
EN PIÈCES DÉTACHÉES

PRÉALABLE

Note au préalable

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons, 1993, TSR.

Le MJ peut faire jouer cette aventure dans n'importe quelle ville portuaire de son crû sous condition 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 des compléments aux règles du jeu.

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

Synopsis

Les PJs sont invités à enquêter sur d'étranges disparitions et d'horribles mutilations. De par leurs recherches, ils se frottent à une puissante organisation aux buts peu avouables. Ceux-ci sont à la solde pour le moment d'un puissant mage, *Frankenstern* qui tente de concevoir et 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 entrent en relation avec le capitaine de la garde populaire, sorte de milice volontaire assez peu entraînée et dépourvue du moindre homme de valeur. Les PJs ont rendez-vous à la garnison du port, située non loin du chenal.

C'est un bâtiment en pierres brutes d'aspect massif tel un mastodonte fatigué. L'entrée, une double-porte toute simple n'est tenue que par un milicien de base, hallebarde à la main.

Après les présentations, il ouvre les portes aux PJs pour leur laisser le passage. « Tout au fond du couloir » leur lance-t-il, refermant aussitôt les portes derrière eux, les plongeant dans la demie-obscurité des torches qui flamboient aux murs.

EXPOSÉ

Le capitaine les attend derrière une simple table où s'entassent quelques rouleaux de parchemins fermés par le ruban mauve officiel de la ville, sceau accordant les pleins pouvoirs ou distribuant les ordres. Il contresigne quelques documents et invite les PJs à s'asseoir.

Il commence par leur expliquer qu'ils travailleront pour lui expressément et que c'est à lui qu'ils doivent rendre des comptes. Il leur fournit un passe-droit avec un ordre de mission.

Voilà déjà près de 3 semaines que la ville est secouée par des faits d'une rare violence. Trois cadavres ont été retrouvés mutilés ce qui dépasse en horreur tout ce qui s'est déjà vu dans cette ville déjà parasitée par des bandes rivales de voleurs (les larcins et autres méfaits plus communs sont ici monnaie courante).

Aucun rapport n'a été fait pour le moment, la bureaucratie locale n'étant pas à toute épreuve et ne disposant pas d'une escouade de gratte-papiers. L'idéal est de questionner ceux qui ont fait les macabres découvertes : les piliers de comptoir du Mérou Irascible, taverne du port ; les marins de l'Hortensia, navire actuellement à quai pour révision et enfin les hommes qui draguent la boue du canal pour éviter l'envasement.

Le capitaine souhaite bonne chance aux PJs et leur demande d'élucider tout cela au plus vite. Leur aide est grandement appréciée. Du moins, c'est ce qu'il leur fait comprendre.

TÉMOIGNAGES

Préalablement

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

Sur les victimes, 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. On les a ensuite laissés se vider de leur sang dans d'horribles souffrances.

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

Témoignage I : Au Mérrou Irascible

La première découverte macabre date d'il y a 3 semaines. Les PJs se rendent à la taverne où pour quelques chopes, il est facile de délier les langues tant les gosiers sont secs. Les témoins peuvent leur fournir les renseignements suivants.

Alors que ces polchtronnées (NDA : personnes ivres mortes) allaient vider et soulager leur panse et leur vessie (de toute cette bière ingurgitée), ils remarquent un bras qui dépasse d'un tas de détritrus : cela les intrigue d'autant plus que la main est encore « sertie » d'une superbe bague. Aucune odeur putride ne leur a mis la puce à l'oreille : 2 bras et 2 jambes d'un même corps, recouverts du même vêtement ample au tissu noble mauve nuit. Il ne reste de la victime ni tronc ni tête. Impossible dans cette situation d'identifier ce personnage.

Ce n'est pas un gars du quartier. Il a dû être transporté. Le cadavre est exsangue sans aucune trace de sang alors qu'il aurait dû y avoir une mare de sang autour de lui. Ses habits sont trop « bourgeois » pour être d'ici à moins que ce ne soit un gentilhomme venu profiter de plaisirs coquins qu'offrent certaines auberges la nuit. Mais si les PJs enquêtent sur cet habit, un tel accoutrement n'a jamais été vu nulle part.

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

Témoignage II : l'Hortensia en cale sèche

Sur les quais, un peu plus loin, l'Hortensia se trouve en cale sèche pour sa révision complète ! C'est toujours un moment que les marins mettent à profit pour flâner. Ces occasions de relâchement sont rarement permises par les flots impitoyables. Les marins végètent le plus souvent dans leurs cabines ou sur le pont. Ils déambulent aux alentours, écumant les bistrotts et 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 allait 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 et distinguent un cadavre lui aussi vidé de son sang : cette fois-ci, c'est un de leurs camarades ! Mort, on lui a sectionné le bras gauche pour le laisser mourir bâillonné, tordu de douleur. Horrible ! On ne lui a « pris » que son bras.

Apparemment, le malheureux a été assassiné sur place. Tout ceci est fait pour brouiller les pistes : un corps transporté hors contexte, un autre retrouvé sur place, etc.

Témoignage III : le long du chenal

Le long du chenal, on retrouve dans un baraquement en bois, les ouvriers qui draguent le canal pour éviter que la boue ne l'enlise. Ils travaillent constamment et ont remonté il y a peu un cadavre dans leurs godets. Celui-ci était méconnaissable ayant traîné quelques temps dans la vase, les poumons pleins d'eau et le corps tout bouffi. Il est mort noyé peu de temps après qu'on lui ait sectionné le bras droit d'une façon toujours 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 mais c'est sans compter le travail des dragueurs.

➤ Si les PJs fouillent la vase malodorante, ils tombent sur une vase cristalline (page 293) qui profite de l'obscurité et des ces « repas » qui passent par là pour s'activer. Il y a 75% de chances que les PJs ne se rendent pas compte du danger. Les ouvriers habitués à ce fléau peuvent leur crier quelques conseils tactiques ou autres 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 (page 146) bien décidés à leur faire la peau. Ils sortent juste d'un abattoir tout proche. Apparemment, il y a le double d'hommes par rapport au nombre de PJs.

➤ Ceux-ci se battent avec une épée courte et s'ils sont désarmés, ils frappent avec leur ceste (poing américain, dégâts 1d4/1d3, facteur de vitesse 2). Certains se battent à deux mains avec un esse (crocher de boucher en forme de « S », dégâts 1d4/1d3, facteur de vitesse 2).

Ambidextres et DEX 16 leur permettent de frapper 2x/round, la deuxième attaque souffrant d'un malus de 2 au Toucher.

Dans le milieu, ces malandrins avec leurs esses caractéristiques se regroupent sous la bannière de la *Guilde Sanglante*. Les PJs l'apprennent s'ils en parlent au capitaine ou s'ils réussissent leur jet de compétence en *Histoire locale*.

Les assaillants comptent bien réduire ces gêneurs inopportuns -les PJs - à un silence funeste et n'hésitent pas à le clamer haut et fort.

Si le combat tourne mal - la ½ des assaillants occis - 2 hommes postés sur les toits et arrivés en renfort dès le 2^{ème} round tentent de neutraliser les PJs les plus dangereux à l'aide de bolas pendant que les autres voleurs tentent de s'enfuir en jetant derrière eux des chausse-trappe pour ralentir leurs éventuels poursuivants.

Bolas : sur un coup ajusté (-2 au Toucher) aux JAMBES (+2 au Toucher si la cible court) risque d'être bloqué (ou tomber) si échec du Test de DEX
aux BRAS : empêche de se servir de son arme et perte du bonus à la CA dû à la DEX si un Test de FOR rate
à la TETE : au risque de ne pas enlever le bolas immédiatement, le PJ perd 1d3 points de dégâts par round dus à la strangulation.

Chausse-trappe : 15 chausse-trappe sont lancés sur une zone de 3m² couvrant le seul échappatoire possible. Les PJs peuvent traverser la zone sans se blesser au prix du tiers de leur vitesse de déplacement.

Ils risquent néanmoins de voir leur vitesse de déplacement réduite de moitié s'ils ne passent pas un round entier à enlever de leurs pieds les chausse-trappe qui leurs auront occasionnés 1d4 points de dégât (si échec à un Jet de sauvegarde contre la Paralyse).

Ensuite un second Jet de sauvegarde contre la Paralyse réussit leur évite de boiter pendant 24 heures et de voir ainsi leur vitesse de déplacement se réduire encore du tiers !

Une fouille des corps fait découvrir aux PJs une bourse de 40 PO, gage 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 du capitaine annonce qu'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. L'inconnu a été amputé de son bras droit et pour une fois a été achevé rapidement, la gorge tranchée.

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

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

Ceci est une fausse piste bien entendu. Il se passe de drôles de choses ici, pas toujours très claires, mais les pêcheurs se gardent bien de s'en mêler.

Caisses sur les flots

Soupçonneux et à la recherche d'une piste, les PJs vont probablement faire le guet et se planquer entre les oyats et les argousiers pour surveiller tout mouvement suspect ... Le MJ décide selon les moyens utilisés, si les PJs sont repérables.

➤ Si oui, avant que les caisses ne soient déchargées, un groupe de bandits leur tombe dessus : 6 hommes en brigandine (CA 6 ; 2 DV ; épée courte et poignard) dont un est 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 de 6 hommes arrivent sur la plage. Ensuite, on aperçoit la lanterne d'un navire mouillant à quelques encablures du rivage. A ce moment, l'un des hommes agite une lampe-tempête régulièrement et verticalement. A ce signal, on entend dans 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 où les hommes s'empressent de les transporter deux par deux dans la direction opposée d'où ils sont venus.

Tout ceci se déroule sans accroc si les PJs n'interviennent pas. Un Test d'écoute réussi permet de discerner des hennissements : les chevaux des chariots de transport, accompagnés de 4 hommes supplémentaires. S'il y a trop de raffut et ne voient personne arriver, ils s'enfuient plutôt que de risquer d'être faits prisonniers ou assassinés par une bande rivale. Finalement, les PJs n'ont rien à craindre d'eux, mais ça devrait suffire à les effrayer ?

Les contrebandiers se défendent comme ils peuvent appelant un secours désespérément sourd à leurs cris. Les PJs devraient arriver assez vite à bout de ce combat. 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 à l'aide d'un pied-de-biche, il est facile de faire 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 lancer un Jet de Sauvegarde contre la Paralyse. En cas d'échec, le personnage commence à s'enfoncer à un niveau critique pendant 1d4 + 6 rounds. Toute personne peut tenter de l'en extraire en tentant un Test Barreaux & Herse par round. Par personne qui aide rajouter 20 % et celle-ci peut annuler la fatigue (-10 % par round) et la

force de succion (10 % par round également). Un 100 sur le dé indique une malchance et l'infortuné secoureur devient victime en y tombant également.

J'en pince

➤ Des crabes géants (page 52) attirés par le bruit, la lumière et la chair sont bien décidés à déguster les survivants. Ils sont nombreux, les plus gros crabes se jettent sur les cadavres pour les dévorer pendant que les autres attaquent 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.

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 toutes ces richesses, les PJs ont 75% de chance d'être Surpris par l'apparition d'une araignée venimeuse (poison A – 8/4 pv – 1-2 rounds) et d'un scorpion agressif (CA 5 ; 3 Attaques : 1-2/1-2/1 : 3 pv ; TACO 20 ; poison A – 8/4 pv – 1-2 rounds). Tous deux ramenés de contrées tropicales.

Une fois libérés, 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 Frankenstein.

« Etre en jambe »

Au matin, dès les premières lueurs de l'aube, les PJs sont réveillés en sursaut par un messenger de la garde qui tambourine vivement à leur porte. Un autre meurtre s'est produit cette nuit à 100 lieux du trafic de contrebande qui avait intrigué les PJs jusque là.

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

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 de la victime.

Apparemment, la présente victime semble être (re)connue même si son visage a été roué de coups et est difficilement reconnaissable : il s'agit d'un clochard. « Ça devait arriver ... » commentent certains « ... à force de traîner partout, on s'attire des ennuis, une racaille comme lui ! ».

A lui, ses agresseurs lui ont pris sa jambe gauche, le laissant estropié, à 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 recouvrent ses loques.

Cette boue est facilement reconnaissable : . grasse, malodorante et verdâtre, le genre même qu'on drague dans le chenal. Tout marin ou manœuvre la reconnaîtra pour déjà s'y être « frottés ». Les PJs pensent sûrement à revenir sur les lieux du 3^{ème} 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.

Le retour des PJs suspicieux entraîne un certain mutisme 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 et 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 jamais été percé à jour. Ils se servent des tonneaux d'évacuation de boue pour véhiculer discrètement à travers toute la ville certaines marchandises interdites, soigneusement emballées.

Evidemment, personne ne voudrait y plonger le bras pour voir ce qu'il s'y cache si toutefois ils y pensent.

Planqués, les PJs sont témoins de ce ballet étrange : alors que certains emballent la marchandise, d'autres la plongent dans des tonneaux et le tout est chargé sur d'immenses péniches de transport qui les sortent de la ville vers une décharge avoisinante où des comparses attendent la 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'éparpillera dans toutes les directions, sans demander leur reste, en laissant tout sur place.

Une fouille ne fait rien découvrir si ce n'est le trafic lui-même. Libre au MJ de déterminer ce que les malandrins ont laissé sur place.

Les PJ's doivent très clairement sentir qu'ici, on a affaire à des trafiquants et non pas à des tueurs.

Quai des tentacules

➔ Alors que les PJ's quittent les lieux, soudain une pieuvre noire d'encre les attaque au beau milieu de la nuit. Ses tentacules claquent sinistrement dans l'air et ondulent furtivement, prestement, vicieusement vers eux.

Il s'agit en fait d'un sort lancé par Frankenstern qui suit les événements du pont de son navire situé non loin de là : Tentacules noirs d'Evard crée un amas grouillant et gélatineux de 30 tentacules ! Pire qu'un Kraken lui-même. Ensuite, il s'en va en laissant les PJ's débrouiller ce sac de nœuds.

Chaque tentacule possède une CA 4 et 14 pv. Toute personne doit faire un Jet de sauvegarde contre les Sorts s'il est happé par celles-ci. En cas de réussite, il n'encaisse que 1d4 points de dégâts par tentacule sinon son échec coûte 2d4 points de dégâts et 3d4 points de dégâts supplémentaires par round.

Le MJ pour diminuer le nombre d'attaques peut faire agripper n'importe quoi d'autre par les tentacules : réverbères, bastingage, personnes, rampes, etc.

Par un Test de SAG ou un Jet de sauvegarde contre les illusions / charmes, les PJ's peuvent se rendre compte qu'il ne s'agit que d'un sort mais ils sont plus que probablement submergés par la myriades d'assaillants. Et puis une pieuvre aussi agressive le long d'un quai est une chose bien rare, foi de vieux loup de mer.

Les PJ's 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 lever des PJ's, on parle partout du vol sacrilège qui a été commis durant la nuit. On a pénétré par effraction dans le temple d'une divinité importante de la cité pour y dérober un Souhait que le dieu avait accordé à ses adorateurs le jour où la Chance ne leur souriait pas. Ainsi Il serait toujours là providentiel.

Ce sort de Souhait (Mage niveau 9) est 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 126).

Mais ça, aux PJ's de faire le lien, avec les autres événements qui ce sont déroulés et ceux qui vont suivre...

Les voleurs n'ont rien pris d'autre, laissant les précieux objets de culte ainsi que les aumônes dans les troncs, le tout représentant pourtant une valeur considérable ! Rien n'a été saccagé également.

« Cerveuuuuu... » non, ce n'est pas un zombi !

Les PJ's sont appelés sur les lieux des plus terribles meurtres commis dernièrement. Reste à espérer qu'on a atteint le paroxysme de l'horreur : jusqu'où ira ce *crescendo* ? Aurait-on gardé le plus horrible 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 PJ's peuvent s'interroger si un cannibale ne sévirait pas dans la ville ? L'opération a été faite avec le plus grand soin pour extraire en parfait état le cerveau de l'homme.

Sur place, aucune trace, aucun indice sauf le cadavre encore chaud. Tout ceci évoque par lui-même l'impie et 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 respecté, a été victime d'un vol de maître des plus préjudiciables.

Au pied de sa tour, c'est l'effervescence. Les voleurs ont réussi à pénétrer dans la tour pour y arracher une page du livre de magie : celle du sort Métamorphose Universelle (Mage niveau 8). Le mage Drakon est un mage de haut niveau qui possède une impressionnante et prestigieuse collection d'ouvrages de magie de très haut niveau que beaucoup lui envie.

En l'interrogeant, il résume aux PJ's l'effet du sort et estime que seule la Guilde de l'Esse possède les talents nécessaires pour faire un tel vol. Ils ont agi sur commande car ils n'ont rien dérobé d'autre. Enfin, il soupçonne un autre usage et va rechercher quel pourrait être le but de ce vol, à quoi servirait ce sort au vu des événements précédents.

Tout cela laisse les PJ's 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 PJs peuvent en apprendre plus. Au MJ de fixer le temps, les coûts, les services demandés aux PJs 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.

Qui est capable d'un tel (mé)fait ?

A la question « qui est capable de ça ? », les réponses sont : un mage de niveau 14 connaissant plusieurs sorts bien précis et disposant de près de 40 000 pièces d'or. Se poser cette question c'est y répondre car ce genre d'individu ne court évidemment pas les rues !

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 de choses sur lui, si ce n'est qu'il semble être de haut niveau, puissant et influent. Son navire le « Vermine » mouille parfois au port pour se réapprovisionner mais la plupart du temps, il somnole 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 actuellement l'ancre un peu plus loin des quais.

On l'aperçoit du quai : pour le rejoindre il faut prendre une barque et souquer ferme.

Les PJs obtiennent facilement du capitaine un passe-droit pour arraisonner le navire en plus d'une vingtaine de soldats mis à leur disposition, répartis dans deux autres barges.

Tentative d'abordage

L'arrivée des PJs ne peut se faire 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 devrait être suffisant pour décimer l'ensemble des renforts. Il se réserve une Boule de feu ; on ne sait jamais !

Quant aux PJs, il conjure un Elémental d'eau (page 80) pour les attaquer (8 DV) tandis que 5 hommes décochent des flèches sur les survivants qui tentent de rejoindre le rivage à la nage ... fin du massacre !

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

Parvenus sur le pont

Là, attendent les hommes d'équipage (CA 7 ou 8) armés d'épées courtes ou de dagues : ils se ruent tous ensemble au combat. Les archers – si toujours vivants – couvrent l'attaque.

Les PJs devraient arriver à bout de ces assaillants assez facilement pour entamer ensuite la fouille du navire : Frankenstern est introuvable (« envolé » à l'aide de son sort Téléportation).

Dans sa cabine, 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 vers les PJs...

En chair et en os, un golem

➤ Les PJs doivent se défendre s'ils ne veulent pas finir écrabouillés par les coups de poings puissants du golem. Celui-ci possède une FOR de 19. De plus, seule une arme magique +1 lui fait des dégâts. Les sorts de froid ou de feu le font ralentir de 2-12 rounds alors que les attaques électriques portent mais lui donnent néanmoins 1 pv/DV de dégâts lancés.

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

Le combat est violent, les coups pleuvent, tout autour des PJs vole en éclat : précieux matériel, livres, grimoires, début d'incendie, etc. Le golem attaque, furieusement.

A la fin, rien ne peut 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.

Sombrer

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

Les PJs ont le temps de sauter prestement dans une barque avant de contempler le bateau qui dans un tourbillon d'écume rejoint bientôt 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 d'avoir mis en déroute ce mage détraqué. Les PJs deviennent citoyens d'honneurs et acquièrent une fortune considérable (divers dots que le MJ déterminera).

De véritables héros, des aventuriers quoi !

Gain d'XP

En tout, le groupe obtient (à répartir équitablement entre tous les joueurs) : *9000 XP* pour avoir *survécu* ; *5000 XP* pour avoir mis en *fuite* le *mage* ; *5000 XP* pour avoir fait de la chair à pâté de son *golem* et *1200 XP* pour avoir *déjoué* les *tentatives d'embuscades* et autres *pièges* tendus contre les PJs.

☛ Frankenstern, mâle humain Mag 14

Moyen (175 cm); DV 14d4; pv 40; Vit 12; CA 8 (anneau de protection +1 et Dex); dague 1d4 empoisonné [contact – effet foudroyant et virulent : Paralyse (1d4 rounds) /-2 For et -2 Con]; AI CM; For 12; Dex 15; Con 14, Int 15; Sag 14; Cha 12.

Sorts mémorisés (employés) (5-5-5-4-4-2-1) : 0-- Détection de la magie, Lecture de la Magie et Tour mineur; 1-- Projectiles magiques (x5), 2-- Force, Flèche acide de Melf, Irrésistible rire de Tasha, Or des fous, Ténèbres sur 5 m., 3-- Protection contre missiles non magiques, Forme ectoplasmique, Boule de feu, Toucher vampirique, 4-- Tentacules noir d'Evrard (x2), Maladresse, Affaiblissement, 5-- Animation des morts, Conjuración de monstres III, Passe murailles, Conjuración d'un élémental (eau), 6-- Quête, Globe d'invulnérabilité, 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 qui a affrété et aménagé pour y vivre. Il dispose d'une fortune confortable dont la source est inconnue.

Sa réputation est exécration 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.

En pièces détachées

Un scénario pour AD&D 2^e Ed.

par Pitche, phverheve@tiscali.be