



## En pièces détachées

Un scénario pour AD&D 2<sup>e</sup> Ed.

par Pitche, [phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be) adapté en DD3 par Cerbère (<http://www.cerbere.org/>)

### Préalable

#### Synopsis

Les PJs sont invités à enquêter sur d'étranges disparitions et d'horribles mutilations. De part leurs recherches, ils côtoient et se frottent ainsi à une puissante organisation aux buts peu avouables. Celle-ci est actuellement à la solde d'un puissant mage, *Frankenstern*, qui tente de concevoir et d'animer un golem de chair pour faire régner la terreur et accomplir les pires méfaits.

#### Amorce

Contactés par les autorités locales au sein d'une ville portuaire où la popularité et l'efficacité des PJs ne sont plus à démontrer, ils rentrent en relation avec le capitaine de la garde populaire, sorte de milice volontaire assez peu entraînée et formée, sans le moindre hommes de valeur.

Les PJs ont rendez-vous pour l'exposé des faits actuels à la garnison du port, située non loin du chenal.

C'est un bâtiment en pierres bruts d'aspect trapu et massif tel un mastodonte fatigué et soumis. L'entrée, une simple double-portes, n'est tenue que par un simple milicien, hallebarde à la main.



Sous présentation et annonce de leur venue, il actionne l'ouverture des portes qui basculent sur elles-mêmes pour leur laisser le passage libre. « Tout au fond du couloir » leurs lance-t-il en refermant déjà les portes derrière les PJs, les plongeant dans une demie-obscurité due au flamboiement des torches accrochées aux murs.

#### Note au préalable

Le MJ peut faire jouer cette aventure dans n'importe quelle ville portuaire de son crû ou existante sous conditions d'éventuelles modifications et ajustements.

Cette aventure est recommandée à un groupe de 4 à 5 PJs de niveau 4 à 5 possédant une force de frappe magique importante et quelques armes magiques indispensables pour toucher le Golem de Chair.

Les encadrés représentent des passages « narrés ».

*Les paragraphes mis en italique sont (et des compléments aux) règles du jeu.*

Enfin, les éventualités sont reprises sous les paragraphes nommés « Et si... ».

#### Exposé

Le capitaine les attend derrière une simple table où s'entassent quelques rouleaux de parchemins fermés par un ruban mauve officiel, sceau de l'autorité exécutive accordant les pleins pouvoirs ou distribuant les ordres et commandements. Il termine de contresigner quelques documents qu'il invite les PJs à s'asseoir.

Avant tout autre chose, il leur explique qu'ils travailleront pour lui, à ses ordres expresses et que c'est auprès de lui qu'ils doivent en référer et le tenir informé. Il leur fournira un passe-droit et un ordre de mission.

Voilà déjà près de 3 semaines que la ville est secouée par des faits d'une rare violence et d'une certaine cruauté. Trois cadavres ont été retrouvés mutilés, ce qui dépasse en horreur tout ce qui a pu déjà se voir d'odieux dans cette ville, parasitée

par des bandes rivales de voleurs où les larcins et méfaits les plus communs sont monnaies courantes.

Aucun rapport n'a été fait ou consigné, une petite ville comme celle-ci n'a pas une bureaucratie à toute épreuve et une escouade de grattes-papiers. L'idéal est de rencontrer et questionner ceux qui ont fait les macabres découvertes : les piliers de comptoir du Mérou Irascible, taverne du port, les marins de l'Hortensia, navire à quai actuellement en révision, et les hommes qui draguent la boue qui stagne au fond du canal pour lui éviter son envasement.

Le capitaine, en souhaitant bonne chance aux PJs, demande de lui élucider tout cela, et leur aide sera grandement apprécié leur fait-il

comprendre. Les moindres faits peu ordinaires ou étranges peuvent, si les PJs le désirent, leur être rapportés.

## **Témoignages**

### **Préalablement**

Le MJ, pour orienter les témoignages, dispose des renseignements généraux suivants qu'il doit disséminer à travers toutes les conversations comme étant des éléments communs.

Les membres sont sectionnés d'une manière nette, précise, chirurgicale. Ce n'est pas l'œuvre d'un carnivore ou charognard qui aurait tout déchiqueté. Comble de l'horreur, on a laissé les victimes se vider littéralement de leur sang.

Il ressort certaines similitudes entre les victimes : des hommes, de même âge et corpulence.

### **Rencontre – témoignage I : Au Mérout Irascible**

La première découverte macabre, sans qu'on soupçonne quelque chose à l'époque, date d'il y a 3 semaines.

Les PJs se rendent à la taverne, où pour quelques choppes, il est facile de délier les langues tant le gosier est sec. Les poltrons témoins peuvent leur fournir les renseignements suivants.

Alors que ces polchtronnés (NDA : personnes ivres mortes) allaient vider et soulager leur panse et leur vessie (de toute cette bière ingurgitée), ils remarquèrent un bras qui dépassait d'un tas de débris. Cela les intrigua, surtout que la main était encore « serties » d'une superbe bague, il y avait peut-être plus à dégoter encore. Aucune odeur putride ne leur avait fait pressentir leur macabre découverte : 2 bras et 2 jambes du même corps, recouvert du même vêtement ample au tissu noble mauve nuit, mais sans tronc ni tête. Impossible à identifier.

Ce n'était pas un gars du quartier. Il avait dû être transporté. Le cadavre était exsangue, mais aucune trace de sang, alors qu'il aurait dû y avoir une mare de sang dans pareil cas. Ces habits étaient trop « bourgeois » pour être d'ici, à moins que ce ne soit un gentilhomme venu profiter de plaisirs coquins qu'offre la nuit certaines auberges. Mais si les PJs enquêtent sur cet habit, ils apprendront que cet accoutrement n'a jamais été vu ici ni nulle part.

Encore sous le choc, il faudra une bière de plus pour s'en remettre et pour que les PJs se rendent compte qu'il n'y a plus rien à apprendre ici.

### **Rencontre – témoignage II : l'Hortensia en cale sèche**

Sur les quais, à plusieurs lieux du Mérout Irascible, l'Hortensia se trouve en cale sèche pour sa révision complète ! C'est toujours un moment pour les marins de flâner. Une occasion de flegme rarement permise sur les flots impitoyables et impardonnables. Les marins végètent le plus souvent dans leurs cabines ou sur le pont, et déambulent aux alentours, écumant quelques bistrotts, vidant leurs bourses au sens propre comme au figuré chez certaines filles de joie, etc.

Un groupe de marins, toujours prêts à faire les 400 coups entre copains, allaient passer cette journée d'il y a deux semaines à s'acquitter de la corvée de goudronnage de la coque, avant de s'en vider une bien fraîche.

Tous assis sur une planche, la brosse à la main, le goudron fumant à leurs côtés, ils se font descendre par une poulie le long de la coque à fond de cale.

Mais très vite, ils remarquent l'énorme mare sanguinolente qui stagne au fond, pour ensuite distinguer le cadavre, vidé de son sang, d'un de leur camarade ! On lui avait sectionné le bras gauche, en le laissant mourir bâillonné, tordu de douleur. L'horreur. On lui avait « pris » son bras.

Apparemment, le malheureux fut cette fois-là assassiné sur place.

Tout ceci est fait pour brouiller les pistes : un corps transporté hors contexte, un autre sur place, etc.

### **Rencontre – témoignage III : le long du chenal**

Le long du chenal, on retrouve dans un baraquement en bois les ouvriers qui draguent le canal de la boue qui risque de l'envaser. Ils travaillent constamment à le curer et ont remonté, il y a peu, un cadavre dans leurs godets. Celui-ci, ayant traîné depuis quelques temps dans la vase, était méconnaissable, plein d'eau dans les poumons et le corps bouffi. Il est mort noyé peu de temps après qu'on lui ait sectionné le bras droit d'une façon nette et précise.

Il est vrai que ce n'est pas le premier cadavre qu'ils repêchent, mais les précédents avaient tous leurs membres ! Souvent, on balance les

corps dans la vase pour s'en débarrasser et les voir s'enliser à tout jamais dans l'oubli, mais c'est sans compter la malchance qu'on ait curé la zone en question justement.

Si les PJs se mettent à farfouiller la vase malodorante, ils tombent sur une vase grise (page 183) qui profite de l'obscurité et des ces « repas » qui passent par là pour s'activer. Il faut un jet de détection DD 20 pour se rendre compte d'un danger. Les ouvriers habitués à ce fléau, qui leur cause annuellement quelques pertes de vies humaines, peuvent leur crier conseils tactiques ou informations au sujet du monstre.

## **Enquête**

### **Passage à tabac**

Alors que les PJs quittent les dragueurs du chenal, ils sont pris à partie par une petite troupe de ruffians bien décidés à leur faire la peau, l'air menaçant ne laissant aucun doute à ce sujet. Ils sortent juste d'un abattoir proche des PJs. Apparemment, il y a le double d'hommes que le groupe des PJs.

Ceux-ci se battent avec une épée courte et s'ils sont désarmés, ils frapperont avec leur ceste (poing américain, dégâts 1d4/1d3). Certains se battent à deux mains avec un esse (crochet de boucher en forme de « S », dégâts 1d4/1d3).

*Ils possèdent le don combat à deux armes, la deuxième attaque souffrant d'un malus de -2 au Toucher.*

Dans le milieu, ces malandrins avec ces esses caractéristiques se regroupent sous la bannière de la Guilde Sanglante. Cette information peut se savoir si les PJs en parlent au capitaine ou s'ils obtiennent une réussite à leur test de compétence d'Histoire locale.

Leurs assaillants comptent bien réduire les PJs à un silence funeste, « ces gêneurs inopportuns », ce qu'ils n'hésitent pas à fanfaronner.

Si le combat tourne mal, la 1/2 des assaillants occis, 2 hommes postés sur les toits et arrivés en renfort dès le 2<sup>ème</sup> round tentent de neutraliser les PJs les plus dangereux à l'aide de bolas, alors que les autres voleurs tentent de s'enfuir en jetant derrière eux des chausse-trappe pour ralentir la progression de leurs poursuivants.

***Bolas** : suivant un coup ajusté aux JAMBES (-2 au toucher / +2 si la cible court) la cible risque d'être bloquée (ou de tomber) sur un Test de DEX DD15 raté ; aux BRAS empêche de se servir de son arme et perte du bonus à la CA (perte du bonus de DEX) si un Test de FOR DD15, pour se libérer, est raté. Un coup ajusté à la TETE, au risque de ne pas enlever le bolas immédiatement, fait souffrir de la perte de 1d3 points de vie par round dû à la strangulation.*

***Chausse-trappe** : 15 chausse-trappe sont lancés sur une zone de 3m<sup>2</sup> couvrant la seule échappatoire possible. Voir la page 107 du manuel du joueur.*

Une fouille des corps fait découvrir aux PJs une bourse de 40 PO, prix de l'engagement du groupe pour cette vile et expéditive tâche. Une courte missive décrit le groupe des PJs avec la mention à lire entre les lignes : « à abattre ».

### **Et la jambe ! (sur un air connu)**

Un message provenant du capitaine envoyé par coursier parvient aux PJs. Un nouveau corps suspect et présentant de troublantes ressemblances avec les précédents a été découvert près du rivage par les pêcheurs à la crevette.

Le cadavre est encore chaud, son meurtre remonte à peu. Cette fois-ci, l'inconnu a été amputé de son bras droit et a été achevé ensuite la gorge tranchée.

Les pêcheurs ne le connaissent pas, ils n'ont rien vu de particuliers dans les environs. Pourtant, ils sont levés depuis l'aurore, et leurs petites chaumières nichées dans les dunes sont toutes proches.

« C'est peut-être dû au trafic qui règne ici une fois la nuit tombée » lance l'un des pêcheurs repris par ses camarades.

Ceci est une fausse piste bien entendu. Il se passe de drôles choses ici, on trafique de sombres choses, mais les pêcheurs se gardent bien de s'en mêler.

### **Caisses sur les flots**

Soupçonneux et la recherche d'une piste, les PJs vont probablement faire le guet et se mettre en planque entre les oyats et les argousiers pour repérer le moindre mouvement suspect à l'horizon...

Le MJ décide selon les moyens mis en œuvre, si les PJs sont repérables.

Si oui, avant que les caisses ne soient déchargées, le groupe de bandits leur tombent dessus. En tout 6 hommes en besantine (CA 17 ; 2D6+1 PV ; épée courte et poignard) dont un ambidextre.

A l'horizon rien de suspect. Jusqu'à ce qu'au beau milieu de la nuit, les choses commencent à s'animer :

Tout d'abord, un groupe, composé de 6 hommes, arrive d'un côté de la plage et rejoint le rivage. Ensuite, on aperçoit la lanterne d'un navire mouillant à quelques encablures du rivage. A ce moment, l'un des hommes agite en un mouvement régulier et vertical une lampe-tempête. A ce signal, on distingue dans la pénombre et le silence nocturne des bruits d'éclaboussures. Du navire, on jette des caisses par dessus bord. Celles-ci flottent doucement, et finissent, emportées par le courant, par s'échouer sur le rivage là où les hommes s'empressent de les transporter deux par deux dans la direction opposée d'où ils étaient arrivés.

Tout ceci se déroule sans accroc si les PJs n'interviennent pas. Un Test de perception auditive DD15 réussi permet de discerner des hennissements de chevaux, ceux des chariots de transport, accompagnés de 4 hommes supplémentaires du même acabit que les précédents. S'il y a trop de raffut, et s'ils ne voient personne arriver, ils préfèrent s'enfuir que risquer d'être faits prisonniers ou assassinés par une bande rivale. Finalement, les PJs n'ont rien à craindre, mais peut-être seront-ils effrayés ?

Si les PJs passent à l'attaque, les contrebandiers se défendront comme ils peuvent, appelant un secours désespérément sourd à leurs cris. Les PJs devraient finalement arriver à bout de ce combat. Inutile et impossible de rejoindre le bateau, à la moindre altercation, il prend ses jambes à son cou (« *Maman les p'tits bateaux, ont-ils des jambes ?* » sur un air connu).

Les caisses ne présentent aucune distinction particulière. A plusieurs ou l'aide d'un pied-de-biche, il est facile de faire craquer le bois et sauter le couvercle.

Sur la plage, le MJ peut toujours prévoir quelques sables mouvants.

*Véritable piège des rivages, les sables mouvants sont la hantise de tout passant. Leur puissante force d'aspiration ne peut être*

*déjouée que par la promptitude de la réaction, le sang-froid de la victime et l'aide de ses amis.*

*Il faut réussir un Jet de réflexe DD15. En cas d'échec, le personnage commence à s'enfoncer. Il sera enseveli dans 1d4 + 6 rounds. Toute personne tentant de l'en extraire doit effectuer un jet de force DD15 par round. Par personne qui aide, rajoutez +2 au jet. Celle-ci peut annuler la fatigue de la victime (-1 au jet par round) et la force de suction (-1 par round également). Un 1 sur le dé indique une malchance et l'infortuné secourteur devient victime en y tombant également.*

### **J'en pince**

Des crabes géants, attirés par le bruit, la lumière et la chair, sont bien décidés à afficher les survivants à leurs repas. Ils sont nombreux, les plus gros crabes se mettent à dévorer les cadavres alors que les autres se rabattent sur les PJs.

Le MJ n'hésitera pas à faire voler en éclat ces caisses – malencontreusement – happées par les puissantes pinces des crabes, anéantissant et détruisant leurs précieuses cargaisons sous l'œil torve et larmoyant des plus cupides des PJs.

Crabes géants :

Dés de vie : 4d8 +2

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 17 (+7 naturelle)

Attaques : mandibules (+4 corps à corps)

Dégâts : mandibules (1d10+4)

Espace occupé/allonge : 1.50\*1.50/1.50

Attaques spécial : étreinte

Particularité : vermine

Jet de sauvegarde : Réf +0, vig +4, vol+1

Caractéristiques : for 16, dex 10, con 13, int --, sag 13, cha 11

Compétences : Perception auditive +6 (vibration)

FP : 5

### **Le (coin de la) couver(ture)cle est (sous)levé**

Les PJs peuvent enfin voir ce que contiennent les caisses : de précieuses cargaisons importées de manufactures exotiques voire orientales. Vaisselles, bibelots, tissus, etc. le tout avoisinant les 4000 PO mais pesant au mieux plusieurs centaines de kilos.

Subjugués par toute cette richesse, les PJs doivent faire un jet de perception auditive DD20 pour ne pas être surpris par l'attaque d'un araignée venimeuse (PV :3, touché +0,

venin ; jet de vigueur DD15 et perte de 1D3 PV par heure en cas d'échec ) et d'un scorpion agressif (PV :3, touché +0, venin ; jet de vigueur DD15 et perte de 1D4 PV par heure en cas d'échec). Tous deux ramenés de contrées tropicales.

Une fois débusqués, ceux-ci s'enfuient de leur caisse pour filer à toute vitesse sur le sable mouillé, ne cherchant même pas à attaquer.

Aucun lien ne relie ce trafic aux meurtres perpétrés dernièrement si ce n'est que cette guilde de voleurs permet de financer en partie les travaux de recherches et de conception de Frankenstern.

#### « Etre en jambe »

Au matin, aux premières lueurs de l'aube, les PJs sont réveillés en sursaut dans leurs chambres. Un messenger de la garde vient tambouriner vivement à leur porte. Un autre meurtre a été commis au cours de cette même nuit. A 100 lieux du trafic de contrebande qui avait intrigué les PJs.

Cette fois-ci, le meurtre a été commis au beau milieu des docks, au cœur de l'activité portuaire de la cité. Ce sont les manœuvres qui ont fait la *sinistre* (jambe gauche manquante) découverte.

#### A chenal, sur une machine

Sur place, près d'une grue manuelle (des hommes courent dans un « tonneau » pour faire monter ou descendre les chargements) les badauds s'attroupent autour du corps la victime.

Cette fois-ci, apparemment, celui-ci semble être (re)connu même si son visage a été roué de coups, tuméfié et difficilement reconnaissable. Il s'agit d'un clochard qui vagabonde dans les parages. « Ça devait arriver... » se permettent de commenter certains «... à force de traîner partout, on s'attire des ennuis, une racaille comme lui ! ».

Cette fois-ci, bien que martyrisé de coups, on lui a épargné sa jambe droite pour s'en prendre à sa gauche, le laissant estropié sans aucune considération, se traîner sur le sol à l'agonie comme en témoigne la traînée de sang qui s'arrête là où son souffle de vie s'est éteint... Des traces de boue vaseuse recouvre ses loques.

Cette boue est facilement reconnaissable. C'est la boue grasse, malodorante et verdâtre qu'on retire du dragage du chenal pour éviter son envasement. Tout marin ou manœuvre la

reconnaîtra pour déjà s'y être « frottés » souillés. Les PJs pensent sûrement à revenir sur les lieux du 3<sup>ème</sup> meurtre similaire avec ce témoignage.

#### Une situation qui s'enlise

Ces traces de boue, comme les petits bouts de pain du Petit Chaperon Rouge, conduisent les PJs sur une piste proche de ces dragueurs si particuliers.

Ce retour des PJs suspicieux pour enquêter entraîne un certain mutisme suspect de la part des manœuvres. Ont-ils quelque chose à cacher ? Aucun ne semble vouloir touiller, tremper dans cette fange bien qu'ils y travaillent chaque jour. Tout ceci devrait pousser les PJs à se poster quelque part pour surveiller les agissements de tout ce petit monde.

En fait, bien que ce soit une fausse piste, ces ouvriers organisent un sombre et ingénieux trafic qui jusqu'à maintenant n'avait été percé à jour. Ils se servent des tonneaux d'évacuation des boues pour véhiculer à travers toute la ville discrètement certaines marchandises interdites ou illicites, emballées soigneusement.

En effet, personne ne voudrait y plonger le bras pour voir ce qu'il s'y cacherait et encore faudrait-il y penser.

En planque, les PJs sont témoins de ce ballet si étrange et particulier. Alors que certains emballent la marchandise, d'autres la plongent dans ces tonneaux ragoûtants et le tout est chargé sur d'immenses péniches de transport pour être sorti de la ville vers une décharge et les champs avoisinants, proche de la ville, où des comparses attendent leur passage et leur cargaison.

Une petite dizaine d'ouvrier et de dockers sont présents armés de couteaux, dagues, coutelas ou cestes, sans armures.

Si les PJs interviennent, tout le monde s'éclipsera et partira dans toutes les directions, sans demander leur reste, laissant tout sur place.

Une fouille ne fait rien découvrir à part le trafic en lui-même. Le MJ détermine ce que les malandrins ont laissé sur place.

Les PJs peuvent mal imaginer ces petites frappes commettre ces crimes horribles qui secouent la ville en ce moment. Ce sont des trafiquants, pas des tueurs.

### **Quai des tentacules**

Alors que les PJs quittent les lieux, une pieuvre noire d'encre semble les attaquer au beau milieu de la nuit. Ces tentacules claquent sinistrement dans l'air et ondulent furtivement, prestement, vicieusement sur eux.

Il s'agit en fait d'un sort lancé contre eux par Frankenstein, qui suit les événements du pont de son navire situé non loin de là. Ils lancent 2 sorts en suivant de Tentacules noirs d'Evard, créant un amas grouillant, gélatineux et sinuant de tentacules ! Pire qu'un Kraken lui-même.

Ensuite, il s'en va laissant les PJs débrouiller ce sac de nœuds.

*Chaque tentacule possède une CA 16, bonus d'attaque de +14, force de 19(+4) et 14 PV. Le MJ, pour diminuer le nombre d'attaques, peut faire agripper n'importe quoi d'autres par les tentacules : réverbères, bastingage, personnes, rampes, etc. Voir page 268 du manuel du joueur.*

Les PJs peuvent s'interroger sur l'auteur d'un tel sort et peut-être y voir une certaine pression sur l'entêtement, la perspicacité et la sagacité avec lesquels ils mènent leur enquête.

### **Vol au temple**

Le lendemain matin, dès le levé des PJs, on en parle partout : un vol fantastique, un sacrilège a été commis. On a pénétré par effraction dans le temple d'une divinité importante et célébrée dans la cité. On y a dérobé, à ce qui se raconte, un Souhait que le dieu avait accordé à ses adorateurs, à ses servants le jour où la Chance ne leur sourirait pas. Ainsi, Il serait toujours là providentiel.

C'est un sort de Souhait (Mage niveau 9) qui a été pris. L'un des sorts les plus puissants qui existe et qui entre dans l'élaboration du compliqué rituel de création d'un golem de chair (page 106).

Mais ça, aux PJs de faire le lien, avec les autres événements qui se sont déroulés et ceux qui vont suivre...

Les voleurs, en questionnant les badauds et responsables du clergé n'ont rien pris d'autres, laissant les précieux objets de culte là, ainsi que les aumônes dans les troncs, offrandes versées au dieu. Tout ceci représente pourtant une valeur considérable et un monceau de pièces d'or ! Rien n'a été saccagé également.

### **« Cerveauuuuu... » non, ce n'est pas un zombi !**

Les PJs sont appelés sur les lieux des plus terribles et affreux meurtres commis, on a atteint le paroxysme de l'horreur, jusqu'où ira ce *crescendo* ? Aurait-on gardé le plus horifique des meurtres pour la fin ?

Abandonné entre les détritrus, le corps d'un homme gît mort. Le plus surprenant c'est qu'on l'a trépané pour lui retirer son cerveau ! Les PJs peuvent s'interroger, à ce moment, si un cannibale ne sévit pas dans la ville. L'opération a été faite avec le plus de délicatesse possible pour extraire doucement et en parfait état le cerveau de l'homme.

Sur place, aucune trace, aucun indice, sauf le meurtre en lui-même, le cadavre encore chaud. Tout ceci évoque par lui-même l'impie et l'abominable naissance du golem de chair.

Là, on a terminé de réunir les éléments servant à constituer sa stature tangible et physique. Il reste à l'animer...

### **Une page de grimoire arrachée**

Un autre vol troublant vient secouer la chronique au soir de cette journée. Le mage Drakon, un être puissant et respectueux, a été victime d'un vol de haut vol et des plus préjudiciels.

Au pied de la tour qu'il habite, c'est l'effervescence car le fait est prodigieux, quasi extraordinaire. Des voleurs de grand vol, voltigeurs, ont réussi à pénétrer dans la tour et a y arracher du livre de magie, la page du sort Métamorphose Universelle (Mage niveau 8). Le mage Drakon est déjà un mage de haut niveau, mais il possède néanmoins une impressionnante et prestigieuse collection d'ouvrages de magie de très haut niveau que beaucoup lui envie.

En l'interrogeant, il raconte aux PJs l'effet du sort et estime que les voleurs « dérobeurs » d'objets magiques ont dû faire le coup. Seule la Guilde de l'Esse possède les talents nécessaires, ils ont agis sur commande expresse car ils n'ont dérobés que cela estime-t-il. Mais il soupçonne un autre usage et va entamer des recherches termine-t-il.

Tout cela laisse les PJs sur la fin de liste des ingrédients d'un type particulier pour concevoir un golem de chair.

## **Tirer les conclusions**

### **Pièces du puzzle**

Les PJ's doivent comprendre qu'il se trame quelque chose de peu ordinaire.

Ils peuvent noter les faits suivants : agression de la Guilde du Esse, agression magique sur le port, la Guilde du Esse dispose des meilleurs voleurs d'objets magiques (tire-laines), un sort a été dérobé sur commande spéciale, un Souhait a été volé au sein d'un temple, toutes ces parties de corps sectionnées, tronçonnées avec précision.

En rassemblant tous les indices et en se renseignant auprès de divinités du Savoir, d'alchimistes, de sages, de bibliothécaires, de clergés, Drakon, les PJ's peuvent en apprendre plus. Au MJ de fixer le temps, les coûts, les services demandés aux PJ's pour obtenir tous ces renseignements.

On peut ainsi les renseigner, car tout concorde, à l'élaboration d'un rituel, voire à la création d'un golem de chair, véritable machine de guerre, puissante et terrifiante.

Il est grand temps d'agir pour enrayer le processus s'il n'est déjà trop tard, car tous les signes sont là, laissant présager de sombres méfaits.

### **Qui est capable d'un tel (mé)fait ?**

Le second quartier essentiel est de savoir qui est capable de réaliser cela (Mage niveau 14, connaissance de plusieurs sorts) et d'en avoir les moyens (près de 40 000 pièces d'or sont nécessaires). Se poser la question c'est y répondre.

Les rumeurs font état d'un puissant mage venu de l'autre côté du Coucher avec son propre bateau, un cabotier. Il se nomme Frankenstern. On sait peu sur lui, mais il semble être de haut niveau, puissant et influent. Son navire « Vermine » mouille parfois au port pour se réapprovisionner, mais la plupart du temps, il somnole ou vague entre deux eaux.

### **Arrêter « arraisonner » cette Vermine Parvenir à bord**

Renseignements pris auprès de l'amirauté et de la capitainerie du port, un cabotier d'une vingtaine d'hommes d'équipage, baptisé « Vermine » appartient bien à un certain Frankenstern.

Le bateau mouille l'ancre un peu éloigné des quais.

On l'aperçoit du port, du quai. Il y a moyen de le rejoindre en barques en souquant ferme.

Les PJ's peuvent obtenir du capitaine un passe-droit pour arraisonner le navire et ils ont à leur disposition une vingtaine de soldats répartis en deux barges, les PJ's disposant d'une troisième barge de commandement.

### **Tentative d'abordage**

L'arrivée des PJ's ne peut se faire discrètement sans attirer l'attention de l'équipage de la Vermine. A bonne distance, Frankenstern lance quelques rounds avant que les barges n'atteignent le bastingage, les sorts suivants sur les soldats : pluie de Projectiles magiques (lancés par un mage de niveau 14 ! foudroyant), Tentacules noirs d'Evard ce qui devrait être suffisant pour décimer l'ensemble de ces renforts. Il se réserve encore une Boule de feu.

Quant aux PJ's, il les assaille avec une Conjuración d'un Elémental d'eau (page 78) de 8 DV tandis que 5 hommes décochent des flèches sur les survivants qui tentent à la nage de rejoindre le rivage... massacre le plus complet !

Si les PJ's survivent, ils atteignent péniblement le bastingage. Frankenstern s'enfuit tandis que ses hommes dévoué le couvriront (il y a 5 archers + 15 marins/hommes d'équipage). Il laisse aux PJ's une petite surprise de la taille : son golem de chair, qu'il n'a pas eu la possibilité d'emporter avec lui, ce qui le fera enrager. Les PJ's se sont fait un sérieux, redoutable, et tenace ennemi !

### **Parvenus sur le pont**

Là, attendent les hommes d'équipage (CA 17 ou 18) armés d'épées courtes ou de dagues, se ruent tous ensembles au combat, chargeant comme des furies déchaînées comme les flots. Les 5 autres archers – si toujours vivants – couvrent l'attaque.

Les PJ's vont sûrement arriver à bout de ces assaillants assez facilement. Ils peuvent ensuite entamer la fouille du navire à la recherche de Frankenstern (introuvable car « envolé » à l'aide de son sort Téléportation sans erreur).

Arrivés à sa cabine personnelle, ils sont attendu de pieds fermes par le golem de chair fraîchement animé qui a reçu l'unique ordre de couvrir la retraite de son maître, et il s'avance pesamment et massivement vers les PJ's...

### **En chair et en os, un golem**

Les PJs doivent se défendre s'ils ne veulent pas finir écrasés, écrabouillés par les coups de poings puissants du golem. Voir page 106 du bestiaire.

Le golem n'abandonne ses cibles et sa mission que s'il est terrassé.

Le combat est violent, les coups pleuvent, tout ce qui se trouve autour des PJs vole en éclat : précieux matériel, livres, grimoires, début d'incendie, etc. Le golem attaque furieusement et violemment. Rien ne pourra être récupéré à part un ou deux objets magiques (au choix du MJ) qui sont tombés au sol, visibles aux premiers coups d'œil par les PJs.

### **Sombrier**

D'ailleurs, le bateau victime du combat violent qui s'y est déroulé, commence à craquer sinistrement de toutes parts et se met à sombrer lentement.

Les PJs peuvent encore s'enfuir en sautant prestement dans une barque. Une fois sur les quais, ils ne peuvent que contempler le bateau, qui dans un tourbillon bouillonnant d'écume, finit par se retrouver englouti par les flots avant de rejoindre les nombreuses épaves du port.

### **Conclusion**

#### **Pour les PJs**

Les PJs gagnent le mérite et la confiance totale du capitaine. Toute la cité leur est reconnaissante de les avoir épargnés de ce danger et d'avoir fait fuir, et mis en déroute, ce mage détraqué. Les PJs deviennent citoyens d'honneurs et acquièrent une fortune considérable en divers dons que le MJ déterminera.

De véritables héros, des aventuriers quoi !

#### **Gain d'XP**

Ils peuvent aussi acquérir une fameuse somme de points d'expérience pour la réussite et la survie à cette aventure. Outre le fait d'avoir remporté des points d'expériences lors des combats pour toutes ces créatures terrassées et leurs expériences personnelles.

Ils obtiennent pour le groupe entier, à répartir équitablement entre tous les joueurs : *4000 XP* pour avoir *survécu* ; *2000 XP* pour avoir mis en *fuite le mage*, *600 XP* pour avoir fait *échouer les tentatives d'embuscades* et *pièges* tendus contre les PJs. Plus les XP pour les monstres, dont le golem de chair.

### **Frankenstern, mâle humain Mag 14**

Moyen (175 cm); DV 14d4; PV 40; CA 13 (anneau de protection +1 et Dex); Bonus de base à l'attaque +7/+2; dague 1d4 empoisonné [contact – effet foudroyant et virulent : Paralytie (1d4 rounds) /-2 For et -2 Con]; AI CM;

For 12; Dex 15; Con 14, Int 15; Sag 14; Cha 12.

Jet de réflexe +6 ; jet de vigueur +6 ; jet de volonté + 11

Sorts mémorisés (employés) (4-5-5-4-4-3-3-2) :

Niveau 0 : Détection de la magie, Lecture de la Magie, prestidigitation, son imaginaire.

Niveau 1 : Projectiles magiques (x5)

Niveau 2 : Force de taureau, Flèche acide de Melf, Fou rire de Tasha, Flou, Ténèbres sur 5 m.

Niveau 3 : Mur de vent, Eclair, Boule de feu, baiser du vampire.

Niveau 4 : Tentacules noir d'Evrard (x2), Confusion, Malédiction.

Niveau 5 : Animation des morts, Convocation de monstres V, passe-muraille.

Niveau 6 : Quête, Globe d'invulnérabilité renforcée, Transformation de Tenser

Niveau 7 : Téléportation sans erreur.

Background : Frankenstern est un mage à l'odeur soufrée. En fuite de son pays d'origine à l'extrémité de l'océan, du côté du soleil couchant, pour avoir tramé dans de sombres et tortueuses affaires.

Il s'est enfui à bord de son navire qu'il a affrété et aménagé pour y vivre. Il dispose d'une fortune confortable dont la source est inconnue.

Sa réputation est exécrable et méritée. C'est un être sans scrupule, pervers, cruel, et imbu de sa personne.

Il caressait depuis longtemps le projet de concevoir un golem de chair.