

Le Retour de Nhaar

Scénario de jeu de rôle

dans l'univers des Terres Noires

Ce scénario est destiné à être joué par deux à cinq joueuses en une seule séance de quelques heures. La meneuse du jeu peut utiliser les règles des Terres Noires, ou une version plus légère, comme Fudge, PbtA, ou autre. Il peut également être entièrement adapté à du porte-monstre-trésor, mais ce n'est pas l'intention centrale de ce scénario. Ce document tente de rester aussi agnostique que possible au sujet du système employé ; une meneuse consciencieuse voudra probablement établir quelques chiffres au préalable pour proprement intégrer les PNJs au système de son choix.

Beaucoup d'efforts ont été faits pour que ce scénario soit aussi peu linéaire que possible. La meneuse devrait laisser les joueuses aussi libres de leurs décisions que possible, et ne leur opposer que la résistance justifiée des autres personnages et de leurs motivations. De plus, les nombreuses options de départ (profils et allégeances initiales des joueuses, conditions climatiques, etc), moments de décision clés et fins possibles permettent de rejouer ce scénario de manières très différentes.

Sommaire

Introduction.....	3
L'Histoire Passée.....	4
L'Impiété de Nhaar.....	4
L'Attaque de la Cabale.....	4
L'Intervention d'Aranée.....	4
L'Abandon de Nhaarûn-Dan.....	5
Les Indices.....	5
Les Héros et leurs Objectifs.....	7
Les Groupes.....	7
Les Vassaux du Seigneur.....	7
Les Pilleurs de Tombes.....	7
Le Culte d'Aranée.....	8
Les Profils.....	9
La nécromancienne / Le nécromancien.....	9
La Guerrière / Le Guerrier.....	9
La Roublarde / Le Roublard.....	10
Mourir, Partir, Changer de Personnage.....	10
La Nécropole et ses Alentours.....	12
Les Tertres.....	12
La Cathédrale en Ruine.....	12
Le Vieux Cimetière.....	13
Les Catacombes.....	14
Les Ruines du Château.....	15
La Forêt.....	16
Les Habitants et Visiteurs du Cimetière.....	18
Les Cendrelins.....	18
Le Haut Cendrelin.....	19
Gwen et Baron.....	20
Nhaar.....	21
Les Anciens Cabalistes.....	22
Les Limiers des Morts.....	23
D'Autres Personnages.....	24
Les Événements Possibles.....	25
Hésiter à l'Orée des Tertres.....	25
Se Présenter aux Tertres.....	25
Négocier avec le Haut Cendrelin.....	26
Trouver Nhaar.....	27
Discuter avec les Anciens Cabalistes.....	28
Rencontrer les Limiers.....	29
Croiser un Autre Groupe.....	30
Explorer le Château en Ruine.....	31
Reconstituer le Corps de Nhaar.....	31
Si les Pilleurs sont Trop Chanceux.....	32
Si les Joueuses ne Font Rien.....	33
La Confrontation Finale.....	33

Introduction

Dans ce scénario, les joueuses sont invités à incarner des aventuriers plongés dans une nuit singulière, où un nécromancien tente de revenir parmi les vivants, dans le cimetière même de son ancien domaine.

La meneuse se doit de connaître au moins dans les grandes lignes l'univers des Terres Noires et d'en faire un résumé en début de partie aux joueuses qui ne le connaîtraient pas. En quelques mots, il s'agit d'un univers médiéval fantastique sombre où les démons et les mort-vivants sont des créatures familières de ses habitants, sans toutefois leur être banales.

L'ensemble de ce document est destiné à la meneuse. Il détaille tous les secrets dont la méconnaissance fera le sel de l'expérience des joueuses. Il raconte l'histoire passée que leurs personnages découvriront partiellement au fil de la nuit et les motivations parfois cachées des PNJs qu'ils rencontreront. Joueuses, attention : spoilers !

La nécropole de Nhaarûn-Dan, terrain de jeu de ce scénario, y est décrite zone par zone, mais aucun plan exact n'est donné, et beaucoup d'éléments sont laissés (parfois littéralement) au hasard. L'ensemble peut donner un arrière-goût de génération procédurale, mais la meneuse est encouragée à ne considérer les jets de dés que comme un guide à l'improvisation, et à les ignorer si elle considère qu'un résultat plutôt qu'un autre servira mieux l'ambiance ou la progression de la partie.

Ce document emploie « joueur » au masculin et « meneuse » au féminin, sans se soumettre à la lourdeur d'une écriture inclusive systématique. Cette coquetterie typographique cherche à rappeler que toute personne est la bienvenue autour d'une table de jeu, sans distinction de genre ou de quelque autre critère que ce soit.

De plus, derrière le « M » de « MJ », ce document préfère « meneur·se » à « maître·sse » de jeu : il ne s'agit pas de maîtriser une pièce de théâtre d'un bout à l'autre, mais d'accompagner les joueuses dans leur propre aventure.

Dans l'ensemble, le ton de ce scénario se veut sérieux, parfois dramatique, et l'alchimie fragile de cette ambiance se marie mal à l'humour. Bien que passer un bon moment entre amis reste toujours l'objectif central de toute partie de jeu de rôle, ce scénario en particulier devrait reléguer le rire et le ridicule à quelques rares occasions.

L'Histoire Passée

L'Impiété de Nhaar

Près d'un siècle avant les événements présents, le nécromancien Nhaar était un seigneur affilié au clan bleu. Il respectait la loi des Dieux mais vouait secrètement un culte à la succube Aranée, qui lui prodiguait conseils et pouvoirs.

Même si le commerce avec les démons est culturellement mal perçu dans le clan bleu, il n'en est pas interdit pour autant. Cependant, Nhaar alla jusqu'à offrir des âmes à Aranée, ce qui est contraire à la loi d'Hadès, à qui toutes les âmes des Terres Noires reviennent de droit.

Une cabale de nécromanciens, très influente dans cette région et à cette époque, exposa ce commerce et prit sur elle de châtier l'impie.

L'Attaque de la Cabale

La Cabale rassembla les preuves et fit éclater l'impiété de Nhaar au grand jour. Alors que les alliances politiques et familiales hésitaient encore, la Cabale se rassembla et attaqua frontalement le château du nécromancien. Seul face aux sorciers, à leur armée de mort-vivants et aux démons de l'autre monde, Nhaar ne put compter que sur ses vassaux fidèles et son alliance avec Aranée.

Mortepierre, baron de droit militaire resté fidèle à son seigneur, arriva peu avant la Cabale pour organiser la défense du château. Voyant la tournure que prenaient les événements, la plupart des résidents se rendirent et furent épargnés par les sorciers cabalistes sous la promesse de renier leur allégeance au seigneur impie. Au moment de l'assaut ne restaient dans le château que Nhaar et sa pupille Gwen ainsi que Baron, le maigre contingent de soldats qu'il avait rassemblé à la hâte, et les quelques gardes prêts à mourir pour leur seigneur.

La défense fut acharnée mais les forces de la Cabale étaient écrasantes. Baron mourut les armes à la main, Nhaar se retrancha à l'intérieur de son château pour poursuivre le combat et Gwen périt en tentant de protéger son tuteur, mais les Faucheurs finirent par l'acculer. Son âme fut arrachée à son corps et immédiatement conduite au Tartare. Les quelques soldats survivants furent exécutés sur place et le château incendié.

L'Intervention d'Aranée

Le culte d'Aranée, encore jeune dans la région, fut soudainement contraint au secret par l'impiété révélée de son membre le plus influent. Ne pouvant se rassembler aussi efficacement que la Cabale, il arriva trop tard sur les lieux. L'âme de Nhaar avait déjà traversé l'Achéron et les cabalistes levaient le camp. Ne restaient devant le château en flamme que quelques sorciers et le bûcher destiné à incinérer le corps du nécromancien impie, afin que ses cendres soient dispersées et ne puisse jamais être recomposé.

Mesurant la gravité de l'événement, le culte invoqua Aranée en personne. Suivie de sa cour démoniaque et des membres de son culte, elle attaqua les dernières positions de la Cabale, qui n'offrirent qu'une maigre résistance. Le corps de Nhaar ne pouvant être sauvé des flammes, Aranée récupéra son crâne et conserva le reste de ses cendres dans une urne.

L'urne cinéraire fut placée par le culte dans la crypte de Nhaar, qu'il avait faite creuser de son vivant dans les catacombes du cimetière de son château. Le crâne fut caché séparément, dans un autel dédié à Aranée, dans ce même cimetière.

Cependant, le médaillon magique de Nhaar, source d'une partie de ses pouvoirs, avait été pris comme butin par l'un des sorciers cabalistes, sans que le culte ne sache qui exactement. Bien des années plus tard, ce sorcier mourut et fut enterré dans la nécropole de Nhaarûn-Dan, ancien fief du nécromancien impie. Le médaillon rejoignit son trésor mortuaire, dans la crypte des anciens membres de la cabale, ironiquement proche des cendres de son ancien propriétaire.

L'Abandon de Nhaarûn-Dan

Cent ans se sont écoulés depuis la mort de Nhaar. La nécropole de Nhaarûn-Dan, extension du cimetière de son château désormais en ruines, a été délaissée par les vivants depuis de nombreuses décennies. Ce sont aujourd'hui les morts qui l'entretiennent, comme c'est le cas de beaucoup de cimetières abandonnés à travers les Terres Noires.

La Cabale n'a plus son influence d'antan, mais subsiste malgré tout dans les cercles nobles de la région. Le châtiment de Nhaar n'est plus pour elle qu'une gloire passée, un trophée dans son histoire. Les détails de l'événement se sont mués en légende et il semble que tout le monde sauf elle les ait oubliés. Leur crypte en Nhaarûn-Dan demeure, même si ses nouveaux membres ne s'y font plus enterrer depuis l'abandon du cimetière.

Le culte secret d'Aranée a survécu au passage du temps, et reste tapis dans les recoins de la région. L'histoire de la défaite de Nhaar reste vivace dans sa mémoire, notamment parce qu'Aranée elle-même y était. La reine des succubes n'a pas oublié son ancien allié, même si son âme, prisonnière du Tartare, est hors de sa portée. La nouvelle de son évasion et de son retour parmi les vivants ne lui échappera pas.

Les Indices

Comment les joueuses peuvent-ils recomposer cette histoire passée ? S'ils commencent le scénario en tant que membres du culte d'Aranée, ils connaissent la position de l'urne et du crâne, mais ignorent où se trouve le médaillon et l'âme de Nhaar elle-même. Sinon, ils ne connaissent que la légende, selon laquelle l'impiété de Nhaar condamna son âme au Tartare et que son corps fut caché dans la nécropole de son ancien domaine.

Les Cendrelins n'en savent pas plus, à deux exceptions près. Les anciens membres de la cabale, dont l'un d'eux est un Cendrelin, savent que son corps a été caché par le culte d'Aranée, et que son médaillon magique est conservé dans le trésor mortuaire de l'un d'entre eux, inhumé dans leur crypte

commune sise dans le vieux cimetière. Le Haut Cendrelin, quant à lui, sait qu'il existe une crypte dédiée à Nhaar, quelque part dans les catacombes, et que d'après le registre, elle contiendrait l'urne cinéraire du nécromancien impie. Il ignore cependant que son crâne fut caché ailleurs.

Nhaar lui-même ignore tout de l'état et de l'emplacement de son corps et de son médaillon, mais il connaît l'emplacement de sa crypte personnelle, construite de son vivant dans les catacombes. Cependant, il ne peut s'y aventurer seul.

Il existe beaucoup de références plus ou moins subtiles à Aranée à travers la nécropole (essentiellement son autel dans le vieux cimetière et son emblème sur le fronton de la crypte de Nhaar, dans les catacombes). Si les joueuses (non affiliés au culte d'Aranée) trouvent le nom de la reine des araignées et ont parmi eux un démoniste capable de la convoquer, ils pourront entendre de sa bouche, moyennant négociation, les informations de départ du culte : son intervention lors de son incinération ainsi que l'emplacement de l'urne et du crâne.

La crypte de Nhaar, cachée quelque part dans les catacombes, possède un bas-relief posthume relatant trois événements autour de sa mort : la défense désespérée de Baron devant le château, la mort de Nhaar et son âme arrachée par les faucheurs, et l'intervention d'Aranée lors de son incinération, cachant ses cendres et son crâne dans la nécropole.

Gwen et Baron, dont les âmes hantent encore les ruines du château, ont vécu l'attaque de la Cabale et pourraient la raconter, mais ils ignorent les événements suivants. En revanche, ils connaissent l'existence de la crypte de Nhaar dans les catacombes, construite de son vivant.

Le registre du cimetière, que les Cendrelins sont habilités à consulter et à compléter, contient des informations intéressantes : la présence d'un autel dédié à Aranée dans le vieux cimetière, ainsi que la localisation des cryptes d'intérêt, comme celles de Nhaar, de la Cabale et du Haut Cendrelin.

Les Héros et leurs Objectifs

Les Groupes

Les joueuses choisissent de commencer leur aventure en tant que l'un des groupes qui interviendra lors de cette nuit. Ceci détermine leur objectif à priori, mais ne les enferme absolument pas dans leurs choix. Ils pourront tout autant rester fidèles à leurs valeurs initiales que changer d'avis, voire trahir.

Les Vassaux du Seigneur

Dans cette option, les joueuses incarnent des personnages envoyés par Thars, le seigneur local. Ce dernier a appris de source sûre que l'âme de Nhaar, nécromancien de jadis, s'était échappée du Tartare et allait sans aucun doute retourner sur les terres de sa vie passée pour y retrouver son pouvoir d'antan. Or, ces terres sont justement celles qu'administre actuellement le seigneur Thars. S'il y parvient, l'allégeance de Nhaar sera d'autant plus cruciale que sa défiance sera une menace pour la famille Thars. Cependant, il reste condamné au Tartare par la loi d'Hadès ; s'opposer à cette décision serait un grave acte d'impiété.

Le soir de leur départ pour cette aventure, le seigneur expliquera tout ceci à ses vassaux qu'il envoie en mission. Leur objectif n'est pas simple. Au mieux, les vassaux doivent obtenir de Nhaar qu'il s'allie à Thars, qui intercédiera en sa faveur auprès d'Hadès pour alléger, voire lever sa peine, et lui confiera le titre de baron et l'administration de la nécropole qui constitue son ancien domaine. Au pire, les vassaux devraient coopérer avec le Limier des Morts qui ne manquera pas de chercher cette âme dissidente, afin de s'assurer du même coup la confiance renouvelée d'Hadès et l'incapacité de Nhaar de convoiter ses anciennes terres.

Les magiciens et la plupart des guerriers d'une équipe de vassaux sont issus de la noblesse locale. Ils peuvent même être plus ou moins directement liés à la famille Thars : cadets, cousins ou héritiers de divers petits titres de noblesse. Ils ont quelque chose à gagner personnellement de la réussite de cette mission. Ils ne s'en détourneront que sous la contrainte, ou à la lumière d'une opportunité plus grande.

Les roublards ou les autres guerriers sont issus des gens du château. Ils sont gardes, écuyers, forestiers du domaine, peut-être même assassins au service direct de Thars.

Un groupe de vassaux s'accommode aisément d'un ou deux mercenaires, dont les motivations personnelles seront alors proches de celles d'un groupe de pilliers de tombe. Cependant, à moins que la meneuse ne tisse une intrigue solide autour, un personnage issu du culte d'Aranée ne peut rejoindre simplement une équipe de vassaux.

Les Pilleurs de Tombes

Les nécropoles abandonnées des vivants ont de tous temps été une source de trésors et de dangers. L'un des aventuriers a appris que l'âme d'un ancien nécromancien serrait de retour, et qu'il se manifesterait cette nuit-même dans

la nécropole qui fut jadis son domaine. Pas de doute que le pouvoir en place ne verra pas ça d'un très bon œil. Il y a assurément là une opportunité pour quelques aventuriers audacieux de profiter de la situation. Au mieux, les Cendrelins qui protègent le cimetière seront trop occupés pour surveiller leur trésor. Et au pire, s'il est possible d'entrer dans les bonnes grâces du vainqueur de l'affrontement qui se prépare, une récompense substantielle est à espérer.

Une vieille légende raconte que l'urne des cendres de Nhaar et son médaillon magique ont été cachés dans la plus vieille partie de la nécropole de Nhaarûn-Dan. Mettre la main sur ces artefacts serait une monnaie d'échange inestimable, autant auprès de Nhaar lui-même que de ses adversaires.

La nature hétéroclite d'un tel groupe d'aventuriers autorise des individus aux motivations spécifiques. Un vassal officiel du seigneur Thars ou une prêtresse du culte d'Aranée plus ou moins discrète peuvent rejoindre un groupe de pilliers, mais ils auront alors leur propre agenda, qui peut se révéler contraire à celui de l'équipe.

Le Culte d'Aranée

Dans cette option, les joueuses incarnent les membres d'une sororité secrète, un ancien culte à la succube Aranée, reine des araignées. La pythie est formelle : l'âme du nécromancien Nhaar s'est échappée du Tartare, où elle a été enfermée jadis pour avoir commercé avec Aranée contre l'intérêt d'Hadès. Aider cet ancien allié à retrouver son pouvoir d'antan sera un atout majeur pour le culte.

La grande prêtresse charge les membres du culte volontaires de retrouver l'âme de Nhaar et de l'aider à retrouver son corps et ses pouvoirs. Il lui faudra son crâne, caché dans l'autel d'Aranée, situé dans le vieux cimetière. Il lui faudra aussi l'urne de ses cendres, jadis sauvée par Aranée elle-même et placée dans sa crypte, quelque part dans les catacombes. Les membres de l'ancienne cabale de sorciers qui a précipité sa chute lui a dérobé son médaillon magique ; il se trouve sûrement dans la tombe de l'un de ces sorciers, quelque part dans la nécropole.

Jouer le culte d'Aranée donne aux joueuses un objectif clair et beaucoup plus d'informations que les autres, et conduit à un scénario plus linéaire. Cependant, les mêmes libertés leur sont offertes : changer de camp ou transformer un échec en victoire imprévue sont toujours des options.

Les personnages directement affiliés à la sororité doivent être féminins (indépendamment du genre du joueuse) et n'ont aucune contrainte de classe. Un tel personnage qui aurait une classe de magicien peut même incarner la grande prêtresse en personne. Des personnages alliés à la sororité peuvent être de n'importe quel genre mais ne doivent pas être en supériorité numérique par rapport aux prêtresses ni avoir une classe de magicien.

Le culte peut également s'adjoindre les talents d'un ou deux mercenaires, dont les motivations personnelles seront alors plus proches de celles des pilliers de tombes. Ils partageront plus ou moins d'informations avec le reste du groupe, à la discrétion des joueuses et de leurs personnages.

Les Profiles

La nécromancienne / Le nécromancien

Dur de partir à l'aventure dans un cimetière hanté par des mort-vivants sans avoir dans ses rangs quelqu'un qui conseille de ne pas marcher sur les tombes et qui sait de quoi il retourne lorsque l'on parle de Cendrelin. Si l'un des joueuses est plus familier avec l'univers des Terres Noires que les autres, quel meilleur rôle lui donner que celui du personnage qui connaît le terrain ? De la même manière, si aucun joueuse ne connaît cet univers et ses spécificités, l'absence d'un nécromancien dans l'équipe sera un écho « rôle-play » de l'ignorance des personnes autour de la table.

Un nécromancien est un sorcier, et par conséquent il est soit de famille noble, soit un autodidacte au passé singulier. C'est un personnage qui commence l'aventure avec une connaissance au moins théorique des cimetières abandonnés : la hiérarchie des Cendrelins, les autorisations des vivants à visiter et la méfiance envers les pilleurs de tombes.

Une personne versée dans la nécromancie doit choisir si elle s'est spécialisée dans le contrôle des corps ou des âmes. Le contrôle des corps lui octroie la capacité de relever et de contrôler un nombre de squelettes ou de zombies proportionnel à son pouvoir. Elle peut commencer la partie avec un petit entourage de mort-vivants que les Cendrelins prendront bien soin de noter, afin qu'il ne sorte pas plus de corps qu'il n'en entre. Cette maîtrise lui permet également de reconstituer un corps à partir de ses fragments ou de ses cendres, ce qui peut avoir son importance si l'urne et le crâne de Nhaar entrent en sa possession.

Un personnage orienté vers la maîtrise des âmes en possède quelques-unes au début de l'aventure. Ce sont des âmes damnées dont il est entré (à priori) légalement en possession. Il peut leur donner un corps éthéré et leur donner des ordres ou s'en servir pour hanter ses adversaires. Il est également capable de récupérer les âmes qu'il rencontre et, avec l'accord ou l'ignorance des Cendrelins, repartir avec. Si lui-même ou l'un de ses compagnons venait à mourir, il aura la capacité de transformer un personnage défunt en un allié éthéré.

Dans les deux cas, les sorciers ne devraient jamais se retrouver personnellement dans le cœur d'un combat, sous peine de subir des blessures graves. Ils ne savent se battre qu'à travers leurs esclaves mort-vivants, et leurs compétences physiques laissent à désirer, même lorsqu'il s'agit de crapahuter, de courir ou de se faire discret.

La Guerrière / Le Guerrier

Lorsqu'un joueuse ne veut pas se prendre la tête avec son personnage, il incarne généralement un guerrier. Il sait se battre, et savoir comment n'est même pas une nécessité. Il choisit une arme, et « zou ! ».

Ceux qui veulent jouer une personne martiale mais ne sont pas réfractaires à l'étoffer un peu peuvent commencer par choisir si elle sera offensive ou défensive. Les archétypes du barbare et du garde peuvent servir de base narrative, à détailler éventuellement. Un guerrier offensif sera maître de la

destruction, qu'il s'agisse d'autres personnages ou d'obstacles physiques, mais sera facilement mis en danger par son armure légère que par son tempérament. Un guerrier défensif sera bien moins efficace dans le domaine de la destruction, mais sera autant apte à survivre dans une bataille qu'à protéger d'autres personnages.

La Roublarde / Le Roublard

Un joueuseuse qui apprécie la liberté de mouvement devrait sérieusement considérer le rôle de roublard. L'absence d'héritage noble devient même un avantage dans le domaine de la liberté morale. Sans être spécifiquement veule, un personnage « roublard » a accès à des options alternatives au combat ou au dialogue. Les compétences centrales d'un tel personnage concernent sa capacité de déplacement, qu'il s'agisse de l'obstacle (grimper, se faufiler, etc) ou de la manière (discrétion, vitesse, etc).

En combat, ce rôle conserve une utilité, bien qu'indirecte : son arme de prédilection est généralement un arc, ou toute autre arme de distance, sinon sa discrétion elle-même. L'assassinat reste un moyen efficace de se débarrasser d'un adversaire, mais qui comporte des risques : un roublard repéré aura peu à opposer en combat singulier.

D'ailleurs, il est à noter que les poisons sont inefficaces contre les non-vivants, et que les entités de ka (comme les démons et les dieux) ainsi que les esprits éthérés sont insensibles aux attaques précises mais peu puissantes. Cependant, tout roublard assez audacieux pour s'aventurer dans une nécropole abandonnée (ce qui est le cas des personnages-joueurs) connaît des techniques de démembrement par surprise efficaces contre les mort-vivants.

Cette catégorie comprend des gens du commun débrouillards, comme un trappeur ou un voleur. Dans un contexte de noblesse, par exemple en jouant un groupe de vassaux, un personnage de ce genre sera un garde-chasse, voire un assassin officiel.

Mourir, Partir, Changer de Personnage

Avant toute autre considération, la mort des personnages n'est pas un échec. C'est l'un des nombreux imprévus d'une partie de jeu de rôle. Dans les Terres Noires plus qu'ailleurs, la mort n'est qu'une transformation.

Si un personnage meurt, la meneuseuse doit d'abord considérer les options immédiates. Est-ce qu'un nécromancien, joueuseuse ou non, est présent et disposé à aider ce personnage ? Si c'est le cas, le défunt peut poursuivre l'aventure en tant que mort-vivant, zombie ou esprit. Par exemple, tout Cendrelin a la capacité de transformer un joueur décédé en Insomniaque, une catégorie de zombie possédant une âme et libre de ses actes, à la condition qu'il devienne résident de Nhaarûn-Dan. Un joueuseuse spécialisé dans l'animancie peut récupérer l'âme de l'infortuné et lui conférer une forme éthérée pour lui permettre de continuer l'aventure. Que ces options soient inaccessibles ou déclinées par le joueuseuse concerné, il y a également l'option de changer de personnage.

Parfois, un personnage devient incapable de poursuivre l'aventure sans pour autant mourir. Si l'avis du groupe s'oppose radicalement à ses convictions ou

si la pure logique le conduit à quitter le groupe, qu'il parte. Tant que le joueur veut toujours jouer, il peut prendre un autre personnage dont les motivations ne s'opposeront pas au déroulement de l'histoire. Par exemple, si un mercenaire voit les dangers augmenter bien au-delà du salaire qu'on lui propose, il est très raisonnable pour lui de prendre son dû et de partir. Le joueur est alors libre de changer de personnage pour continuer à suivre l'aventure.

Les PNJs qui peuvent être facilement endossés par un joueur au cours de la partie sont peu nombreux, mais une meneuse habile peut faire feu de tout bois. Un cendrelin convaincu par les arguments des autres personnages peut faire un très bon avatar d'emprunt : il peut être motivé par sa propre ambition au sein de la hiérarchie du cimetière, un désir personnel de rébellion ou son sens du devoir, selon le contexte. Le joueur héritera alors d'un personnage doué en nécromancie et possédant une bonne connaissance de la géographie du cimetière. Les personnages secondaires de Baron et de Gwen, décrits plus loin, sont d'autres options viables. La rencontre avec un autre groupe (vassaux, pilliers ou culte) est également l'opportunité de recruter un nouveau personnage.

À l'inverse, un joueur peut décider de quitter la table de jeu sans que son personnage n'en souffre. Ce peut être l'occasion pour le joueur d'un autre personnage précédemment décédé de retrouver un avatar. Si personne ne peut reprendre un personnage désincarné, la meneuse doit choisir s'il devient un PNJ qui continuera à suivre tranquillement le groupe, s'il aura lui aussi une raison de quitter le groupe, ou s'il trouvera une mort orchestrée dans un acte héroïque, tragique, voire comique. Dans tous les cas, les joueuses s'attachant émotionnellement à leurs avatars, la meneuse devra toujours veiller à impliquer un joueur sur le départ dans le destin du personnage qu'il abandonne.

La Nécropole et ses Alentours

Les Tertres

Les Tertres forment la région sud du cimetière. Elle est également la plus récente. Elle n'est ceinte d'aucun mur et est bordée par la forêt de tous côtés sauf au nord. Les joueuses commencent leur aventure sur le chemin qui la traverse de nord en sud, à la lisière de la forêt. Au nord, le chemin se divise : il se poursuit vers le vieux cimetière, après un pont qui enjambe la rivière, ou longe cette rivière vers l'est en direction de la cathédrale en ruine.

Un tertre est une butte de terre artificielle d'une centaine de pas de circonférence recouvrant une grande sépulture. Les tertres de Nhaarûn-Dan sont couverts d'une épaisse couche de trèfles et de nombreuses petites tombes, généralement signalées par une simple croix en bois ou une pierre sans décoration. Ces tombes de surface contiennent des corps récents et produiront des zombies.

L'intérieur est une structure en pierre constituée d'une unique entrée et d'une seule salle. Ces tertres contiennent les sarcophages de pierre de Cendrelins actuels et potentiels. Si les joueuses les explorent aléatoirement, lancez 1D6 sur la table suivante :

- de 1 à 4 : C'est la sépulture d'un magicien (spécialisation à déterminer aléatoirement). Le sarcophage contient son corps ainsi que ses effets personnels (grimoire de la spécialisation correspondante, trésor mortuaire, éventuellement un artefact magique mineur).
- 5 : C'est la sépulture d'un Cendrelin. Son résident en est actuellement absent. Le sarcophage est entrouvert et a peu de chance de contenir des effets personnels, que leur propriétaire a sûrement emportés.
- 6 : C'est la sépulture d'un Cendrelin. Le sarcophage est fermé et son résident y repose actuellement dans un état comparable au sommeil. Il en sera tiré par le bruit ou l'agitation.

Un monticule naturel se confond avec les tertres mais s'en distingue par quelques cyprès et un mausolée à son sommet, dont la silhouette se distingue depuis le chemin. Un sentier s'en sépare pour rejoindre la porte du mausolée. À l'intérieur se trouve le trône du Haut Cendrelin, ainsi que quatre squelettes en armes et sans âme. Ces gardes squelettes, lorsqu'ils sont animés par un sort de relève avancée, sont des guerriers de rang II.

Derrière le trône, un escalier discret mène à une salle souterraine, creusée dans la pierre du monticule. C'est là qu'est entreposé un tiers du trésor de la nécropole : pièces de monnaie venant du monde des vivants comme de celui des morts, parures mortuaires, lingots et armes ouvragées.

La Cathédrale en Ruine

Ce vestige est sis près de la rivière qui traverse le cimetière d'est en ouest, sur la berge sud. À l'est, il n'y a que la forêt, sans aucun chemin praticable. À l'ouest, le chemin mène à l'intersection au nord de laquelle se trouve le vieux cimetière, après le grand pont, et au sud de laquelle se trouvent les tertres.

Au nord-est, un passage à gué permet de traverser la rivière et mène à une falaise de terre ; à cet endroit, la rivière a érodé le sol du vieux cimetière dont une partie s'est effondrée, révélant son sous-sol et créant une entrée vers les catacombes.

La cathédrale elle-même n'est qu'une carcasse vide : ne subsistent de ce monument que le sol dallé et quelques arches. Il n'existe pratiquement plus aucun mur et beaucoup des anciens moellons ont été depuis longtemps réutilisés en pierres tombales à travers le cimetière. L'ensemble forme un vaste terrain accidenté autour du dallage irrégulier, ceint de quelques piliers et fragments de mur. Un seul vitrail a survécu aux ravages du temps, ornant la plus grosse section de mur encore debout.

Le Vieux Cimetière

Le vieux cimetière est un tissu serré de tombeaux, caveaux, mausolées et entrées de cryptes, parsemé de cyprès, quadrillé de ruelles pavées et entouré d'un haut mur d'enceinte. Elle est contemporaine de Nhaar et malgré les rénovations occasionnelles des Cendrelins les sépultures témoignent du passage du temps. Le mur d'enceinte mesure deux toises de haut et possède deux ouvertures principales : vers le sud et les tertres, après un pont, et vers le nord et les ruines du château, qui y était autrefois accolé. L'état de décrépitude partielle du mur permet à un personnage compétent en escalade de tenter de le franchir en n'importe quel endroit.

Outre les nombreux tombeaux, le vieux cimetière contient les bâtiments des types suivants.

- Caveau familial : ce petit bâtiment contient une demi-douzaine d'alcôves scellées contenant les squelettes des membres d'une même famille et leurs modestes trésors mortuaires.
- Grand columbarium : ce bâtiment en longueur contient une allée intérieure, librement ouverte aux deux extrémités, bordées d'étagères de pierre où sont alignées de nombreuses urnes cinéraires.
- Petit mausolée : ce bâtiment orné de bas-reliefs et de statues contient un unique sarcophage de pierre. Il a des chances d'être le tombeau d'un Cendrelin, avec les mêmes probabilités que l'intérieur des tertres.
- Autel des Dieux de la Mort : le vieux cimetière compte une dizaine de ces petits autels dédiés à Hadès, Perséphone, ou d'autres divinités mineures, comme on en trouve parfois au bord des routes. Ils contiennent généralement une statuette de la divinité représentée et un brûle-encens.
- Entrée de crypte : ce minuscule bâtiment est l'entrée couverte d'un escalier menant vers une pièce souterraine. La crypte elle-même peut être un grand caveau familial, un columbarium ou un mausolée souterrain.

Parmi ces structures génériques se cachent quelques points d'intérêt uniques.

- L'autel d'Aranée : l'un des petits autels du vieux cimetière n'est pas dédié à un Dieu de la Mort mais à la succube Aranée, la reine des araignées. Il est reconnaissable à son bas-relief en forme d'araignée et à

la statuette féminine qu'il contient. Un compartiment secret abrite un coffret en bois et le crâne de Nhaar. La présence de cet autel sera vu comme une anomalie par tout personnage versé dans les religions ou la démonologie, et une inspection attentive révélera le compartiment secret. Un démoniste peut y reconnaître l'effigie de la succube, se souvenir de son nom, et éventuellement la convoquer grâce à ce nom.

- L'entrée des catacombes : au lieu de mener vers une crypte souterraine, cet escalier mène au labyrinthe des catacombes qui s'étend sous l'ensemble du vieux cimetière.
- La crypte de la Cabale : l'une des cryptes se trouve être celle où ont été inhumés la plupart des membres de la Cabale qui s'opposa jadis à Nhaar. Construite comme une chapelle souterraine où les bancs sont des sarcophages de pierre, elle abrite les dépouilles d'une poignée de sorciers et leurs trésors mortuaires. Leurs âmes ont pour la plupart traversé l'Achéron, mais il en demeure quelques-unes qui soient restées dans le monde des vivants, actuellement en état de veille. L'un des sarcophages contient le médaillon de Nhaar, butin d'un des cabalistes. En outre, sur les murs sont déployées des tapisseries passablement conservées dont les motifs relatent les faits marquants de la plupart des familles des sorciers inhumés ici. L'une d'elle dépeint l'attaque du château de Nhaar, sa mort infligée par les faucheurs, et l'intervention d'Aranée devant le bûcher (mais il n'est pas fait mention de ce qu'il est advenu du corps ensuite, puisque la Cabale n'en a pas connaissance).

Les Catacombes

Les catacombes couvrent l'ensemble du sous-sol du vieux cimetière. Elles forment un labyrinthe troglodyte, une succession de couloirs étroits, d'ossuaires et de cryptes. Il n'existe que trois entrées qui y mènent. La principale se trouve dans le vieux cimetière et ressemble à une simple entrée de crypte et se situe à peu près au centre des catacombes. Une autre se trouve au sud, dans la falaise devant la cathédrale en ruine, là où l'érosion a mis une crypte à nu. La dernière se trouve au nord, où un passage discret mène à une salle sous les ruines du château.

En tant que zone souterraine, les catacombes ne sont pas affectées par la luminosité ni le climat extérieur (lumière de la lune, brume, pluie, vent, etc). Les personnages qui y évoluent doivent s'éclairer à la torche (les groupes de visiteurs, y compris celui des PJs, en possèdent une quantité « suffisante » pour la nuit). La lumière des torches et les bruits de pas ou de discussion se distinguent de moins loin qu'en extérieur (un ou deux tournants de couloir environ), mais les rencontres se font pratiquement nez-à-nez. L'étroitesse des couloirs doit être prise en compte durant les combats : une personne peut bloquer un passage seule, les armes de distance peuvent toucher les alliés, et les options de contournement nécessitent de la chance ou une bonne connaissance des souterrains.

Les catacombes contiennent beaucoup de petites cryptes, donnant sur un à quatre couloirs et contenant d'un à quelques sarcophages en pierre, dont la plupart renferment des corps et beaucoup sont scellés par un lourd couvercle. Les nécromanciens sont capables mais pas nécessairement autorisés à relever

les squelettes qui reposent dans ceux qui ne sont ni vides ni scellés. Ouvrir un sarcophage requiert au moins une *bonne* condition physique (et éventuellement un jet de dé en situation de stress), a une chance sur trois d'être vide et, au cas contraire, une chance sur six de receler un modeste trésor mortuaire.

Les cryptes et autres grandes salles peuvent être tirées aléatoirement comme pour les éléments du vieux cimetière, hormis qu'elles ne peuvent pas être des entrées de crypte. Parmi elles, certaines salles sont uniques.

- La crypte du Haut Cendrelin : lorsqu'il n'administre pas la nécropole depuis son trône, parmi les tertres, le Haut Cendrelin se régénère dans sa crypte. Elle contient un trésor mortuaire personnel non négligeable, étoffé au fil des années, et est gardée par une demi-douzaine d'âmes damnées, enchaînées à ce tombeau par un pacte nécromantique. Ces âmes se cachent mais peuvent être décelées par un nécromancien attentif. Elles attaqueront par surprise tout personnage qui tenterait de voler le trésor mortuaire du Haut Cendrelin, mais peuvent être interrogées et éventuellement libérées de leur prison magique par un personnage amical.
- Le mausolée de Nhaar : cette grande crypte ne comporte qu'une seule entrée. Sur le fronton de cette arche est gravée l'effigie d'Aranée, qui apportera le même indice que l'autel du vieux cimetière à un personnage démoniste. À l'intérieur se trouvent une dizaine de sarcophages de pierre, alignés en deux rangées de part et d'autre d'une allée centrale. Tous ces sarcophages sont scellés, intacts, et renferment chacun un squelette en armes ; ce sont les corps des derniers guerriers restés fidèles à Nhaar et exécutés par la Cabale peu après sa mort. Grâce à son médaillon, Nhaar pourrait les relever tous pour se constituer une garde d'élite. Au bout de l'allée centrale, sur un piédestal, repose l'urne cinéraire du corps de Nhaar (mais sans son crâne). Le mur derrière est couvert d'une fresque gravée qui relate la vie et la mort de Nhaar : son accession au rang de seigneur et son allégeance au Roi Mort, quelques épisodes anecdotiques de son règne, son commerce impie avec Aranée et sa mort aux mains de la Cabale. Un observateur attentif remarquera que le dernier chapitre montre Aranée récupérant le crâne et les cendres et les cachant séparément dans la nécropole.

Les Ruines du Château

Ce lieu est en dehors des murs de la nécropole, et n'est techniquement pas sous la responsabilité des Cendrelins. Du temps de sa gloire, ce château était un grand bâtiment carré flanqué de tours rondes. Il a brûlé il y a cent ans, et il en reste aujourd'hui quelques murs extérieurs ceignant un tas de blocs de pierre couvert de ronces.

Au sud des ruines se trouvent une cour de graviers et une petite chapelle. Un portail en fer forgé que personne ne prend plus la peine de verrouiller sépare la cour du vieux cimetière. Un sentier envahit par les hautes herbes contourne les ruines et mène au jardin.

Plus au nord, et jusqu'à un très vieux mur, s'étend un ancien jardin d'agrément. Noyé sous la végétation sauvage, on y distingue le tracé des haies et des chemins, ainsi que quelques arbres centenaires qui étaient déjà là du vivant de Nhaar. Toujours plus au nord, derrière une grille rongée par les ans s'éloigne un sentier que n'utilisent désormais plus que les loups et les sangliers. C'était autrefois la route principale qui menait au château et traversait son domaine forestier, qui l'entourait de toutes parts.

Si les joueuses explorent les ruines ou le jardin sans prendre soin de rester discrets, ils réveilleront Baron et les âmes damnées de la Cabale. S'ils sont plus discrets, ils rencontreront le fantôme de Gwen, qui leur intimera le silence, de peur de réveiller Baron. Ces personnages sont pour les joueuses l'occasion d'en apprendre plus sur le passé de Nhaar et éventuellement de s'en faire des alliés.

Ces âmes damnées peuvent être récupérées par une liche de la cabale comme un atout précieux contre Nhaar, si tant est que Gwen et Baron puissent être vaincus. De même, Nhaar trouvera ici un fort contingent de squelettes, sans compter ses deux anciens alliés, s'il parvient à se débarrasser définitivement des âmes damnées.

Une inspection minutieuse des ruines révélera l'entrée d'un souterrain, à moitié enseveli sous les pierres. Quelques efforts pour le dégager donneront accès à une cave sous le château, où Nhaar gardait une partie de ses richesses. Ignorée par les cendrelins, cette pièce est restée inviolée durant plus d'un siècle. Des pilliers de tombe trouveront assurément là de quoi justifier leurs risques : des coffrets remplis d'anciennes pièces de monnaie et des pierres précieuses venant des mondes démoniaques. La seule autre issue de cette pièce est un couloir qui s'enfonce dans les catacombes.

La Forêt

La forêt peut sembler une commodité de déplacement pour les joueuses, puisqu'elle encercle toute la nécropole, mais la meneuse doit équilibrer cet avantage par un risque. Les personnages qui s'aventureraient dans la forêt de nuit, même à sa lisière, pourraient attirer l'attention de créatures sauvages.

La rencontre la plus probable est avec une meute de loups. Dans cet univers, les loups sauvages représentent une menace réelle pour les voyageurs solitaires. Si les joueuses comptent s'enfoncer dans la forêt, la meneuse se doit de les avertir : leurs personnages ont parfaitement conscience du risque de se retrouver encerclés par quelques loups affamés. S'ils restent proches des murs du cimetière, même s'ils ne sont pas immédiatement assaillis, ils sauront qu'ils ne doivent pas traîner. Les loups ne sont cependant pas stupides : ils abandonneront le combat s'ils réalisent qu'ils chassent un gibier trop coriace ou si l'un des leurs est tué, mais l'odeur du sang d'une proie peut les encourager s'ils considèrent qu'ils ont une chance de repartir avec.

Les goules sont plus rares et potentiellement plus dangereuses. Ce sont des humains sans âme, biologiquement vivants et animés seulement par la faim. Cannibales et nécrophages, les goules rodent généralement autour des cimetières. C'est le rôle des Cendrelins de les en chasser, mais en dehors des murs de la nécropole, les personnages sont livrés à eux-mêmes.

Heureusement, les goules sont rares, et en voir plus de deux à la fois est exceptionnel. Cependant, elles sont aussi plus agiles et plus acharnées que des animaux sauvages, ce qui en fait des adversaires redoutables et impossibles à mettre en fuite. Elles ne ressentent pas la peur, ignorent la douleur, et n'ont aucune notion de tactique ou d'avantage numérique. Elles se battront jusqu'à la mort sans penser à se préserver ni à s'entraider.

Les Habitants et Visiteurs du Cimetière

Les Cendrelins

Les Cendrelins sont des liches de rang II à III. Ce sont des sorciers mort-vivants arrachés à l'au-delà par le Haut Cendrelin pour surveiller la nécropole. Leurs formes et pouvoirs varient grandement, mais ils ont tous au moins une affinité avec la nécromancie, quelle qu'elle soit.

Les Cendrelins ont pour rôle d'administrer et de protéger le cimetière. Les vivants n'en sont pas systématiquement chassés, mais les pilleurs de tombe ne sont jamais les bienvenus. Les joueuses auront besoin d'un alibi solide pour aller librement dans la nécropole, et les Cendrelins leur accorderont une attention toute particulière ; ils les escorteront pour ne pas les laisser seuls, tout en faisant leur possible pour accéder à leur requête, honnête ou fallacieuse, tant qu'elle est raisonnable. Si un Cendrelin surprend un groupe de vivants seuls dans l'enceinte du cimetière, il devinera qu'ils s'y sont infiltrés et tentera de les en chasser, d'abord par les mots puis par les actes.

Il n'y a normalement que peu de Cendrelins éveillés en même temps ; Nhaarûn-Dan est suffisamment grande pour en nécessiter deux ou trois à la fois, mais en cas de problème, ils n'hésiteront pas à en éveiller d'autres. Il existe quelques tombes de Cendrelins en état de veille à travers les différentes parties de la nécropole : les tertres, le vieux cimetière et les catacombes. En l'absence de menace ou de tâche à accomplir, les Cendrelins éveillés errent près des entrées de la nécropole ou patrouillent à l'intérieur. Toute source de lumière et de bruit ne manquera pas d'en attirer au moins un.

La plupart des Cendrelins ont un corps plus ou moins conservé (momie, zombie, squelette) et habillé de très anciennes robes de sorcier. Certains n'ont plus de corps et ont simplement une incarnation éthérée, leur conférant l'aspect d'un fantôme. Ils portent généralement leur grimoire avec eux, qui leur sert également de registre pour noter les entrées et sorties du cimetière (autant les vivants que les morts, ainsi que les richesses). Ces notes sont reportées dans le grand registre, qui fait état des résidents, et dans le compte de trésorerie.

Un Cendrelin qui maîtrise la voie de relève des foules ne sera jamais démuni tant qu'il restera dans la nécropole : il est habilité à utiliser temporairement les corps du cimetière pour résoudre les problèmes qu'il rencontre, qu'il s'agisse de tuer une goule ou de chasser des pilleurs de tombe. Si les joueuses s'en prennent à un tel Cendrelin, ils courent le risque de se retrouver rapidement encerclés par une horde de squelettes.

Un Cendrelin qui maîtrise la voie de la relève avancée présente une menace moins surprenante mais tout aussi sérieuse : il est capable de relever un corps en lui conférant plus de force physique et d'aptitudes martiales qu'un simple zombie. Sa grande connaissance des résidents du cimetière lui permettra de trouver rapidement le corps embaumé d'un ancien guerrier, enterré avec ses armes et prêt à défendre sa dernière demeure. Un sorcier spécialisé dans ce domaine est également apte à animer des corps non-humains, ainsi qu'à éveiller une âme qui habite toujours son corps d'origine pour créer un Insomniaque.

Un Cendrelin spécialisé dans l'animancie est capable de conférer un corps éthéré à une âme. Il est habilité à employer temporairement les âmes errantes du cimetière, mais possède probablement quelques âmes damnées. Il est capable de faire parler une âme, de récupérer les âmes de ses victimes, ainsi que d'éveiller une âme qui habite toujours son corps d'origine pour créer un Insomniaque.

Un Cendrelin spécialisé dans les maléfices sait employer des âmes pour tourmenter et affaiblir ses adversaires. Il en possède quelques-unes et peut également emprunter celles du cimetière. S'il ne maîtrise pas d'autre voie, il sera probablement contraint de fuir face à une menace armée, mais ses talents lui permettront de s'échapper facilement et de donner l'alerte. Il est capable des mêmes manipulations basiques d'âmes qu'un sorcier spécialisé dans l'animancie.

Un Cendrelin spécialisé dans la préservation et la purification aura très probablement un rôle de croque-mort : ces compétences seules ne lui permettent pas d'affronter une menace directe, mais son talent d'embaumement lui donnent un rôle singulier. Habitué à interagir avec le grand registre, il connaît très bien les différentes régions de la nécropole et ses habitants. De plus, sa capacité à réduire une goule en cendres d'un simple contact ou à saper les pouvoirs d'un autre nécromancien en font un soutien précieux. Il possède en outre la rare capacité à reconstituer magiquement un corps à partir de ses fragments ou de ses cendres.

Un Cendrelin peut également avoir l'habitude d'interagir avec les Dieux de la Mort et maîtriser les bases de la démonologie. Il sait alors convoquer et invoquer un dieu (en employant son nom Véritable pour un démon majeur, Secret pour un mineur, Usuel pour un démon servant) et connaît le nom véritable d'au moins un Berger ou un avatar d'Hadès ou de Perséphone, et éventuellement le nom secret d'une Kère, d'un faucheur ou d'un nocher, qu'il peut appeler en cas de besoin. (Ces noms sont inscrits dans son grimoire.) Cependant, ces entités ne l'aideront pas systématiquement. Il est également capable d'ouvrir un portail vers l'Érèbe, ainsi que de maintenir ou de fermer un portail (quel qu'il soit).

Si la meneureuse souhaite tirer aléatoirement un profil de Cendrelin, elle peut tirer son genre à pile-ou-face, son aspect sur 1D4 (momie / zombie / squelette / esprit), et ses domaines de prédilection en lançant deux fois 1D6 (un double donnant une grande spécialisation dans ce seul domaine : relève des foules / relève avancée / animancie / maléfices / purification-préservation / démonologie basique).

L'un des Cendrelins est un membre de l'ancienne cabale.

Le Haut Cendrelin

Le Haut Cendrelin est la liche désignée par les Dieux de la Mort pour administrer un cimetière abandonné. Halista, l'actuel Haut Cendrelin de Nhaarûn-Dan, se présente comme un squelette vêtu d'une robe rouge décrépite. Sa féminité est pratiquement indécélable, et elle ne fait rien pour l'afficher. Elle est nécromancienne de rang IV et a voué ses deux vies à la maîtrise des corps : elle est capable de lancer tous les sorts de relève, de purification et de préservation. Elle a un caractère taciturne, se montre

désinvolté tant que ses intérêts ne sont pas menacés, rechigne effectuer les basses besognes, qu'elle préfère déléguer, et cherchera généralement à maintenir le statu-quo. Elle a une voix claire et relativement haute. Lorsqu'elle s'implique, elle parle avec assurance et intensité, mais si le sujet la désintéresse, sa diction devient approximative et se charge de brefs soupirs.

Le Haut Cendrelin possède une crypte personnelle dans les catacombes, mais il n'y reste jamais plus que le temps de s'y régénérer. La plupart du temps, il attend dans la salle du trône, parmi les tertres, que son jugement soit sollicité. Les autres Cendrelins s'occupent des affaires de routines, et ne lui soumettent que les situations exceptionnelles.

Les pilleurs de tombe seront chassés par les Cendrelins, mais si des vassaux du seigneur ou des membres du culte d'Aranée souhaitent obtenir une autorisation particulière, ils seront conduits à une audience immédiate. Le Haut Cendrelin connaît les grandes lignes de l'histoire de Nhaar, et s'il apprend que son âme est de retour du Tartare, il prendra cette nouvelle pour une menace à la tranquillité du cimetière, voire à sa propre position.

Les Limiers des Morts ont entière autorité à traquer une âme à travers la nécropole, et n'ont qu'un devoir d'information envers les Cendrelins. Sauf en cas de résistance inhabituelle, ils ne requerront aucune assistance, et le Haut Cendrelin n'est d'ailleurs pas disposé à leur en apporter. Seule leur insistance et le rappel de la loi d'Hadès le forcera à s'impliquer.

Des vivants, aussi imbus de leur autorité qu'ils soient, n'ont aucune chance de l'inciter à bouger, encore moins de l'y contraindre. Cependant, s'il a quelque chose à y gagner, le Haut Cendrelin écoutera attentivement toute proposition, et se montrera un négociateur acharné.

Malgré sa nonchalance, si le Haut Cendrelin comprend que sa position est directement menacée par Nhaar, un Cendrelin rival ou un Dieu de la Mort, il n'hésitera pas à quitter son trône et à s'invertir pleinement dans la protection de ses intérêts personnels. Cependant, Nhaar est bien trop rusé pour s'opposer ouvertement au Haut Cendrelin actuel. S'il est amené à négocier avec lui, il lui promettra de lui laisser son trône et fera peser la domination sur une nécropole soustraite à l'autorité d'Hadès contre la crainte du Tartare. Sa perméabilité à cet argument dépendra de la situation. Si Nhaar est en difficulté et qu'il sait que les Limiers sont au nombre de trois, il préférera collaborer avec les émissaires d'Hadès pour soigner son karma. En revanche, si Nhaar a déjà récupéré une partie de ses pouvoirs et possède des alliés, le Haut Cendrelin peut être plus facilement tenté de trahir les Dieux de la Mort et d'aider ouvertement l'ancien nécromant. Que Nhaar tienne sa promesse ou tente ensuite de prendre la place du Haut Cendrelin est une autre histoire.

Gwen et Baron

Les ruines du château sont hantées par les âmes des anciens alliés de Nhaar. Leur sentence, trop faible pour les condamner au Tartare, les a cependant privés d'obole et ostracisé parmi les mortels.

Gwen est une âme errante. De son vivant, elle était l'apprentie de Nhaar ; elle est morte peu avant lui, lors de l'attaque de la Cabale sur son château. Elle est nécromancienne de rang II et maîtrise l'animancie et les maléfices. Elle a une

incarnation spectrale et l'aspect d'une jeune femme petite et ronde, aux cheveux longs et à la grande robe diaphane. Sa voix est pleine et toujours mélodieuse, même lorsqu'elle exprime des émotions négatives, mais monte facilement dans les aigus lorsqu'elle est enthousiaste.

Elle erre parmi les ruines du château, rongée par le remords de n'avoir pas pu sauver son maître. Lorsqu'elle oublie sa peine, elle révèle un caractère enjoué et volontaire. Elle racontera volontiers son histoire et ce qu'elle sait de celle de Nhaar aux visiteurs, à condition qu'elle n'ait pas d'affaire plus urgente. Elle n'est pas à priori au courant du retour de Nhaar, mais la perspective d'aider son ancien maître en fera une alliée de toute joueuse œuvrant pour son rétablissement, et une adversaire acharnée de tous ceux qui chercheraient à contrecarrer ce plan.

Mortepierre était l'un des barons de Nhaar, et le dernier qui lui soit resté fidèle malgré son impiété et l'attaque de la Cabale. C'est un guerrier de rang II spécialisé dans la défense. Son immense squelette accentue encore la maigreur qu'il arborait de son vivant, et il porte toujours l'épée et le bouclier qu'il avait à la main lors de sa mort. Il a une voix grave et rugueuse ; il parle fort tant qu'il est dans l'action, invectivant, jurant parfois, colorant sa harangue d'argot et de patois. Lorsqu'il est calme, son patois s'efface et sa diction devient traînante, s'émaillant de longs soupirs.

Un siècle d'Insomnie n'a en rien arrangé sa légère propension à la démence : il entreprend chaque chose avec un sérieux et une énergie entière qui le distraient de toute considération d'ensemble. La moindre agitation parmi les ruines l'arrachera à son état de veille et le replongera dans les derniers instants de sa vie. Il se lèvera de sa tombe parmi les ronces, invectivera les squelettes de ses anciens soldats et les poussera à l'attaque des âmes damnées de la Cabale, elles aussi toujours prisonnières de ce jardin en friche. Il ne sera tiré de cet état de démence qu'à la fin provisoire de ce sempiternel combat, et reprendra sa personnalité de vieillard las, trop conscient de sa propre folie.

Gwen et Baron se témoignent une grande estime mutuelle. Ils se porteront secours en cas de besoin et seront aisément convaincus l'un par l'autre. Attaquer l'un est la façon la plus sûre de s'attirer la haine éternelle de l'autre, et il est pratiquement impossible de les pousser à s'opposer. Ils ont une dynamique en vases communicants : dans les moments calmes, Gwen est dynamique et généralement enjouée alors que Baron se terre dans sa lassitude, et dans les moments d'action, Gwen devient silencieuse et prend un air de concentration intense, alors que Baron s'anime, crie et jure comme un charretier.

Ces deux PNJs peuvent facilement servir d'avatar d'emprunt à une joueuse qui aurait perdu son personnage précédent.

Nhaar

Nhaar est un nécromancien diversifié de rang IV. Il maîtrise les relevées de foules, les maléfices et la purification. Au début de la nuit, il n'est qu'une âme désincarnée ; il apparaît comme le spectre d'un vieil homme barbu, aux sourcils épais, vêtu d'une grande robe brodée dont le capuchon cache sa calvicie. S'il récupère son corps et les vêtements de sa crypte, il prendra

l'apparence d'un squelette dans une grande toge à capuche aux franges en lambeaux. Sa voix est grave et ses paroles sont lentes et mesurées. Il est méthodique, froid et calculateur. Compte tenu de la circonstance, il se montre d'abord très méfiant, pour se révéler tyrannique lorsque la situation tourne à son avantage. Il est fondamentalement égoïste, obsédé par le pouvoir, et peut se montrer méprisant envers ceux moins talentueux que lui dans l'art de la nécromancie.

Son objectif est de récupérer l'entièreté de ses pouvoirs et de prendre possession de la nécropole pour en faire un havre libéré de la domination des Dieux de la Mort. Cela implique en premier lieu de retrouver son corps et son médaillon magique, puis de se débarrasser des Limiers des Morts qui cherchent à le ramener au Tartare, et enfin à prendre la place du Haut Cendrelin, à moins de s'octroyer un titre supérieur et de le reléguer au rang de conseiller. Pour parvenir à ses fins, il est prêt à promettre des alliances et des faveurs une fois devenu maître de Nhaarûn-Dan, mais aucun compromis ne le satisfera. Il a bien trop d'orgueil pour accepter d'être moins que le seigneur qu'il était jadis, mais la menace du Tartare et sa situation initialement précaire peuvent le contraindre à jouer d'abord finement, repoussant son ascension politique à plus tard.

Sans son corps, il est limité à des sortilèges simples ; il peut toujours relever des pantins et infliger des malédictions pour se défendre, mais lorsqu'il aura retrouvé son corps complet, il pourra donner la pleine mesure de son talent. Son médaillon lui permet de doubler son aura : il devient capable de relever et de contrôler deux fois plus de corps sur deux fois plus de distance, ce qui, dans la nécropole, lui permet de recruter une légion de squelettes en quelques instants et de la diriger sur un vaste champ de bataille.

Les Anciens Cabalistes

Résidents de l'une des cryptes du vieux cimetière, ces âmes ont fait le choix de rester dans le monde des vivants. Elles connaissent les événements qui ont conduit à la chute de Nhaar et lui restent opposées dans la mort. Elles ne sont pas à priori au courant de son retour mais décideront de le traquer si elles l'apprennent. Elles seront également hostiles à toute personne se déclarant comme alliée à Nhaar. De plus, comme elles n'ignorent pas que ce dernier était un adorateur d'Aranée, elles soupçonneront un intérêt commun entre lui et des membres de ce culte secret. Si elles sont mises au courant du retour du nécromancien et de la présence d'adeptes d'Aranée la même nuit, elles feront inmanquablement le rapprochement derrière cette étrange coïncidence.

L'un de ces anciens cabalistes a été désigné comme Cendrelin et arraché à son repos éternel pour remplir ce rôle. Au moment du retour de Nhaar, il fait partie des Cendrelins dont c'est le tour de surveiller la nécropole, et son tombeau dans la crypte de la Cabale est vide. Il connaît personnellement les autres cabalistes et partage leur allégeance, et se rangera généralement à leur avis, notamment dans la lutte contre Nhaar, sitôt que son retour sera connu. Les cabalistes peuvent faire appel à lui pour toutes les affaires qui concernent Nhaarûn-Dan, comme demander une entrevue avec le Haut Cendrelin ou lui soumettre une requête.

Le médaillon de Nhaar fait actuellement partie du trésor mortuaire de l'un des anciens cabalistes, dont l'âme a fait le choix de rester dans le monde des vivants. Les joueuses peuvent remonter la piste de cet artefact en suivant le cours de l'histoire de la mort de Nhaar jusqu'au moment où les cabalistes vainqueurs se sont partagés le butin de l'attaque de son château. Leurs fantômes ne s'en cachent pas et obtenir cette information ne requiert qu'un peu de logique ; à partir du moment où les joueuses feront l'effort de remettre les événements en ordre et de poser quelques questions, l'emplacement de cet objet leur apparaîtra clairement. L'obtenir sera plus difficile, car si les cabalistes soupçonnent leurs joueuses d'être alliés à Nhaar, ils feront tout pour éviter que cette relique ne lui revienne.

S'ils souhaitent s'impliquer dans la traque de Nhaar, les cabalistes devront se préparer. Comme ils ne possèdent pas d'autres corps et âmes que les leurs, leurs pouvoirs nécromantiques seront limités. Ils peuvent cependant en obtenir de différentes manières. Par exemple, l'un des Cendrelins étant un ancien membre de la Cabale, il peut être convaincu d'employer son autorité à emprunter des âmes et des corps au cimetière. Des joueuses perspicaces noteront par ailleurs que des âmes damnées de la Cabale errent toujours dans le jardin de l'ancien château ; les défunts cabalistes ont toujours autorité sur elles et trouveront là de quoi renforcer leurs positions, si tant est qu'ils parviennent à négocier avec Gwen et Baron, éventuellement à les vaincre.

Les Limiers des Morts

Les Limiers des Morts sont des dieux envoyés par Hadès pour traquer les âmes mortelles qui tentent de se soustraire à la justice de l'Au-Delà. Ces dieux sont recrutés parmi toutes les castes des enfers et leurs apparences, comme leurs talents, sont très variés. Ils opèrent généralement seuls, mais un groupe de trois Limiers a été envoyé traquer l'âme de Nhaar. Cette information sera considérée comme extraordinaire par tout personnage qui l'apprendra, pour peu qu'il soit un minimum versé dans les arcanes du monde des morts. Chacun de ces trois limiers est un démon majeur de rang III.

C'est un avatar d'Hadès ou de Perséphone qui mène ce groupe. Les avatars d'Hadès ont l'apparence d'un zombie en queue-de-pie et haut-de-forme portant un lourd grimoire à la ceinture. Les avatars de Perséphone ont l'apparence d'un fantôme diaphane à la robe de feuilles mortes et aux épaules recouvertes de ronces et possèdent une besace remplie de parchemins roulés. Dans les deux cas, ce personnage est un nécromancien spécialisé dans la maîtrise des corps et maîtrise tous les sorts de ces voies (les deux voies de relève, les préservations et les purifications). Ce sera généralement l'avatar qui prendra la parole, et les deux autres limiers se rangeront à son avis. Sa diction est lente, articulée, grave et monotone, comme si la loi divine s'exprimait par sa bouche.

Ce groupe comporte une Kère ; il n'est pas rare pour ce genre de démons aux compétences multiples d'obtenir un rôle de Limier. Elle a l'apparence d'une femme pâle vêtue d'une cape rouge sang et armée d'un arc et d'un sabre. Elle est agile, adroite, compétente en combat et maîtrise l'animancie. Elle possède quelques âmes qui payent leur passage dans l'autre monde auprès d'elle, qu'elle peut animer pour se défendre. Sa voix, bien que féminine et

mélodieuse, reste grave et mesurée. Même en situation de stress, ses paroles sont toujours brèves et incisives.

Le troisième membre du groupe est un Faucheur ; ces démons sont régulièrement recrutés pour accomplir temporairement le travail de Limier, car leur rôle habituel n'est pas très éloigné. Il a l'apparence d'un grand spectre noir en pèlerine vaporeuse qui masque entièrement son visage. Il possède une faux de combat qu'il maîtrise à la perfection et connaît les rudiments des maléfices de nécromancie. Il possède quelques âmes damnées qui lui servent à réaliser ces maléfices et à affaiblir ses adversaires. Sa voix n'est qu'un souffle, un chuchotement intense. Il est avare de ses paroles, mais elles laissent toujours un sentiment d'effroi à ceux qui les entendent, même lorsqu'elles n'ont rien de menaçant.

Les Limiers sont envoyés par Hadès pour ramener l'âme de Nhaar au Tartare, d'où elle s'est échappée. Ils ne sous-estiment pas la puissance potentielle de l'ancien nécromant et savent qu'il opposera une résistance farouche s'il récupère l'entièreté de ses pouvoirs. Ils soupçonnent fortement qu'il se cache dans la nécropole de son ancien domaine, et ils l'explorent à la recherche d'un indice de son passage récent. La surveillance de la nécropole ou les mortels de passage ne sont pas leurs affaires ; ils laisseront les Cendrelins s'en occuper, se contentant de leur transmettre des informations tant que ceci ne retarde pas leur mission. Ils accepteront toute aide pour retrouver Nhaar mais n'en requerront aucune.

D'Autres Personnages

Il y a peu de chances pour que ces personnages s'impliquent directement et qu'il soit nécessaire de les détailler, mais « peu de chance » ne signifie pas « jamais ».

Le seigneur Thars règne sur la contrée où se situe Nhaarûn-Dan. C'est un nécromancien du clan bleu de rang IV qui maîtrise la relève de foules, la relève avancée, l'animancie et la préservation. C'est lui qui mandate le groupe des vassaux pour négocier une alliance avec Nhaar ou s'assurer qu'il ne sera pas une menace à son domaine. Normalement, il ne fera pas le voyage jusqu'à la nécropole durant cette nuit, mais un personnage peut éventuellement quitter le cimetière, marcher jusqu'au village le plus proche, requérir un cheval au nom du seigneur et atteindre son château en quelques heures. Théoriquement, l'aller-retour peut s'effectuer avant l'aube. Thars est un homme dans la force de l'âge, aux cheveux courts et noirs. Il a une voix grave et douce qu'il n'élève jamais ; ses colères sont froides et ses ordres incisifs.

Aranée est une succube qui règne sur une région du monde démoniaque des Lacs d'Acide. Elle est surnommée la reine des araignées et sa cour est composée d'autres succubes ainsi que de démons aux formes arachnoïdes. Sa beauté surnaturelle n'est en rien ternie par ses nombreux yeux, et ses vêtements de soie noire et verte aux motifs de toiles d'araignée lui confèrent une prestance royale. C'est une magicienne-guerrière de rang IV, et lorsqu'elle daigne prendre part à l'action, elle se bat avec des dagues de diamant et son agilité hors paire. Elle utilise sa magie pour drainer l'énergie de ses servants démoniaques et infuser ses armes de poisons terrifiants.

Les Événements Possibles

Hésiter à l'Orée des Tertres

Il se peut que les joueuses passent beaucoup de temps à leur point de départ, entre la forêt et le cimetière, sur la route qui les traverse, devant les tertres et le panorama de la nécropole. Venant de prendre connaissance de leurs objectifs, il se peut qu'ils discutent, établissent des plans, conjecturent, mais ne parviennent pas à répondre au premier « Que faites-vous ? » de la meneuse. Si la paralysie décisionnelle s'installe ou que la timidité est trop forte pour entrer dans un cimetière abandonné et rencontrer ses habitants mort-vivants, la meneuse peut recourir à quelques astuces pour les aider à franchir le premier pas.

Par exemple, les discussions des joueuses peuvent être interrompues par des bruits de pas dans leur dos : une Kère portant un corps sur l'épaule chemine vers la nécropole avec l'intention de lui trouver une sépulture. Elle aborde les joueuses et les questionne ; peut-être même a-t-elle entendu une partie de leurs intentions et a-t-elle un conseil à leur donner. Elle peut leur proposer de l'accompagner, puisqu'elle doit parler à un Cendrelin pour trouver une tombe libre, et leur suggérer de se présenter également auprès d'un Cendrelin pour lui confier leurs intentions. Elle leur rappellera que les morts ne sont pas hostiles envers les vivants respectueux. Elle pourra même émettre des suppositions qui pourront devenir la base d'un mensonge. Les joueuses sont-ils là pour questionner un résident du cimetière ? Ou pour présenter leurs hommages à un respectable défunt ? Ou cherchent-ils les services d'un Cendrelin ou d'un Dieu de la Mort ?

Elle ne sera pas suspicieuse ni inquisitrice ; même si les joueuses incarnent des pilleurs de tombe, son rôle narratif n'est pas d'aggraver leur paralysie décisionnelle. Tout au plus pourra-t-elle leur rappeler sur le ton de la plaisanterie qu'il est irrespectueux de voler les trésors mortuaires des trépassés. En revanche, la meneuse doit s'assurer que ce personnage reste cohérent si les joueuses manifestent clairement de mauvaises intentions. Elle ne se battra que pour se défendre, mais menacera les aventuriers du Jugement Dernier et rapportera aux Cendrelins toute malveillance explicite.

Quelle que soit l'artifice employé, cette scène peut être l'occasion de rappeler des faits saillants de l'univers et des savoirs communs, comme la relative familiarité avec les mort-vivants et la loi d'Hadès. Cette scène peut s'ouvrir sur une progression paisible vers les tertres, une exploration furtive des alentours, ou un plan solide avec un objectif clair couvert par un mensonge crédible.

Se Présenter aux Tertres

Les joueuses arrivent à Nhaarûn-Dan par le sud ; devant eux s'étendent les tertres, et le chemin qu'ils ont suivi jusqu'ici les traverse. La décision la plus simple est de continuer à le suivre jusqu'au vieux cimetière. La meneuse devrait rappeler aux joueuses que les vivants ne sont pas systématiquement chassés des cimetières abandonnés, et que, s'ils ont une

raison valable ou un mensonge plausible, ils peuvent simplement suivre leur chemin.

Un Cendrelin surveille la route et les tertres, et ne manquera pas d'apercevoir tout personnage qui s'y avancerait sans chercher à se cacher. Il s'approchera des visiteurs, qui auront certainement le temps de réagir, mais le bon sens indique qu'il est moins suspect d'aller à sa rencontre. (En cas de condition météorologique particulière, comme de la brume ou une pluie épaisse, le Cendrelin se trouvera probablement sur le chemin pour mieux le surveiller ; il sera plus facile de l'éviter, mais moins évident de le voir approcher.) Le Cendrelin questionnera sans animosité les visiteurs sur leurs intentions.

Lors de l'arrivée des joueuses, personne dans la nécropole n'est au courant du retour de Nhaar. Si les aventuriers mentionnent ce fait d'entrée de jeu, cette information ne sera pas prise à la légère, et il leur sera probablement demandé d'en informer le Haut Cendrelin immédiatement. Si les joueuses restent discrets à ce sujet, ils inventeront sans doute un mensonge pour justifier leur présence (visiter un défunt, chercher une information, etc). Le Cendrelin qui les accueille fera alors son possible pour les aider, mais ne les lâchera pas d'une semelle. Toute la tension de la scène se cristallisera alors autour de ce mensonge, de la suspicion grandissante du Cendrelin, et du moyen à employer pour lui fausser compagnie. La scène peut alors s'ouvrir sur une négociation serrée, une tentative de fuite ou un combat ouvert.

En cas d'affrontement, qu'il soit initié par les joueuses ou le Cendrelin, ce dernier utilisera ses pouvoirs pour tenter de les chasser, sans chercher d'abord à les tuer. S'il se trouve en difficulté (ce qui arrivera probablement, puisque les aventuriers ne sont pas de simples malandrins), il tentera alors de se sauver pour alerter les autres Cendrelins. Les joueuses peuvent le laisser partir, se cacher, et continuer la partie en sachant que les gardiens du cimetière sont au courant de leur présence, ou tenter de le rattraper pour éviter qu'il ne donne l'alerte. Un second Cendrelin peut être réveillé en urgence dans les tertres, mais le Haut Cendrelin ne sera dérangé que si les joueuses poursuivent le combat sans fuir ni le terminer rapidement.

Si, plus tard ou ailleurs, un Cendrelin aperçoit des vivants non accompagnés à l'intérieur de la nécropole, une scène similaire devra se jouer, mais avec un niveau de suspicion plus élevé.

Négocier avec le Haut Cendrelin

Il y a plusieurs façons de rencontrer le Haut Cendrelin, et la manière dont se déroulera cette scène dépendra essentiellement du contexte. Le cas le plus simple est celui où les joueuses explorent les tertres, remarquent le mausolée entouré de cyprès et décident d'y jeter un œil. Les questions seront sensiblement les mêmes que lors d'une première rencontre sur le chemin entre les tertres, mais le Haut Cendrelin se montrera particulièrement ennuyé et chargera un autre Cendrelin d'escorter les visiteurs.

Les joueuses peuvent également être amenés devant le Haut Cendrelin, en audience libre ou en tant que prisonniers. Selon le rapport de force initial, ils pourront être contraints de révéler leurs intentions, ou pourront négocier les informations dont ils disposent vis-à-vis du retour de Nhaar. Ils peuvent tenter d'influencer le Haut Cendrelin à prendre parti, bien qu'à priori, ce dernier

cherche surtout à garder sa place et à maintenir le statu-quo. Il se rangera très probablement du côté des Limiers si ceux-ci se font connaître, mais sera tenté de s'allier à Nhaar si celui-ci semble en position de force par rapport à ses geôliers. D'autres influences, comme les sorciers défunts de la Cabale ou des cultistes d'Aranée PNJ, peuvent venir peser dans sa décision, si ces groupes ont eu l'occasion d'exprimer leurs opinions devant lui.

En cas d'hostilité directe avec les joueuses, le Haut Cendrelin réveillera les quatre gardiens squelettes, qui seront normalement suffisants pour repousser les intrus ; si les aventuriers parviennent à s'en débarrasser, ils affronteront alors la pleine puissance du maître du cimetière, et son impatience pourrait bien ne plus se contenter de les laisser fuir. S'ils meurent ainsi, une option pour continuer la partie serait de les relever quelques instants plus tard, lorsqu'un autre groupe d'aventuriers PNJ révélerait aux Cendrelins la présence de l'âme de Nhaar. Si les joueuses sont des ex-vassaux du seigneur Thars ou des membres du culte d'Aranée, ils pourraient convaincre le Haut Cendrelin d'aider Nhaar pour s'attirer ses faveurs, à moins que les Limiers ne se soient fait connaître, auquel cas les joueuses pourraient être envoyés pour leur prêter main forte. Les aventuriers auront la possibilité de s'accommoder de leur nouvelle situation ou de tenter de s'échapper. La partie continuerait de manière similaire, mais avec un changement d'allégeance significatif.

Trouver Nhaar

L'âme de Nhaar ne possède, au début de la nuit, qu'une faible incarnation éthérée. Ses capacités d'interaction et ses pouvoirs magiques sont très limités ; un Cendrelin n'aurait aucun mal à la capturer. C'est pourquoi Nhaar se cache dans le vitrail de la cathédrale en ruine, près du centre de la nécropole, depuis qu'il est revenu dans le monde des vivants.

Si des membres du culte d'Aranée y passent, il reconnaîtra les signes de ses anciens alliés et se manifestera à eux, leur demandant l'aide qu'ils viennent lui apporter. Il est très probable qu'il les suive jusqu'à ce qu'ils puissent reconstituer son corps. Il pourra d'ailleurs les guider jusqu'à sa crypte, puisqu'elle a été construite de son vivant, mais il ignore où se trouvent son médaillon et son crâne (il ignore même que son crâne a été sauvé de son bûcher). Si un autre groupe de joueuses passe dans la cathédrale et verbalise son soutien à Nhaar, il y a de grandes chances pour que ce dernier, en désespoir de cause, se manifeste à eux et leur demande leur aide.

Si une joueuse s'intéresse de près au seul vitrail ayant survécu aux ravages du temps sur l'ancienne cathédrale, il décelera un jeu de lumière inhabituel. Un nécromancien y verra l'influence d'une âme spectrale, et Nhaar sera alors contraint de se révéler.

Si les joueuses ne sont pas disposées à s'allier à Nhaar (pilleurs de tombe ou vassaux hésitants), une négociation peut s'engager. L'ancien nécromant peut promettre des richesses puisées dans le trésor du cimetière, s'il parvient à s'en rendre maître, ou une alliance avec le seigneur Thars, voire avec le Haut Cendrelin si les joueuses agissent en son nom.

Si les joueuses sont hostiles à Nhaar et le découvrent, ce dernier n'aura d'autre choix que de fuir vers une autre région de la nécropole pour y ranimer

des squelettes et attaquer ses poursuivants, tout en cherchant à y disparaître et y attendre une autre occasion propice. S'il est capturé avant d'avoir pu récupérer son corps, il pourra être livré aux Limiers des Morts, au Haut Cendrelin, voire directement au seigneur Thars. Peut-être même que l'une de ces factions cherchera à s'emparer de ce butin singulier et attaquera les joueuses avant qu'ils ne puissent quitter le cimetière.

Si la nuit se prolonge sans que Nhaar n'ait pu trouver d'alliés, les risques pour que ses adversaires le retrouvent augmentera dangereusement. Les Limiers finiront par inspecter la cathédrale de près et décèleront son âme dans le vitrail, et il n'aura alors presque aucune résistance à leur opposer. Fuir n'est même pas une option viable, face à trois démons des enfers.

Discuter avec les Anciens Cabalistes

Les joueuses qui exploreraient le vieux cimetière ne manqueront pas de trouver, au moins par hasard, la crypte où sont inhumés les anciens membres de la Cabale qui causa la perte de Nhaar. S'ils se montrent discrets et ne dérangent pas les sarcophages, ils pourront librement examiner les bas-reliefs et les tapisseries, et trouver celle qui relate la fin du nécromant impie. S'ils ne font rien de plus qu'observer respectueusement, ils trouveront, au moment de sortir, un fantôme assis sur un sarcophage près de l'escalier, qui les surveillait calmement. Ce cabaliste défunt ne fera rien pour les empêcher de ressortir, mais donnera aux joueuses l'occasion de poser des questions et de compléter les informations qu'ils auraient obtenues jusqu'ici. Cependant, si les joueuses mentionnent ouvertement leur soutien à Nhaar sous la surveillance de ce fantôme, ce dernier réveillera les autres âmes de la crypte et les invectivera à attaquer les intrus.

Si les joueuses sont moins prévenants dès leur entrée, leurs allures de pilleurs de tombe attireront la colère des résidents : les âmes des cabalistes s'éveilleront et useront de leurs pouvoirs pour les chasser de leur dernière demeure. Ils peuvent à ces fins relever les corps de leurs compagnons trépassés, parmi lesquels se trouvent quelques guerriers en armes.

Qu'il s'agisse d'une duperie ou d'une intension sincère, les joueuses peuvent s'annoncer comme des opposants au retour de Nhaar. Dans ce cas, les cabalistes souhaiteront apporter leur aide à ce dessein, en fournissant des informations ou en s'impliquant personnellement. (C'est d'ailleurs une option de jeu : une joueuse peut incarner un ancien cabaliste qui choisirait de s'impliquer.) En cas de trahison, cependant, leur colère sera immédiate et irréversible.

Le médaillon de Nhaar est contenu dans le trésor mortuaire de l'un des sarcophages de cette crypte. Si l'apprendre n'est pas la partie la plus ardue, l'obtenir le sera certainement plus. Les cabalistes ne le remettront pas à quelqu'un qu'ils soupçonnent d'œuvrer pour Nhaar, et ils soupçonneront quiconque souhaite s'approprier ce médaillon d'œuvrer justement pour Nhaar ! Leurs suspicions seront moins forte s'ils ignorent son évasion de l'île du Tartare, et un habile négociateur peut tenter de le troquer. Malheureusement, cet artefact magique possède beaucoup de valeur intrinsèque, et de simples pièces de monnaie ne suffiront pas à l'acheter. Promettre d'amener celui d'entre eux qui est déjà Cendrelin au rang de Haut

Cendrelin est une proposition conséquente, mais, outre la difficulté à renverser l'actuel Haut Cendrelin, une simple promesse ne leur obtiendra pas un objet de valeur. Plusieurs âmes, ou éventuellement une vie, si les joueuses peuvent en obtenir une sous forme tangible (les araignées stygiennes sont des Dieux de la Mort capables d'ôter et de renouer des vies), sont un prix qui semblera acceptable.

Obtenir le médaillon par la force demeure, bien évidemment, une option.

Rencontrer les Limiers

Les Limiers ne sont pas là pour s'occuper des pilleurs de tombe ou des mortels en maraude. Cependant, s'ils prennent les joueuses en flagrant délit, ils n'hésiteront pas à les maîtriser et les livrer aux Cendrelins. Tant que les joueuses se montrent respectueuses des lois et ne laissent soupçonner aucune alliance avec Nhaar, ils n'ont rien à craindre des Limiers.

En cas de rencontre, les Limiers ne se montreront pas automatiquement hostiles, et questionneront les vivants sur leurs activités, sans toutefois se montrer trop inquisiteurs ; une réponse évasive ou un mensonge plausible ne sera pas remis en question. Ils les questionneront également sur Nhaar ; sur ce chapitre, en revanche, ils se montreront insistants, cherchant à récupérer le moindre indice qui pourrait les mener à leur cible. Ils ne cacheront pas eux-mêmes leurs intentions : ils sont envoyés par Hadès pour trouver l'âme de Nhaar et la ramener au Tartare. Tout personnage se donnant la peine de demander sera clairement informé qu'ils ne sont pas des alliés du nécromant renégat.

Si les joueuses les aperçoivent en premier, ils pourront tenter de les éviter. Cependant, s'ils sont surpris à rôder discrètement, ils seront considérés comme des pilleurs de tombes et livrés aux Cendrelins. Même repérés, les joueuses peuvent tenter de fuir ; les Limiers ne les poursuivront pas longtemps, préférant alerter les Cendrelins et poursuivre leur propre mission. Leur échapper n'est cependant pas automatique : l'agilité de la Kère est ardue à égaler, et la capacité du Faucheur à flotter au-dessus du sol peut surprendre les fuyards.

Les joueuses peuvent aisément s'allier aux Limiers, qu'ils le fassent sincèrement ou non. Hormis des membres du culte d'Aranée, qui souhaiteront à priori aider Nhaar en lui évitant un retour au Tartare, un groupe de vassaux ou de pilleurs peut parfaitement trouver des raisons de les aider honnêtement. Du moment que les Limiers ne considèrent pas la présence des joueuses dans la nécropole illégitime, ils accepteront volontiers toute aide généreusement fournie. L'avatar verra d'un mauvais œil une tentative de marchandage d'information, rappelant que les vivants œuvreraient à soigner leur karma en coopérant. Une assistance plus substantielle (aider à l'exploration du cimetière ou à l'affrontement de Nhaar, donner le crâne, l'urne ou le médaillon, etc) peut être plus généreusement récompensée, dans ce monde comme dans l'autre, par des richesses (l'avatar possède des pièces d'or du Monde des Morts, dont l'empreinte atteste de l'inégalable pureté) ou la bénédiction des Dieux de la Mort, octroyant, à condition d'une vie par ailleurs respectueuse, une place dans les Champs Élysées.

Les joueuses peuvent assez facilement mentir aux Limiers et les envoyer sur une fausse piste, mais lorsque ce mensonge sera éventé, ils seront considérés comme des alliés de Nhaar et affrontés comme tels lors de leur prochaine rencontre.

Croiser un Autre Groupe

Quelle que soit l'une des trois options de départ que les joueuses ont choisies, les deux autres groupes qu'ils auraient pu jouer sont également actifs, et ils peuvent les rencontrer.

Si les vassaux du seigneur Thars et les membres du culte d'Aranée se rencontrent, ils comprendront rapidement qu'ils sont rassemblés par le même événement : le retour de Nhaar. Cette certitude peut les amener à verbaliser plus facilement leurs véritables intentions. Le culte d'Aranée est déjà allié à Nhaar, et ceci peut convaincre les vassaux de l'aider pour s'attirer ses faveurs, et gagner des alliés dans l'opération. Cependant, si les vassaux ont déjà rencontré les Limiers, il y a fort à parier qu'ils craignent désormais pour leur karma, et qu'ils cherchent à livrer Nhaar à Hadès plutôt qu'à braver la loi divine. Le culte aurait une dernière chance de les faire changer de camp, mais il se peut que leurs objectifs soient irrémédiablement opposés. Dans tous les cas, le cœur d'une rencontre entre les vassaux et le culte tournera autour de la loyauté changeante des vassaux, car celle du culte est, à priori, déjà établie.

Si les vassaux de Thars et les pilliers de tombes se rencontrent, leur opposition se fera immédiatement sur l'axe de la justice : les uns sont officiellement mandatés par le seigneur, tandis que les autres sont des malandrins au service de leur propre profit. Ils peuvent tenter de s'éviter, de se fuir et se poursuivre, voire de s'affronter au nom de valeurs morales ou pragmatiques. Cependant, si les uns et les autres gardent un esprit ouvert et choisissent de discuter avant de prendre une décision, ils peuvent trouver un terrain d'entente solide. Les pilliers de tombe pourraient choisir d'aider les vassaux dans leur quête, espérant obtenir richesses là où les autres cherchent une reconnaissance politique de la part de Nhaar ou d'Hadès (selon que les vassaux aient choisi entre l'un et l'autre). À l'inverse, certains vassaux pourraient être tentés par une voie plus facile que de participer à des luttes de pouvoirs qui les dépassent ; tous ne feront probablement pas ce calcul, mais les traîtres potentiels pourraient voir l'attrait de la richesse avec les informations dont ils disposent déjà.

Si les pilliers de tombes et le culte d'Aranée se rencontrent, ils auront d'office l'illégalité comme terrain commun. Qu'ils tentent de se soustraire à la loi des mortels ou des dieux, ils verront rapidement dans l'autre groupe un désir similaire. Cependant, leurs points de désaccords sont nombreux ; le culte d'Aranée est prêt à tout pour aider Nhaar, tandis que les brigands cherchent d'abord à faire main basse sur un trésor et à sauver leur peau. Cependant, il y a peu de chances qu'ils se dénoncent les uns les autres, car les deux groupes craignent que les Cendrelins ne s'intéressent trop à eux. Bien qu'il y ait peu de chance que le culte ne renonce à ses objectifs pour un profit égoïste, il y en a un peu plus pour que les pilliers de tombe trouvent une noble aspiration à s'opposer à Hadès. Sans se convertir dans l'instant, ces derniers peuvent cependant trouver en Nhaar ou Aranée un riche mécène de leurs talents d'aventuriers. De même, le culte verra très clairement l'opportunité de

s'octroyer l'assistance de ces roublards contre la promesse de la reconnaissance financière de Nhaar, une fois celui-ci élevé au plus haut rang de la nécropole.

Explorer le Château en Ruine

Si les joueuses explorent les ruines de l'ancien château de Nhaar sans prendre de précaution particulière, ils ne manqueront pas de faire du bruit et de réveiller brusquement Baron. Comme chaque fois, celui-ci surgira de sa tombe parmi les ronces et revivra les derniers instants de sa vie : il invectivera ses anciens soldats et les poussera au combat contre les âmes damnées de la cabale, toujours présentes dans le jardin. Des squelettes se lèveront à sa suite et engageront une vaste mêlée avec les spectres. Baron appellera Gwen à la rescousse, qui se révélera, si elle ne l'a pas déjà fait, pour lui prêter main forte. Une fois le combat terminé, Baron reviendra à la raison et pourra interagir normalement avec les visiteurs.

Si les joueuses font preuve de discrétion dans leur exploration, ils rencontreront Gwen. Celle-ci leur intimera le silence et leur expliquera l'événement sempiternel que revit Baron chaque fois qu'il est brusquement tiré de son sommeil. Ils pourront alors, au besoin, l'éveiller calmement, et éviter les spectres damnés de la cabale qui rodent parmi les anciennes haies.

Si les joueuses négligent les ruines au profit du jardin et tombent d'abord sur les spectres, ils se trouveront soudain cernés d'esprits agressifs, et l'intervention de Baron leur paraîtra comme une aubaine. Ce dernier, les voyant combattre les spectres, les considérera à priori comme des alliés de Nhaar, croyance de laquelle ils peuvent éventuellement tirer parti.

Si le calme du jardin est maintenu ou rétabli, les joueuses peuvent converser avec ses habitants. Gwen et Baron sont loyaux envers Nhaar mais ne sont pas à priori au courant de son retour. Ils peuvent devenir des alliés ou des adversaires en fonction de l'affiliation des joueuses. En cas d'échanges cordiaux, ces derniers peuvent obtenir un éclairage partiel sur l'histoire de Nhaar : son affinité avec Aranée, son impiété révélée, l'attaque de la Cabale et sa mort supposée. En négociant, ils peuvent même s'en faire des alliés, pour peu que leurs intérêts concordent.

Reconstituer le Corps de Nhaar

Le corps de Nhaar a été incinéré et placé dans une urne, dans sa crypte des catacombes. Son crâne a été caché dans l'autel d'Aranée, dans le vieux cimetière. Pour reconstituer son corps complet, il faut posséder l'urne et le crâne, et effectuer un sortilège de reconstitution (nécromancie, voie de préservation). Les personnages susceptibles de connaître ce sort, si les joueuses n'en disposent pas, sont les Cendrelins et les anciens membres de la Cabale (selon leurs spécialisations, tirées au hasard). Le Haut Cendrelin, l'avatar d'Hadès ou de Perséphone et le seigneur Thars maîtrisent également ce sort. Il est à noter que Nhaar lui-même ne le connaît pas. Un Dieu de la Mort (plus probablement un Berger des Morts) peut éventuellement maîtriser ce sort. Une fois reconstitué, Nhaar peut simplement réinvestir son ancien corps en y superposant son incarnation spectrale, qui cessera d'exister.

Si les joueuses ignorent que le crâne a été caché séparément et que le sort de reconstitution est lancé sur les cendres de l'urne seulement, il apparaîtra clairement que la tête manque. Nhaar ne pourra pas réintégrer son corps s'il n'est pas complet.

Il est possible d'animer le corps de Nhaar sans son âme ; son corps deviendra un pantin contrôlé par un nécromancien mais n'aura aucun de ses pouvoirs. Nhaar ne peut pas réintégrer son corps tant que quelqu'un d'autre le contrôle.

Il est possible de disperser les cendres dans le vent. Dans ce cas, le corps de Nhaar ne pourra jamais être reconstitué ; le nécromant sera condamné à garder une incarnation spectrale, ce qui le privera d'une partie de ses pouvoirs.

Si les Pilleurs sont Trop Chanceux

Il n'est pas impossible que des joueuses incarnant un groupe de pilleurs de tombe trouvent rapidement un trésor suffisant pour satisfaire leur objectif. Par exemple si le groupe se faufile dans la crypte du Haut Cendrelin en début de partie ou découvre la pièce secrète sous les ruines du château assez tôt, il serait entièrement justifiable, du point de vue de leurs personnages, d'écourter la partie et de repartir aussitôt.

Dans le cas où ceci ne correspondrait pas aux critères de durée ou d'amusement des participants, la meneuse peut, avec leur accord, recourir à plusieurs stratagèmes pour remettre la partie sur le bon chemin (étant entendu que le « bon » chemin est celui de l'amusement des joueuses).

L'une de ces astuces consiste à proposer un dernier challenge : pris sur le fait (par les vertus du scénario plus que du gameplay), le groupe est confronté à un adversaire redoutable qui ne perdra pas de temps à tergiverser. Un Cendrelin, voire le Haut Cendrelin lui-même, leur bloque le passage et invoque les morts du cimetière, avec l'objectif clair d'en faire des résidents permanents.

Une autre proposition serait la rencontre avec un autre groupe de personnages qui, eux, ont une implication personnelle dans le scénario. Les joueuses pourraient être convaincus de les aider, ou être témoin d'un affrontement entre deux de ces groupes et être amenés à prendre parti. Il peut par exemple s'agir des vassaux du seigneur Thars et du culte d'Aranée. Il peut également s'agir des Limiers des Morts, voire de l'esprit de Nhaar en personne, qui leur demanderaient assistance.

Attention cependant : ces manipulations du scénario peuvent sembler très injustes si les joueuses les subissent arbitrairement. Le mieux est probablement de leur expliquer la situation, de leur proposer d'arrêter la partie sur une « victoire » facile (ce qui peut être parfaitement acceptable) ou d'invoquer explicitement un *deus ex machina* pour renvoyer le scénario vers plus d'aventure. Le type de ficelle narrative peut être laissée à l'appréciation de la meneuse ou carrément débattue avec les joueuses. (« Est-ce que vous préférez vous faire surprendre par le Haut Cendrelin ou rencontrer d'autres aventuriers ? »)

Si les Joueuses ne Font Rien

En absence d'intervention des joueuses, les événements suivraient leur cours d'une manière relativement prédéterminée. La meneuse peut s'inspirer de cette séquence automatique pour déterminer ce qu'il se passe là où les joueuses ne sont pas. Cependant, même sans influence, il peut être narrativement plus intéressant que les choses se passent différemment ; ceci n'est qu'une suggestion de déroulement. De plus, puisque les joueuses incarnent l'un des groupes de visiteurs, s'ils ne font vraiment rien, leurs concurrents peuvent prendre de l'avance et réaliser leurs objectifs mieux que s'ils avaient été actifs.

Les vassaux du seigneur Thars annoncent leur intention à l'entrée de la nécropole et les Cendrelins tolèrent leur présence. Les membres du culte d'Aranée sont plus tard accostés dans les tertres mais cachent leur véritable intention et parviennent à fausser compagnie aux Cendrelins. Les pilleurs de tombe passent par la forêt, escaladent le mur du vieux cimetière et évitent les rondes des Cendrelins.

Le culte d'Aranée, utilisant ses connaissances de l'histoire de Nhaar, trouvent son crâne et son urne cinéraire et reconstituent son corps. En explorant le cimetière, ils sont retrouvés par l'âme de Nhaar, qui récupère son ancien corps.

Les vassaux rencontrent les Limiers des Morts et les anciens Cabalistes, et sont convaincus que, Nhaar étant condamné au Tartare pour impiété, il vaut mieux pour eux et pour leur seigneur qu'ils aident à sa capture, en échange de la bénédiction d'Hadès et du salut de leurs âmes. Ils obtiennent le médaillon comme butin pour Thars. Les Cendrelins refusent de prendre parti pour ou contre Nhaar ; personne ne veut en référer au Haut Cendrelin.

Les pilleurs de tombe explorent les ruines du château. Ils aident Gwen et Baron à repousser définitivement les spectres de la Cabale, et apprennent de leur bouche l'histoire de Nhaar. En discutant, en devinant et en fouillant mieux les décombres, ils trouvent la pièce secrète sous l'ancien château, qui contient l'ancien trésor du nécromant. Les anciens alliés de Nhaar leur en offrent une part significative pour les avoir aidés à exorciser les spectres.

Les vassaux débusquent le culte d'Aranée et Nhaar reconstitué. Même sans son médaillon, l'ancien nécromant, épaulé par les cultiste, est bien plus puissant qu'eux, mais les vassaux donnent le temps aux Limiers d'accourir. Une bataille s'engage, les nécromanciens animant les corps et les âmes du cimetière pour s'affronter. L'issue est incertaine.

Les pilleurs de tombe profitent du chaos et du fait que les Cendrelins soient occupés à contenir la bataille pour traverser le cimetière. Un Cendrelin les aperçoit et tente de les arrêter, mais seul, il est rapidement vaincu. Les pilleurs de tombe s'échappent avec leur trésor.

La Confrontation Finale

Il est fort probable (et narrativement souhaitable) que Nhaar affronte les Limiers des Morts. L'issue de ce combat dépendra de tout ce qui a été accompli au cours de la nuit. Les forces peuvent être évaluées comme suit, la comparaison du score total de chaque camp donnant une estimation à priori.

- Puissance de Nhaar par défaut : 1.
- +1 pour son corps reconstitué, +1 pour son médaillon.
- Puissance des Limiers : 3.
- Chaque camp a +1 par groupe allié impliqué (culte d'Aranée, vassaux de Thars, pilliers de tombe, Cendrelins, cabalistes, etc).

Cette estimation n'est qu'un guide, et ne déterminera pas systématiquement l'issue du conflit. La meneuse devrait toujours essayer de faire en sorte que l'affrontement final soit à peu près équilibré pour conserver la tension dramatique, mais un affrontement très bien ou très mal préparé peut se payer par une scène finale visiblement déséquilibrée. Cette scène est l'occasion de donner dans l'épique, tout en récompensant (ou en punissant) les actions des joueuses.

C'est aussi l'occasion de révéler ce que les autres groupes de PNJs ont fait durant la nuit, et une telle révélation peut également servir à équilibrer le conflit. Par exemple, si les joueuses incarnent le culte d'Aranée, parviennent à retrouver Nhaar, à reconstituer son corps, à retrouver Gwen et Baron et à convaincre les pilliers de tombe de les aider (puissance de 5), ils peuvent se sentir en supériorité écrasante par rapport aux Limiers (3). La meneuse peut alors décider que les Limiers sont aidés par les vassaux de Thars et que ces derniers ont retrouvé les anciens cabalistes (+2).

Pour entrer dans le détail, la meneuse doit faire le compte détaillé des forces en présence, dont l'implication dépend des événements de la nuit. Est-ce que Nhaar a retrouvé son corps reconstitué et son médaillon ? Est-ce que le culte d'Aranée l'a retrouvé et est en capacité de l'aider ? Est-ce que les groupes indécis s'impliquent, et comment ? Est-ce que les pilliers de tombe ont été recrutés par un autre groupe ? Quelle est la décision des vassaux du seigneur Thars ?

Est-ce que les Cendrelins s'impliquent ? Si oui, pour qui ? Combien sont-ils ? Est-ce que le Haut Cendrelin prend officiellement parti ? Est-elle descendue de son trône pour prendre part personnellement au combat ? Y a-t-il des Cendrelins renégats qui s'opposent à sa décision ? Sont-ils pleinement divisés ?

Est-ce que les esprits des anciens cabalistes ont été mis au courant du retour de Nhaar ? Ont-ils eu le temps et la possibilité de se renforcer ? Ont-ils toujours le médaillon ? Le Cendrelin qui est des leurs est-il prévenu ? Peut-il s'impliquer avec ou contre l'avis du Haut Cendrelin ?

Est-ce que les résidents de Nhaarûn-Dan s'impliquent ? Il y a des Insomniaques et des âmes errantes qui peuvent être convaincus de prendre parti. Si oui, comment interviennent-ils ?

Si Nhaar parvient à vaincre les Limiers, il aura très probablement les mains libres pour prendre l'ascendant sur Nhaarûn-Dan, en faire une enclave libérée de la loi des dieux, et en devenir l'équivalent du Haut Cendrelin. Il sera alors en mesure de récompenser ses adjuvants tel qu'il l'aura promis. Si les vassaux du seigneur ont joué finement, il se peut qu'il envisage une alliance avec Thars, ou du moins qu'il soit disposé à engager des négociations.

Si les Limiers parviennent à vaincre Nhaar, son âme sera ramenée au Tartare. Tous ses alliés seront également punis, dans cette vie ou dans la suivante, même s'ils parviennent à survivre et à s'échapper. Ceux qui ont participé à sa capture, en revanche, recevront la bénédiction d'Hadès et la promesse d'un traitement de faveur dans l'Au-Delà. Thars pourrait également bénéficier de cet avantage si ses vassaux ont choisi le camp victorieux.

Si le Haut Cendrelin s'est impliqué mais que son camp a été vaincu, il est très probable que les Dieux de la Mort ou Nhaar lui-même le destituent, et éventuellement qu'ils nomment une autre liche à sa place. Il peut s'agir d'une récompense adéquate pour le personnage d'un joueur victorieux qui serait mort et ranimé durant la nuit, voire durant le combat final.