



Le prédateur d'Alkar

Un scénario Donjons et Dragons 3.5 (Niv 1-3)

Par l'équipe des gnomes inventeurs

Synopsis



Ce scénario, destiné à un groupe de 4 à 6 joueurs de niveau 1-3, se déroule dans le bourg d'Alkar, qui peut être facilement placé dans n'importe quelle région civilisée d'un univers médiéval fantastique.

Après avoir escorté non sans mal une caravane marchande jusqu'à la ville d'Alkar, nos chers aventuriers vont se retrouver confrontés à des événements étranges survenant depuis peu dans la petite bourgade. Ils devront affronter une créature violente et torturée, résultat de l'expérience d'un mage peu scrupuleux, échappée de son laboratoire et réfugiée dans les égouts de la ville. Les aventuriers découvriront, suite à plusieurs événements, que, malgré la violence dont fait preuve la " chose ", elle garde encore en elle une parcelle d'humanité. L'avenir de la créature, l'utilisation qu'un mage perfide pourrait en faire et le retour au calme en ville dépendront de la lucidité et de la détermination des aventuriers...

Il est fortement conseillé que la plupart des personnages soient d'alignement bon. Un prêtre ou un personnage pouvant procurer des soins sera aussi utile au groupe. Le scénario se divise en deux parties, la première voit les PJ confrontés aux événements étranges survenant en ville, la seconde est une course-poursuite permettant de mettre la main sur la " chose ", puisque les PJ ne sont pas les seuls dans la course...

Introduction



Afin de gagner du temps, nous utiliserons pour débiter ce scénario une technique relativement peu utilisée en JdR, appelée " in media res " (au milieu des choses), que les adeptes de Star Wars reconnaîtront sans mal. Il s'agit de plonger les joueurs directement dans l'action en sautant l'introduction, souvent très lourde et pompeuse...

" L'attelage dans lequel vous vous trouvez sursaute violemment, le temps de vous rattraper en vous agrippant à la première prise venue. Une flèche transperce la bâche au-dessus de vous et vient se figer à vos pieds. Une voix d'homme hurle à l'avant de votre attelage : " Ils se rapprochent ! Par tout les démons, mais faites votre boulot !! "

Voilà un exemple de mise en bouche. Vous êtes libre d'effectuer votre propre description. Si vous n'avez jamais encore débuté un scénario de cette façon et que vous êtes un peu perdu, voici un moyen de débiter : alors que vos joueurs sont à peine installés, prenez-en un au hasard et demandez-lui tout de go son bonus en acrobatie/équilibre et faites un jet (DD15, par exemple). Selon le résultat, dites-lui s'il se cogne dans le fond de l'attelage où s'il arrive à s'agripper ; faites ensuite votre description... Il ne vous reste plus qu'à laisser vos joueurs se tirer de cette situation. Soyez indulgent, il s'agit de les plonger dans le scénario et pas de les tuer..

Pour le MJ :

Les aventuriers ont été engagés pour escorter une caravane marchande jusqu'à la ville d'Alkar. Ce trajet a duré 5 jours et le salaire pour ce travail est de 2 pièces d'or par personne et par jour d'escorte. Alors qu'il ne leur reste qu'une journée de voyage, les aventuriers sont attaqués pour la seconde fois par une troupe de pillards. La marchandise est essentiellement composée de matières premières : tissus, métaux etc., mais aussi de quelques ingrédients précieux destinés à un mage résidant à Alkar (mais ça, les joueurs n'en savent rien).

Les caractéristiques des attaquants se trouvent dans l'Annexe 1 : les pillards.





La situation



Depuis quelques temps déjà sévit un mal mystérieux dans la petite bourgade d'Alkar. Des enfants ont en effet disparu sans laisser de traces, des corps de paysans ont été retrouvés mutilés, des animaux de bât furent éventrés et bien d'autres faits étranges se sont produits. La ville est plongée dans la peur et personne n'ose plus sortir dans les rues, sauf en cas d'absolue nécessité. Certains parlent de loups-garous, d'autres d'un monstre ignoble aux dents acérées, d'autres encore d'un châtement divin... La " chose " n'est rien de tout cela, elle n'est que le fruit de l'expérience ratée du seul mage de la ville, un dénommé Magdar.

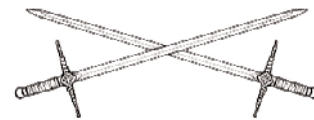
Magdar (voir sa description en annexe) est un magicien qui s'est installé en ville il y a plusieurs années de cela, officiellement en tant que marchand (pour ne pas être ennuyé par des importuns et de potentiels apprentis), officieusement pour y faire ses recherches et expériences, tout en ayant les facilités d'approvisionnement des villes. Il est peu connu des habitants car il reste très discret. Il entretient par contre de très bons contacts avec Orbeld, qui est le dirigeant de la ville. Magdar a maintes fois aidé le bourgmestre dans des situations que ce dernier préférerait sûrement ne pas voir s'ébruiter... Cette si bonne relation (basée sur un évident rapport de force) assure à Magdar une parfaite tranquillité pour ses recherches.

Cela fait maintenant plusieurs mois que Magdar expérimente différentes concoctions destinées à métamorphoser un humanoïde en monstre totalement entièrement dévoué à sa volonté. Les premières disparitions de paysans en ville étaient simplement des kidnappings perpétrés par les hommes de mains de Magdar, qui avait besoin de cobayes. Toutes les expériences résultèrent en des échecs plus ou moins retentissants, mais il y a peu, Magdar obtint un résultat prometteur sur sa première cobaye féminine.

La " chose " qu'il avait créée était d'une violence rare, sa métamorphose physique la rendait résistante aux pires mutilations (griffes et dents acérées, musculature surdéveloppée) mais la créature gardait un " côté " humain non observé chez les autres spécimens, et cette particularité était indispensable pour pouvoir contrôler la volonté du sujet. Magdar, enchanté, observa méticuleusement toutes les réactions de sa " progéniture " enfermée dans une cage au sous-sol de sa demeure, comme tous ses autres cobayes, jusqu'au jour où la situation lui échappa... La créature avait progressivement rongé le cadenas de sa cage plusieurs jours durant et s'échappa lors d'une séance d'observation en se ruant sur le mage. Un sort de bouclier vivement lancé épargna à celui-ci une émasculatation et une mort certaines. Les sous-sols donnant sur les égouts de la ville, la " chose " y disparu logiquement... C'est à partir de ce moment que des

animaux de bât, des poules (etc.) furent découverts éventrés en ville.

La caravane que les joueurs ont escortée à Alkar compte parmi ses produits plusieurs plantes et ingrédients très rares nécessaires à Magdar pour améliorer sa concoction et enfin maîtriser sa créature, une fois que celle-ci aura été récupérée par ses hommes de main (ce qui ne manquera pas d'arriver, au vu de l'incompétence de la milice pour arrêter la créature). L'arrivée des aventuriers sera une véritable aubaine pour le dirigeant de la ville (ignorant que la créature est une expérience de Magdar) qui les embauchera en " complément " de la milice afin de mettre un terme à cette histoire qui plonge la ville dans une atmosphère de terreur totale...



Terreur en ville

En arrivant en vue de la ville, les aventuriers remarqueront que les portes d'enceinte sont fermées et que les deux tours les encadrant sont occupées par des gardes armés d'arbalètes. Arrivés devant les portes, l'un d'entre eux leur criera :

" Vous entrez ici à vos risques et périls, voyageurs : la mort rôde dans nos murs... "

Voilà de quoi mettre en bouche vos joueurs ! S'ils se renseignent, le garde leur relatera les disparitions, les bêtes éventrées, etc. et ira même jusqu'à embellir l'histoire de détails tous plus sordides et faux les uns que les autres...

Le caravanier ne s'en inquiète pas, il est bien payé pour livrer son colis à Magdar et une fois en ville, il invitera les aventuriers à l'auberge en leur offrant le souper et leur salaire pour l'escorte. Il s'éclipsera ensuite, trop content de quitter la ville.





Une nuit à Alkar



L'auberge est étonnamment vide en ce début de soirée, et pour cause : la nuit est proche et les gens se barricadent chez eux. Seuls sont présents l'aubergiste et un jeune garde, qui est en fait le chef de la milice locale. Il s'appelle Amon (voir Annexe 2 : Amon) il reste à l'auberge tous les soirs jusqu'à la tombée de la nuit, car il a instauré un couvre-feu pour éviter d'autres victimes, mais les choses ne s'arrangent guère malgré cette mesure ... Amon viendra parler aux PJ pour leur expliquer la situation en ville. Ils pourront rapidement remarquer que ce garçon est bien trop jeune et inexpérimenté pour assurer sa fonction et qu'il n'a aucune piste ni aucune idée de la façon de s'y prendre pour capturer la " chose " (même s'il laisse croire qu'il contrôle la situation).

L'aubergiste sera ravi d'accueillir les aventuriers pour la nuit, trop content d'avoir des hommes d'armes sous son toit en cas de problème (il leur proposera sûrement une réduction pour la chambre). Une fois la nuit tombée, Amon se dirigera vers la sortie pour faire sa patrouille avec ses gardes et souhaitera, le regard sombre, une bonne nuit aux aventuriers en les mettant en garde pour la millième fois contre le danger.

Quelques secondes après sa sortie, les joueurs entendent un hurlement déchirer le calme angoissant de la bourgade. Alors que le hurlement retentit encore aux oreilles des joueurs, Amon est déjà à la porte de l'auberge et sort précipitamment en appelant ses soldats. Si les PJ décident de le suivre, ils pourront voir le jeune lieutenant de la milice manquer d'être percuté par une créature humanoïde dont ils peinent à décrire l'aspect tant elle s'enfuit rapidement. La chose traîne derrière elle une poule éviscérée et à moitié entamée. Le PJ qui sort en premier doit réussir un jet de réflexes (DD10) ou être bousculé et renversé (test de force opposé) par la créature dans sa fuite. Cette créature continue sa course dans une rue à gauche. Si les PJ la suivent, ils peuvent la courser à travers les rues, la bête semblant suivre un chemin totalement aléatoire. Les groupes se perdent et se retrouvent au détour des chemins obscurs et tout le monde (créature, PJ et miliciens) se rejoint au détour d'une rue. Mais après quelques minutes d'effort, la poursuite va tourner court au moment où la créature emprunte une rue étroite que les miliciens (plutôt maladroits avec leurs armures) vont obstruer, bloquant ainsi le passage aux PJ. Amon, désespéré par la situation, s'en prendra alors verbalement aux joueurs, leur faisant comprendre qu'il ne veut plus voir d'aventuriers s'immiscer dans " ses " affaires.

En réussissant un jet de détection (DD18), les PJ remarqueront qu'ils ne sont pas seuls dans la rue. Un homme se dissimule un peu plus loin au coin d'une rue et un autre est camouflé sur le toit d'une maison

voisine. Dès qu'ils se rendront compte qu'ils ont été vus, ils s'éclipseront discrètement. Il est possible de les suivre, jouez alors sur les tests en opposition, car ils essayeront de semer le ou les PJ.

Il s'agit là des hommes de main de Magdar et la poule n'était rien d'autre qu'un de leurs nombreux appâts pour tenter de capturer la créature. Ils placent ces appâts vivants près des bouches d'égouts car, contrairement à la milice, ils savent que la " chose " se déplace en ville grâce à ceux-ci. Ils savent aussi que l'odeur de la chair fraîche l'attire. Une rapide étude de la scène où a eu lieu l'attaque révélera d'ailleurs que les traces de la créature viennent directement d'une bouche d'égout dont le cadenas de sécurité a été brisé (fouille DD15), ce que la milice n'a même pas remarqué...

Si les PJ parviennent à suivre les hommes de main, ils arriveront tout droit à la demeure de Magdar, où les fuyards effectuent leur rapport quotidien au mage. S'ils essaient ensuite de voir Magdar, ils trouvent porte close.

Quoiqu'il en soit, ils recevront à leur auberge la visite du dirigeant de la ville le lendemain matin.

La mission



Quelles que soient les investigations que les PJ ont pu mener la nuit précédente, Orbeld, le dirigeant de la petite bourgade, viendra les féliciter pour les éventuelles remarques désobligeantes dont ils auront pu faire part à Amon (les traces de la créature, les hommes de main...). Le maire leur avouera qu'il n'a aucun espoir que le jeune lieutenant de la milice retrouve la bête.

Il leur dira d'ailleurs avoir lui-même donné l'ordre de fermer toutes les bouches d'égouts avec des cadenas renforcés. Malheureusement, certaines bouches d'égouts plus grandes ne sont obstruées que par des grilles métalliques (assez larges pour laisser passer un humanoïde) et inchangeables, à moins de refaire toute la voirie, sans compter le fait qu'elles soient trop nombreuses pour les condamner toutes. Il dira avoir donné l'ordre à la milice de ne patrouiller dorénavant que dans ces zones à " risques ".

Si les PJ ont fait mention des hommes de main de Magdar, Orbeld dira ne pas savoir qui ils sont. S'ils parlent de la demeure, il leur expliquera que c'est la





maison d'un marchand qui participe beaucoup à l'économie de la bourgade. Il ajoutera d'ailleurs que la marchandise de la caravane que les PJ ont escorté lui était d'ailleurs en grande partie destinée (ce n'est qu'un demi mensonge, Orbeld veut protéger son "ami"). Les hommes de main lui importent d'ailleurs peu, tant que cette créature disparaît de sa bourgade.

Il leur confiera donc la tâche de la retrouver, et dans la mesure du possible, de la ramener vivante. Il leur demandera d'être aussi discret que possible, et de ne jamais dire qu'ils travaillent pour lui, expliquant que le problème vient du père d'Amon, un homme influent qu'il ne vaut mieux pas contrarier, ce qui l'empêche de demander publiquement une autre aide que la milice (ce qui reviendrait à reconnaître aux yeux de tous qu'Amon est un incapable, et qui ne manquerait pas d'attiser la colère de son père). En fait, si cette raison est véritable, elle n'est que secondaire dans l'esprit du bourgmestre : sa préoccupation première est qu'il ne peut pas se permettre de s'opposer à Magdar, magicien maléfique et puissant, avec lequel il a déjà conclu quelques accords par le passé (et cela, les habitants ne seraient pas heureux de l'apprendre). Le magicien veut à tout prix récupérer sa créature et il n'a déjà accepté que très difficilement l'intervention de la milice. Mais il comprend la position du maire qui ne peut rester totalement passif s'il veut pouvoir garder la face vis-à-vis des citoyens. Le maire, quant à lui, ignore ce qu'est exactement la bête, mais il a remarqué que son arrivée faisait suite à une série de disparitions dans le village, et soupçonne un lien entre les deux affaires sans pour autant cerner la nature de ce lien. C'est en fait pour confirmer ses soupçons qu'il fait appel aux joueurs. Après leur avoir expliqué cela, il leur confie une petite note stipulant les divers endroits où la bête a frappé.

Le bourgmestre donnera ensuite toutes les informations dont les PJ pourraient avoir besoin (entre autres, le plan des égouts de la ville, voir Annexe 10 : le plan vierge des égouts). Une fois la conversation finie, il partira mais dira rester à leur entière disposition, si le besoin s'en fait sentir.

A l'auberge, les PJ pourront chercher à se renseigner mais la plupart des clients sont assez réticents à discuter avec des étrangers. Si tout le monde a la gentillesse de les avertir qu'il ne vaut mieux pas traîner dans les rues le soir et que la créature a déjà tué plusieurs têtes de bétail et mis à mal quelques miliciens, très peu se risqueront à conjecturer sur la nature et la présence de la bête (en dehors de quelques ivrognes prêchant à qui veut bien l'entendre que l'arrivée de la bête annonce la fin du monde). Toutefois, sur un jet de renseignement réussi (DD18), l'aubergiste orientera les PJ vers une taverne locale (Au Sanglier en Rut) dont le tenancier (Francis Barinne), un bon vivant au contact facile, est toujours au courant de toutes les dernières rumeurs. Ce dernier pourra leur confier que les miliciens peinent

beaucoup dans leur traque et qu'ils ne sont apparemment pas les seuls à chercher la créature. En effet, des hommes armés portant une étrange livrée auraient été aperçus sur des lieux où la bête avait sévi. Certains chuchotent même que le bourgmestre aurait quelque chose à voir avec tout ça, et que c'est la raison pour laquelle il laisse "l'inexpérimenté" (entendre incompetent) Amon s'occuper des recherches plutôt que de les superviser lui-même.

Alors même que les aventuriers sortent de l'auberge, celui qui ouvre la marche est légèrement bousculé par un individu à la mine patibulaire et portant une cicatrice apparemment toute récente en travers du visage. Celui-ci ne s'excuse pas, ne se retourne même pas et se dirige rapidement vers la demeure du maire. Cet homme est le principal homme de main de Magdar. Il vient faire part du mécontentement de son maître quant à la dernière prestation de la milice qui, en bloquant le chemin, a mis un terme à la poursuite. Il demandera aussi au maire ce qu'il faisait avec ces aventuriers fraîchement arrivés. En ce qui concerne la milice, le maire expliquera qu'il ne peut guère empêcher l'intervention d'Amon et ses hommes sans risquer de provoquer la colère des citoyens. Quant aux aventuriers, Amon s'est plaint de leur intervention dans la course-poursuite de la veille et le maire prétendra leur avoir par conséquent interdit de se mêler des affaires de la milice. S'ils n'ont pas participé à la poursuite, le bourgmestre prétendra simplement avoir pris les devants en pressant les aventuriers de partir ou de rester à l'auberge aux heures de couvre-feu pour éviter qu'ils ne viennent troubler les affaires de Magdar et de ses hommes.

Dehors, les aventuriers vont pouvoir commencer à inspecter les différents lieux où la bête a perpétré ses exactions. Il y a cinq endroits au total : deux fermes un peu isolées à l'extérieur du village, une impasse mal éclairée derrière une taverne, une ruelle étroite derrière l'église du village, et enfin une petite maison non loin de cette ruelle. En dehors de ces deux derniers endroits, les lieux visités par la bête sont assez distants les uns des autres et ne semble liés par aucune logique.

La ferme des Gaumoy



La première ferme attaquée est celle de la famille Gaumoy et il s'agit aussi du tout premier endroit où la bête a été aperçue. Cette famille compte le père et la mère Gaumoy, un fils de 17 ans qui aide son père





pour les travaux de la ferme et deux filles, des jumelles, âgées de 5 ans et encore très marquées par le massacre de leurs animaux. Lorsque la créature a attaqué, elle a d'abord éventré le poulailler et dévoré quelques volailles qui essayaient de s'enfuir. La chose a ensuite sauté dans l'enclos des cochons, où elle a commencé à dévorer l'un des animaux impuissants. C'est à ce moment que le père Gaumoy et son fils sont arrivés, réveillés par les hurlement affolés des poulets. Armés de leur fourches, ils ont apparemment réussi à effrayer la créature qui a préféré fuir dans l'obscurité de la nuit. Les filles avaient trouvé refuge dans la chambre de leur parents, ainsi leur mère et elles ont pu assister à toute la scène par l'une des fenêtres. Aussi, ni elles ni leur mère ne pourront donner davantage de détails que le père et le fils. Ces deux hommes sont d'ailleurs des gens simples mais fiers, qui ont par conséquent assez mal vécu les railleries des villageois lorsqu'ils ont expliqué leur mésaventure pour la première fois. Sans en être contents, ils sont tout de même assez satisfaits de voir que des attaques ont eu lieu jusque dans les rues du village, ce qui fait qu'on a enfin pris leur histoire au sérieux, et ce n'était que justice : si tous ces moqueurs avaient prêté attention à leur histoire avant, la bête aurait pu être capturée plus tôt.

Samuel Preston et l'impasse



La deuxième attaque est celle qui a eu lieu dans l'impasse près d'une taverne, et dont la victime est un certain Samuel Preston. Dans l'impasse en elle-même, il n'y a rien de notable, la place a déjà été nettoyée et il ne reste plus rien à découvrir. Quant à la taverne, si les joueurs s'y rendent, ils se rendent bien vite compte que l'endroit est assez mal fréquenté. Des hommes au visages avinés se pressent autour de tables de jeux certainement clandestines, et deux hommes peu avenants se tiennent devant ce qui semble être la porte menant à l'arrière-boutique. Si le groupe comporte un paladin ou un prêtre d'un dieu loyal-bon, neutre-bon ou loyal neutre, la place semblera certes assez sombre, mais les tables de jeux auront 'disparu' avant l'entrée des aventuriers : une sentinelle a l'entrée guette l'arrivée de la milice ou de toute personne affichant des signes de rattachement au corps des paladins ou à une divinité des alignements ci-dessus (les amulettes et les armoiries permettent de deviner assez facilement ce genre de renseignement). A l'évocation de l'attaque ou du nom de la victime (Samuel Preston) les visages se crispent. Sam est en fait un usurier bien connu et c'est aussi le propriétaire de la taverne. De nature peu commode, il est devenu pire encore suite à l'attaque. Il ne sort

maintenant qu'entouré de ses deux molosses restants, ceux qui se tiennent non loin devant la porte de l'arrière-salle. Et pourquoi ses deux molosses " restants " ? Tout simplement parce que le troisième a lui aussi été victime d'une attaque de la bête dans une petite ruelle, juste derrière l'église du village. Si un ou plusieurs des PJ parviennent à faire ami/ami avec le barman ou l'un des deux gardes du corps (diplomatie DD13 avec un malus de circonstance de 7 si un paladin est présent dans le groupe) ou à se montrer suffisamment persuasifs (intimidation DD18, sur les gardes du corps uniquement), Sam acceptera sans doute de les recevoir. Là, ils verront que l'homme porte encore de nombreuses cicatrices et des hématomes énormes, séquelles de sa rencontre avec la créature. Il remercie encore le Dieu de la Chance et les hommes en livrée rouge et bleue de lui avoir sauvé la vie. Il prétendra n'avoir qu'une très vague idée de qui peuvent être ces fameux hommes en livrée, mais sur un jet de renseignement DD15 (bonus de circonstance de 5 pour les roublards ou les prêtres d'un Dieu de la Chance, malus de 5 pour les paladins et les prêtres de divinités loyales/bonnes, neutres/bonnes ou loyal/neutre) il lâchera qu'il les soupçonne d'être à la solde d'un certain Magdar, bonhomme assez mystérieux qui s'est installé en ville il y a des années, mais qui semble ne jamais sortir de chez lui.

La ferme du père Matis



La troisième attaque se produit à la ferme du père Matis dont la femme, encore sous le choc de ce qu'elle a vu ce soir là, en est restée muette. Lorsqu'ils approcheront de la ferme, les aventuriers seront accueillis par les aboiements bruyants et hargneux d'un chien couleur fauve, un bâtard dont il serait difficile de deviner la parenté. Après avoir pris un peu de temps pour calmer son sac à puce, le vieux Matis expliquera à qui veut l'entendre que deux de ses plus belles bêtes sont mortes cette nuit-là, de belles vaches bien en chair qu'il comptait bien revendre à prix d'or sous peu... Et il en reparlera en long, en large et en travers, de ses belles vaches perdues. Elles ont toutes deux été réduites en charpie par la créature, mais une d'entre elles était seulement dévorée partiellement. Aucun autre animal de la ferme n'a été attaqué, et le couple ne s'est réveillé que lorsque les autres têtes de bétail de l'étable se sont mises à beugler et à s'agiter sous l'effet de la panique. Si les aventuriers pensent à le demander, le chien n'a même pas aboyé cette nuit là, du moins pas avant que la bête ne commence à dépecer les vaches, sans quoi il aurait sans doute pu empêcher ce massacre.





Sur un jet de fouille DD15, les PJ trouveront une broche en forme d'un projectile magique revenant à son point de départ en formant un cercle et gravée d'un M.

Sur un jet de pistage DD10, les PJ noteront que de nombreuses traces de pas différentes se mêlent près de l'enclos des cochons. Le vieux Matis expliquera que cela est dû à la visite de nombreux soldats de la milice, mais aussi d'un homme avec une sale gueule et une grosse balafre, venus enquêter sur les lieux.

Sur un jet de pistage DD20, les PJ remarqueront parmi les nombreuses traces de bottes qui vont en tous sens, une trace assez étrange : on dirait bien qu'un humanoïde est venu patauger pieds nus dans la boue des cochons.

Bracus " noir bras "



La quatrième attaque, qui a eu lieu non loin de l'église, provoqua la mort de Bracus " noir-bras ". Ce truand notoire servait d'homme de main à Samuel l'usurier. Il tirait son sobriquet du fait qu'il s'était entièrement fait tatouer le bras droit. Il se vantait devant ses amis ou ses victimes que ça lui permettait de cogner plus fort (ses " clients " étant principalement les mauvais payeurs qui ne pouvaient rembourser son patron dans les temps). Il est mort la veille de l'arrivée des PJ et s'ils se rendent dans la ruelle dans les trois jours qui suivent cette attaque (c'est-à-dire le jour où la mission leur est confiée par le bourgmestre ou le lendemain), ils croiseront trois hommes portant une livrée rouge et bleue en train de fouiller la rue. A l'arrivée des aventuriers, deux des hommes partiront aussitôt et le dernier, se prénommant Lucius, expliquera aux joueurs qu'ils n'ont rien à faire ici, que la milice et eux s'occupent déjà de l'affaire. Sur un jet de détection DD13, ils pourront apercevoir brièvement, tentant de masquer son visage avec la capuche de sa cape, l'homme à la balafre qu'ils ont croisé un peu plus tôt devant chez le maire parmi les deux hommes en livrée qui se sont retirés rapidement. Sur un jet de détection DD10, ils remarqueront que l'homme qui leur fait face porte une broche en forme d'un projectile magique revenant à son point de départ en formant un cercle et gravée d'un M. S'ils deviennent insistants, Lucius prétendra dans un premier temps être employé par Resht, le père d'Amon, pour aider le fils dans son enquête. Si les joueurs font allusion à Magdar, ils verront Lucius se raidir aussitôt et prétendre n'avoir rien avoir à faire avec lui, et si les joueurs lui font remarquer son brusque changement d'attitude, il prétendra tout sim-

plement qu'il trouve insultant qu'on puisse le penser associé avec " ce genre d'individu ", puis tournera les talons sans en dire plus.

La déprime de Grégory Matis



La dernière attaque a eu lieu dans une petite maison près de l'église. Elle est la demeure de Gregory Matis, le fils cadet du vieux Matis et le seul à être resté au village, de sa femme Cécilia de leur fille Amélie et de leur deux fils Philippe (l'aîné) et Jonathan (le petit dernier). Toutefois, comme il n'a pas voulu reprendre la ferme familiale et qu'il a épousé une fille de marchand, lui et son père ne sont plus en très bons termes. De jour, Gregory travaille comme ébéniste, les PJ ne le retrouveront que chez lui le soir. Si les PJ cherchent sa femme, les villageois qu'ils interrogeront leur feront comprendre qu'elle a récemment disparu et qu'il vaut mieux éviter d'aborder le sujet avec son mari. En ce qui concerne cette disparition, les rumeurs vont bon train, celle qui revient le plus souvent étant que la belle Cécilia est très certainement partie avec quelque bellâtre de passage. Sur un jet de renseignements DD12, les joueurs apprendront tout de même que cette disparition est la dernière en date d'une mystérieuse série. Pour chacune de ces disparitions, Amon a pu fournir des explications plus ou moins plausibles, mais certaines personnes dans le village restent sceptiques. Si les PJ vont interroger Grégory, l'homme fondra rapidement en larmes. Bien qu'étant un homme solide, le nombre de malheurs qui se sont abattus sur lui et sa famille a fini par avoir raison de son moral et de sa fierté. Tout en fondant en larmes, le jeune homme se lancera dans des explications pour le moins confuses sur cette série noire qui semble s'acharner contre lui et les siens : problèmes d'argent, disputes avec son père, disparition de sa femme et pour couronner le tout, cette créature immonde qui fait irruption chez lui et qui a bien failli dévorer son fils cadet. Il est rentré juste à temps pour voir la bête chez lui et son fils qui fonçait droit vers elle. Dans un sursaut, il s'est saisi d'une chaise qu'il a utilisé pour frapper la créature qui a préféré fuir sans demander son reste. Même si lui et ses enfants s'en sont sortis sans dommages, Gregory reste très choqué et moralement affaibli de cette expérience.





Révélation



Les dessous de l'histoire : en fait, bien qu'apparemment sans liens, presque tous ces événements sont liés. La première attaque est le seul événement qui soit réellement le fruit du hasard. A peine échappée de chez Magdar, la créature s'est précipitée vers le village. Elle s'est arrêtée à la ferme des Gaumoy pour se rassasier, puisqu'elle était sur son trajet. Elle s'est ensuite enfuie vers le village et, consciente qu'elle n'y serait pas la bienvenue, s'est réfugiée dans les égouts. Là, Cécilia, puisque c'est ainsi qu'elle se prénomme alors qu'elle était encore humaine, bien que sachant que personne ne la reconnaîtrait sous sa nouvelle apparence, n'a pu résister à l'envie de surveiller sa famille et son mari qui lui avait tant manqué depuis son enlèvement. Avant même qu'elle ne soit enlevée, elle et son mari connaissaient des difficultés : les affaires ne marchaient pas trop mal à l'ébénisterie, mais Gregory avait fait l'erreur d'emprunter de l'argent à Samuel Preston. Et alors que Gregory commençait à s'engluer dans les dettes, son propre père refusait de l'aider. Le vieux Matis aurait largement préféré que son fils reprenne la ferme familiale, et il détestait sa belle fille puisque celle-ci ne connaissait rien aux travaux de la ferme, il avait d'ailleurs l'habitude de ponctuer ses phrases d'un " fille de marchand qu'elle est " à chaque fois qu'il lui arrivait de parler d'elle. Aussi, lorsque son fils et sa " marchande " sont venus lui réclamer de l'aide, il a savouré sa revanche, refusant obstinément de leur avancer quelque argent que ce soit et se vantant même de se faire une petite fortune prochainement en vendant ses deux meilleures vaches, simplement pour remuer le couteau dans la plaie. Était-ce vraiment elle qui cherchait à se venger ou son côté bestial qui commençait à prendre le dessus sur sa volonté ? Toujours est-il que Cécilia commença une sorte de quête pour assouvir sa soif de sang et venger sa famille de ceux qui les tourmentaient. Elle commença par s'attaquer à l'usurier qui les menaçait, mais elle fut interrompue par l'arrivée intempestive des hommes de Magdar (les fameux hommes en livrée rouge et bleue) qui patrouillaient à sa recherche. Elle se rendit ensuite chez son beau-père pour le priver de ses précieuses vaches. Elle ne rencontra pas de problème avec le chien du vieux Matis puisque, malgré son changement d'apparence, elle portait toujours la même odeur que le bâtard lui connaissait quand elle était humaine. Finalement, elle s'en prit à " bras-noir " alors qu'il rôdait non loin de chez elle, guettant sans doute le retour de son mari pour exiger de l'argent. Le jour suivant, sans doute poussée par son instinct maternel et abrutie par les pulsions de la bête qui sommeillent dans son âme, elle se risqua à aller jusque chez elle. Son fils aîné Philippe veillait sur sa sœur et son petit frère pendant que leur père était absent. Contrairement à ce qu'elle espérait au fond d'elle, aucun de ses enfants ne fut capable de la reconnaître

sous cette apparence. Les deux plus grands montèrent à l'étage se cacher et le petit dernier, terrorisé et ne sachant plus que faire, courut vers le monstre dans un vain espoir de s'échapper par la porte d'entrée. C'est à cet instant que son père arriva et chassa Cécilia. Elle est maintenant au désespoir et une rage de plus en plus grande se fait jour en elle. Une rage dont le principal objet n'est plus ceux qui font du tort à sa famille, mais les responsables de son état actuel. Elle a déjà un plan pour leur faire payer : le soir venu, elle attaquera une personne, au hasard, et courra dans les rues jusqu'à ce que les hommes de Magdar se joignent à la chasse. Là, elle s'enfoncera dans les égouts, son nouveau territoire, et les tuera un par un... Ainsi que tous ceux qui se mettront en travers de son chemin. Une fois privé de ses hommes de mains, c'est à Magdar lui-même qu'elle rendra visite, pour lui faire apprécier toute la mesure de sa création.

Resht, l'ébéniste



Les aventuriers, après l'entrevue qu'ils auront eu avec le dénommé Lucius, piqué à vif d'avoir eu son nom mêlé à celui de Magdar, peuvent avoir envie de rendre une petite visite de courtoisie chez ce Resht qui semblerait protéger si fort son petiot chéri.

Les PJ peuvent facilement en apprendre davantage sur Resht. En effet, celui-ci est un notable très en vue au sein de la petite communauté. Il possède une petite mais florissante boutique à l'orée de la forêt, à l'extrémité nord de la ville. Il y a travaillé le bois comme Maître artisan ébéniste. Il confectionne lui-même ses planches et assure ainsi un travail de scierie sur mesure, à peine l'arbre abattu. Trois apprentis armés de ciseaux et de rabots travaillent avec lui et sous ses ordres pour se former au merveilleux travail du bois. Il possède en outre quelques rudiments en charpente et est à ce niveau quelques fois consulté par les habitants. Aucune personne ne l'ignore et tous le respectent pour sa réussite obtenue à force d'huile de coude et de courage.

Les affaires marchent très bien pour lui, il faut dire qu'on a toujours besoin de bois.

Maintenant que son fils a été promu lieutenant de la milice (grâce au soutien de son paternel, véritable secret de polichinelle qui fait jaser tout le village, mais personne n'ose trop faire remarquer quoique ce soit de déplaisant à son notable de père), il semble intouchable et la famille semble solidement ancrée au sein de la petite communauté.





D'ailleurs, il a vu les PJ sortir de chez le bourgmestre et tentera discrètement de savoir de quoi il en retourne !

Resht, de réputation cordiale mais sévère, ne refusera pas une brève entrevue avec les PJ qui souhaitent le rencontrer - d'ailleurs, il se montre courtois et " presque " disponible avec tous, il compte briguer le poste de bourgmestre tout prochainement. Les PJ sont invités à l'attendre dans sa boutique, puisqu'il est encore occupé dans l'atelier.

La boutique est très propre et assez silencieuse (un reflet de la rigueur du propriétaire), ce qui contraste totalement avec l'atelier bruyant où tout le monde s'affaire dans la sciure montant jusqu'aux chevilles. Les rayons du soleil font apparaître des minuscules copeaux flottant mollement dans l'atmosphère chargée de sueur. Les minuscules particules de bois paraissent être, par le reflet du soleil de la poussière, de l'or le plus profond.

Les PJ peuvent se tenir là, contemplatifs, et bercés par cette vision apaisante. On en oublierait presque la tension et la crainte qui suintent de chaque mur ou recoin sombre de la ville, d'où pourrait à tout instant surgir l'indicible horreur !

Quelques instants plus tard arrive en cliquetant un homme en tablier de cuir, avec toute une gamme d'outils pendus en ordre de taille croissant à une lourde ceinture de cuir noir. Il est en nage et sue énormément. Son effort interrompu, de grosses gouttes comment à perler de la long de ses tempes et quelques rares petits cheveux de la couleur des orges trempés frisent et brillent légèrement sur son crâne presque chauve.

Il reprend à peine son souffle, essuyant avec un chiffon sa sueur qui ruisselle et, haletant, demande ce qu'il peut faire pour les PJ. Plaisantant sur leur présence, probablement pas due à un intérêt pour l'un des ses meubles, il les prie de ne pas passer par quatre chemins, il a fort à faire. Son caractère sec et direct et son pragmatisme ressurgit aussitôt.

Les PJ comprendront qu'il ne sert à rien de mettre les petits plats dans les grands ou de tourner autour du pot. On leur servira ainsi un plat certes sans fioritures, mais honnête et rassiant pour leur faim d'information.

Une fois les dires de Lucius rapportés, Resht s'empourpre et s'emporte, ne tarissant pas d'insultes et d'antipathie pour une personne dont le nom ne finit pas de revenir sur les lèvres de tous : Magdar !

" Je n'ai rien à voir avec ces hommes ! " s'insurge-t-il. " Je ne trempe pas avec ces coupes-jarrets à la solde de Magdar. Tous de la graine de potence, vous verrez quand je pourrai faire régner l'ordre ici, ça commencera par le gibet pour certains et le bannissement pour ce Magdar, si sa place ne serait pas mieux au centre d'un bûcher ! Ce Lucius, l'homme que vous

avez rencontré, l'homme de main damné de Magdar, il n'éprouve vraiment aucune vergogne à m'associer avec lui ! Les pendules vont être remises à l'heure, vous pouvez me croire ! Aucun scrupule ne les étouffe, maintenant que le bourgmestre a permis à cette milice de hors-la-loi de déambuler dans nos rues et quartiers !

Ceux-ci renient l'autorité de mon fils placé à la tête de la milice. Mais celui-ci n'hésite pas à les remettre en place par son fier commandement. "

Les PJ peuvent douter du dernier élément, ayant vu le brave fiston à l'œuvre ! Il va sans dire que celui qui ose insinuer la moindre chose envers le brave petit verra s'abattre sur lui les foudres d'un père outré qu'on puisse mettre en doute les capacités de commandement innées de son fils ! " D'ailleurs, rajoute-t-il, laissez-le faire son travail et arrêtez votre amateurisme. Laissez faire l'autorité en place et ne vous mêlez pas de ce qui ne vous regarde pas ", lance-t-il avec un ton de mépris... Mais il s'empresse de demander sur un ton innocent aux PJ si on les a chargé de régler le problème en sous-main.

Il attend la réaction des PJ à sa cinglante remarque pour y déceler le moindre élément la corroborant. Si les PJ répondent par l'affirmative, il lance encore :

" Mais ne soyez pas sur la route de mon fils ! Il risque de vous en cuire ! " Le vent semble avoir tourné, une brise haineuse se lève subitement pour venir souffler sur les visages des PJ. Mais le temps se radoucit... Il espère avoir impressionné son monde. Il reprend :

" Le chef du village joue un vrai théâtre de marionnettes en laissant gigoter ce pantins de Magdar sur notre place publique. C'est pitoyable et risible. Ce Magdar pratique certains commerces ou professions peu recommandables, voire malhonnêtes. D'ailleurs, il plane sur son compte - au propre comme au figuré - une réputation sulfureuse. " Les PJ comprennent que le Malin n'est pas loin sous la forme des cornues, alambics d'alchimie diabolique et d'ignobles expériences.

" Ses pratiques sont douteuses, mais il finit toujours par atteindre son but ! Je pense qu'il joue sur quelques appuis au sein même du village, je ne sais par quels horribles échanges et transactions dignes des plus grands démons et de tous les diables ! ", commente Resht tout en effectuant rapidement le signe pour éloigner le Mauvais Œil...

Enfin, il se ressaisit, se calme d'un coup, comme une giboulée s'arrêtant subitement, pour finalement les saluer et leur indiquer qu'il doit retourner à sa besogne...

Voici une entrevue qui ne doit pas avoir laissé les PJ de glace. Mais dans la ville, il règne une certaine agitation !





L'égoutier



Une clameur inquiète s'élève en pleine rue, ponctuée de cris d'effroi de tout un petit groupe de villageois. Les PJ doivent se frayer un chemin entre la foule pour savoir de quoi il s'agit, pour connaître ce qui capte toute l'attention des gens comme hypnotisés par leur vision.

Au centre du cercle se trouve un pauvre bougre puant l'égout, les bottes souillées d'une boue saumâtre, ses vêtements tachés et maculés d'une épaisse croûte verdâtre et malodorante. Une capuche pend sur ses épaules. Il est terrifié mais ne semble pas blessé ni souffrir de délire. Seule la peur, une peur véritable et reconnaissable par tous, impossible à reproduire tant elle est authentique, se lit sur son visage.

Il s'agit d'un égoutier. L'endroit en compte quelques-uns dont la principale occupation est de curer et draguer le fond des égouts pour éviter leur envasement. C'est un travail ignoble, dur et crasseux qu'on délègue aux parias de la société, à ceux qui on été mis au banc de celle-ci. C'est un travail ingrat dont tous ne se vantent pas et dont personne ne salue la nécessité et le courage de ceux qui s'y attellent. Jamais un tel homme ne pourrait capter l'attention de Monsieur tout le monde s'il n'avait pas quelque chose d'extraordinaire à raconter.

Les PJ peuvent tenter de le rassurer, de l'apaiser et de le mettre sur le côté et à l'abri de tout ce brouhaha pour qu'ils puissent en savoir un peu plus !

On peut voir s'inscrire une telle frayeur, une telle terreur dans les yeux de la victime qu'on en est paralysé d'effroi, alors qu'il leur narre son récit, entrecoupé de hoquets de panique et d'une déglutition comparable au gosse apeuré qui vous regarde la larme à l'œil, juste après avoir essuyé un gros chagrin. Le pauvre homme, encore sous le choc de ce qu'il vient de vivre, parvient à reprendre sa respiration et à tenir un discours plus ou moins cohérent.

Il serait tombé nez à nez, au détour d'une conduite dans les égouts, sur une véritable vision d'horreur.

Une chose horrible se dressait là, devant lui, sur deux pattes, légèrement recourbée, deux membres supérieurs ramenés au torse comme prêts à se jeter sur lui toutes griffes dehors. Ça n'avait rien de naturel. Ni une ni deux, il lui lança sa pique, mais la bête esquiva avec une telle vélocité qu'elle échappa probablement à la fatalité de ce trait, mais n'a sûrement pas pu éviter d'être touchée à l'épaule. Elle poussa alors un cri effroyable qui lui fit se jeter à terre, les mains sur la tête, croyant sa dernière heure venue... Mais la créature s'enfuit en grognant. Glorifiant tous les dieux, les yeux levés au ciel, il n'en finit pas de les remercier de lui avoir laissé la vie

sauve.

A ses cris, ses compagnons accoururent vers lui recroquevillé, en état de choc sur le sol glissant et humide au beau milieu d'un abject filet d'eau... Ils l'aiderent à se relever et à lui faire remonter à la surface. D'autres essayèrent en vain de poursuivre l'assaillant. Des gouttes de sang laissées par sa blessure leur avaient donné de solides espoirs. Mais ceux-ci se troublèrent bien vite comme les traces de sang diluées au beau milieu d'innombrables flaques ou ruisseaux d'eaux usées.

Elle avait été touchée... En termes de jeu, le MJ en tiendra compte pour l'état de santé du monstre (pique d'égoutiers : 1d4 points de dégâts).

Peu de temps après, la milice arrive pour disperser la foule et avertir la populace du couvre-feu tout proche en invitant tout le monde à rejoindre sa maisonnée tant que l'astre du jour brille encore.

Les PJ ont intérêt à se tenir à l'écart et ne pas se mêler de l'interrogatoire pour ne pas être consigné par le lieutenant pour incitation au trouble public ! Les mesures martiales décrétées tout récemment peuvent très bien soutenir de tels agissements, même s'ils sont totalement infondés, outranciers et arbitraires.

Le Monstre, débusqué, n'aura pas le temps de préparer une embuscade pour piéger selon sa volonté les hommes de Magdar. Il va devoir improviser. Il n'a plus beaucoup de temps avant que les égouts soient passés au crible. Il lui faut précipiter quelque peu ses plans.

Les égouts



Alors que les PJ s'affairent autour de l'égoutier, ils peuvent voir le lieutenant Amon et ses hommes s'enfoncer dans les égouts. S'ils décident de suivre de loin les miliciens, ils pourront sans trop se rapprocher continuer à entendre les ordres donnés par le lieutenant à ses soldats, grâce à l'écho qui fait résonner chaque son dans les galeries. Il faudra cependant que les PJ redoublent de discrétion, car si les sons leur parviennent plus facilement, les bruits qu'ils font vont eux aussi aller plus facilement aux oreilles des soldats.

Si les PJ se font repérer par les miliciens, ils devront s'expliquer face à Amon, mais il est peu probable qu'il les rejette hors des égouts. Après tout, si jamais cette battue venait à échouer, il pourra toujours en blâmer les aventuriers.

S'ils ne se font pas repérer et sur un bon jet de perception auditive (DD18), les PJ pourront entendre le lieutenant donner ses ordres : ils apprendront que les miliciens se dirigent vers le centre du premier niveau





des égouts, d'où ils pourront ensuite se séparer pour " balayer " l'ensemble du niveau, puis passer au second sous-sol en se dirigeant vers le centre. Il mettra aussi ses hommes en garde sur le second étage : de violents lâchés d'eau se produisent à intervalles réguliers, qui peuvent surprendre et emporter les imprudents. De fait, tout personnage échouant un jet de constitution dans la cuvette centrale du deuxième étage (DD8, malus de 2 si les victimes sont en train d'utiliser un don ou une compétences nécessitant un effort de concentration, 7 au cas où elles sont engagées en combat) se retrouvera emporté par les flots.

En dehors des pièges, le passage du premier étage se fera relativement sans encombre et les aventuriers poursuivront leur route en se glissant dans les trappes qui mènent au second niveau.

Lorsqu'ils arriveront près du puit central, les PJ apercevront Amon ainsi qu'un de ses derniers soldats encore en vie (les autres étant en fuite ou morts). S'ils le sauvent à temps, il pourra leur expliquer qu'il a vu la bête s'enfoncer dans une fissure assez étroite qui mène certainement au dernier sous-sol. Etant doté d'une armure lourde, il n'a pu s'y glisser et a dû se résoudre à venir ici : au fond du puits se trouvent de larges vannes qui relâchent l'eau à intervalles réguliers dans le bassin inférieur (le niveau trois)., ces vannes sont suffisamment larges pour laisser passer un homme, mais elles ne s'ouvrent que lorsque le puit est plein ou que l'on actionne un levier qu'il n'a encore pu trouver (le seul qu'il ait vu se trouve au fond du puits sous déjà quatre mètres d'eau et il ne peut s'y risquer à cause de son armure et de son équipement). Une fois ces informations délivrées aux PJ, le lieutenant et son homme s'en iront rejoindre la surface afin de solliciter l'aide des égoutiers, laissant les aventuriers poursuivre leur route seuls.

Dans le bassin inférieur, les PJ s'apercevront rapidement qu'un pan de mur s'est effondré (sans doute à cause de l'érosion et de l'humidité) offrant un passage ouvert vers une petite cavité ou se trouve entassées pêle-mêle toutes sortes d'objets que la bête a amassés. Cela va des " trophées " pris sur les corps des personnes qu'elle a tuées, à quelques poupées ou bijoux qu'elle a sans doute récupérés lors de son incursion chez elle. Sur le côté droit de cette pièce, on peut distinguer dans l'obscurité une fissure qui mène au deuxième étage (c'est la fameuse fissure par laquelle la bête est passée dans le second niveau). En face se trouve une porte faite de pierre taillée (ce qui tranche nettement avec la roche à nu des murs de la cavité). Il s'agit en fait d'une porte dissimulée qui mène à l'intérieur du couloir d'un château. (la porte est évidemment dissimulée depuis le château, pas depuis la cavité).

Description rapide des égouts :

Les égouts de la ville sont constitués de galeries de briques, très sombres et qui semblent partir dans

toutes les directions, sans que ce labyrinthe ne semble posséder une véritable structure logique. On remarque facilement cinq galeries principales dont les branches, disposées en étoiles, courent à chaque coin de la ville. Ces galeries principales ont été étendues puis creusées de galeries secondaires pour suivre l'expansion de la ville. Certaines galeries secondaires permettent de relier les axes principaux entre eux de manière à éviter que la circulation des eaux soient complètement bloquée si l'un de ces axes venait à être bouché pour une raison quelconque. Il en résulte que les niveaux ont l'allure d'une gigantesque " toile d'araignée " qui s'étendrait sous la ville. Le site est construit sur trois niveaux dont chacun est plus petit que le niveau qui lui est supérieur, ce qui forme une espèce de cuvette qui permet de concentrer les eaux en son centre avant qu'elles ne soient évacuées vers une source souterraine qui rejoint un fleuve plus loin en aval.

Les galeries sont parcourues par un ensemble de tuyaux assez vétustes, couverts d'algues et d'immenses, et sur lesquels bon nombre de rats courent en tout sens. Au milieu file doucement une eau boueuse et nauséabonde dans laquelle aucune forme de vie aquatique normale ne peut survivre. Elle abrite souvent des cadavres d'animaux divers que les égoutiers ont pour charge de dégager afin d'éviter qu'ils n'entravent la circulation des eaux usées ou que ne se propagent des maladies. La fermentation de ces cadavres produit des gaz qui remontent par petite bulles vers la surface (*). Ces gaz, dans le meilleur des cas, provoquent juste quelques nausées (**), et dans le pire, peuvent s'enflammer si un voyageur venait à passer une flamme quelconque à proximité (***). Les autres problèmes auxquels les aventuriers auront à faire face sont les conduits défectueux, qui peuvent exploser à tout moment, surtout si des personnes se déplacent sans précaution à proximité. Ces tuyaux envoient en explosant de nombreux morceaux de métal, qui peuvent se ficher même dans les armures tant la pression à l'intérieur est forte. De plus, de nombreux types de vermines infestent le deuxième niveau (qui n'est que rarement nettoyé par les égoutiers, voire jamais, étant donné la dangerosité des " locataires ").

* : Détection, DD20 -le PJ voit les petites bulles de gaz qui remontent à la surface-, déclenchement par contact. Une fois détecté, il suffit de contourner l'endroit où se situe le cadavre pour ne pas libérer d'un coup les gaz qu'il contient.

** : JS vigueur, DD15 en cas d'échec le PJ subit un malus de -1 sur tout ses jets pour les 5 prochains tours, en cas de seconde expositions à de tels gaz, la durée d'effet est simplement rallongée de 5 tours mais le malus ne reste que de -1.

*** : JS réflexe DD15 (dégâts annulés, on considère que le PJ qui se jette à terre est protégé du feu par les eaux usées), en cas d'échec le PJ subit 2d4+1 dégâts de feu.





****: Fouille DD22, déclenchement par contact, attaque +6 distance, 1d6 projectiles métalliques, cibles aléatoires, dégâts normaux : 1d4 par projectiles. Désamorçage DD12. (il suffit de taper sur la conduite avec un objet suffisamment long pour la faire exploser en toute sécurité)

Le premier niveau :

Ce niveau est celui où les égoutiers circulent et par conséquent, il est relativement bien entretenu et débarrassé des créatures qui rôdent au second niveau. Le pire que risquent les aventuriers est de se retrouver face à quelques carcasses pourrissantes dégageant des effluves nauséabondes ou de faire exploser des conduites d'eau défectueuses. Les rats de cet étage sont relativement calmes et peu agressifs.

Le deuxième niveau :

Dans ce niveau, les choses se compliquent largement, non seulement les cadavres d'animaux et les tuyauteries défectueuses sont de plus en plus fréquentes (absence d'entretien) mais à cela s'ajoute des céphalopodes étranges (Calamar) capables de survivre dans les eaux polluées de ces égouts et quelques rats et mille-pattes (Rat, Mille-pattes monstrueux, taille P) particulièrement gros et agressifs, qui parcourent le réseau formé par les canalisations (qui sait si des expérimentations ratées de Magdar n'auront pas donné naissance à ces créatures ?). Pour achever ce tableau cauchemardesque, la bête profite du fait que les soldats soient assaillis par les créatures autochtones pour les attaquer et les décimer. Les aventuriers n'apercevront la créature que lors de brèves apparitions mais ne lui seront pas confrontés directement.

Le cas particulier de la cuvette du deuxième étage : en fait, il s'agit d'un puits d'une dizaine de mètres de haut qui collecte toutes les eaux de ruissellement (ainsi que les malheureux qui auraient été emportés par elle). Cette pièce est la seule (ou presque) qui puisse mener au troisième et dernier niveau (celui qui mène au repaire de la créature). L'ennui, c'est que les portes menant au troisième étage sont en fait des vannes qui ne s'ouvrent qu'à condition que le puits soit plein (pour le vider) lors d'une purge automatique des eaux usées (donc, lorsque le niveau de l'eau atteint la hauteur maximale du puits ; la vitesse de montée du niveau est d'un mètre toutes les 10 minutes) ou lorsque que l'un des deux leviers de purge d'urgence est actionné. Le premier levier est dissimulé dans un des murs qui entourent le puits (Fouille DD15). L'autre, situé au fond du puits, est bien plus facilement visible selon la quantité d'eau sale qui le recouvre, évidemment (détection, DD1 +1 par mètre d'eau au fond du puits). Pour actionner ce

levier, il faudra évidemment faire une petite séance de natation en apnée dans les eaux usées de la ville et il n'est pas impossible qu'un calamar se jette dans le puits lorsqu'il verra une proie potentielle y tomber.

La fissure dans le mur : les PJ peuvent tout à fait essayer de passer par la fissure. Pour cela, il leur faudra se contorsionner durant une bonne dizaine de minutes, le temps de traverser l'ensemble de la faille. Seul les personnages ne portant pas d'armure ou une armure légère peuvent tenter d'y passer. Pour y parvenir, ils devront réussir un jet d'évasion DD20, (bonus ou malus de circonstance selon la catégorie de taille du PJ).

Le troisième niveau :

Il ne s'agit que d'un vaste bassin rempli d'eau jusqu'à hauteur de genou. Un récent effondrement permet de cheminer vers une pièce dissimulée du château du mage, oubliée de Magdar lui-même, où la bête a trouvé refuge. Un petit trou situé ailleurs dans la cavité permet l'écoulement des eaux usées vers une source d'eau souterraine. Mais les PJ ne pourront pas s'y glisser (et de toute façon la seule chose qu'ils pourront faire est s'y noyer).

La dernière demeure de Magdar



Au détour d'un couloir, la bête, familière des lieux, semble inviter les PJ à la suivre en s'assurant qu'ils ne la perdent pas de vue malgré le rythme effréné de cette course-poursuite. La créature s'engouffre à fond de train dans une ouverture béante. Les joueurs s'engouffrent aussitôt à sa poursuite.

De plus près, les PJ remarquent qu'il s'agit de l'embrasement d'une porte dans un état pitoyable. Le chambranle est à moitié détruit et la porte pendouille hors de ses gonds, plus que lamentablement maintenue par une faible charnière. Le tout semble avoir été littéralement déchiqueté et lacéré.

Ensuite, les PJ grimpent un escalier à vis qui leur semble sans fin... L'ascension est pénible : de nombreux gravats et débris jonchent le sol et une mousse gluante et glissante manque de faire trébucher le joueur qui raterait une marche.

De temps en temps, ils subissent une attaque éclair





du monstre qui les harcèle en s'en prenant au PJ de tête. Celui-ci subit un malus important pour toucher la créature, puisque la créature est en hauteur, toujours accolée à la vis centrale et tentant souvent de surprendre ledit PJ. Les PJ ne peuvent gravir ces escaliers qu'en file indienne.

Les joueurs arrivent enfin au sommet de l'escalier et un long couloir humide s'ouvre enfin devant eux.

Ils peuvent se guider dans la pénombre grâce à un rai de lumière horizontale qui provient visiblement d'une pièce éclairée au loin. Le sol est jonché de débris, une odeur de pourriture et de cadavre en putréfaction flotte dans l'air et atteint les narines des PJ, les horrifiant probablement rien qu'en les faisant penser aux scènes affreuses et atroces qui ont dû se dérouler ici...

Arrivés tout au bout, il y a bien une porte, mais le monstre n'est pas visible... S'est-il caché, profitant de l'obscurité pour s'apprêter à leur bondir dessus ou a-t-il déjà eu l'occasion de passer la porte ?

La porte s'ouvre sans bruit, ses charnières sont visiblement entretenues et huilées pour résister au ver de gris de cette atmosphère suintante d'humidité. Aucun bruit ne se fait entendre derrière...

De l'autre côté, on trouve une petite pièce carrée de 4 mètres sur 4 servant visiblement de remise. Des réserves de viandes salées sont entreposées dans d'immenses tonneaux, des salaisons pendent au plafond, de l'eau potable stagne dans une immense cuve en bronze avec une louche délicatement ciselée pour y puiser de l'eau, des caisses, des cages où pourraient être retenus des animaux...

Les PJ peuvent éventuellement en déduire qu'on garde ici des animaux sauvages et carnivores en captivité. Mais cette hypothèse n'est pas si proche de la vérité : ce sont les cobayes de Magdar qui sont enfermés dans ces cages et nourris de viandes crues.

En face, une porte est grande ouverte, elle a été sauvagement ouverte et a tout juste résisté à la destruction pure et simple...

Mais où peut bien se trouver la chose que les PJ pourchassaient sans relâche ?

Leur réflexion s'arrête tout net : de l'intérieur, derrière la porte ouverte, se fait entendre un grognement violent, suivi du bruit d'un furieux de combat à mort qui vient de s'engager !

Dans la pièce suivante, au beau milieu d'un laboratoire d'alchimie complexe et malfaisant (bocaux contenant des liquide abjects et des organes dégoûtants, brume morbide, bocaux de composants sordides et horribles, vieux grimoires poussiéreux, bougies noires au parfum lourd et capiteux, luxueuses tentures pourpre de grosse laines, drôles d'êtres difformes, etc. De quoi être vraiment mal à l'aise) se débat comme un

beau diable celui qui doit être Magdar (voir annexe 4), lançant des sorts qui fument et déchirent l'air de leurs énergies et coloris criards. Il essaie de venir au bout d'une bête humanoïde furieuse qui l'attaque de ses crocs et griffes acérées ! Si les PJ l'ont déjà vu ou si on leur a décrit Magdar, ils reconnaissent sans peine qu'il s'agit de lui. Il est visiblement en très mauvaise posture.

Les PJ peuvent l'aider à se battre contre le monstre s'ils n'ont pas encore compris l'être diabolique qu'est Magdar. Néanmoins, un symbole religieux pendant au cou du monstre devrait leur faire comprendre qu'il n'est qu'une abominable et misérable transformation... Cette croix qui pendait également au cou de son malheureux mari. Ces yeux qui brillent également de cette lueur qu'ont dans les yeux les condamnés et les désespérés. De leurs prunelles embuées de larmes, ils appellent au secours, à la pitié...

Le perfide et vil Magdar tente un va-tout, un dernier coup de bluff pour s'en sortir...

Il supplie d'avoir la vie sauve. Il peut, en effet, grâce à la fiole qu'il tend, redonner son apparence à l'infortunée jeune fille. Il essaie de persuader les PJ de l'épargner en pleurant et d'accepter ce cadeau comme un faible pardon pour tout le mal qu'il a commis. Il les supplie de l'épargner et de le conduire à la justice, au cachot à vie mais pas à l'exécution (effectuer un jet de persuasion, bagout ou baratin).

En réalité, il s'agit du dernier philtre qu'il a mis au point grâce aux ingrédients ramenés par les PJ. Celui-ci permet enfin de contrôler la bête. Il espère pouvoir ainsi retourner la situation à son avantage et la jeter contre les PJ pour effacer tous les témoins de ses méfaits.

La pauvre bête, désespérée, pourrait croire naïvement à cette bonté soudaine ou cette tentative de Magdar de sauver sa peau et être tenté de boire le philtre, mais les PJ peuvent se douter de l'esprit retors et déloyal de Magdar, mettant en doute la véracité et l'honnêteté de ses dires.

Débusqué et mis à nu, Magdar, fou de colère, se lance dans une rage destructrice et use de sorts dévastateurs.

Les personnages devraient alors quitter les lieux au plus vite s'ils ne veulent pas être ensevelis sous les décombres de la pièce délabrée qui s'écroulera bien vite sous l'effet dévastateur de la puissante magie utilisée de manière totalement incontrôlée. Magdar finira par périr écrasé par une lourde pierre...

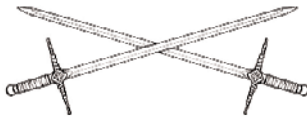
Les PJ, haletant et couverts de poussières, parviendront tout juste à regagner sains et saufs la surface dans un immense nuage de poussière et de gravats.

Le bruit terrible à fait sortir tout le monde de chez soi. La population se tient dans la rue, hébétée, ne comprenant rien à ce qu'il se passe. La vision de la créa-



ture provoque un semblant de panique, un peu minimisé par la présence des PJ en armes à côté d'elles et par l'arrivée en trombe d'Amon (qui ne voulait pas redescendre seul dans les égouts, mais les égoutiers avaient arrêté le travail suite à l'agression de leur collègue).

Une fois Magdar vaincu, il s'agira d'essayer de redonner une forme humaine à la pauvre jeune femme. Des prêtres, érudits et alchimistes parviendront à renverser l'état de mutation après de pénibles et longues expérimentations... Mais déjà, nos aventuriers sont partis sur les chemins pour d'autres épopées héroïques.



Annexes

Annexe 1 : Pillards (hommes d'armes niveau 1) :

CA : 14

Bonus à l'attaque : +1

Dégâts : 1d8

PV : entre 9 et 11

JS Vigueur : +1

JS Réflexes : 0

JS Volonté : 0

Equipement : armure de cuir cloutée, épée longue, écu de bois

Annexe 2 : Amon, fils de Rescht, lieutenant de la milice (homme d'armes niveau 3) :

CA : 15

Bonus à l'attaque : +4

Dégâts : 1d10+1

PV : 19

JS Vigueur : +3

JS Réflexes : +1

JS Volonté : +1

Equipement : chemise de mailles, hallebarde de maître

Annexe 3 : miliciens (hommes d'armes niveau 1) :

CA : 15

Bonus à l'attaque : +1

Dégâts : 1d10

PV : 7

JS Vigueur : +1

JS Réflexes : +0

JS Volonté : +0

Equipement : chemise de mailles, hallebarde

Annexe 4 : Faenor (Mage de niveau 6) :

Fo : 8 (-1) ; De : 13 (+1) ; Co : 12 (+1) ; Int : 16 (+3) ; Sag : 11 (0) ; Cha : 14 (+2)

Bonus à l'attaque (arbalète légère de maître) : +5

Alignement : N/M

CA : 14

JS Vigueur : +4

JS Réflexes : +4

JS Volonté : +8

PV : 24

Compétences :

Alchimie base : $8 + 3 = + 11$

Concentration base : $9 + 0 = + 9$

Connaissance (mystère) base : $7 + 3 = + 10$

Connaissance (Histoire) base : $5 + 3 = + 8$

Connaissance des Sorts base : $6 + 3 = + 9$

Détection base : $3 + 0 = + 3$

Diplomatie base : $4 + 2 = + 6$

Fouille base : $3 + 0 = + 3$



Dons :

Création de parchemin

Création de potions

Création d'armes et d'armures magiques

Volonté de fer

Magie de guerre

Livre de sorts (mémorisé = [X]) :

Niveau 1 : Alarme ; Conjuración de monstres 1 ; Armure de mage [X] ; Serviteur invisible ; Identification ; Compréhension des langues ; Charme-personne ; Sommeil [X] ; Projectile magique [X] ; Changement d'apparence [X]

Niveau 2 : Toile d'araignée [X] ; Image miroir ; Invisibilité [X] ; Motif hypnotique [X] ; Flèche acide de Melf [X]

Niveau 3 : Vol [X], Eclair [X], Immobilisation des personnes [X], Suggestion

Inventaire (sur lui) :

Potion de soins modérés (300 po), potion de charisme (300 po), Philtre d'amour (150 po), Sérum de vérité (500 po), parchemin de dissipation de la magie (375 po), parchemin de rapetissement (25 po), anneau de protection +1 (2000 po), baguette de charme-personne (750 po), bracelets d'armure +1 (2000 po), amulette d'armure naturelle +1 (2000 po), cape de résistance +1 (2000 po), arbalète légère de maître (200 po), 50 carreaux (2 po), vêtements de ville, sacs et sacoche de ceinture.

On peut récupérer dans l'ancre du mage du matériel comprenant le cabinet de travail complet d'un alchimiste, équivalant à 2000 pièces d'or.

Histoire de Faenor :

Alors qu'il était encore un jeune mage à peine sorti de son apprentissage chez Drax le Beau, Faenor désira et convoita ce qu'il côtoyait chaque jour sans pouvoir y toucher : les maîtresses de son mentor. Ce dernier, charmeur devant l'éternel, voyait passer en son lit les plus belles et plus puissantes femmes de la région, mais ne laissait pas même les plus insignifiantes à ses deux apprentis, Faenor et son jeune frère Filn'ha. Ces derniers développèrent un complexe assez puissant vis-à-vis des femmes et décidèrent, après avoir fait accuser Drax du meurtre d'une de ses maîtresses qu'ils avaient eux-mêmes tuée, de se lancer dans la quête de la gloire et de tenter de devenir des légendes, pour avoir à leur tour du succès avec les membres du beau sexe.

Malheureusement pour eux, la vie d'aventures fut âpre et difficile, et même après s'être alliés avec des reîtres de passage et accompli quelques hauts faits, les donzelles rechignaient toujours à accepter leurs avances. Qu'importe, la magie intervenait alors, et les deux frères eurent droit aux plaisirs charnels qu'ils attendaient tant.

Après quelques unes de ces exactions, Filn'ha fut intéressé par une prêtresse voyageant incognito, descendue dans la même auberge que le petit groupe, qui résista à son sort simplissime et le fit arrêter. Cette prêtresse sonda alors son passé et l'obligea à tout avouer aux autorités, qui le firent pendre sur la place publique.

Faenor n'a jamais digéré la mort de son frère et voue une haine plus que tenace aux femmes, qu'il juge pour responsables de son infortune. Maintenant reclus dans son laboratoire secret, son plus cher désir est de créer la femme parfaite, qui pourrait accéder au moindre de ses désirs, tout en ne lui coûtant en aucune façon. Il sait que cette créature, bien que féminine, ne pourra posséder d'âme, mais il pense qu'avoir un tel pantin à disposition constitue également sa vengeance, qu'il a tant attendue. Ironiquement, Faenor commence à penser que l'absence d'âme ne changera rien, puisque le mage semble de plus en plus persuadé que les femmes n'en possèdent de toutes façons pas.

Et il l'attendra encore, la femme parfaite, car son expérience a échoué et sa créature s'est enfuie...

Annexe 5 : Gardes de Faenor :

Hommes d'armes niveau 1 :

CA : 16

Bonus à l'attaque : +1

Dégâts : 1d8

PV : entre 9 et 11

JS Vigueur : +1

JS Réflexes : 0

JS Volonté : 0

Équipement : chemise de mailles, épée longue, écu d'acier, livrée rouge et bleue

Annexe 6 : La Chose, la Bête, la Créature, Cécilia Matis

Humaine modifiée magiquement par Magdar.

Fo 10 (0) ; Dex 20 (+5) ; Co 14 (+2) ; Int 7 (-2) ; Sag 5 (-3) ; Cha 5 (-3)



CA : 17 (12 CA naturelle +5 Dex)

Bonus à l'attaque : +5/+1/-3 (n'utilise pas automatiquement toutes ses attaques)

Dégâts : 1d4+1/1d4/1d4-1 (coup de poing droit/coup de poing gauche/coup de pied droit)

PV : 39 (5d8+10)

Dons : Esquive, Souplesse du Serpent, Attaque éclair, Vigilance, Croc-en-Jambe

JS Vigueur : +6

JS Réflexes : +6

JS Volonté : -2

Compétences : Acrobaties : +6 ; Déplacement silencieux : +7 ; Escalade : +4 ; Natation : +1

Vitesse de déplacement : 17 mètres

Description : La jeune femme qui était connue sous le nom de Cécilia n'est plus qu'une forme vaguement humanoïde (sa couleur de peau est très pâle et tâchée de points noirs et bleus), aux muscles développés, mais finalement malingre. Le seul côté féminin qui lui reste est hideux : ses seins pendant de manière obscène et se balancent mollement au gré de sa course, sa toison pubienne tombe entre ses cuisses en une sorte de pagne.

Sa chevelure sale, crasse mais fine encadre un visage non menaçant, triste, désespéré parfois.



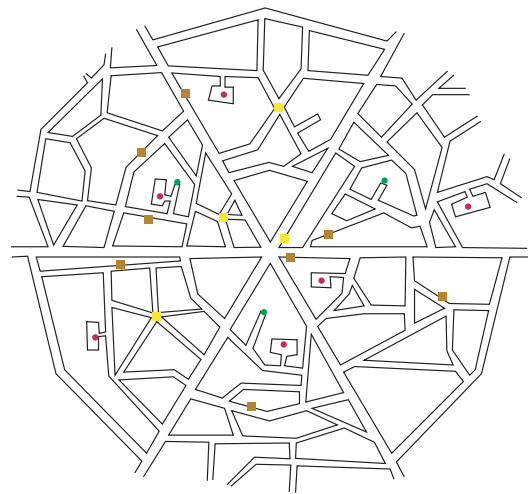
Annexe 7 : Légende du premier sous-sol (pièges) :

Carrés jaunes : piège de type " cadavre "

Carrés marrons : piège de type " tuyau "

Ronds verts : accès au second sous-sol

Ronds rouge : caches de contrebandes

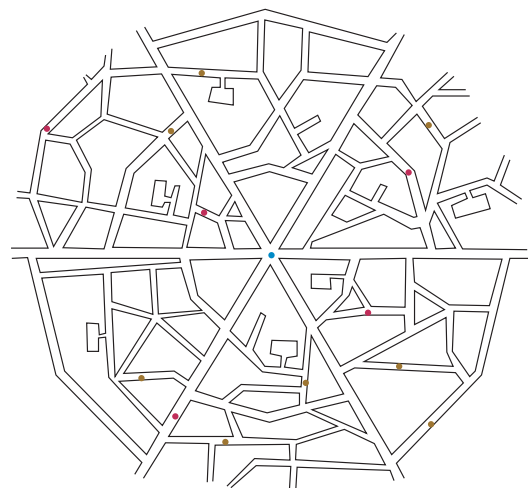


Annexe 8 : Légendes du premier sous-sol (ennemis) :

En bleu : pieuvres

En rouge : mille-pattes

En marron : rats



Annexe 9 : Légende du second sous-sol (pièges) :

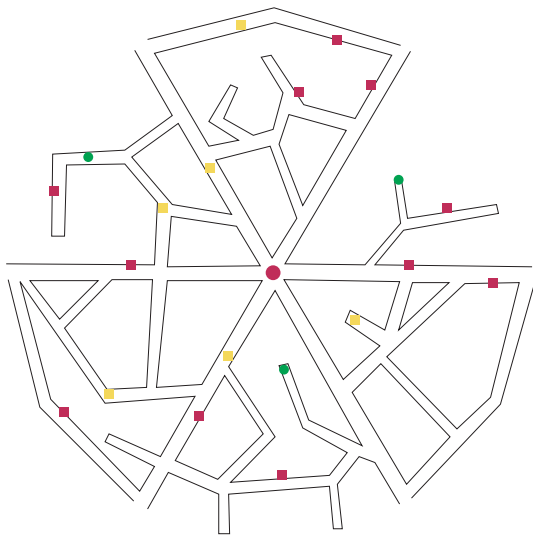
Carré jaune : piège de type " cadavre "

Carré marron : piège de type " tuyau "

Rond vert : sortie vers le premier sous-sol

Rond rouge : cache de contrebande

Gros point rouge au centre : accès au troisième sous-sol.

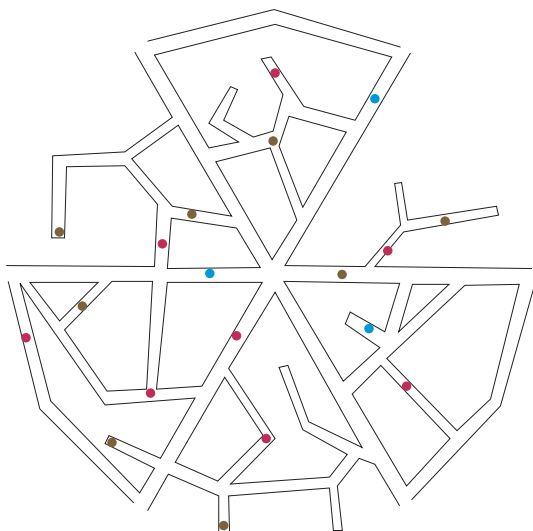


Annexe 10 : Légende du second sous-sol (ennemis) :

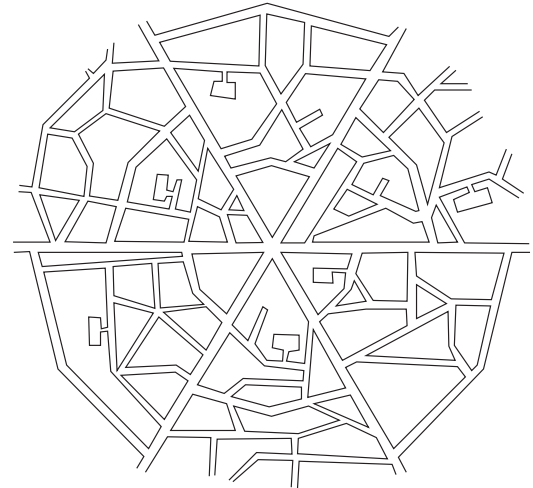
En bleu : pieuvre

En rouge : mille-pattes

En marron : rat



Annexe 11 : Plan vierge des égouts :



Ont participé, de près ou de loin, et dans l'ordre alphabétique, à l'élaboration de ce scénario :

Rédaction :

Elendil (Elendil@cerbere.org) Pitche (Pitche@cerbere.org)

Finalisation, corrections et coordination :

Cerbère (Webmaster@cerbere.org) ,

Père Carmody (PereCarmody@cerbere.org)

Illustrations : Minky Gigi (Minky_gigi@cerbere.org)

La créature est illustrée par Shaniah (<http://www.shaniah.net/>)

Maquette : Ranger (Ranger@cerbere.org)

Des remarques et/ou commentaires ? :

<http://forum.cerbere.org>