



Conan – Le Jeu De Rôle

L'histoire



Il y a vingt ans, une escouade aquilonienne fut acculée par des chasseurs pictes en grand nombre dans des ruines proches de la frontière de la Désolation Picté, dans la petite province de Schohira, au nord de Thandara. Les hommes du capitaine Balek n'étaient plus que dix-huit, mais ils se montrèrent héroïques, ne perdant pas un seul homme lors de l'attaque finale des pictes. A un contre dix, ils tinrent bon et repoussèrent vague après vague. Lorsque tomba le chef des sauvages, les soldats comprirent qu'ils avaient sauvé leurs vies de fort belle manière. Ils campèrent dans les

ruines le temps nécessaire à leur récupération, puis allaient se remettre en route lorsqu'un vieil homme entra dans la cour. Il s'appelait Erastus et habitait une petite maison entourée de jardins à quelque distance. Il venait d'apprendre la défaite des pictes et voulait remercier les soldats aquiloniens en leur offrant un trésor. Las, ce trésor avait été enfoui au fond d'un lac dix ans plus tôt, un lac qui s'assèche tous les trente ans pour des raisons naturelles. Pour qu'ils se souviennent de leur union face à l'ennemi et de l'emplacement du trésor, qu'ils retrouveraient vingt ans plus tard, les soldats se firent tatouer sur le bras droit une partie d'une carte qui, une fois recopiée et rassemblée, indiquait l'endroit sur le lit asséché du lac où le trésor était caché. Les soldats rentrèrent alors à Thenitea, où se trouvait leur caserne, et pour leur héroïsme, ils furent libérés de leur service militaire. Seul Balek, qui n'avait que les armes pour talent, refusa et rempila pour dix ans. Les autres héros se fondirent dans la nature, se jurant toutefois de se retrouver, vingt ans plus tard, sur les rives du lac, près des ruines qui avaient vu leur exploit...

L'un des soldats, Marsos, tourna mal et eut une vie de brigandage. Il finit par se faire incarcérer dans les geôles de la capitale, Tarantia. Là, condamné à mort, il transmit son secret à son compagnon de cellule, Z'dranath. Z'dranath était un coquin de la pire espèce. Une fois le secret découvert, il recopia soigneusement le dessin tatoué sur l'épaule de Marsos et lui fit réciter les noms des autres membres de l'escouade de Balek. Il sortit de prison quelques jours plus tard avec un plan bien préparé dans sa tête...

Le meurtre de Sdak'ar.

Les personnages se trouvent pour une raison qui leur est propre dans la ville provinciale de Coyaga. C'est une ville selon les normes de la province, mais un gros village en comparaison avec la capitale aquilonienne. C'est là que le baron Thasperas vit, entouré de ses conseillers. La région, bien qu'exposée aux raids récurrents des pictes, connaît une paix favorisant la prospérité et les armées

s'ennuient ferme dans leurs casernes, patrouillant parfois le long du fleuve Tonnerre. L'un des personnages connaît Sdak'ar, un ancien soldat aquilonien. Il aurait pu être le mentor du personnage ou un frère d'arme, ou encore peut-il faire partie de sa famille. Il habite une petite ferme en dehors de la ville, en lisière d'une forêt. Il est connu en ville pour la qualité de la laine qu'il récolte sur son troupeau de moutons.

Les personnages se rendront probablement dans la ferme de leur ami. En chemin, ils rencontreront son fils, Mikkal. Mikkal a eu quatorze ans récemment, mais on sent que son père lui a appris les rudiments du métier des armes en même temps que la tonte des moutons. Mikkal est cependant en larmes. Son père vient d'être assassiné. Sur place, les personnages retrouveront le corps de leur ami, atrocement mutilé. Son bras droit, arraché, n'est retrouvé nulle part. Mikkal s'était rendu en ville pour acheter une nouvelle hache pour le bois et il l'a retrouvée ainsi, baignant dans son sang. Il ignore tout d'éventuels ennemis ou de dangers dans la forêt. La région est calme et les bandits se tiennent à l'écart de la ville et de ses fermes.

La seule chose que Mikkal révélera, c'est que son père devait l'emmener prochainement « aux ruines ». C'était un endroit dont Sdak'ar parlait souvent, sans pour autant le situer. Cela devait être proche du fleuve Tonnerre, sur la frontière picte. C'est là, raconte Mikkal, que son père avait réalisé son plus grand exploit de soldat. Une vieille histoire. Selon lui, il devait y retrouver de vieux amis « et peut-être plus... » ajoutait-il parfois, mais il ne parlait pas du trésor à son fils. Au fil du temps, l'appât du gain s'était calmé en lui et il considérait plus cette histoire de lac asséché comme une légende sortie de l'esprit malade d'un vieux fou. Les personnages en savent trop peu pour déjà se rendre au rendez-vous de Balek.

De retour en ville, ils auront le choix. Soit ils vont annoncer la mort de leur ami à la garde, soit ils vont mener leur propre enquête. Mikkal insistera pour les accompagner, quoi qu'ils fassent. Il demandera au fermier voisin de reprendre son troupeau le temps nécessaire à l'enquête.

S'ils se rendent à la garde, le capitaine Fabdir sera sincèrement attristé par la mort de Sdak'ar. Il enverra deux hommes sur place pour essayer de relever des empreintes. Il n'y en aura aucune. Fabdir révélera qu'un autre meurtre a eu lieu en ville, celui d'un ancien soldat arrivé la veille. Il a aussi été privé de son bras droit. Mikkal reconnaîtra, si on lui laisse voir le corps (entreposé dans la cave de la caserne pour la journée, comme le veut la tradition, jusqu'à ce qu'on vienne le reconnaître ou le réclamer. Si personne ne vient, il sera enterré en fosse commune). Il s'agit de Quarm, un ami de son père, tenant une forge dans le village de Desdera, à l'est. Deux morts. Deux anciens soldats. Deux bras arrachés. Le rendez-vous des ruines devrait doucement inquiéter les personnages. Le corps de Quarm a été retrouvé la chambre de son auberge. Deux clients locaux affirment l'avoir entendu, alors qu'il était ivre, la veille, affirmer qu'il serait bientôt riche, dans la salle commune. Les conclusions de Fabdir sont claires : un client de l'auberge l'aura entendu et aura décidé d'aller lui faire avouer son secret. Sans doute aura-t-il résisté. Il n'explique pas le bras manquant.

Si l'on pose la question à Mikkal, il répondra que le bras droit de son père avait un signe caractéristique : un tatouage incompréhensible. Quand il lui posait la question, Mikkal se voyait répondre par son père qu'il s'agissait d'un vieux truc de soldats, sans intérêt. Il ne se rappelle plus si Quarm avait le même. Il ne peut reproduire exactement le dessin sur le bras de son père.

Les proches de Sdak'ar en ville ne sont pas nombreux. Mikkal révèle toutefois qu'il entretenait une relation épisodique avec une femme qui vendait des herbes aromatiques. Sa mère étant décédée peu après sa naissance, Mikkal ne voyait pas cette relation d'un mauvais oeil, mais son père semblait ne pas vouloir lui imposer la présence d'une autre femme. La femme en question s'appelle Gredda et vit au-dessus de sa boutique, en ville. C'est une femme mûre mais encore belle, veuve elle aussi. Elle n'était pas vraiment amoureuse de Sdak'ar, mais trouvait que c'était un homme bon et attendrissant. Elle lui a plusieurs fois demandé l'histoire du tatouage, et il a fini par lui parler de son exploit sur la frontière picte, ainsi que d'un rendez-vous que les soldats de Balek s'étaient fixés, vingt ans après leur

exploit, mais il n'a pas évoqué de trésor. Seulement un serment d'ivrogne au lendemain d'une étonnante victoire. Elle est cependant en mesure de décrire les ruines, ou du moins ce qu'elles étaient il y a vingt ans, à force d'avoir entendu Sdak'ar lui raconter la bataille.

Avec cette description et auprès d'un historien, d'un érudit ou d'un soldat assez âgé, les personnages peuvent apprendre qu'il s'agit des ruines de Vasthiliun, un ancien fortin tombé il y a un siècle sous les coups des pictes et jamais reconstruit. La victoire des hommes de Balek a longtemps fait la fierté de toute la soldatesque d'Aquilonie, et l'histoire n'est donc pas inconnue. De plus, on raconte que Balek, a encore servi l'armée dix ans après cet événement, alors que les autres héros s'en étaient retournés à la vie civile. Si les personnages se renseignent ou évoquent les cadavres mutilés de Sdak'ar et de Quarm, ils apprendront que Balek a quitté l'armée suite à une vilaine blessure qui a conduit à l'amputation de son bras droit. On a perdu sa trace depuis lors.

En fait, blessé, amoindri, Balek est rentré dans son village natal, près de Armavir, dans le Poitain septentrional. Là, il a ouvert une école pour former les soldats. Bien que manchot, il savait encore se servir d'un sabre et faisait profiter les jeunes fermiers de son expérience. Balek est toujours en vie et s'est rendu avec d'autres vétérans au lieu du rendez-vous. Les personnages le rencontreront plus tard.

En route pour le rendez-vous de Balek

Les personnages ont maintenant découvert l'emplacement des ruines de Vasthiliun. Ils doivent également se douter que la mort de Sdak'ar est liée à celle de Quarm et sans doute aussi à Balek. S'ils veulent tirer cette affaire au clair, et Mikkal les y poussera, ils doivent prendre la route pour les ruines, situées à une semaine de marche ou à trois jours de cheval de Coyaga. Le chemin n'est en théorie pas dangereux, mais on ne sait jamais. Des loups affamés ou des éclaireurs pictes peuvent toujours se promener dans le coin. Une seule rencontre est obligatoire, celle du campement de Tybor et d'Erman.

Tybor et Erman étaient frères. Lorsqu'ils sont quitté la compagnie de Balek, ils ne se sont pas séparés et ont rejoint leur Ophir natal où ils se sont engagés dans la garde d'un riche marchand de vin. Ils ont coulé des jours heureux et ont pris femme. Ils sont tous les deux pères, l'un d'un garçon, l'autre d'une fille. C'est plus pour revoir leurs vieux compagnons d'armes que pour le trésor qu'ils ont décidé de répondre au rendez-vous de Balek. Ils ont donc fait tout le chemin pour l'Aquilonie et la province de Schohira. Ils n'étaient qu'à un jour de cheval en forçant l'allure des ruines lorsque quelque chose les a surpris. Prudents, ils montaient la garde à tour de rôle, mais Tybor a été surpris par la rapidité de l'attaque et Erman est mort dans son sommeil. Leurs chevaux sont restés attachés, mais l'un des deux, ivre de peur, s'est brisé une jambe contre une souche en essayant de s'enfuir. Il gît, couché, haletant, que la mort le prenne. Ce sont ses hennissements que les personnages entendront alors qu'ils passeront à proximité du campement des deux vétérans. Bien entendu, les deux corps seront mutilés et il leur manquera à chacun le bras droit. S'il est avec eux, Mikkal ne les reconnaîtra pas, mais leurs traits étant assez proches, il supposera qu'il peut s'agir des deux frères dont parlait leur père en évoquant la légion. Leurs possessions sont intactes : armes, armures, vivres et un peu d'or. Le cheval blessé doit être tué. Il ne marchera plus jamais.

Les ruines de Vasthiliun

Autrefois, un fortin aquilonien surveillait ici la frontière de la Désolation Picté. Lors d'une attaque massive, les sauvages émergèrent de la forêt et rasèrent le fort, massacrant ses occupants. Mais l'histoire s'est corrigée lorsque dix-huit hommes déterminés repoussèrent un assaut picté en s'abritant dans ses ruines. Il ne reste rien qui puisse identifier un fort, à l'exception de murs écroulés, de gros moellons de construction et des fondations d'une vieille tour. Les ruines sont cependant situées sur

un promontoire, ce qui rend leur défense facile et la perspective d'être surpris peu probable. A leur approche, les personnages seront interceptés par deux hommes, Karl et Ishamon. Ils font partie des vétérans de Balek et patrouillent autour de la clairière. Ils entendront l'histoire des personnages et reconnaîtront Mikkal, s'il est là, car ils l'ont vu plus jeune, alors qu'ils passaient chez son père. Ils conduiront la troupe auprès de leur ancien chef, Balek.



Balek a établi sa tente au pied de l'ancienne tour. Au total, des dix-huit guerriers héroïques, il ne reste que six hommes. Balek est en effet manchot et il lui manque le bras droit. Ishamon et Karl accompagnent les personnages. Sorodal, Elesias et Marcus tuent le temps autour d'un feu, à se raconter d'anciennes histoires de soldats. Le même soir, deux autres guerriers arriveront : Dilberth et Arkowen, ce qui peut être perçu comme une fausse alerte.

Lorsqu'ils se seront exprimés, les personnages seront reçus par Balek, dans sa tente.

L'intérieur en est aménagé sobrement, dans la plus pure tradition des officiers aquiloniens. La seule exception étant un lit de draps soyeux et une épaisse fourrure. Balek n'est plus tout jeune et a besoin de chaleur la nuit venue.

« Vous observez mon moignon... Moi aussi, j'ai perdu un bras. Et le droit, de surcroît. Mitra soit loué, je suis gaucher. C'était à la bataille de Valkia, contre des bandits. La victoire était à nous, mais une flèche ennemie vint se ficher dans mon bras alors que je sonnai le cor ralliant nos troupes. Les sangsues de l'armée ne sont pas douées. Des charlatans cherchant à se faire la main sur les plaies des soldats avant d'aller vendre leur art dans les villes. Cela m'a valu d'être amputé le soir même. »

Balek sort un petit coffre de sous les draps de son lit et l'ouvre, en sortant une sorte de parchemin jauni.

« C'est ma peau... Enfin, l'endroit où se situait le tatouage. On vous a raconté, je crois, l'histoire de ces tatouages ? »

Si c'est le cas, lisez plus loin.

« Lorsque le soleil fut tombé sur ces ruines et que le chef picte gisait dans son propre sang, nous

comprîmes que nous avions gagné. Oubliant toute peur mais encore chargés de l'adrénaline du combat, nous fêtâmes cette victoire dignement ! Nous ne vîmes pas approcher ce vieil homme. L'ombre d'un instant, lorsqu'il se manifesta, nous crûmes qu'il s'agissait du chaman picte, tué lui aussi dans l'assaut. Mais il dissipa nos doutes en s'exprimant dans un parfait aquilonien. Il dit s'appeler Erastus et habiter la région. Selon lui, les pictes le harcelaient et pillaient ses récoltes, volant son bétail. En y repensant aujourd'hui, je ne sais pas s'il disait vrai. Ça ne ressemble guère aux pictes de piller des fermes. Du moins, en laissant leurs habitants tranquilles. Bref, le vieil homme voulait nous remercier en nous offrant un trésor. Mais ce trésor ne serait pas accessible avant vingt ans. Il s'expliqua. A proximité des ruines se trouvait un lac qui, pour une raison naturelle, se vidait tous les trente ans. Dix ans plus tôt, de retour d'un long voyage, alors que le lac était asséché, il y cacha un fabuleux trésor. Nous n'avons alors pas demandé de quoi était composé ce trésor, mais j'ai eu le temps d'y réfléchir, comme nous tous, depuis. Cela m'étonnerait qu'il soit constitué d'or et de pierres précieuses. Mais à l'époque, cela ne faisait aucun doute à nos yeux. L'idée du tatouage venait du vieil Erastus. Nous voyant si unis, de vrais frères d'armes, il décida de célébrer notre amitié et la scellant dans nos chairs. Ce n'est qu'avec l'aide de chacun d'entre nous que nous trouverions l'endroit exact où avait été enterré le trésor. Chacun de nous se fit donc tatouer une partie de la carte, de telle façon que si l'un d'entre nous venait à manquer, nous ne puissions retrouver notre récompense. Aujourd'hui, le vieux fou doit être mort et voyez ce qu'il reste de mes braves... Vingt ans est une bien longue période pour un soldat. Il est probable que beaucoup soient morts sur le champ de bataille ou dans les ruelles d'une cité. Peut-être la maladie en a-t-elle emporté deux ou trois. Et vous me dites qu'un tueur sanguinaire s'en prend aux survivants ? Peut-être n'aurions-nous pas dû survivre, ce jour-là. Peut-être la Mort elle-même vient-elle nous prendre ? »

Balek est manifestement un peu ivre. Mais des cris en provenance de l'extérieur le tireront de sa torpeur...

Une ombre dans la nuit...

Elesias, un puissant aquilonien au crâne rasé, était allé remplir sa gourde dans le cours d'eau qui entoure le versant est du promontoire. Ses compagnons l'ont entendu crier et se sont précipités. En bas, le corps d'Elesias est encore agité de soubresauts mais son sang macule la rivière. Son bras vient de lui être arraché. Son bras droit. La forêt avoisinante bruisse de mille bruits étranges... Le regard déjà vitreux d'Elesias semble observer un point précis de la forêt... Peut-être son agresseur est-il parti par là ?

Si les personnages se risquent à poursuivre l'inconnu dans la forêt, il y a de fortes chances qu'ils se perdent, mais c'est à eux de voir. Ils ne rattraperont en tout cas pas l'agresseur, qui a trop d'avance et l'obscurité pour lui. La mort rôde. Accompagnés de sept vétérans, les personnages vont devoir prendre des décisions.... Qu'ils restent ou se séparent, les vétérans seront poursuivis par leur ennemi, Z'dranath. Ils peuvent décider de faire front et de s'unir une nouvelle fois dans les ruines de Vasthiliium, attendant la prochaine attaque de l'agresseur. Z'dranath est rusé, il ne frappera que les personnes isolées ou assoupies. Le temps presse, cependant, car le lac ne va pas rester asséché longtemps, encore une semaine tout au plus, puis les eaux reviendront progressivement.

L'ennemi mystérieux

Contrairement à ce que les personnages et les vétérans peuvent penser, l'ennemi est bel et bien humain. Du moins, de ces humains avides et assoiffés de sang qui font honte à l'espèce. Z'dranath est un assassin réputé, un guerrier averti et un homme puissant. Ceux qui ont prêté attention à ce détail remarqueront que les bras ont toujours été tranchés proprement. La mutilation des corps est

destinée à brouiller les pistes et à faire planer une aura surnaturelle sur les meurtres. Z'dranath est un coquin, mais il n'en est pas moins malin. Depuis Tarantia, il a cherché et retrouvé certains des vétérans tatoués, tout en cheminant vers les ruines. Il ne voulait pas affronter dix-huit soldats en une seule fois. A chaque fois, il a arraché le bras droit de ses victimes, attendant d'être dans un lieu éloigné pour en découper la peau et l'enduire de sel et d'onguents protecteurs pour éviter son pourrissement. Il abandonnait ensuite les restes du bras aux animaux sauvages. Si vous le permettez, les personnages qui patrouilleront dans la forêt peuvent tomber sur un bras en partie dépecé. Celui d'Elesias, par exemple. A l'approche du rendez-vous, il a abandonné l'idée de tuer tous les vétérans séparément et a bien dû rejoindre Vasthilium. Il compte maintenant séparer les guerriers pour les tuer dans la forêt ou aux abords du campement. Quand il n'en restera plus que quelques uns, il tentera le tout pour le tout et, vêtu d'une peau d'ours, se ruera à l'assaut, se jouant de la terreur superstitieuse des vieux soldats. Il n'avait pas prévu que d'autres personnes s'en mêlent, mais cela ne le ralentira pas.



Z'dranath

Zingarien guerrier niveau 7

DV : 7d10+7 (67)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9m

Esquive : 17

Parade : 19

Attaque de base/lutte : +6

Attaque : épée longue 1d10+2

Jets de Sauvegarde : Réf+7 – Vig+7 – Vol +3

Caractéristiques : For 17 – Dex 15 – Con 16 – Int 14 – Sag 8 – Cha 11

Compétences : Détection +8, Discrétion +8, Escalade +5, Fouille +6, Perception auditive +6, Représentation (homme-animal) +4

Dons : attaque en puissance, attaques multiples, vigilance

La fin des mystères

Gérez chaque guerrier vétéran comme un guerrier niv.3 et Balek comme un guerrier niv.5. Balek ne compte cependant qu'une attaque, malgré son niveau, car il a perdu un bras. De même, son initiative et ses Réflexes sont réduits en raison de sa Dextérité amoindrie (11). Il demeure tout de même un bon combattant.

A vos joueurs de voir comment ils vont procéder. Ils peuvent attendre que Z'dranath attaque le campement ou procéder en patrouilles. En fin chasseur, l'ennemi attaquera forcément les patrouilles peu nombreuses. Il y a donc moyen de lui tendre un piège de cette façon. Le but n'est pas de tuer tout le monde, car il est primordial que Balek survive pour le moment. Tôt ou tard, il ne restera donc que lui et quelques vétérans en plus des personnages et le combat contre Z'dranath aura lieu.

Sur lui, on retrouvera les tatouages de chaque vétéran disparu. Il sera donc possible de reconstituer la carte.

Le lac asséché

Retrouver le lac asséché n'est pas difficile. Bien que la région soit sauvage et peu fréquentée, on s'y repère sans trop de mal grâce à différents affleurements rocheux qui permettent de prendre de la hauteur. Il se situe à moins d'une demi-journée de marche des ruines. Au bord de ce lac se trouve une vieille cabane de bois et les vestiges d'anciennes clôtures. C'est là que vivait Erastus, le vieil ermite. La fouille de sa cabane ne révélera rien de bien intéressant, si ce n'est le squelette du propriétaire, probablement mort de vieillesse. Il est étonnant, toutefois, qu'un homme qui avait caché un tel trésor (mais quel trésor ?) soit mort dans un tel dénuement. Ce n'est pas là un palais... Le lac en lui-même est bel et bien asséché, son lit recouvert d'une végétation aquatique odorante et de vase spongieuse par endroits. Le flot de ses deux principaux affluents se tarit à cette saison pour une courte période, ce qui le prive d'eau pour quelques semaines. En règle générale, cela ne suffit pas à l'assécher totalement, tout au plus perd-t-il la moitié de son eau. Mais tous les trente ans, le résultat est spectaculaire. Grâce à la carte, les personnages et les vétérans survivants peuvent localiser l'entrée d'une grotte, généralement engloutie. Sans elle, ou avec une carte partielle, ils n'ont que 5 de chance cumulables par jour de recherche de tomber dessus. Et l'eau reviendra dans le lac au bout d'une semaine (7 jours, 35 de chances le dernier jour).

La grotte

Celle-ci est peu profonde et ne s'étend pas sur un vaste réseau de galeries. Au bout d'un tunnel, une petite succession de salles a été patiemment découpée dans la roche par les eaux du lac. Il y fait humide. Un gros crabe a élu domicile à cet endroit. Un très gros crabe. Utilisez ou adaptez les caractéristiques de l'araignée géante du livre de base (p.300). Au fond de la dernière grotte, sur une sorte de pilier naturel, un petit coffret a été entreposé. Il ne s'ouvre pas facilement et il faut le forcer (DD30) pour l'ouvrir, ou le crocheter (DD25). Il contient un joyau, enroulé dans un parchemin. Le parchemin est recouvert d'une vieille écriture, illisible. C'est en réalité du Vieux Stygien. La perle vaut son pesant d'or (près de 1.500 solas), et le texte peut, à votre convenance, être le délire d'un faux prêtre de Set ou une antique malédiction, afin de vous servir de cet élément pour poursuivre l'aventure... Mais en théorie, il ne devrait rien arriver aux personnages qui s'empareront de la perle et iront la revendre dans la ville la plus proche...

