa route bloquée par un squelette en colère. Il va devoir le combattre ou le distraire pour continuer vers le mausolée.

Le premier Héros à atteindre le mausolée est accueilli par le spectre du commandant Melkar Isvan. Ce dernier émerge de son tombeau au milieu de la pièce. Il accuse les Héros d'être des profanateurs et des voleurs.

Test de Charisme (Persuasion) ou d'Intelligence (Histoire) / 15 : Le Héros réussit à convaincre qu'il est lui aussi un légionnaire et qu'il est venu rendre ses affaires au commandant. Présenter son propre médaillon de légionnaire abaisse la difficulté du test à 10.



Une fois le commandant apaisé et ses affaires remises en place dans leur cachette sous le tombeau, les squelettes s'affaissent dans la boue, la tempête faiblit et le calme revient sur la plaine. Le village de Walden est sauvé. Il reste encore pour les Héros à décider de ce qu'ils vont faire de Bargo. Les villageois de Walden risquent d'être forts mécontents s'ils apprennent que ce dernier est responsable de leurs malheurs. Bargo pourrait se racheter en créant une diversion pour détourner les squelettes des Héros afin de les aider à atteindre le mausolée s'ils ont accepté de les laisser les accompagner.

PERSONNAGES

MAJEURS

BARGO

Humain H / Paysan / Faux héros

Bargo est d'un gabarit moyen et légèrement plus petit que la moyenne. Il a des cheveux châtain ébouriffés et le visage imberbe d'un adolescent malgré ses 25 ans révolus. Son physique lui a toujours causé quelques ennuis pour être pris au sérieux.

Bargo a toujours rêvé de faire parti des enfants de légion et de vivre des aventures à leurs côtés. Mais son manque d'aptitude pour l'aventure et le danger n'ont pas vraiment fait de lui une recrue de choix. Il est toujours à la recherche d'un moyen d'être reconnu en tant que véritable héros, sauveur de la veuve et de l'orphelin.



ROLPH

Humain H / Bûcheron de Walden



Rolph est un géant barbu aux cheveux noirs et au torse puissant. Il grogne plus qu'il ne parle mais les habitants du village de Walden savent que c'est un être profondément gentil. Ils ont quand même attention à rester hors de portée de l'énorme cognée de bûcheron qu'il agite dans tous les sens lorsqu'il est en colère.

Rolph est responsable de la résistance du village de Walden contre les morts-vivants qui viennent attaquer ses murs tous les soirs. Il ne dort presque plus, organisant la construction des défenses la journée et repoussant les squelettes la hache à la main la nuit.

MINEURS

SQUELETTE LEGIONNAIRE

NC 1/2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 Init 12

Epée rouillée +2 DM 1d6+1

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

