

# LE CHÂTEAU DE LARMESÈCHE

*Nos aventuriers vont explorer un château servant de prison aux pires scélérats du royaume. Tenu par un nécromancien au service du Roi, il a la lourde tâche de remettre ces hors-la-loi sur le droit chemin. Cette manière d'utiliser une magie occulte sera-t-elle acceptée par nos aventuriers ?*

## Note d'intention

Ce scénario a pour objectif de mettre la morale des joueurs à rude épreuve. La question la plus importante étant « La nécromancie est-elle mauvaise ou c'est sa mise en application qui l'est ? ».

Au début de la partie, vous devrez inciter les joueurs à vouloir libérer le village, du joug d'un nécromancien. Le sorcier vit dans un château plus haut dans la montagne.

Cependant, ce château est un « camp de redressement ». Les hors-la-loi y sont envoyés par le royaume pour les remettre sur le droit chemin, en leur inculquant (de force) **la voie vertueuse des héros**.

Durant cette histoire, vos joueurs vont mourir une à plusieurs fois, mais la magie du nécromant les réanimera. Une première mort les empêchera de sortir du bâtiment de force.

Enfin, l'entrée de cette prison (qui est aussi la sortie) se fait par la grande porte du château. Un voile nécromantique invisible, mais perceptible, annule toute magie de réanimation nécromant. Seule une potion de résurrection peut permettre de traverser ce voile aux personnes déjà mortes.

## La voie des héros

La voie des héros est un rassemblement de précepte qui compose les aventuriers les plus vertueux du royaume tel que : la charité, générosité, courage, sagesse, loyauté, honneur, intelligence, ruse, chance, survivalisme...

## Introduction

Lors du voyage menant à votre prochaine destination, une pénurie de vivre et d'eau va vous obliger à vous arrêter dans la prochaine ville. Vous apercevez un hameau, en contrebas d'une montagne. Parfait pour acheter le nécessaire et reprendre votre route.

Une odeur de chair calcinée vous prend au nez au fur et à mesure de votre approche. Une colonne de fumée s'élève du cœur du hameau. Cependant, vous n'avez pas le choix, c'est le seul « village » à des kilomètres à la ronde. Vous décidez d'aller à la rencontre des habitants malgré les effluves repoussants.



## Le hameau

- ❖ Le hameau est peuplé essentiellement de paysans.
- ❖ Il existe un château en mauvais état plus haut, dans la montagne.
- ❖ La fumée au centre sert à brûler des cadavres de personnes comportant des tentatives de rapiècement nécromantique.
- ❖ Les enfants comme les adultes travaillent aux transports des corps.
- ❖ Une fois par semaine, un soldat du royaume vient payer les villageois pour leur travail, et amène des corps (de bandits) au château.

## Le château



- ❖ Pont-Levis, douve, herse, tours, tout y est, mais dans un état dégradé.
- ❖ Passer la herse fait ressentir aux plus attentifs une sensation de magie nécromantique.
- ❖ À l'intérieur des remparts, il y a une fontaine, un campement de fortune, une grande bibliothèque et une gigantesque tour.

### Évènements

Lors du passage de la herse, et la traversée du voile invisible, les joueurs voient deux bandits, aux membres rapiécés, courir vers la sortie. Après avoir passé la grande porte, ils perdent leurs membres instantanément et meurent.

Les bandits à l'intérieur souhaitent voler/détrousser les joueurs pour récupérer leur or.

La fontaine a besoin de 1000 pièces d'or pour délivrer une potion de résurrection.

Différents groupes de hors-la-loi se préparent à entrer dans la gigantesque tour pour trouver de l'or.

### La bibliothèque

On y trouve uniquement des ouvrages relatant les faits d'armes des héros du royaume. Chaque livre loue les mérites de la voie des héros (p.1).

## La tour principale

C'est un labyrinthe où s'enchaînent les salles. Impossible de s'y repérer, mais une chose est sûre, une fois entrée, on ne peut qu'avancer.

### Évènements

Chaque salle est une épreuve de « **La voie des héros** ». À chaque réussite, 400 pièces d'or seront données.

Les épreuves peuvent être tentées seul ou à plusieurs, mais qu'une seule récompense sera délivrée.

Si dans une salle, l'épreuve est ratée, tous les aventuriers présents trouveront la mort.

Au bout du labyrinthe, après avoir passé au moins 4 salles, les joueurs peuvent arriver au laboratoire du nécromancien pour le test final.

### Salle de réincarnation



- ❖ Une fois mort, des gobelins libres employés par le nécromancien récupèrent les corps et se chargent de les remettre sur pied.
- ❖ De la magie nécromantique ressuscite ceux qui ont échoué, et sont réintroduits dans la cour du château en dehors de la tour principale.
- ❖ L'or gagné par les aventuriers est conservé.

## Le laboratoire



- ❖ Situé à la fin du labyrinthe, le nécromancien travaille dans son laboratoire.
- ❖ Il n'est pas agressif, mais se défendra en cas d'attaque.
- ❖ Des gobelins l'aident dans ses tâches.
- ❖ On peut y trouver une réserve de potions de résurrections.

## Évènements

Le nécromancien accueillera les joueurs convenablement.

Il expliquera qu'il est mandaté par le Roi du royaume pour « enseigner » la voie des héros aux bandits condamnés.

Ce qu'il fait ici est parfaitement légal et l'en empêcher, c'est contester l'autorité du Roi.

Si les joueurs décident de laisser en vie le nécromancien, l'épreuve de « loyauté » est réussie. Le nécromancien leur offre à chacun une potion de résurrection.

Si les joueurs attaquent le nécromancien, celui-ci est puissant, mais pas invincible. Si les aventuriers meurent, ils retourneront à la salle de réincarnation.

## Les épreuves (la voie des héros)

Qu'ils réussissent ou échouent à une épreuve, vous êtes maître de décider si la salle change de forme pour celles et ceux qui passeront ensuite par cette salle.

Pour vous aider à la création d'épreuves dans la tour, voici des exemples inspirés des qualités de la voie des héros (p.1) :

**Charité** : la salle est séparée en deux par d'épais barreaux de prison. Une jeune fille se trouve de l'autre côté. Un monstre bloque la porte par laquelle elle pourrait sortir, et un levier permettant d'ouvrir la porte de sortie du côté des aventuriers se trouve à côté d'elle.

De leur côté de la salle, les aventuriers trouvent un parchemin au sol :

*Cette fille est née dans cette prison. Elle n'a commis aucun crime sauf celui de survivre à l'intérieur de ces murs. Elle a déjà donné la mort pour se protéger. Le levier à sa droite vous permettra d'avancer, mais libèrera le monstre enchaîné.*

Il manque à la petite fille 300 pièces d'or pour acheter une potion de résurrection et sortir du château, ou alors une arme pour défaire le monstre enchaîné.

Enfin, le levier à côté d'elle n'ouvrira jamais la porte, mais déclenchera un piège qui provoquera la mort des aventuriers présents.



**Moral :** Un tribunal vide se dresse dans la salle. Un seul siège est disponible à la table du juge. Si un aventurier s'y assoit, le tribunal se remplit de formes fantomatiques. Un fantôme se tient devant le bureau du juge et déroule un parchemin.

*Monseigneur, nous nous réunissons aujourd'hui pour statuer sur le vol d'un bétail. Héricard ici présent accuse Golfen à ma gauche de voler sa vache pour en tirer le lait chaque matin. Par décret, Golfen perdra sa main s'il est déclaré coupable, Héricard perdra sa vache si son accusation est injustifiée.*

Histoire : Héricard est un paysan qui possède une unique vache, servant à alimenter sa famille en lait, et à labourer son champ. Il la nourrit très peu pour faire des économies. La vache affamée s'échappe souvent de son enclos pour aller dans le champ de Golfen pour se nourrir et y être mieux traitée.

Verdict : Si le juge (aventurier) ne donne aucun verdict, ils trouveront la mort dans cette salle. Si le juge statue sur le procès, il récupère 400 d'or et la porte de sortie s'ouvre après application de la sentence.



**Honneur :** Les aventuriers se retrouvent au centre d'une arène barbare. Au milieu se tient un homme, un combattant impressionnant, qui possède le trousseau de clefs ouvrant la lourde porte de sortie. À sa gauche, un présentoir avec toutes les armes imaginables.

Cet homme appartient à un peuple qui considère que le combat doit se faire en toute équité.

Si le combat se déroule en un contre un, avec la même arme, le combat est un combat standard. Si plus d'un aventurier combat l'homme, ou si les armes utilisées sont différentes de celles que le barbare utilise, alors ce dernier gagnera en puissance et personne ne gagnera la récompense de la salle en cas de réussite.

## Fin

Il existe plusieurs manières pour terminer ce scénario :

- ❖ Amasser assez d'or pour acheter des potions de résurrection et sortir du château
- ❖ Arriver jusqu'au nécromancien et le laisser en vie pour recevoir les potions
- ❖ Tuer le nécromancien pour libérer tous les prisonniers du voile nécromantique.

N'oubliez pas que le but est de mettre en exergue la moralité des aventuriers, et les questionner sur l'utilisation de la nécromancie.

## Remerciement

Illustrations libre de droit du site [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), réalisées par :

- bOred
- BedexpStock
- Open Clipart Vectors
- Mohamed HASSAN

N'hésitez pas à me faire vos retours sur vos parties menées à l'aide de ce scénario sur les réseaux suivants :



[Facebook G.Gazda](#)



[Twitter Gazdajdr](#)