

# Conan – Le Jeu De Rôle

## Le Tombeau

Ce scénario est initialement prévu pour être joué avec les règles de Conan, le Jeu de Rôle, le module du système Rapide, Petit et Générique (RPG). Il peut cependant facilement être adapté à tout système utilisant le monde hyborien et presque aussi facilement pour tout univers médiéval-fantastique.

### Synopsys

Dans les déserts d'Iranistan, autour de la cité de Kasfir, réputée pour son marché aux esclaves, sévissent des bandes de brigands chevauchant à travers le désert et pillant les voyageurs audacieux qui tentent de rallier Anshan, la capitale, depuis un pays voisin. Bien que corrompu, Shemdah, le khan qui dirige Kasfir a financé une petite troupe de soldats appelés à restaurer la sécurité autour de sa cité, probablement à la demande de quelques marchands, fournisseurs de la cour en denrées rares et en blondes brythuniennes.

Al Yesir, l'un de ces marchands, a passé commande auprès d'un sombre groupuscule stygien d'une amulette à la sinistre réputation : l'Oeil du Styx. Celle-ci aurait le pouvoir de prolonger l'existence de son possesseur au-delà des limites humaines. Yesir est influent auprès du khan de Kasfir, et demandera à l'armée fraîchement constituée d'aller à la rencontre de sa caravane, afin d'éviter toute attaque de celle-ci par des pillards.

Les personnages feront partie de cette escorte, mais arriveront trop tard. Un blessé parmi les assaillants avouera contre un peu d'eau et quelques soins la cachette de ses compagnons : un réseau de cavernes dans un amas rocheux, à une dizaine de kilomètres. Ces cavernes étaient autrefois le tombeau d'une vieille tribu d'hommes du désert, dont le sorcier, Yezod-Ra, d'origine stygienne, a préféré un sommeil éternel à une mort véritable. L'arrivée à proximité de sa sépulture de l'Oeil du Styx l'a tiré de sa torpeur et il fera tout pour s'en emparer...

### Entrée en scène

Les personnages se trouvent pour une raison à déterminer avec eux à Kasfir. Peut-être ont-ils entrepris un voyage, ont-ils entendu parler de l'opportunité d'embauche dans la nouvelle armée de la cité ou ont-ils tout simplement suivi une caravane. Il est conseillé de jouer l'introduction pour chaque joueur indépendamment. Cela permettra aux personnages de se connaître par la suite de manière immersive.

### Un soir dans une taverne...

Le Chat du Désert est comme tous les soirs rempli d'une foule aussi bruyante qu'hétéroclite. Certains clients recherchent la compagnie d'une fille peu farouche qui, contre quelques pièces et quelques verres, leur fera miroiter une nuit plus heureuse que les précédentes. D'autres jouent le peu qu'ils gagnent à des jeux de hasard, pourtant interdits par le khan de Kasfir. Certains affichent la mine patibulaire de ceux qui n'ont pas eu leur compte d'action durant la journée et cherchent le moindre prétexte pour frapper leur prochain. D'autres encore, camouflés sous leurs manteaux et capuches, prononcent des mots à voix basse, négociant sans doute quelque prix pour un service qu'il vaut mieux ne pas ébruiter. Mais la salle retentit surtout des rires et des éclats émanant d'une grande table ronde, autour de laquelle des hommes en uniformes proclament à qui veut l'entendre qu'ils embauchent de nouvelles recrues et que la paie sera bonne, que le grand air sera vivifiant et que rien ne vaut la camaraderie d'un corps d'armée. Certains clients ont déjà posé leur nom dans le registre des soldats, se retrouvant soudainement plus riches de quelques pièces, souvent aussi vite dépensées en boissons et en caresses. L'officier vient de poser les yeux sur vous, et semble vous jauger.

« Alors, l'ami(e), la vie de soldat ne te dit rien ? »

Le personnage peut accepter ou refuser cette offre. S'il accepte, Makhmat, l'officier, lui fera signer un registre (une croix suffit, le nom et l'adresse seront inscrits par le scribe) et lui remettra 5 shekels, lui indiquant le chemin de la caserne où il est attendu le lendemain, dans la matinée. S'il refuse, Makhmat sourira et tentera de le convaincre. Si ce n'est pas suffisant, il tapera sur l'épaule du personnage, lui offrant un verre. Celui-ci sera drogué, et le personnage s'effondrera. Il se réveillera le lendemain à la caserne, son nom inscrit sur le registre... Si enfin le personnage se montre violent, évitant la drogue, il sera arrêté et commis aux travaux forcés... Il intégrera donc l'armée, mais ne percevra pas de solde...

Le personnage peut bien entendu poser des questions. Makhmat sera évasif, mais répondra aux questions dont il connaît la réponse.

Il sait que Shemdah, le khan, lève une armée pour contrer les attaques des pillards, qui ruinent les affaires des marchands de la cité. Un équipement de base sera fourni, après l'entraînement, aux nouvelles recrues. La paie est de 5 shekels par jour, mais n'est distribuée qu'en fin de mois. Il ne sait pas grand-chose des pillards, si ce n'est qu'ils sont de plus en plus féroces et qu'ils disparaissent aussi vite qu'ils apparaissent.

### Le lendemain à la caserne

Si les personnages se rendent d'eux-mêmes à la caserne, après avoir signé en connaissance de cause leur inscription dans la milice, ils seront accueillis par Makhmat, l'officier de la veille. S'ils ont été drogués, ils se réveilleront dans la caserne, dans une sorte de dortoir où cuvent encore quelques ivrognes vus la veille à la taverne du Chat du Désert. Ils seront tirés de leur sommeil anormal par un milicien armé. Bien entendu, armes et équipement leur auront été confisqués. Quoi qu'il en soit, ils seront amenés à rejoindre une trentaine d'hommes et quelques femmes dans la cour de la caserne, sous un soleil matinal et sous bonne garde. Makhmat montera sur une sorte de podium de fortune.

« Chères recrues ! Vous êtes ici pour devenir des soldats au service du Khan Shemdah et de la cité de Kasfir. Vous êtes tous volontaires à différents degrés. » En disant cela, l'officier jette un regard appuyé sur certains d'entre vous. « Cet engagement est temporaire et durera trois mois. Pendant cette période, vous serez amenés à dénicher et à tuer les pillards qui attaquent les caravanes dans le désert. Ces chiens ne méritent pas de vivre car ils s'attaquent à ce que notre ville a de plus sacré : notre richesse et notre indépendance ». Certains fervents parmi les jeunes recrues applaudissent. D'autres se regardent, mi-amusés, mi-terrifiés. « Il va de soi que certains d'entre vous mourront, car c'est le lot d'un soldat que de mettre sa vie entre les mains du Destin et de sauver par son sacrifice la vie de ceux qu'il défend ». Nouvelle salve d'applaudissements. « Mais avant de recevoir l'uniforme de Kasfir, vos armes et montures, il vous faudra prouver votre valeur. Ici vous sera dispensé un entraînement sommaire, afin de voir lesquels parmi vous ont l'étoffe des héros. Ceux-là auront peut-être droit à de l'avancement rapide. Quant aux autres, ils resteront de simples soldats jusqu'à ce qu'ils ne soient plus des nôtres, d'une manière ou d'une autre. Je vous confie à Kehmet, votre instructeur. Il séparera le bon grain de l'ivraie. Ah, une dernière chose. N'oubliez pas qu'à compter de ce jour, vous êtes des soldats et s'il vous prend l'envie d'aller voir ailleurs, vous serez portés déserteurs, pourchassés, rattrapés, et pendus haut et court sur la Grand Place de Kasfir. A moins que vous ne soyez vendus comme esclaves, si quelqu'un veut encore de vous ! ».

Un homme plus grand encore que Makhmat et presque aussi large d'épaules qu'un ours, visiblement Kehmet, s'avance à présent sur le podium. Il s'agit d'un immense chauve à la peau sombre, et à son flanc pend un tulwar de guerre aussi impressionnant que le regard froid qu'il lance aux nouvelles recrues...

L'entraînement sera relativement élémentaire. Il ne vise pas à former de redoutables guerriers, mais simplement à s'assurer, en gros, que les engagés

savent tenir une épée par le bon bout et monter à cheval. Kehmet sera cependant un instructeur sévère et n'hésitera pas à insulter ou brimer les recrues les moins habiles. Il y aura trois phases à l'entraînement :

- **Le combat à l'épée.** Chaque recrue se voit confier une épée de bois et doit se mesurer à un adversaire. Kehmet passe entre les jouteurs et émet des commentaires, souvent désobligeants. Lorsqu'il constate une réelle lacune, il daigne s'arrêter pour repositionner l'homme ou l'arme et donner l'un ou l'autre conseil. Une personne qui ne disposerait pas même d'un DM en Armes Blanches en recevrait un s'il réussit un test en Esprit sur 1d20. Chaque joueur peut tester sa Compétence en Armes Blanches une fois au cours de cet exercice. Toute réussite d'une marge de réussite au moins égale à cinq suscitera des louanges de Kehmet. Il tiendra à l'œil ces fins bretteurs.
- **Le tir à l'arc.** Une dizaine de cibles sont placées au fond de la cour intérieure de la caserne, contre l'un des murs d'enceinte. Les recrues se voient présenter des arcs courts et une réserve de flèches dont les extrémités ont été remplacées par de petits sacs de sable coloré. Ces sacs éclatent au contact d'une matière solide et marquent donc l'endroit de l'impact sur les cibles. Kehmet démontrera ses talents en indiquant à ses recrues la manière de tirer. Il n'insistera pas sur ce point, préférant personnellement le combat rapproché et jugeant qu'il ne ferait jamais de ces recrues des tireurs d'exception. Aucun point n'est donc à gagner. Les Personnages peuvent tenter leur chance en testant leur Compétence en Armes à Distance. Pour toucher la cible, le facteur de difficulté est de 2. Pour la toucher en plein centre, il est de 5. Seuls les Personnages réussissant cet exploit recevront des commentaires élogieux de la part de Kehmet.
- **L'équitation.** La brigade que compte former Kehmet est une troupe de cavaliers, et il insistera donc sur l'équitation plus que sur le tir à l'arc. On amènera cinq chevaux, jugés relativement calmes. Il montrera comment monter à cheval et comment diriger la bête. Ces cours accélérés permettront d'obtenir un DM en Equitation à condition de réussir un test en Esprit sur 1d20 et de ne pas disposer au préalable d'une telle Compétence. Ensuite, il s'agira de réussir un petit parcours entre des poteaux plantés dans la cour. Chaque cavalier doit mener sa monture d'un point à l'autre en faisant le tour des poteaux,

sans excéder trente secondes. Un test en Equitation sera requis pour tous les Personnages. Aucune marge de réussite n'est exigée, mais Kehmet insistera pour que chaque recrue réussisse son parcours (la moindre des choses pour de futurs cavaliers). Ceux qui échouent plus de deux fois seront renvoyés avec la promesse de subir la colère de la milice dans tout Kasfir.

Si les personnages réussissent leurs épreuves avec mention, Kehmet les prendra à part, leur expliquant ce qui suit. S'ils se débrouillent, sans plus, ils verront Kehmet se diriger vers un homme qui a survolé les épreuves, Sekmit Lusa. S'ils ont été particulièrement mauvais, ils seront brimés par Kehmet, voire renvoyés. Dans ce cas, ils se seront fait un ennemi en ville, mais auront échoué dans cette aventure, à moins que vous ne réussissiez à les réinsérer d'une manière ou d'une autre dans le fil de l'histoire.

Sekmit Lusa ne servira qu'au cas où les personnages ne se montrent pas très adroits. Il sera leur chef direct en expédition et une aide précieuse durant l'aventure. Ne l'impliquez pas si vos joueurs se débrouillent tous seuls.

« Ah ! Je ne m'étais pas trompé sur vos comptes. Je savais que vous vous monteriez à la hauteur. Bien entendu, ce sera différent avec de vrais ennemis en face de vous, dans des conditions telles que celles que vous ne manquerez pas de rencontrer dans le désert, mais j'ai confiance en vous. J'ai besoin de quelques bras forts pour diriger cette bande de pouilleux. Mais aussi de cervelle. Nos officiers sont consignés aux frontières de la ville, car des rumeurs planent sur la région et le Khan craint un coup d'état. Maudits soient les Turaniens. Bien entendu, votre solde sera doublée par rapport à celle des soldats. Vous avez quartier libre jusqu'à ce soir. Réglez vos affaires, si vous en avez en cours. Revenez à la caserne à la tombée de la nuit ou vous serez portés déserteurs et pendus. Makhmat vous expliquera la situation et ce que nous attendons de vous. Demain, vous épouserez le désert ! »

### Dernier après-midi en ville

Les personnages ont quartier libre jusqu'à la tombée de la nuit, après quoi ils doivent se rendre à la caserne. Des patrouilles de miliciens patrouilleront jusqu'à ce qu'ils soient dénichés s'ils ne se montrent pas. Ils peuvent en profiter pour aller récupérer quelques objets utiles, s'amuser, se préparer mentalement ou aller écouter les bruits de taverne.

Ce faisant, ils apprendront que le khan a reçu récemment le marchand Al Yesir, que personne ne semble beaucoup apprécier en ville. Al Yesir habite

une riche demeure entourée de jardins, eux-mêmes gardés par un mur haut et épais, hérissé de pointes acérées. On prétend que celui-ci est un sorcier, mais certains jurent qu'il n'en est rien et en ont d'ailleurs discuté avec des gardes de son palais.

Ils apprendront aussi que les attaques des pillards se multiplient. Quatre caravanes étaient attendues ce matin. Deux seulement sont arrivées à Kasfir. Et une seule avait échappé à l'attaque des brigands. L'autre avait dû abandonner trois chariots, ainsi que leurs occupants, à l'assaillant.

Selon certaines sources plus précises, par exemple, si les personnages tentent de retrouver des caravaniers survivants, ou des habitués du désert, les pillards forment une même tribu, vivant quelque part dans le désert, en retrait des routes caravanières et surgissant au moment opportun pour frapper et disparaître une fois leur méfait accompli. Probablement habitent-ils dans des cavernes ou dans un village de tentes, protégé par une muraille rocheuse. On parle d'un chef redoutable, un dénommé Zograth, mi-homme, mi-démon, capable des pires cruautés.

Vous pouvez bien entendu meubler la soirée à votre guise en tant que Maître du Jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez entraîner les personnages dans une intrigue secondaire, risquant de les mettre en retard à la caserne... Ils peuvent se faire attaquer par des voleurs, arnaquer par une belle et son complice... Les possibilités ne manquent pas dans une ville comme Kasfir.

### Le soir à la caserne

S'ils rentrent à temps à la caserne, les personnages, ou du moins ceux d'entre eux qui auront brillé lors des entraînements, seront reçus par Makhmat dans son office. Si aucun d'eux n'a brillé, Sekmit Lusa sera reçu et leur racontera tout ensuite. Makhmat se montrera aussi sympathique que possible et tentera de répondre aux questions.

« Vous avez sans aucun doute entendu parler des récentes attaques sur les routes caravanières. La bande de pillards qui les commet est différente de celles que nous connaissons, et c'est pourquoi nous avons été amenés à embaucher des renforts. Ces chiens ne mettront pas longtemps en péril l'indépendance de la cité. La plupart des nouvelles recrues seront affectées aux patrouilles qui parcourent le désert en quête du repaire des pillards. Mais j'ai besoin de vous pour une autre mission. Prenez les hommes que vous voudrez (*leur nombre étant, comme par hasard, celui des joueurs*) et demain, vous partirez à la rencontre d'une caravane particulière, menée par Akhmet Sar, l'un des meilleurs guides de cette région. Vous y prendrez livraison d'un petit coffret au nom du khan. J'ai ici un parchemin marqué du sceau de Shemdah. Vous le montrerez à Akhmet Sar et celui-ci vous remettra

le coffret. Une fois cela en votre possession, revenez directement à la cité, mais ouvrez l'œil sur tout ce qui pourrait vous mettre sur la piste des pillards. Le coffret appartient à un ami cher du khan, aussi, ne l'ouvrez pas et prenez-en grand soin. Shemdah Khan saura vous récompenser si vous vous acquittez de cette mission. Des questions ? »

Un guide sera joint à l'équipée des personnages, au cas où ils ne seraient pas accompagnés de Sekmit Lusa. La caravane de Akhmet Sar provient de Shadizar, la capitale. Elle compte une trentaine de chameaux portant ou tirant divers biens à destination des riches marchés de Kasfir et de cités plus lointaines encore. Akhmet Sar est renommé dans tout l'Iranistan pour sa connaissance du désert. On prétend qu'il retrouverait son chemin si Set en personne le catapultait, les yeux bandés, au beau milieu d'une mer de sable. Le point de jonction où les personnages doivent retrouver la caravane est une oasis appelée Perle Jaune, à trois jours de cheval de la cité, plein ouest. Si la caravane ne s'y trouve pas encore, il faudra l'attendre sur place. Elle ne risque rien dans une oasis, le repos offert par ces îlots du désert étant sacré. Il faut récupérer le coffret pour éviter qu'il ne tombe entre les mains des pillards. Quant à la caravane, elle sera prise en charge par l'armée régulière un peu plus tard, toutes les recrues n'étant pas encore prêtes à partir en expédition.

### **Le voyage jusqu'à la Perle Jaune**

Les personnages seront soit livrés à eux-mêmes pour ce voyage, soit accompagnés par Sekmit Lusa, soit accompagnés par un guide, que l'on nommera Jarleek. Trois jours de cheval sont nécessaires pour rallier l'oasis depuis les murs de la cité, et la région est à la limite de celle où se produisent généralement les attaques des pillards. Aucun grand danger n'est à signaler de Kasfir à la Perle Jaune, mais cela dépend bien entendu de vous, Maître du Jeu. On peut imaginer une première rencontre avec des pillards ou encore de simple bandits itinérants, des esclavagistes... Les nuits peuvent être un moment délicat : froidure, insectes venimeux, scorpions. Les personnages peuvent passer à proximité d'un cadavre à moitié recouvert par le sable et dont les os sont rongés... Mais c'est avant tout un désert et le sentiment qui doit primer est donc celui d'immensité, mais aussi celui de solitude.

### **La Perle Jaune**

Les personnages remarqueront de loin les cimes des palmiers et l'air sera tout de suite plus doux, plus humide à leur approche. L'oasis de la Perle Jaune est une étendue verte, boisée et fleurie de près d'un

kilomètre carré, s'étendant autour d'un lac d'eau pure et maintenue en journée à bonne température. La nuit, par contre, elle y est glaciale. Toutes les fleurs qui y poussent sont de couleur jaune, ce qui a sans aucun doute donné son nom à l'endroit. L'eau y est peu profonde aux abords mais atteint cinq mètres au centre du lac. L'endroit n'est pas vraiment poissonneux, mais quelques animaux s'en sont fait un abri quasi permanent. Il n'y a aucun signe de la caravane à l'approche des personnages. Après s'être sans aucun doute désaltérés, eux comme leurs montures, les personnages tenteront sans aucun doute de discerner des signes d'approche. C'est alors qu'ils verront les vautours. Ces oiseaux, annonciateurs dans le ciel désertique d'une mort récente, planent en cercles concentriques au-dessus d'un lieu situé à trois ou quatre kilomètres de l'oasis. Quelques éclats lumineux attirent également le regard, probablement les reflets du soleil sur quelque surface polie.

### **Le lieu du massacre**

La caravane menée par Akhmet Sar a été attaquée la veille au soir, avant de pouvoir atteindre la protection sacrée de l'oasis. Elle a été décimée, sans exception, et pillée de son contenu le plus riche. Sur toute l'étendue du massacre gisent les corps des vaincus : femmes, enfants, marchands désarmés. Quelques bêtes ont également été passées par le fil de l'épée, mais la plupart ont probablement été emmenées par les pillards. Des sacs éventrés et des caisses brisées laissent entrevoir le contenu que les assaillants jugeaient intransportable ou inutile. Il n'y a bien entendu nulle trace du coffret recherché. Le cadavre d'Akhmet Sar gît parmi les morts, si les personnages sont à même de le reconnaître. Il y a moyen de ramasser quelques objets de valeur, oubliés par les pillards, quelques armes trop encombrantes que pour être transportées comme des épées à deux mains, les haches de guerre ou quelques arbalètes lourdes, mais tout ce qui pouvait facilement finir au fond des fontes d'un cavalier a disparu. Trois hyènes du désert disputent leur repas aux corbeaux, mais si ces derniers s'envolent, furieux, à l'approche des PJs, ce n'est pas le cas des hyènes, qui passent à l'attaque !

### **Hyènes (3)**

Bdef : 4

Bdeg : d4

VR : 8

PV : 30-26-28

Compétences : Morsure 13, Saut 10, Observation 11, Fouille 12, Acrobaties : 10.

Nombre d'attaques : 1

Sur le lieu du drame, un homme vit encore. Il s'agit d'un pillard, mortellement blessé par le carreau d'une arbalète, fiché entre le cœur et un poumon. Il a été laissé là par ses compagnons, car il était intransportable et sa monture pouvait servir à rapporter plus de butin. Pourtant, il ne parlera pas facilement (en plus de son état de santé). Il faudra réussir un test en Psychologie, Influence ou Séduction pour le convaincre de parler. Il demandera bien entendu à boire un peu d'eau avant toute chose.

Il peut apprendre aux personnages que sa troupe a pris la direction du nord, vers un amas rocheux que l'on ne distingue pas encore. Il prétend que c'est là que Zograth, le chef des pillards, a établi son camp depuis le début, mais que les gardes évitent soigneusement cet endroit, réputé hanté. Zograth profite de la superstition des habitants du désert pour rester discret là où on ne le soupçonne pas d'oser se rendre. Il a vu Zograth en personne s'emparer d'un petit coffret que le guide de la caravane serrait contre lui. Il ne sait pas ce qu'il contenait. Zograth n'en avait pas parlé avant l'expédition. Le mourant demandera à être achevé avant que les vautours ne dévorent ses viscères.

### **Le voyage vers les cavernes**

Les cavernes de Zograth se trouvent à deux jours de l'oasis de la Perle Jaune, au nord-nord-est. Les personnages fileront probablement plein nord, comme le leur a dit le mourant, mais ils verront bientôt que le seul amas rocheux de taille respectable est situé plus à l'est sur leur route. Ils bifurqueront donc probablement à ce moment. Sur la route, deux sentinelles sont postées, camouflées dans de petits rochers creux. Il y a de fortes chances que les personnages passent par une sorte de petite vallée encaissée entre deux immenses dunes. Les deux cônes de pierre sont à moitié ensevelis sous les sables, mais la roche permet d'y refroidir un peu l'air du dehors en plein jour. Une sentinelle se tient dans chacun d'eux, armée d'un arc et d'une vingtaine de flèches. Elles disposent en outre d'une corne permettant d'appeler au secours les membres de la horde ou de les prévenir d'un danger. Elles s'en serviront si elles sentent que leur embuscade est ou va être un échec.

#### **Sentinelles (2)**

Bdef : 3  
Bdeg : d6 (arc court et 20 flèches chacune, épée courte)  
VR : 7  
PV : 21-25  
Compétences : Armes Blanches 12, Armes à Distance 12, Saut 10, Observation 11, Fouille 9, Acrobaties : 9.  
Nombre d'attaques : 1

Si les sentinelles font usage de leur corne, les personnages sentiront probablement qu'ils ont tout raté, que des guerriers en nombre vont sortir du néant à un moment ou à un autre. Laissez planer le doute, mais rien ne viendra. En fait, les hommes dans les cavernes ont d'autres chats à fouetter en ce moment et n'ont pas entendu la corne... Nous verrons cela plus tard.

### **Le repaire des pillards**

L'autre des pillards est constitué d'un antique réseau de cavernes, peut-être creusées avant le Cataclysme, mais qui abritent dans leurs profondeurs un ancien tombeau d'origine stygienne. Cela, Zograth, chef des bandits, ne le savait pas. Mais il est de toutes façons trop tard pour lui. L'arrivée de l'œil du Styx a réveillé des choses qui auraient dû rester endormies dans les profondeurs de la terre. Extérieurement, on ne distingue que quelques petites cavités du réseau de grottes. Zograth les a faites creuser afin de permettre à ses archers de tirer sur des assiégeants. Ces meurtrières de fortune resteront silencieuses et nulle flèche ne les traversera. A la base du rocher, sorte de bloc massif de forme vaguement rectangulaire, constitué d'une pierre rougeâtre aux reflets ambrés, l'accès principal est fermé par une palissade de rondins dont le bois a probablement été importé de Shem ou de Vendhya. Elle est entrouverte et laisse exhaler une odeur âcre de transpiration et de sang.

#### **Le hall d'entrée (1)**

Une vaste caverne retaillée par la main de l'homme s'enfonce dans la pénombre. Large de six mètres, cette galerie exhale l'odeur rance des chevaux mais aussi une odeur plus caractéristique des champs de bataille, celle du sang. Aucun bruit n'émane de la noirceur qui en occupe le fond. Les yeux des personnages s'habitueront progressivement à l'obscurité, qui n'est pas si intense qu'on pourrait le croire. Par endroits, des torches ont été allumées dans les cavernes, mais le soleil filtre également par certains interstices. La galerie se prolonge sur douze mètres avant de déboucher dans une caverne plus vaste.

#### **Les écuries (2)**

Des boxes de fortune ont été aménagés à cet endroit pour recevoir des chevaux. Les corps des animaux (22) sont encore présents, mais sont éventrés, déchiquetés. Au nord comme au sud et à l'est s'ouvrent des portes de bois. Un corps humain est allongé le long de la paroi orientale, une épée à la main. Il tient dans l'autre une partie de ses organes internes, mis au jour par une vilaine blessure remontant de l'aine.

En fouillant consciencieusement les lieux, les personnages remarqueront des empreintes menant dans chaque direction, sauf vers l'extérieur. On voit clairement que l'on s'est battu. On peut trouver des caisses contenant du vin, de la nourriture séchée et du fourrage, quelques couvertures, du matériel pour les chevaux et trois épées. Sur le cadavre humain, on peut trouver une bourse (11 pièces et un anneau en or).

### **L'entrepôt (3)**

Il s'agit d'une grande caverne d'à peu près quinze mètres de long sur douze de large. Elle contient une grande quantité de caisses et de tonneaux, probablement le résultat de mois de pillage sur des caravanes en provenance du monde entier. Il y a dans ces caisses des articles de soieries, des tapis, des ustensiles de salon, des œuvres d'art, des boîtes contenant des épices et des bouteilles d'essences parfumées. Il y a là de quoi vivre bien et longtemps. Les personnages trouveront également des traces de combat dans cette pièce. Deux corps humains sont horriblement mutilés, dans un coin. L'un d'eux a encore un arc à la main. Son carquois est presque vide, mais aucune flèche ne semble s'être perdue. En fouillant les cadavres, les personnages peuvent trouver 24 pièces, cinq flèches, un arc, un sabre et un bracelet en argent. Une évaluation détaillée des biens emmagasinés ici peut donner le tournis. Il y en a probablement pour plus de cent mille pièces.

### **Les postes de guet (4-5-11)**

Ces pièces baignent dans la lumière du jour, émanant des meurtrières percées dans les parois. Des râteliers sont posés contre les murs qui retiennent encore des arcs (5-6-4) et des flèches (64-30-42). Il ressort d'une étude des empreintes que les seuls mouvements dans ces pièces aient été faits vers l'extérieur. On n'y voit aucun cadavre.

### **Le puits de lumière (6)**

Cette salle presque circulaire est vivement éclairée par une ouverture dans le plafond de la caverne, d'où un rai de lumière émane et tombe dans une sorte de petit bassin, creusé dans le roc. Une eau claire, probablement issue des rares pluies du désert, y est recueillie tout au long de l'année. Les pillards s'en servaient comme boisson, lorsqu'ils n'avaient plus de vin, mais elle servait surtout aux ablutions et à faire boire les chevaux.

Trois cadavres gisent dans leur propre sang dans cette salle. L'un d'eux tient encore une petite hache, tandis que les deux autres sont désarmés, une expression d'horreur peinte sur le visage. En fouillant les corps, outre la hache, les personnages trouveront un total de 18 pièces, deux anneaux en cuivre, un collier de bronze et une dague.

### **Le dortoir (7)**

Il s'agit de petites cavernes s'éloignant les unes des autres à partir d'un point central rappelant un peu une pieuvre. Au centre, diverses caisses contiennent du matériel d'armement (armes, pièces d'armures légères) ou de la nourriture. Dans les espaces marqués (7a), deux couches sont installées à même le sol : draps rembourrés de paille ou de brindilles. Aucun objet personnel ne s'y trouve. En (7b), un cadavre gît, visiblement tué dans son sommeil par la chute de quelque chose de très lourd sur son crâne, éclaté comme une noix de coco. En (7c), deux hommes semblent avoir été réveillés par quelque chose avant de mourir, l'un des deux semble s'être uriné dessus avant de se faire couper en deux. En (7d), un homme gît, écrasé sous les décombres du mur. A cet endroit, les morts-vivants ont, en sortant, écroulé la paroi de la chambre. Un sombre tunnel descend vers les profondeurs au-delà des éboulements.

### **Les appartements de Zograth (8)**

Zograth avait choisi cette caverne pour en faire ses appartements. Ils sont décorés avec un soin tout particulier, pour une caverne. Deux tables sont placées bout à bout et de riches tapis recouvrent le sol et les parois. Un lit est aménagé dans un tas de soieries. Deux tonneaux contiennent du vin et une caisse regorge de victuailles. Un coffre fermé à clé contient 160 pièces et trois pierres précieuses (deux opales et un rubis). Il y a bien un coffret dans cette pièce, correspondant à la description de celui recherché par les personnages, mais il est ouvert et vide.

### **La salle commune (9)**

Cette vaste caverne presque parfaitement rectangulaire de quinze mètres sur neuf abrite une série de tables et de tabourets de fortune, fabriqués à partir de morceaux de bois récupérés sur des caisses et des chariots. Le sol est jonché de cadavres, mutilés et éviscérés. Une macabre récolte sur tous ceux-ci permettrait de trouver 84 pièces, six épées, trois dagues, quatre haches, un arc, 18 flèches, sept anneaux en or, deux boucles d'oreilles en argent, huit bracelets de cuir et une ceinture en or. Un levier est fixé dans le mur oriental, à un bon mètre d'une herse, bloquant l'accès de ce qui ressemble fort à une cellule, mais la petite caverne bifurque vers le nord, hors de portée de la vue. Si l'on abaisse le levier, un cliquetis se fait entendre et la herse s'enfoncera dans le plafond en grinçant.

### **La cellule (10)**

Balad, pour avoir tenté de voler quelques pièces à un autre pillard, avait été enfermé pour quelques heures dans la cellule aménagée de la salle commune. Cet endroit est généralement réservé aux captives emmenées pour satisfaire les besoins graveleux des brigands, mais la dernière femme enlevée est morte suite aux mauvais traitements et à la privation de nourriture. Balad s'est caché pendant l'attaque des morts-vivants, mais le simple fait de les voir et de les entendre massacrer ses amis l'a rendu totalement fou. Si l'on tend l'oreille, depuis la salle commune, on peut l'entendre grommeler ou respirer, mais il se cachera à l'approche des personnages et tentera de les attaquer si ceux-ci entrent dans sa cellule. Il a bien évidemment tout vu mais ne peut rien raconter, ayant perdu la raison. Si les personnages évitent le combat, il s'enfuira vers la sortie du complexe et se perdra dans le désert, où il mourra sûrement de faim ou de soif. S'ils tentent de le retenir, ils devront subir ses attaques.

#### **Balad**

Bdef : 3

Bdeg : 1d4 (mains nues)

VR : 6

PV : 18

Compétences : Mains Nues 11, Armes Blanches 12, Armes à Distance 12, Saut 10, Observation 11, Fouille 9, Acrobaties : 9.

Nombre d'attaques : 2.

#### **Le tombeau de Yezod-Ra**

Yezod-Ra fut un éminent sorcier stygien qui vécut autrefois dans une grande cité du désert, aujourd'hui oubliée. Au cours de son existence, il amassa de nombreuses richesses et de nombreux secrets. Il avait choisi pour sépulture un ancien temple de Set et avait entouré son tombeau de pièges pour la plupart désactivés aujourd'hui. Au cours des décennies, quelques voleurs tentèrent de piller le tombeau de Yezod-Ra, et certains réussirent à sortir avec quelques babioles, car ils ne s'étaient pas aventurés assez loin. Mais la plupart y restèrent pour l'éternité, transformés en morts-vivants par la sorcellerie de Yezod-Ra. Le tombeau était autrefois plus étendu, mais un tremblement de terre en effaça la partie supérieure, aujourd'hui confondue avec le rocher des brigands. Seuls subsistent les souterrains, dans lesquels se trouve la sépulture proprement dite. A l'approche de l'œil du Styx, l'esprit du sorcier, toujours vivace malgré la mort de son corps, s'est ranimé, et il a lancé les cadavres des violeurs de sa tombe à la recherche de l'objet de sa convoitise. En la possession du bijou, le sorcier peut entamer une sorte de nouvelle existence, sous la forme d'un mort-vivant et uniquement capable d'une infime partie de ses anciens sortilèges.

#### **La grotte (1)**

Cette cavité naturelle est tout ce qui reste des anciens escaliers qui reliaient les souterrains au premier niveau du tombeau. Les morts-vivants ont creusé la pierre afin de déboucher dans la partie 7d du complexe des pillards. C'est par là qu'ils sont entrés et qu'ils ont massacré les hommes de Zograth.

#### **Le hall funéraire (2)**

Au sommet d'une volée d'escaliers s'étend un couloir aux parois peintes. Les motifs représentent la vie et la mort d'un personnage récurant, une sorte de sorcier coiffé d'un diadème à tête de serpent. Visiblement, ce personnage était très cruel et s'est rendu coupable de nombreux sacrifices humains. Au terme de son existence, il a fait construire ce tombeau pour l'accueillir lui et ses trésors. Il semble pourtant que, dans la dernière scène, l'esprit du mort soit toujours actif, attendant quelque chose pour sortir de sa torpeur.

#### **La première salle (3)**

Cette vaste salle de neuf mètres sur six est bordée de colonnades massives et illuminée par une étrange peinture sur les murs, captant le moindre reflet et l'amplifiant des milliers de fois. Les colonnes jettent cependant des ombres sur certains endroits de la pièce... Et bientôt, certaines ombres se mettent en mouvement !

Deux morts-vivants, à l'état de squelettes et brandissant des épées usées, s'avancent vers les personnages. Assez lentes, ces créatures comptent surtout sur la terreur qu'elles inspirent. Chaque personnage doit réussir un test en Pouvoir x2 sur 1d20 pour ne pas prendre peur et rester un 1d4 tours inactif.

#### **Morts-vivants (2)**

Bdef : 2

Bdeg : 1d6 (épées courtes)

VR : 5

PV : 28-25

Compétences : Mains Nues 7, Armes Blanches 13, Armes à Distance 5, Saut 5, Observation 5, Fouille 4, Acrobaties : 2.

Nombre d'attaques : 1.

#### **Le croisement (4)**

Le couloir en croise un autre, perpendiculaire. Un mort vivant attend à cet endroit, armé d'une vieille lance.

#### **Mort-vivant**

Bdef : 2  
Bdeg : 1d4+1 (mains nues)  
VR : 5  
PV : 22  
Compétences : Mains Nues 7, Armes Blanches 13, Armes à Distance 5, Saut 5, Observation 5, Fouille 4, Acrobaties : 2.  
Nombre d'attaques : 1.

### Les salles d'offrandes (5) et (6)

Ces deux salles sont rigoureusement identiques. Elles sont rondes et assez bas de plafond. C'est là que les fidèles de Set se réunissaient pour invoquer l'esprit de Yezod-Ra, peu après sa mort. De l'encens perverti brûlait dans les encensoirs de marbre, toujours présents. Des prêtres allumaient des tourniquets de flammes et les faisaient tourner dans la pièce. Des peintures murales en montrent quelques scènes. Dans la salle (3), un petit coffre en pierre repose dans un coin. Le mécanisme d'ouverture est cassé, mais le contenu est intact : on y compte dix rubis.

### La crypte (7)

C'est là que se trouve le tombeau de Yezod-Ra, un monumental sarcophage de pierre, de marbre et d'or reposant sur une estrade de pierre polie, à l'ombre d'une imposante statue de Set, le dieu serpent. C'est là aussi que les personnages trouveront Zograth, sous l'emprise du sorcier depuis qu'il a passé l'œil du Styx à son cou, en pendentif. Zograth est totalement perdu et c'est par sa bouche que s'exprime Yezod-Ra. Il est accompagné de deux morts-vivants qu'il va envoyer attaquer tout intrus. Après cela, il tentera de discuter avec les éventuels survivants, plaidant sa cause immortelle et promettant monts et merveilles aux personnages s'ils acceptent de le servir. C'est bien entendu une ruse et Yezod-Ra n'espère rien d'autre que les tuer afin de les faire revenir sous la forme de morts-vivants. Le sarcophage est toujours fermé. Le sorcier ne dispose pas encore d'assez de puissance pour reconstituer son corps momifié. Une sorte de langue de lumière verte relie cependant Zograth au tombeau et cette même lueur emplie les yeux du chef des pillards.

### Morts-vivants (2)

Bdef : 3  
Bdeg : 1d6 (épée, hache)  
VR : 6  
PV : 27-29  
Compétences : Mains Nues 7, Armes Blanches 13, Armes à Distance 5, Saut 5, Observation 5, Fouille 4, Acrobaties : 2.

Nombre d'attaques : 1.

### Zograth (possédé par Yezod-Ra)

Bdef : 4  
Bdeg : 1d6 (cimenterre)  
VR : 7  
PV : 34  
Compétences : Mains Nues 12, Armes Blanches 14, Armes à Distance 11, Saut 13, Observation 15, Fouille 14, Acrobaties : 12.  
Nombre d'attaques : 2.

Une fois Zograth vaincu, la langue de lumière verte se dissipera et rentrera dans le tombeau. Les personnages peuvent fouiller Zograth. Ils découvriront qu'il porte l'œil du Styx sur lui. S'il le passent à leur cou, les personnages seront mentalement attaqués par Yezod-Ra et devront réussir un test en Pouvoir sur 1d20 pour résister à l'attaque. S'ils échouent, le sorcier les contrôlera via une nouvelle langue de lumière et retournera l'infortuné contre ses compagnons.

Les personnages peuvent décider de piller le tombeau et donc d'ouvrir le sarcophage. Un test en Tour de Force (FD 5) sera réclamé pour ce faire. A l'intérieur, une momie brille d'un éclat malsain et glauque. Elle ne se relèvera pas. La seule façon de détruire l'esprit de Yezod-Ra est de mettre le feu à sa momie ou de la débarrasser des amulettes qu'elle cache sous ses bandages. Le tombeau est par ailleurs rempli de petits objets en or, incrustés de pierres précieuses, pour une valeur totale de plusieurs milliers de pièces.

Bien entendu, les personnages peuvent ensuite rentrer à Kasfir, en emportant éventuellement la tête de Zograth et un peu de butin, ainsi que l'œil, remis dans son coffret pour l'occasion. Ils rapporteront le tout à Makhmat et celui-ci les fera sans doute inviter au palais du khan afin que celui-ci les récompense à la hauteur de leur succès (débarrasser la cité des pillards). Ils peuvent aussi décider de désertre avec un joli butin, et de vendre l'objet au plus offrant dans une autre ville, mais il leur faudra pour cela traverser le désert avec le statut de... déserteur. Conan lui-même aurait sans doute opté pour cette solution. Aux personnages de savoir s'ils veulent faire carrière dans l'armée d'Iranistan où s'ils préfèrent une vie plus aventureuse de hors-la-loi.

### La fin de l'aventure

Malgré sa linéarité relative, le scénario permet aux personnages de finir comme ils l'entendent l'aventure commencée. Après s'être enrôlés plus ou moins volontairement dans la milice, ils suivront l'entraînement des soldats, seront envoyés dans le désert à la rencontre de la caravane, visiteront le lieu de la bataille et suivront les traces des brigands

jusqu'au rocher. Là, ils constateront les dégâts et seront confrontés au réveil de Yezod-Ra, contrôlant Zograth. Voilà pour la linéarité. Une fois en possession de l'œil du Styx, ils peuvent décider de garder la babiole pour eux ou de la revendre au plus offrant. Dans quel cas, ils auront provoqué la colère d'Al Yesir, et celui-ci les fera surveiller jusqu'à ce qu'il ait la preuve qu'ils ont bel et bien retrouvé l'amulette. S'il y parvient, il demandera au khan de faire arrêter les personnages et de les condamner à mort, ce qu'il fera sans doute. Aux personnages d'assumer leur nouvelle vie de hors-la-loi. S'ils rendent l'amulette à leurs supérieurs, les personnages seront récompensés d'une solde doublée (5 shekels par jour en fin de mois, n'oubliez pas). S'ils en font la demande, ils seront également autorisés à quitter l'armée, puisque le danger des pillards de Zograth n'est plus. Enfin, s'ils tiennent à garder l'amulette pour eux, qu'ils sachent que des sortilèges puissants sont nécessaires pour la rendre opérante. S'ils y parviennent, l'amulette protégera en effet la vie de son porteur des agressions de l'âge. Une fois retirée, toutefois, elle perd son pouvoir à moins d'être à nouveau activée et tous les affres du temps reviennent en un instant...