



Fantasy-OSR
Le mausolée

COMPATIBLE AVEC
Mausritter · Into the Odd

Fantasy-OSR

Le mausolée

Introduction

Le cimetière de la colline est ancien, plus ancien que quiconque ne s'en souvient. Les pierres visibles ne sont que la surface. Sous la terre reposent d'autres sépultures, plus anciennes encore, oubliées, profanées, ensevelies par le temps. Des mausolées scellés depuis des siècles. Des galeries en partie effondrées. Des cryptes où l'air lui-même est corrompu. Certains parlent de richesses abandonnées: or terni, reliques funéraires, offrandes des âges passés. D'autres évoquent ce qui rôde dans l'obscurité. Les morts n'y reposent pas en paix. Beaucoup se sont risqués dans ces profondeurs. Peu en sont revenus.

Cette nuit, pourtant, des silhouettes s'aventurent entre les stèles brisées. Des pilleurs. Des fous. Ou des désespérés. Ils trouvent l'entrée béante dissimulée sous une dalle disjointe et disparaissent dans les ténèbres, torches vacillantes à la main. Les dieux seuls savent combien remonteront.

[1] l'entrée du mausolée

Un tunnel s'ouvre devant les PJ. Trois mètres de large. Une dizaine de mètres de profondeur. Creusé à même la terre ancienne. Les parois suintent d'humidité, enchevêtrées de racines noires qui pendent comme des doigts morts. L'air est froid. Moisi. Lourd à respirer. Les PJ ont un goût de terre sur la langue.

Le sol cède légèrement sous leurs pas: terre battue, légèrement spongieuse, caillasse et pourriture mêlées.

À droite, presque aussitôt après l'entrée, un boyau étroit s'enfonce dans l'obscurité. De là vient un bruit : un grattement. Léger. Irrégulier. Quelque chose de vivant mais pour l'instant invisible s'y agite.

Plus loin, le tunnel principal s'achève dans une ouverture sur la gauche: une autre galerie, béante, habitée par les ténèbres.

En face, à la même hauteur, un autre passage s'ouvre sur la droite. La lumière des torches y révèle des marches de pierre, usées, descendant vers les profondeurs.

[2] une nuée de rats

Le boyau de droite est bas, étroit. La terre y est plus meuble, creusée, remuée. L'odeur y est aussi plus forte.

Un tas informe occupe le fond: des vêtements anciens, déchirés, collés par l'humidité et la moisissure. Des loques oubliées. Des restes. Quelque chose y a élu domicile. Ça bouge.

Des dizaines de petits yeux luisent dans la lumière tremblante des torches. Les rats surgissent des haillons, nerveux, effrayés, dérangés dans leur nid. Ils couinent, se bousculent, cherchent à tout prix une issue.

Nuée de rats

PV 12, FOR 8, AGI 14, ESP 6

Armure : 1 (petite taille)

Attaque : morsures D4

Les rats sont considérés comme un groupe totalisant 12 PV mais il est possible d'en tuer plusieurs d'un coup d'épée.

Infection: une morsure peut s'infecter si elle n'est pas traitée rapidement. 1 chance sur 6 d'être infectée. En cas d'infection, le PJ commencera à ressentir une démangeaison et pourrait perdre des PV ou même des points de FOR ou d'AGI.

Les rats ne veulent pas combattre mais le passage est étroit et en partie obstrué par les PJ. Si les rats sont acculés, ils mordent.

Une marée de petites formes grises se rue entre les jambes, le long des parois, dans un chaos de griffes et de dents. Certains fuient. D'autres paniquent. Et dans la confusion, une morsure, rapide, profonde, arrache un cri à la malheureuse victime.

Puis les rats disparaissent dans le large passage du fond et s'éparpillent dans les tunnels avec force couinements. Seule l'odeur reste.

En fouillant le nid des rats, les PJ trouvent une petite bourse contenant 1D6+3 pièces d'argent, assez ternies par le temps, couvertes de vert-de-gris mais encore reconnaissables. Elles portent l'effigie du Dungar IV, un souverain du temps jadis, mort depuis plusieurs siècles.

[3] un piège ancien

Un peu plus loin, là où le large couloir se divise en deux, sur la gauche un passage étroit et sur la droite un escalier, le sol change.

La terre battue et les gravats laissent place à une dalle plus ancienne, plus régulière. Presque trop régulière.

Sur un test réussi d'**Esprit**, un voleur ayant le talent de **détecter/désamorcer les pièges** identifiera les restes d'un piège qui semble avoir fonctionné.

Ceux qui savent où regarder remarquent l'écart infime entre la pierre et le reste du sol. Une pression mal placée, autrefois, suffisait à déclencher quelque mécanisme. Dans le mur de gauche, entre deux blocs mal ajustés, une fente étroite. Noire. Silencieuse.

Le piège s'est déjà déclenché.

Le mécanisme est mort depuis longtemps: ressort brisé, corde détendue.

L'arbalète dissimulée dans le mur a parlé, jadis. Une seule fois. Sans doute mortel.

Vers l'étroite galerie de gauche, le sol garde une mémoire à peine visible. Une trace sombre, ancienne. Séchée depuis des années. Peut-être du sang. Peut-être autre chose.

[4] une mort solitaire

Au fond du passage, contre la paroi, repose ce qu'il reste de l'imprudent.

Un squelette disloqué, à moitié englouti par la terre et les débris. Les vêtements sont pourris, réduits à des lambeaux sans valeur. Une main osseuse sert encore un carreau d'arbalète fichée entre les côtes. Il n'a pas fait dix mètres et est venu mourir, seul dans ce recoin sombre.

En fouillant le mort, dont il ne reste pas grand chose, les PJ trouvent une **poignée de pièces d'argent**, à l'effigie de Dungar IV, une **bague sigillaire** aux armoiries d'une maison noble depuis longtemps oubliée (elle doit valoir dans les 20 pièces d'or) et une **carte fragmentaire** du mausolée.

La carte mentionne l'existence d'au moins deux tombes scellées, d'une chapelle et d'une crypte comportant plusieurs alcôves funéraires. Une croix et une tête de mort semblent indiquer l'existence d'un piège dans cette crypte.

La carte ne mentionne pas le piège fatal.

[5] l'escalier vers les ténèbres

L'escalier s'enfonce dans la pierre.

Les premières marches sont larges, usées, décrivant une courbe lente.

Chaque pas résonne sourdement, étouffé par l'humidité.

Plus bas, la pente se brise.

Les marches deviennent plus étroites, raides. Traîtresses par moment.

La descente exige de l'attention: une chute ici ne pardonnerait pas.

Un test d'**Agilité** raté se solde par un mauvais pas et une chute dans les escaliers de pierre aux arêtes aiguës, occasionnant **D3 points de dommages**.

L'air est plus froid ici. Plus lourd.

L'humidité suinte entre les pierres, perle le long des murs comme dans une cave avant l'orage. Chaque souffle semble voler un peu de chaleur.

Les parois du passage ont changé.

La terre a disparu, remplacée par des blocs de pierre taillés, massifs, maintenus par d'anciens étauçons. Le travail est ancien, mais solide.

Ou du moins, il l'était.

[6] les éboulis

En bas, le passage est en partie obstrué.

Un éboulement a éventré le couloir, ne laissant qu'une ouverture étroite entre les gravats. Juste assez large pour qu'un homme s'y glisse.

Au-delà, les ténèbres sont totales.

Ceux qui prennent le temps d'écouter (test d'**Esprit**) perçoivent autre chose.

Au-delà de l'éboulement, derrière l'étroite ouverture, un son filtre à peine.

Faible. Étouffé par la pierre.

Des murmures.

Pas un écho.

Pas le vent.

Des voix basses, entremêlées, comme une conversation tenue trop loin pour être comprise. Par moments, un souffle plus aigu, peut-être un rire. Ou quelque chose qui y ressemble. Un ricanement peut-être.

Les mots sont indistincts. Non pas qu'ils soient étranger mais la distance les déforme avant qu'ils n'atteignent clairement les oreilles de ceux qui écoutent.

Un PJ qui a perçu ces murmures aura **1 chance sur 6** de reconnaître des **ricanements de gobelins**.

Franchir l'éboulis n'est pas sans risques.

Les pierres sont instables. Les gravats roulent sous le poids.

Chaque appui menace de trahir la présence des intrus.

Le silence et la discrétion sont de mise.

Cela nécessite un passage lent. Mesuré.

Une maladresse, et le bruit se répercute dans les galeries au-delà, sec, évident, impossible à ignorer.

Un test d'**Agilité** est requis. En cas d'échec, il y a 1 chance sur 2 que les gobelins soient alertés et localisent l'origine du bruit.

Chaque aventurier qui tentera de franchir l'obstacle devra faire un test.

[x] les gobelins

Les gobelins rôdent dans les tunnels plus profonds, tapies dans l'obscurité, méfiants, cruels.

Ils sont à l'affût.

Un son inhabituel, une pierre qui chute, et leurs chuchotements cessent.

Puis ils écoutent.

S'ils sont alertés, ils ne chargeront pas comme des bêtes.

Ils observeront. Ils suivront. Ils traqueront dans les ténèbres qu'ils connaissent mieux que quiconque.

Et ils frapperont au moment choisi.

Gobelins

(petit groupe, 3 à 6 individus)

PV 5, FOR 8, AGI 13, ESP 9

Armure : 1 (cuir)

Attaque : arme rouillée D6 ou arc court D6

Les gobelins sont lâches mais malins; ils ne combattent pas frontalement et prennent la fuite dès qu'ils sentent que le combat tourne à leur désavantage.

Ils se regroupent alors plus loin et se mettent en embuscade.

Les gobelins voient parfaitement dans l'obscurité mais sont gênés par la lumière du soleil ou les fortes lumières en général.

Ce sont des traqueurs nés.

Chef goblin

PV 10, FOR 10, AGI 12, ESP 11

Armure : 2

Attaque : gourdin clouté D8

Le chef goblin est un peu plus courageux que la moyenne de ses congénères. Il sait coordonner une attaque et menacer les autres gobelins pour les obliger à aller au combat.

Comment jouer les gobelins

Les gobelins infestent les couloirs de cette partie du mausolée. Ils éviteront autant que possible les tombes scellées (9 et 10) mais pourchasseront et harcèleront les PJ par des attaques rapides et des embuscades. Leur infestation du mausolée ne va pas au-delà des éboulis en 12, et l'apparition des squelettes dans l'ossuaire en 8 mettra un terme à leurs agissements.

[7] attention, chute de pierres

Au-delà de l'éboulis, le tunnel reprend.

Un long couloir, rectiligne, s'étire vers la gauche. Les murs de pierre y sont fissurés, déformés par le temps et la pression de la terre au-dessus. Par endroits, le plafond s'est affaissé. Des éboulis barrent la route, forçant à grimper, ramper, contourner.

Chaque progression est lente.

Chaque pierre déplacée menace de rouler.

Une maladresse des PJ peut provoquer un éboulement, ensevelissant le passage et ceux qui l'empruntent. Un test d'**Agilité** est requis.

En cas d'échec, les pierres commencent à dégringoler, avec 1 chance sur 3 de dégénérer en éboulement général du passage.

Le couloir finit par se diviser.

Un embranchement en Y.

Sur la droite, une galerie plus large s'ouvre. L'air y semble différent, plus vaste, presque solennel. La lumière des torches y danse sur des formes éloignées, celles de colonnes, peut-être. Quelque chose qui évoque un lieu de culte oublié.

Une chapelle souterraine.

Sur la gauche, le passage se resserre. Les murs sont creusés d'alcôves funéraires plongées dans l'obscurité froide de la tombe.

Au fond de ce couloir étroit se dresse une porte de pierre, massive, intacte.

Sa surface est gravée d'un symbole ancien: un marqueur de sépulture. Une tombe. Quelque chose repose derrière.

Si les PJ possèdent la **carte fragmentaire** des catacombes, ils identifient la chapelle à droite et une des tombes scellées.

[8] l'ossuaire profané

À droite de l'éboullis, un autre couloir s'ouvre.

Long. Étroit. Les murs y sont percés d'alcôves funéraires, rangées après rangées. Des crânes. Des os empilés. Certains encore soigneusement disposés. D'autres arrachés, jetés au sol.

Un ossuaire.

Les gobelins sont passés par là.

La paroi d'une alcôve est éventrée: un tunnel grossier remonte vers la surface; c'est l'œuvre des gobelins. C'est par ce passage qu'ils sont entrés dans le mausolée.

Des ossements manquent. D'autres sont éparpillés. Des traces de fouilles hâtives et de pillages.

Un sacrilège. Une profanation qui ne restera pas sans conséquence.

Quelque chose bouge.

Un cliquetis sec. Un os qui roule sans être touché.

Dans une alcôve, une main se referme.

Dans une autre, un crâne bascule lentement puis se redresse.

Les morts se lèvent.

Pas tous à la fois. Pas rapidement. Mais inexorablement.

Des silhouettes d'os se détachent des niches, se recomposent dans un grincement sinistre.

Les gobelins reculent, paniquent, hurlent mais il est trop tard. Les premiers sont saisis, lacérés, abattus sans un mot. Impitoyablement.

Puis les squelettes se tournent vers les PJ.

Ici, nul vivant n'est toléré.

Seulement la mort, qui réclame son dû.

Squelettes animés

PV 10, FOR 12, AGI 10, ESP 6

Armure : 2 (os durs, difficile à briser)

Attaque : griffes ou arme rouillée D6

Les squelettes combattent sans peur; ils sont lents mais inévitables.

Ils ne se fatiguent jamais.

Voir des morts-vivants peut provoquer la peur chez un aventurier (sur un test d'**Esprit** raté).

Un prêtre peut les **repousser** grâce à sa capacité sacrée au prix d'un test d'**Esprit** réussi et d'un point de vie.

[9] la tombe scellée

Au-delà de l'ossuaire, le couloir continue.

Les murs sont nus ici. La pierre y est plus ancienne.

L'air devient plus oppressant mais peut-être n'est-ce que le contrecoup de l'attaque des morts dont les aventuriers se remettent à peine.

Puis vient un nouvel embranchement.

À gauche, un escalier de pierre descend. Quelques marches. L'air y est plus ouvert, presque respirable après la suffocation des catacombes.

Une lueur diffuse s'y devine, reflets de torches ou illusions trompeuses.

Cela mène à une chapelle à la voûte soutenue par des colonnes sculptées.

À droite, le passage se resserre.

Le plafond s'abaisse. Les aventuriers doivent courber l'échine, progresser lentement. La pierre y est froide, lisse, intacte.

Aucun éboulement ici.

Aucun signe de passage récent.

Ce lieu semble préservé.

Au bout du couloir, une porte de pierre se dresse. Massive. Scellée.

Sa surface est gravée de symboles anciens: marques funéraires, avertissements peut-être. Ceux qui ont vu la carte fragmentaire reconnaîtront sans hésiter l'une des tombes scellées.

Une tombe intacte.

Ici, même les gobelins ne sont pas allés.
Et pour une fois... ils ont peut-être eu raison.

Un PJ sensible à la magie sentira immédiatement une présence malfaisante enfermée là, maintenue prisonnière par des sceaux magiques, des sortilèges que le temps a fini par user. Les murs de la prison sont prêts à céder.
Il suffirait que les PJ outrepassent les avertissements et tentent de forcer la dalle marquée.

Derrière la dalle scellée, un sarcophage.
La pierre du couvercle a cédé comme une blessure ancienne.

À l'intérieur, des restes d'une chose qui fut jadis humaine.
Une chair noire, sèche, collée aux os comme une seconde peau de cuir ancien.
Des bandelettes funéraires pendent encore, mais elles ne sont plus des tissus : elles semblent avoir été imprégnées de poussière de tombe et de magie séculaire, raides comme des nerfs tendus.

Le visage de la chose est à peine humain.
Un crâne presque intact, mais creusé par le temps et la haine.
La bouche est figée dans une expression d'attente interminable, pas un cri, pas un repos, mais une faim inextinguible, retenue trop longtemps.

Autour du mort-vivant, l'air paraît plus lourd. Plus ancien.
Préservé par quelque sortilège. Conservé par l'art de l'embaumement.
Enfermé non pas pour être honoré, mais pour être contenu.
Et maintenant, la prison est ouverte. Ouverte par les PJ.

La momie se redresse lentement.
Les bandelettes enserrant le cadavre se mettent en mouvement avant même le corps. Elles glissent dans l'air, cherchant, s'étirant vers les intrus comme des doigts affamés.

La lumière des torches pâlit.
Le froid devient absolu.

Momie du Prêtre de la Mort

PV 18, FOR 14, AGI 8, ESP 15

Armure : 3 (chair desséchée, magie ancienne)

Attaque : flétrissure (toucher, D6), bandelettes vivantes (elles tentent de saisir la cible, test de FOR, D4)

La momie projette un aura de terreur; pour y résister, il est nécessaire de réussir un test d'Esprit, sinon la cible reste figée de peur pendant un tour.

La momie ne connaît ni la peur, ni la douleur mais elle craint le feu.

Une fois "tuée", elle se reformera D6 heures, tant que le sarcophage reste ouvert ou qu'elle n'est pas détruite par le feu.

La momie ne parle pas. Tout au plus les PJ peuvent-ils percevoir le murmure d'une prière rituelle. Elle s'avance, lente mais inéluctable.

Dans la tombe, les PJ trouveront des jarres remplies de pièces de cuivre, d'argent et d'or pour une valeur totale de 5D10 pièces d'or.

Au fond du sarcophage repose une **amulette funéraire** dont la valeur reste à estimer.

Le pouvoir de l'amulette est le suivant:

- Le porteur ne peut pas être surpris par les morts-vivants.
- Les cadavres récents restent inertes en sa présence.

Par contre, elle porte également en elle une malédiction:

- Les animaux refusent de l'approcher.
- Son souffle devient visible, même lorsqu'il fait chaud.
- Les torches près de lui semblent brûler plus faiblement.
- Il ne récupère plus entièrement sa Force.
- Sa peau se dessèche et commence à présenter des marques noires.

Tous ces symptômes commenceront à apparaître au fil du temps, petit à petit et ne seront pas constants. Il faut laisser le temps au PJ porteur de l'amulette de profiter du pouvoir de celle-ci tout en se rendant compte que quelque chose ne va pas.

[10] la tombe aux champignons

La seconde tombe n'a pas été profanée.

Pas encore.

La porte de pierre est plus épaisse, mieux ajustée. Le mécanisme est ancien, dissimulé dans la maçonnerie, rouillé mais encore fonctionnel.

Un voleur expert pourra déterminer comment ouvrir la porte sans la forcer.

Mais elle n'a pas été conçue pour être ouverte sans conséquence.

Dans les joints, à peine visibles, une poussière sombre s'est accumulée.

Sèche. Inerte en apparence.

Cette poussière n'est pas ordinaire. Ils s'agit de spores de champignons.
Un piège ancien.
Quand la porte cède, il se libère dans un souffle.
Pas d'explosion. Pas de bruit.
Juste un nuage épais, brunâtre, qui se répand dans l'air comme une respiration retenue depuis des siècles.

Ce nuage, cette poussière entre partout.
Dans la bouche. Les narines. Les yeux.
La brûlure est immédiate: gorge en feu, poumons contractés. La peau qui démange puis pique et puis brûle, causant D4 dommages.
La vision se trouble.

Mais ce n'est que le début.
Dans les heures qui suivent, les victimes sont pris de nausées et de vertiges.
Puis viennent les rêves.
Des visions de cavernes humides. De terre noire.
D'endroits clos, parfaits pour y pourrir en paix.

Les jours passent et le corps commence à changer.
La peau pâlit. Des tâches apparaissent.
La respiration devient plus lourde, parfois difficile.
Des filaments sombres apparaissent parfois sous la peau.

Puis c'est la volonté qui vacille.
Une étrange pensée s'insinue et guide la victime.
Elle le pousse à chercher un lieu propice: sombre, humide, isolé.
Un endroit où mourir et pourrir "correctement".

Il est possible d'éviter le piège en étant précautionneux et attentif.
On peut aussi se prémunir des spores avec un foulard humide sur le nez et la bouche.
Une fois contaminée, la victime peut résister à l'infection par des tests de Force mais cela ne fera que retarder l'issue fatale.
Un prêtre ou un seigneur peut tenter de préparer une médication mais l'infection est difficile à contrer. Tout au plus peut-on espérer un ralentissement de la progression du mal, ou une mort rapide.

Derrière cette défense insidieuse repose un chevalier.
Un squelette intact, armure rongée mais encore digne.

Et entre ses mains: une épée. Propre. Intacte. Épargnée par le temps.
C'est une épée magique causant D10 dommages mais D12 contre les êtres maléfiques ou issus de la magie malfaisante.

[11] la chapelle

La chapelle s'ouvre dans un silence presque intact.
Une vaste salle voûtée, soutenue par des colonnes de pierre sculptées. Les visages gravés dans la pierre sont usés, en partie effacés par le temps: figures saintes oubliées, gardiens anonymes, ou simples défunts.

Des alcôves percent les murs de part et d'autre
À l'intérieur, de petites statuettes funéraires. Certaines intactes. D'autres brisées.
Toutes tournées vers l'autel effondré au fond de la salle.
Ici, on priaît autrefois lors de cérémonies en l'honneur des morts.

[12] il faut creuser

Le passage au-delà est complètement obstrué.
Le fond de la chapelle s'est écroulé dans un amas de blocs et de gravats.
La voûte a cédé, ensevelissant la sortie sous des tonnes de pierre.
Aucun passage visible.
Juste une barrière de roche.
Pour avancer, il va falloir creuser.

Déplacer les blocs un à un. Forcer un chemin là où il n'y en a plus.
Un travail long et éreintant.

Chaque pierre arrachée révèle un peu plus d'obscurité derrière mais aussi un peu plus de bruit, ce qui risque d'attirer des gobelins en maraude ou d'autres choses.

Il faut totaliser 5 tests de Force réussis pour ouvrir un passage étroit mais assez large pour s'y glisser.

[13] le sanctuaire

Au-delà de l'étroite brèche, la pierre cède enfin.
L'espace s'ouvre sur une crypte. Large. Haute. Ancienne.
Le son y résonne différemment.

Cinq alcôves, trois à gauche, deux à droite. Trois sont scellées par des dalles de pierre couvertes de symboles funéraires anciens. Intacts.

Deux autres ont été ouvertes. Les dalles ont été forcées et gisent sur le sol pavé.

Un sixième passage donne sur un escalier qui remonte vers la surface mais après quelques mètres, il disparaît sous un éboulement compact. Terre tassée, pierres coincées. Une sortie autrefois. Désormais perdue.

Au fond du sanctuaire, là où devrait se trouver un mur intact, un trou béant. Une ouverture qui semble avoir percée de l'extérieur.

Les blocs ont été repoussés, projetés sur le sol du sanctuaire. De la terre humide s'est déversée avec eux.

Quelque chose est entré ici. Depuis l'extérieur.

Les bords de l'ouverture sont irréguliers. Arrachés. Grattés. Creusés avec une force brute. Ce n'est pas l'œuvre d'un outil. Ni d'un homme.

L'air qui s'échappe de cette brèche est nauséabond et terreux. Une odeur de pourriture et d'humus.

Quelque chose s'agite dans le fond de la cavité.

[14] le ver fouisseur

Quelque chose s'avance, s'extirpant des ténèbres. Lentement d'abord, puis avec une force brutale. Les pierres déjà disloquées roulent au sol, projetées dans la crypte.

Et la chose émerge.

Une gueule, d'abord. Béante. Circulaire. Tapissée de rangées de petits crocs serrés, mouvants. Aucun cri. Aucun rugissement.

Juste ce mouvement abject de reptation.

Autour de la gueule, des filaments pâles se déploient, frémissants.

La créature tâte l'air. Elle cherche. Elle hésite.

Le reste du corps suit.

Long et annelé. Une masse qui glisse plus qu'elle ne rampe, à la fois molle et dure, luisante d'un mucus épais qui accroche la lumière des torches. Par endroits, la peau semble se rigidifier en plaques chitineuses, comme une armure naturelle.

Une progression lente mais déterminée.

Le ver fouisseur ne voit pas.

Il est aveugle mais il ressent les vibrations, la chaleur, la vie.

Ses filaments se tendent vers les intrus.
Sa gueule se contracte.
Puis il attaque.
Pas de peur. Seulement une faim nécrophage.

Le ver tente d'engloutir, de happer, de broyer entre ses anneaux dentés.
Le sol tremble sous son poids. La pierre grince lorsqu'il s'y appuie.
Un bruit de frottement qui glace le sang et fait se dresser les poils sur les bras.
Le ver fouisseur est un prédateur. Les aventuriers sont les proies.

Ver Fouisseur Géant

PV 20, FOR 16, AGI 8, ESP 5

Armure : 3 (chair épaisse, plaques chitineuses)

Attaque : morsure broyeuse D10

Derrière le ver, le tunnel reste béant. Un passage vers l'inconnu.

Les alcôves scellées renferment des trésors:

- un **reliquaire sacré** contenant les os d'un doigt de Saint Edrik le Chanceux; une relique sainte qui octroie à son porteur chance et bonne santé. Celui ou celle en possession de la relique sacré pourra une fois par jour relancer un jet de dé malheureux mais il devra accepter le nouveau résultat.
- un **parchemin scellé**; un aura de magie semble s'en échapper. Il s'agit d'un rituel de bannissement des âmes perdues.
- un **potion funéraire** qui permet de regagner 2D6 points de vie mais fait perdre un point de Force de manière définitive. Celui ou celle qui boit la potion voit des traces noires apparaître un peu partout sur son corps, comme des nécroses.
- une **couronne mortuaire en argent** valant une petite fortune (5D10+5 pièces d'or)
- une des alcôves semble vide mais quelque chose coure sur le sol, rapide. Cinq pattes ou plutôt des doigts. C'est une main coupée animée. Elle ne semble pas hostile, seulement effrayée. Elle adopte le premier PJ qui l'approche, à la manière d'un chaton perdu.
- le corps d'un chevalier défunt; il porte encore une **cotte de mailles** qui semble en parfait état. Par contre, elle est maudite. Lors d'un combat, c'est le porteur qui attire automatiquement l'attention malveillante des ennemis.

[15] les tunnels du ver

Derrière la brèche, le mausolée cède la place à autre chose.

Un réseau de galeries irrégulières, creusées sans logique apparente.

Les parois sont lisses par endroits, striées à d'autres, encore humides de mucus.

La terre y est fraîche, meuble, instable.

Ici, plus rien n'est construit. Tout a été creusé.

Les tunnels se croisent, se séparent, s'enfoncent, remontent ou descendent sans cohérence. Chaque détour se ressemble. Il est facile de s'y perdre.

Puis vient le bruit.

Au début, c'est à peine perceptible.

Un frottement sec et répété.

Un cliquetis. Chitine contre pierre.

Un bruit multiplié, désordonné, et pourtant coordonné. Comme si des centaines de petites pièces dures s'entrechoquaient en avançant.

Cela vient de l'avant. Des galeries devant les PJ.

Le son grossit lentement. Ça se rapproche.

Une nuée de coléoptères, des insectes nécrophages mais gros comme le poing.

Ils sont plusieurs dizaines et ils foncent sur les PJ.

Et dans ces tunnels étroits, il n'y a nulle part où se cacher.

Nuée de Coléoptères Nécrophages

PV 30, FOR 10, AGI 12, ESP 6

Armure : 1 (carapace chitineuse , nuée de créatures de petite taille)

Attaque : morsures multiples D3

Les coléoptères sont comme les rats; ils se déplacent en groupe compact qu'on peut considérer comme une créature ici à 30 points de vie.

Les coléoptères sont petits et leur morsure peut sembler bénigne MAIS les armures, casque et bouclier n'offrent aucune protection contre eux. Ils s'infiltreront sous les armures, remontent le long des jambes et mordent méchamment leurs victimes.

Seul le feu semble les faire hésiter.

[16] le nid des vers fouisseurs

Une large caverne est creusée par les vers. C'est leur nid.

Les PJ ont plutôt intérêt à éviter cette zone.

Si les PJ sont trop bruyants, ils seront vite repérés par les vers qui se lanceront à leur poursuite. Leur unique planche de salut sera alors une fuite vers les portes 17 ou 18.

[17][18] les portes de la crypte

Des ouvertures basses, chacune scellée par une porte de pierre massive. Il faut se courber pour y passer, comme si l'on exigeait des vivants qu'ils s'inclinent avant d'entrer.

Les portes sont anciennes.

Plus anciennes que le reste du mausolée.

Leurs surfaces sont gravées de symboles usés, répétés, superposés, des sceaux de protection, des avertissements, ou peut-être des prières oubliées. Certains ont été martelés, effacés. Il émane un aura de magie mais une magie déclinante.

Il est possible de crocheter ou de forcer ces passages; pour les forcer, il faudra réussir au moins 3 tests de Force mais la porte sera alors difficile à refermer.

Si les PJ sont pourchassés par les vers fouisseurs, ne pas pouvoir fermer une porte risque de les mettre en fâcheuse situation.

[19] la crypte de la liche

Au-delà des portes scellées, une crypte. Encore une.

Mais celle-ci est singulière. Un lieu où nul vivant ne devrait pénétrer.

C'est le cœur du mausolée.

Le sanctuaire interdit.

L'air y est oppressant.

Chaque respiration semble difficile, comme si le lieu refusait la présence des vivants. Les torches brûlent mal, leur lumière hésitante, comme étouffée par une volonté invisible.

Les murs ne sont pas simplement gravés; ils sont saturés de runes, de symboles impies, tracés, retracés, gravés jusqu'à ronger la pierre elle-même.

Certains sont anciens. D'autres semblent avoir été ajoutés plus tard.

Au fond de la crypte, sur une estrade de basalte noir, repose un cercueil de pierre.
Massif.
Intact.
Dominant la salle comme un autel.

Un silence pesant, un silence de mort.
Quelque chose repose dans le cercueil, quelque chose qui semble avoir bouger lorsque les PJ ont fait irruption dans la crypte.
Ce qui repose ici n'est pas mort. Pas vraiment.

Les PJ comprennent que les runes sur les murs ne sont pas décoratives.
Elles sont là pour maintenir en vie, une vie contre-nature, la chose qui repose ici.
La seule présence des PJ en ce lieu est un sacrilège.

La chose-liche s'extrait de sa tombe et tourne son regard funeste sur les PJ.
Elle porte une **couronne de métal sombre** Les pierreries qui ornent la couronne sont des améthystes noires aux reflets froids.

La Liche couronnée

PV 40, FOR 10, AGI 12, ESP 18

Armure : 3 (magie ancienne)

Attaque : contact nécrotique D8 + flétrissures

Capacités spéciales

- la **Présence Funèbre**: les PJ doivent réussir un test d'Esprit; en cas d'échec, plusieurs réactions irrationnelles sont possibles: paralysé de peur pendant 1 tour, fuite incontrôlée, attaquer un allié, lâcher son arme, etc.
- le **Regard de la Liche**: les PJ doivent réussir un test d'Esprit; en cas d'échec, le PJ a une vision de sa mort prochaine et prend D4 dommages mentaux (perte de points d'Esprit)

[20] le trésor de la liche

Dans une alcôve, derrière une porte de pierre scellée, le trésor de la liche repose. Il ne s'agit pas d'or ou de pierres précieuses mais d'un **grimoire** scellé par des agrafes d'os (humains) et de fer. La couverture est craquelée, mais les runes gravées dessus semblent bouger légèrement à la lumière des torches, comme si elles respiraient. Sans doute une illusion.

Il y a aussi un coffret renfermant une **fiolle** de verre noir, parfaitement intacte, contenant un **liquide qui ne se déplace pas comme un liquide devrait le faire**.

Il reste toujours légèrement en suspension, comme s'il hésitait à tomber.

[21] le gardien

Le passage menant à la crypte est rempli d'une brume étrange.

Lorsque les PJ pénètrent dans cette brume, ils perçoivent un murmure glacé, celui du gardien.

Il n'a pas de corps à proprement parler, seulement une silhouette prise dans une forme incomplète, comme un souvenir qui aurait oublié comment disparaître.

Une armure ancienne flotte autour de lui sans poids.

Le visage n'est qu'une ombre derrière un casque fissuré.

Et pourtant, il est là.

La présence même du spectre est une insulte à la vie.

Spectre Gardien du Mausolée

PV 20, FOR 0 (incorporel), AGI 14, ESP 17

Armure : 2 (incorporel, intangible)

Attaque : toucher spectral D6 + capacités spéciales

Capacités spéciales

- **l'Aura de Terreur Silencieuse**: toute créature le voyant doit réussir un test d'Esprit ou être incapable d'agir pendant 1 tour.
- **le Toucher du Seuil**: une cible touchée subit D8 dégâts et doit réussir un test d'Esprit ou être repoussée mentalement; le PJ peut choir, reculer, être désorienté, être pris de nausée ou de maux de tête atroces, etc.

[22] le tombeau royal

La tombe royale est la seule partie du mausolée visible depuis la surface.

Un monument de pierre dressé sur la colline, solennel, trop propre, presque ostentatoire. Des inscriptions royales y sont gravées avec soin.

Des symboles de lignée, de gloire, de repos éternel.

C'est une façade. À l'intérieur, deux cercueils reposent, massifs, solennels, parfaitement alignés mais vides.

Pas de restes. Pas d'ossements. Pas de reliques.

Seulement la pierre froide et l'illusion d'un tombeau.

Pourtant les sculptures, les prières gravées, les symboles de royauté, tout est réel et parfaitement cohérent. Trop sans doute.

Ce n'est pas un lieu de repos. C'est un leurre.

Une mise en scène destinée à détourner les regards de ce qui se trouve réellement sous la colline.

Cette fausse tombe royale n'est pas un mensonge innocent. Elle est là pour cacher la crypte de la liche et le trésor qu'elle renferme.

Les aventuriers ne peuvent accéder à la crypte de la liche en entrant par la tombe royale. L'escalier qui semble mener à une crypte est un trompe-l'œil. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils ont préféré entrer dans les souterrains par un autre passage.

En guise de conclusion

Ainsi se termine l'aventure du Mausolée, une exploration assez classique de tombes et de tunnels souterrains infestés de morts-vivants, de gobelins, de quelques pièges mortels, et quelques trésors aussi.

Libre à vous d'ajouter des créatures, des pièges ou de perdre vos joueur.euse.s dans ce dédale souterrain.

Une suite ? Sans doute. Cela dépendra bien entendu de ce que les joueur.euse.s décideront de faire des trésors de la liche.





