

## Les morts ne gagnent pas d'XP

Scénario pour le colloque Bob de rôliste 2007 sur le thème des morts-vivants

### Résumé

Quelques temps avant le début du scénario, les PJ ont été capturés chacun de leur côté puis menés dans une caverne. D'autres personnages étaient là avant eux, d'autres sont arrivés ensuite. Des expériences étranges ont été faites, on leur a fait boire d'infests breuvages et d'autres moins infects dont ils ont parfois compris les effets immédiatement après, et parfois jamais. Les PJ sont les seuls survivants de ces expériences. Le scénario commence quand les PJ ont une chance de s'enfuir. Ils errent ensuite dans un dédale de salles sans le moindre indice pour trouver laquelle mène vers la sortie. Ce qu'ils ignorent (mais pas pour longtemps), c'est que le dernier breuvage qu'on leur a fait boire avant de s'enfuir était une potion d'immortalité. Et efficace qui plus est ! Mais pas non plus terriblement au point : c'est l'immortalité façon *La mort vous va si bien*. Si grâce à la potion les PJ pourront très bien "vivre" sans coeur, il faut bien avouer qu'un gros trou dans la poitrine n'a rien d'esthétique... Je n'ai pas mis de fin au scénario. En effet, la contrainte du colloque étant que la séance dure 3 heures, le plus simple était de faire apparaître la sortie non à un lieu précis du donjon, mais au bout de 3 heures...

### Personnages

#### Youki

**Activité :** Acrobate du Grand Cirque Itinérant de Tyr

**Race :** Azul

**Description :** Youki est un azul, une créature homme-félin et de ce fait il joue d'une grande agilité naturelle qui fait de lui un bon acrobate. Il travaillait dans un cirque minable du royaume de Tyr, et avait été emprisonné suite à une bagarre de taverne lors de leur dernier soir à Kirenis. Accompagné du nain et de la femme à barbe, il cherchait à rattraper la caravane sur la route de Porens quand ils ont tous trois été capturés puis emmenés dans un laboratoire souterrain.

Youki est originaire d'un autre continent, où son nom signifie "Libre". Il déteste qu'on lui rappelle qu'au royaume de Tyr, c'est un nom qu'on donne couramment aux chiens de compagnie. D'ailleurs, il déteste les chiens.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (5D) :** Escalade 6D, Acrobaties 7D, Bagarre 6D, Évasion 7D
- **Charisme (3D) :** Charme 4D
- **Coordination (3D) :** Armes de jet (dague 4D)
- **Intellect (2D) :** Langages 3D, Orientation (lire une carte 3D)
- **Perspicacité (2D) :** Talent artistique (cirque) 3D (jonglage 4D)
- **Physique (3D)**

Youki dispose de griffes (+1D aux dommages) qu'il peut utiliser en combat.

#### Toldervin

**Activité :** Ménestrel presque sans peur

**Race :** Burden

**Description :** Toldervin est un burden, un humanoïde à tête de blaireau, placide et intelligent, mais à l'odeur désagréable pour les membres des autres races et à la réputation très mauvaise de race violente composée de voleurs.

Toldervin est de la caste des Meneto, c'est-à-dire les bardes des burdo, détenteurs des traditions et du savoir, conteurs et musiciens du camp. Il vivait près d'une ville du nom de Porens, quand une série d'assassinats sordides a jeté le soupçon sur sa communauté. Au cinquième meurtre, les citadins sont venus à son camp en portant des torches et des armes. Toldervin a préféré fuir pour pouvoir raconter la fin de ses camarades, ce qui est plus aisé vivant que mort. Mais il n'est pas allé bien loin : un peu plus loin, il a été pris dans un piège puis transporté dans un laboratoire souterrain.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (3D) :** Esquive 4D
- **Charisme (3D) :** Charme (Burdo 4D)
- **Coordination (2D)**
- **Intellect (4D) :** Érudition 6D (histoire 7D), Cultures 5D, Lire/Ecrire 6D, Langages 5D
- **Perspicacité (3D) :** Camouflage 4D (milieu urbain 5D), Talent artistique (contes) 4D
- **Physique (3D)**

Si Toldervin est provoqué (insultes graves et répétées, attaque d'un proche), il risque de perdre le contrôle de lui-même et d'attaquer celui qui le provoque avec ses griffes (+2D aux dommages) jusqu'à perte de conscience de l'un des adversaires.

Il a une odeur caractéristique de sa race (et pour les membres de sa race, qui permet de l'identifier) très désagréable pour les autres.

## Terpa

**Activité :** Femme à barbe du Grand Cirque Itinérant de Tyr

**Race :** Erinn mutante

**Description :** Quand à l'adolescence Terpa a réalisé que la moustache lui poussait comme les nichons, son premier réflexe a été d'apprendre à se raser. Elle aurait peut-être pu mener une vie normale, mais l'attrance de l'aventure et de l'argent facile la poussa à rejoindre la guilde des voleurs de Brem'dort. Cette vie dura quelques années, puis un traître les donna aux autorités de la ville. Terpa réussit à s'en sortir en se laissant pousser la barbe puis en se faisant engager par le Grand Cirque Itinérant de Tyr, une petite troupe minable qui passait par là.

Alors que la troupe était à Kirenis, Terpa a été chopée en flagrant délit de vol avec son complice le nain. Quand ils ont été libérés le lendemain, en même temps que l'acrobate impliqué dans une bagarre de taverne, la caravane était déjà en route vers Porens et c'est tandis qu'ils cherchaient à la rattraper qu'ils ont été kidnappés et emmenés dans un laboratoire souterrain.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (3D) :** Discrétion (milieu urbain 4D), Esquive 4D (attaques à mains nues 5D)
- **Charisme (2D) :** Bluff 4D
- **Coordination (4D) :** Crochetage 5D, Pickpocket 5D
- **Intellect (3D)**
- **Perspicacité (3D) :** Camouflage 4D, Connaissance de la rue 4D (Guildes de voleur 5D), Déguisement 4D, Fouille 4D
- **Physique (3D)**

## Jojo

**Activité :** Assassin repent

**Race :** Erinn

**Description :** La mère de Jojo lui a toujours dit qu'il ressemblait à son père, et Jojo n'a jamais compris que ça n'avait rien d'un compliment.

Jojo travaillait déjà depuis quelques temps comme garde quand le sorcier Denox l'a employé pour faire quelques travaux pour lui. L'un des derniers consistait à lui rapporter un foie frais d'erinn. A cause de ses faibles connaissances en anatomie, Jojo a dû commettre quelques crimes avant de rapporter le bon morceau. Fort heureusement pour lui, les habitants de Porens ont préféré incendier le camp burden en périphérie que de chercher le vrai assassin.

La chance de Jojo n'a pas duré. Denox a trouvé plus simple de l'utiliser comme cobaye pour ses expériences que lui verser son salaire. Depuis qu'il est enfermé et soumis à des expériences diverses dans le laboratoire souterrain du mage, Jojo s'est juré de ne plus jamais tremper dans le crime. Il faut bien avouer aussi que maintenant que sa sueur est bleu vif, il est plus repérable.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (4D) :** Armes blanches 6D (épée longue 7D), Bagarre 6D, Discrétion 5D, Escalade (murs 5D)
- **Charisme (3D) :** Intimidation 5D
- **Coordination (3D) :** Armes de tir (Arc 4D)
- **Intellect (2D)**
- **Perspicacité (2D)**
- **Physique (4D) :** Levage 6D

## Evinaëlle de Mortbois

**Activité :** Chieuse de la haute noblesse

**Race :** Erinn

**Description :** Evinaëlle appartient à la noblesse du royaume de Tyr. Elle est née au-dessus du commun des mortels, et elle ne l'oublie jamais. Il y a peu, son mari le comte de Mortbois lui a confié la moitié de l'argent des impôts pour aller à Porens y acheter des toilettes correspondant à sa valeur. Alors qu'elle rentrait au château les valises pleines de robes

hors de prix, elle a été sauvagement kidnappée par un sorcier violent, sans scrupule, et pire que tout, du commun, puis déposée dans son laboratoire crasseux où depuis elle est ravalée au vulgaire rang de cobaye pour des expériences.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (3D) :** Equitation 4D
- **Charisme (4D) :** Persuasion 6D, Volonté 6D
- **Coordination (3D) :** Armes de tir 4D
- **Intellect (3D) :** Marchandage 5D, Lire/Ecrire 5D
- **Perspécacité (3D)**
- **Physique (2D)**

**Leana**

**Activité :** Mage ratée

**Race :** Erinn'tao

**Description :** Leana est une erinn'tao, c'est à dire une erinn née dans l'île de Ricken et imprégnée de magie dès la naissance, à la peau dorée caractéristique. Son père étant un explorateur du royaume de Tyr, elle ne resta que peu dans cette île et vécut son enfance dans le sud du royaume.

Son origine lui valut d'entrer dans les écoles de l'armée dès son plus jeune âge, en effet au royaume de Tyr les lanceurs de sorts ne sont acceptés qu'en tant que mages d'Etat, les autres sont déclarés sorciers et impitoyablement pourchassés. Malheureusement sa pratique de la magie était extrêmement aléatoire et inutilisable, ce qui lui valut de n'avoir qu'un poste de larbin.

Il y a peu, elle a accompagné des mages enquêtant sur des pratiques de magie non autorisée dans la région de Porens. Tandis qu'elle rapportait quelques commissions de nourriture au camp, elle a été capturée par le sorcier (sa seule défense a été de faire pousser immédiatement des poireaux) puis emmenée dans son laboratoire secret. A cause de son physique, elle a été ligotée et bâillonnée pour ne pas pouvoir utiliser de magie.

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (3D) :** Armes blanches (Epée longue 4D)
- **Charisme (2D) :** Bluff 3D, Volonté (Résistance à la magie 3D)
- **Coordination (2D) :** Armes de tir 4D (Mousquet 5D)
- **Intellect (2D) :** Ingénierie 3D, Soins 4D
- **Perspécacité (3D) :** Fouille 5D, Investigation 4D
- **Physique (3D)**
- **Elementalisme(3D)**

**Sorts :**

**Sort aléatoire**

**Compétence :** Elementalisme

**Effet :** Aléatoire

**Temps d'incantation :** 3.5 secondes (effet à la fin du round)

**Difficulté :** 12

**Utilisation d'objets magiques**

**Compétence :** Dépend de l'objet utilisé

**Effet :** Déclenche l'effet magique

**Temps d'incantation :** 3.5 secondes (effet à la fin du round)

**Difficulté :** 7

## **Binaccio**

**Activité :** Gosse téméraire

**Race :** Erinn

**Description :** Binaccio vient à peine de fêter ses dix ans. Il est le plus casse-cou et imprudent des enfant de Porens, ce qui n'est pas peu dire. Il vit avec ses parents forgerons à la périphérie de Porens, et quand il ne va pas par monts et par vaux avec d'autres enfants, il aide ses parents au travail.

Depuis quelques temps, ses parents interdisent toute sortie à Binaccio, à cause de la série de meurtres en ville. Ce qui a un peu compliqué son enquête, car il est certain que les Burdo sont innocents et il est décidé à le prouver. Malheureusement, le coupable l'a trouvé avant qu'il ne le trouve. Mais depuis que Binaccio est enfermé dans ce laboratoire souterrain, il est plus que décidé à s'enfuir et rétablir la vérité !

**Attributs, compétences et capacités spéciales :**

- **Agilité (3D) :** Discrétion 4D, esquive (projectiles 4D)
- **Charisme (3D)**
- **Coordination (3D) :** Armes de jet 4D (fronde 5D)
- **Intellect (3D)**
- **Perspicacité (4D) :** Camouflage 5D, Connaissance de la rue 5D, Débrouillardise 6D, Investigation 6D, Jeu (Billes 5D)
- **Physique (2D) :** Course 3D

**Possessions :** Binaccio a tellement pleuré et crié et fait des yeux tristes et innocents qu'il est parvenu à garder son sac de billes.

## **Spécial**

Quand le personnage se voit infliger une blessure, les malus sont appliqués. Quand le personnage meurt, il tombe à terre... pour se relever dès la fin de la scène, surpris d'être encore vivant dans l'état où il est. Il perd alors tout malus de niveau de blessure : si en effet pour un vivant il est très douloureux et handicapant d'être blessé, une fois mort, ce n'est plus trop un problème. Bien sûr, c'est pas pratique de se balader avec sa tête sous son bras et de devoir la poser sur un meuble pour se battre, mais c'est à gérer en RP plus qu'en GP...

## **Scénario**

### **L'évasion**

Les PJ sont dans des cellules individuelles. Comme avant toute expérience, une petite trappe s'ouvre au plafond et du gaz s'en échappe qui après inhalation paralyse les membres pendant plusieurs heures. L'homme de main du mage, un type à la tronche de Frankenstein et au nom de Malton, entre dans la cellule peu après et dépose comme d'habitude les PJ sur une brouette pour les amener au laboratoire.

Impuissants, les personnages sont déposés sur le sol, Malton envoyé ailleurs, et le mage les force à avaler une potion au goût infect. Il en est à Lenea, la dernière, et au moment de lui remettre le bâillon, il est interrompu par une vibration dans sa poche. Il en sort une petite boule de cristal, regarde dedans et commence à parler "Oui maman, je m'occupe bien de Malton. Non maman, j'ai pas refait d'expérience sur lui. Oui, je te le passe. Maman, je suis occupé !" et s'éloigne avec la boule en continuant à parler.

Les personnages sont seuls, toujours sous l'influence du sort, mais au moins ils peuvent parler et se présenter... Leana tentera sûrement de les sortir de là en lançant un ou plusieurs sorts. Les résultats sont au choix du MJ (rien de mieux pour s'aider qu'une table d'effets aléatoire, par exemple en s'inspirant du monde de Troy), mais ne la laissez pas réussir immédiatement.

Quelles que soient les idées des joueurs pour se sortir de là, ils parviendront de toutes façons à récupérer leur mobilité : l'absence du savant fou se prolonge assez pour que l'effet du gaz se dissipe, et tous peuvent se lever et agir.

### **Le donjon**

Comme toute bonne partie en med-fan, il y a un donjon, et bien entendu l'ancre du sorcier est un labyrinthe. Les cellules des cobayes sont indiquées, et en particulier celles des personnages, mais aussi celle de l'autre cobaye survivant, trop lourd pour Malton... Mais nous ferons la connaissance de Ogz en temps et heure.

Le plan du donjon n'est pas fourni, mais il est facile d'en refaire un ou d'improviser au fur et à mesure. Il peut se prendre dans n'importe quel ordre, et se finit au moment où le MJ décide par l'apparition inopinée d'une sortie bienvenue. Si les PJ étaient déjà passés par là sans la voir... TGCM bien sûr ! De toutes façons et rien que pour les embrouiller un peu plus, quelques téléporteurs disséminés peuvent les mener où ils le souhaitent quand le MJ le souhaite. Si avec ça ils

continuent à s'y retrouver...

### **Là où tout commence : le laboratoire**

Si les PJ pensaient que leur kidnappeur était un simple sorcier, ce laboratoire est là pour prouver que non. Denox touchait en plus à l'alchimie et à l'ingénierie. Son laboratoire contient une énorme machine à vapeur qui prend la moitié de la place. Elle est reliée à un grand lit (par des tuyauteries et des fils étranges) qu'ils connaissent bien car c'est dessus qu'ils ont subi plusieurs expériences. C'est là aussi qu'ils ont été allongés, en travers, pour boire la dernière mixture. Le laboratoire contient également des placards et une petite réserve de charbon.

Les PJ peuvent tenter de mettre la machine en marche. S'ils le font, la machine va trembler, des tuyaux allant vers le lit glouglouter, et un rayon jaillira d'une structure métallique au-dessus du lit, en direction d'un PJ. Vu la rapidité, le DD de l'esquive est de 20/8D de dommages. Le rayon est fin mais puissant. Qu'il transperce ou non le PJ, il va achever sa course sur le tabouret de Denox, qui aussitôt prendra vie et attaquera les PJ.

Les PJ peuvent aussi fouiller les placards et y découvrir les notes de Denox. Celui-ci n'est aucunement ordonné, mais on comprend que sa motivation est de réparer le corps de son petit frère handicapé Malton. C'est lui qui lui a donné son apparence actuelle. Mais au moins maintenant il marche, c'est déjà ça...

### **01 : la réserve de composants**

Les murs de cette salle sont tapissés d'étagères contenant divers composants utilisés pour la pratique de la magie. Des bocaux contiennent aussi des organes, des foetus, des reptiles, des liquides de diverses couleurs dont certains font des bulles. Plusieurs sont phosphorescents et peuvent être emmenés par les PJ pour s'éclairer.

Tout au fond, un grand bocal de formol contient le nain du Grand Cirque itinérant de Tyr, qui regarde fixement et tristement ses anciens compagnons. Ce n'est qu'une illusion provoquée par le verre, le nain est bel et bien mort...

PS : oubliez Tolkien, notre personnage de cirque n'a rien d'une race belliqueuse et avide de bière. C'est un Erinn qui a eu des problèmes de croissance. Bref, Passepartout avec des oreilles pointues...

### **02 : le laboratoire d'alchimie**

C'est la distillerie du laboratoire. C'est un assemblage de flacons, de tuyaux, d'éprouvettes et de fioles placées sur des braseros. On voit du liquide bouillir d'un côté, passer dans tous les tuyaux puis des gouttes être recueillies de l'autre côté dans un pot de terre en produisant un bruit sifflant.

Bien entendu, toute cette verrerie est très très très fragile...

### **03 : la table**

Là encore, cette salle contient un mécanisme que les PJ ont du mal à comprendre. Il y a au milieu une table assez grande pour que 3 d'entre eux puissent s'y tenir, et sur les côtés des leviers de couleurs diverses :

- le rouge fait jaillir un brasier de la table. Tout ce qui est dessus est instantanément carbonisé.
- le bleu fait descendre une cloche sur la table et la remplit d'eau. Il sera bien sûr possible de la casser...
- le vert fait apparaître un gobelin.
- le jaune fait chauffer doucement la table. ça peut faire cuire la viande.

### **04 : la tombe**

Au milieu de cette pièce se trouve une tombe. Denox a en effet lors de la construction de son laboratoire trouvé cette tombe (elle contient une momie), et il l'a laissée en place. Rien de particulier à en dire, mais qui sait, un événement aléatoire peut changer la donne.

### **05 à 10 : les expériences ratées**

Toutes ces salles contiennent, enfermés, des résultats ou des éléments d'expériences précédentes de Denox. Chacune a sa bizarrerie, mais il faut parvenir à crocheter la porte ou à trouver les clefs pour savoir ce qu'elle contient... Tous ne sont pas amicaux, c'est sûr... Ou y trouve :

- une main, toute seule. Comme dans la famille Adams. Elle suivra ensuite les PJ, pas franchement hostile ni particulièrement amicale. C'est qu'elle en avait marre d'être dans sa cellule et avait besoin de se dégourdir les doigts.
- un hibou-garou. Là il se contentera de faire "hou-hou", mais les nuits de pleine lune, il se transforme en erinn...
- des vampires. Denox n'a pas réussi à en capturer un vrai, alors il s'est contenté de chauves-souris vampires.

Halte aux clichés ! Les chauves-souris ne s'accrochent pas dans les cheveux, ce sont de paisibles petits mammifères et elles ne vont pas non plus sauter à la gorge des PJ.

- des cobayes, des vrais. Des cochons d'inde dans des cages avec des roues, tout mignons et qui ont le regard du chat potté. Mais attention : ces cobayes n'ont pas mangé que du bon grain, Denox leur a fait avaler des trucs pas clairs, et ce sont maintenant des cobayes sanguinaires. Et intelligents qui plus est, ils trouveront assez vite le moyen de sortir de leur cage.
- une créature impossible, mélange de corps de burden, membres d'azuls et une tête d'erinn. Agile, intelligente, griffue, robuste et agressive.

(agilité (attaque) : 6D, physique 5D (dégâts : 4D), perspicacité 2D)

- un robot à vapeur. Il est rond sur roulettes et il a sa réserve de charbon à côté pour se recharger tout seul. Il a une sacrée tendance à l'escapade, et dès l'ouverture de la porte il sortira en bousculant les PJ et roulera dans le couloir vers le laboratoire en laissant un panache de fumée noire dans son sillage.

### **Cobayes (groupe)**

**Attributs :** Agilité 3D : Acrobaties 3D+1, Escalade 3D+2, Esquive 4D+1, Bagarre 4D+2, Saut 4D+1, Discrétion 5D+2, Charisme 1D : Intimidation 4D, Volonté 2D+2, Coordination 1D, Intellect 1D+2, Perspicacité 3D+1 : Camouflage (eux-même : 4D), Fouille 5D+1, Physique 3D.

**Niveaux de blessure :** 3 **Dommages :** 3D+2

**Mouvement :** 9 **Points de destin :** 0

### **11 : la bibliothèque de travail**

Dans le laboratoire, on avait les notes de travail. Ici, c'est la bibliothèque. Elle n'est pas grande mais contient des livres de références en magie et alchimie. Le genre de bouquins que les collègues de Leana embarquent avec eux en mission, pas ceux qu'ils étudient. Le Bescherelle du mage, ni plus ni moins...

Caché au milieu des livres (Fouille DD12) se trouve un trousseau de clés : celles qui ouvrent les salles passées précédemment.

### **12 : la salle de vision**

La pièce contient un fauteuil, une réserve de bonnes bouteilles et de rations. Denox y venait pour se détendre. Au centre se trouve une vasque, qu'un sort permanent a enchantée pour que l'on puisse l'utiliser pour regarder n'importe où dans le monde. Sur le bord de la vasque est inscrit Tell-et-vision...

En regardant dans la vasque, les PJ peuvent voir une vue d'en haut de Porens. En pensant fortement à un lieu particulier (jet de volonté - gare au fumble !), la vue peut aller plus ou moins dessus. La Tell-et-vision ne montre que le monde à l'instant présent. Pas le passé ni l'avenir.

### **13 : la salle aux miroirs**

Il y a des miroirs sur tous les murs, enchantés de telle façon qu'ils nous montrent non tels qu'on est, mais tels qu'on était ou qu'on sera. En faisant le tour de la pièce, on se voit à tous les stades de la naissance à la vieillesse. Ça peut être perturbant.

### **14 : le passage du sphinx**

Un sphinx libéré par la table de l'aléatoire rencontre se balade dans les couloirs. Les PJ le rencontreront en passant par là. Et le sphinx, en digne représentant de son espèce, leur posera une énigme.

*D'abord ils grandissent puis ils ternissent, derrière les étoiles et sous les collines, jamais assoiffés, toujours buvant au fond de ma poche*

Cette énigme a une réponse dans le plan du sphinx... mais pas dans le nôtre ni dans celui d'Eloria ! Dommage, faute de réponse, les PJ devront combattre.

Voir la description du sphinx dans le livres de créatures page 77.

### **15 : le bloc chirurgical**

Une table toute prête. Des instruments de torture et de chirurgie. De jolies planches anatomiques. Du sang un peu

partout. L'endroit parfait pour faire des dissections. Ou de la vivisection. En fouinant bien, les PJ devraient pouvoir trouver des cervelles de connaissances, ou des yeux, ou des morceaux de doigts...

Quand la salle de chirurgie n'est pas utilisée, pour la conservation des organes, Denox lance un sort puissant de ralentissement du temps. Les PJ étant dans la zone, ils ne peuvent plus agir que très lentement et parler au ralenti. Donc dès la porte ouverte, expliquez-leur comment ils doivent parler...

### **16 : la table première de l'aléatoire rencontre**

Toutes les cellules y menant sont vides et sans intérêt.

Denox trouvait insuffisant ses cobayes originaires d'Eloria, et son idée de génie a été de faire venir des autres plans d'autres organismes aux propriétés inconnues sur Eloria. C'est à cette fin qu'existe cette table de l'aléatoire rencontre, et à chaque activation en sortent des créatures improbables. Dont le sphinx. Et d'autres dont les PJ ne verront que des morceaux.

La table a eu un souci de programmation, et parfois apparaît sur elle une créature issue d'un autre plan. Si Léana ne souhaite pas activer cet objet étrange, c'est ce qui arrivera au moment où les PJ tourneront le dos. Pour leur plus grande surprise, ils trouveront un humain étrangement vêtu. Les humains n'existant pas dans Eloria, ils devraient être surpris par cette étrange créature aux oreilles rondes. D'autant plus qu'ils ne comprendront goutte à ce qu'elle leur dit. S'ils s'y prennent bien, ils pourront s'en faire un compagnon, mais il est plus que probable qu'il s'enfuit dans le couloir et finisse par rencontrer inopinément un obstacle mortel.

### **17 : la cuisine**

Il fallait bien nourrir les prisonniers et les invités, eh bien voilà où tout se faisait ! Grosses marmites, cheminée pour le feu (avec des conduits très étroits, trop pour s'y glisser), table de travail... Du matériel superbe dans un état lamentable. On servait un brouet infect aux PJ, et ils peuvent voir à travers le carnage de ce qui fut une cuisine que le cuisinier était un vrai souillon.

### **18 et 19 : les réserves**

Forcément, le garde-manger est près de la cuisine. Là, il y en a deux : un pour les prisonniers Erinn, Azul et Burdo, amateurs de viande cuite et de légumes et de fruits. Les PJ y trouveront de quoi se reconstituer quelques forces, les victuailles sont abondantes et en parfait état. Le second pour les cuisiniers et les cobayes et Ogz : les cadavres un peu faisandés des prisonniers errins. Le spectacle est d'autant plus lugubre que les corps sont passés avant par des expériences scientifiques douteuses, et que les cuisiniers n'ont pas hésité à y goûter de temps en temps. Si les PJ se sont nourris avant, faudra un jet de volonté DD 15 pour pas tout régurgiter. Et puis s'ils commencent par visiter ce garde-manger, faudra aussi un jet de volonté DD15 s'ils ont l'intention de se sustenter en voyant l'autre.

### **20 : les cuisiniers**

Denox a trouvé simple et pas cher comme serviteurs pour entretenir son laboratoire. Cela explique sans doute le manque de propreté.

Une dizaine de gobelins occupent cet espace. Ils ne sont pas très accueillants mais pas non plus hostiles au premier abord. Ils accepteront de laisser passer les PJ s'ils leur racontent une histoire drôle qui les fait rire.

Si l'histoire vous fait rire, laissez-les passer. S'ils racontent une histoire pas très drôle, les gobelins en demanderont une autre. Et s'ils refusent ou s'ils en font trois mauvaises, les gobelins vont essayer de choper l'un d'eux (en priorité Evinaëlle) pour le rouler dans leurs latrines. C'est leur sens de l'humour très particulier...

#### **Gobelins**

**Attributs :** Agilité 3D : Escalade 3D+2, Bagarre 4D, Saut 3D+1, Discrétion 4D, Charisme 1D : Intimidation 2D, Coordination 3D : Arme de tir 4D, Arme de jet 4D, Intellect 1D, Perspicacité 2D : Camouflage 2D+2, Pistage 3D, Survie 3D, Physique 3D : Levage 3D+1, Course 4D.

**Niveaux de blessure :** 2 **Bonus aux dommages :** 2D

**Mouvement :** 10 **Points de destin :** 0

**Avantages :** aucun.

**Désavantages :** aucun

**Capacités spéciales :** aucune.

**Équipement :** gourdin (Dommage +1D+1 soit 3D+2). Ils ont de plus 1D pièces d'or sur eux (leur paie).

## **21 : les latrines**

Les gobelins, tout ce qu'il leur faut, c'est que ce soit (un peu) séparé de là où ils dorment et mangent. Pas de tout à l'égoût, juste de la terre battue et les cacas des domestiques qui s'entassent. Bref, les PJ n'ont sans doute pas même envie d'y entrer...

## **Ogz**

Ogz est un troll (voir caractéristique p. 86 du livre des créatures - sauf pour l'intellect 4D (lire/écrire 6D, érudition 5D), comme les PJ un sujet d'expérimentations. Denox a tenté sur lui les premières potions pour booster le cerveau. Ogz sait donc parler, et il sait lire, d'ailleurs il a pas mal de livres dans sa cellule. C'est pourquoi le bruit que font les gobelins l'excède et il promet d'y faire un carnage si les PJ le délivrent. Aux PJ de choisir, de discuter, etc... et d'avoir une conversation intéressante, sinon il risque de vouloir les buter aussi.

## **22 : salle du maître des clés**

C'est là que se trouve le mécanisme de commande des cellules. Tous les leviers de diffusion du gaz paralysant sont au mur, ainsi que, sous chaque levier, la clef de la cellule correspondante. Trop facile... En effet, trop facile, d'ailleurs il y a 30 clés/manettes pour 17 cellules, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille de nos PJ. Il se trouve que Denox avait prévu une tentative d'évasion, et pour la contrer, a disposé des manettes supplémentaires assorties d'un piège grillant sur place le malheureux la manipulant. ça fait 12 chances sur 30 de prendre une clé déclenchant le piège (boule de feu dans la pièce, 5D de dégâts pour tout le monde) - si vous n'avez pas de D30 sous la main, vous pouvez considérer qu'il y en a 34. Et bien entendu 1 seule chance sur 30 d'avoir celle cherchée...

## **23 : le spa**

Cette pièce renferme une baignoire. Denox avait en effet prévu que ses cobayes ne devaient pas sentir mauvais quand il les manipulerait. Pas de bol pour lui, il y a eu comme une erreur de robinetterie, et c'est de l'acide qu'il y a à la place de l'eau courante. La première victime des expériences de Denox n'a pas atteint le laboratoire...

Les PJ peuvent utiliser la baignoire, pour ceux qui ne supporteraient pas de continuer à vivre avec le ventre ouvert, ils peuvent se transformer ainsi en squelettes tout propres. Si ce sont les vivants qui veulent se laver (le savon restant à côté peut inciter à la confiance), l'expérience sera bien sûr plus douloureuse...

## **24 : le passage au squelette**

Les PJ vont faire ici connaissance avec leur prédécesseur, un habitant de Porens... Mais dans l'état où il est, aucune chance qu'ils le reconnaissent. En théorie, il ne bouge pas, mais au cas où, ses caractéristiques sont p 74 du livre des créatures.

## **25 : le passage piégé**

Il en fallait bien un. Denox avait en effet prévu une tentative d'évasion, et donc un mécanisme de tapette à mouches géante pour les coincer dans la pièce tout en faisant des dégâts au maximum d'entre eux. Le piège se déclenche dès que quelqu'un est dans la pièce. La difficulté de l'esquive est de 10, mais de 15 si on veut en plus sauter en arrière.

Pour ceux qui restent à l'extérieur, il n'est pas compliqué de trouver le mécanisme de réouverture (fouille DD10) : Denox sous-estimait grandement l'intelligence de ses adversaires...

## **26 : l'atelier**

C'est là que Denox entrepose le matériel permettant de réparer ses machines, et c'est aussi là qu'il construit et répare les plus petites d'entre elles. Il y a du matériel de bricolage et des pièces. Maintenant ce qui devrait plus plaire aux PJ c'est qu'on y trouve aussi un peu du matériel qu'ils avaient sur eux quand ils ont été capturés : - 5 dagues équilibrées - 6 balles de jonglage - 3 épées longues - 1 arc cassé (inutilisable) et 11 flèches - 2 robes de luxe - 1 fronde - 1 chapeau ridicule (il appartenait au nain) - 1 sac de graines - 1 peau de raton-laveur

Il manque leur monnaie et les bijoux d'Evinaëlle.

## **27 : la salle de réception et bibliothèque du savant fou**

C'est une salle immense, somptueuse, avec des colonnes et un tapis au sol. Il y a des fauteuils dans des alcôves et des étagères remplies de livres.

Au fond de la pièce, Denox trône, peu soucieux des PJ, occupé avec la même boule que précédemment. C'est un piège grossier : quand les PJ s'approcheront, Denox actionnera un levier et un filet géant tombera sur eux et les emprisonnera. Là, il lâchera son globe, sans personne qui lui parle de l'autre côté, et tournera autour du filet en se frottant les mains.

*Vous avez cru m'avoir, mes amis. Vous avez sous-estimé Denox. Mais dès que vous avez quitté le laboratoire, je l'ai su. Oh, ne me demandez pas comment, vous ne comprendriez pas, mais sachez qu'il y en a là-dedans Il se tapote le crâne Vous êtes tombés dans mon piège exactement comme je l'avais prévu. Et que vais-je faire de vous maintenant ?*

Denox continue ainsi son discours vantant son intelligence et énumérant des moyens raffinés d'utiliser les organes des PJ, ce qui devrait laisser amplement le temps aux prisonniers d'agir. Normalement, ils sont armés, et ils n'ont qu'à couper un peu discrètement le filet pour se libérer sans encombre. Denox est tellement imbu de son discours qu'il ne verra rien.

Qu'ils fassent ensuite de Denox comme bon leur semble. S'ils le font parler pour qu'il donne la sortie, il indiquera la salle de la table première de l'aléatoire rencontre (16) ou toute autre partie du donjon que les PJ n'ont pas encore explorée. Si les PJ le prennent avec lui, trouvez un moyen digne d'un savant fou pour qu'il finisse par leur échapper avec un dernier cri *Je me vengerai*. ça permettra d'écrire une suite si le premier opus a du succès. Il est bien connu que tout mage normalement constitué porte un anneau de téléportation (du moins s'il est méchant), et n'oubliez pas que vous pouvez faire intervenir Malton.

### **28 : quartiers personnels de Denox**

C'est une grande chambre, avec un lit, un bureau et un broc d'eau pour se laver. Un robot à vapeur ménager tourne en rond dans un coin, quasiment à court de charbon. Il est vrai que le sol est d'une exemplaire propreté, mais seulement dans un quart de la chambre, et au prix de vivre dans la fumée. De toutes façons, un vrai savant fou est un acharné de boulot qui passe plus de temps dans son laboratoire que dans sa chambre. Denox n'échappe pas tellement à la règle...

### **29 : quartiers personnels de Malton**

Si les PJ n'ont pas tué Denox et qu'ils vont ensuite voir son frère, celui-ci fera tout pour secourir son frère. Après quoi ou sinon, il se mettra à pleurer comme une madeleine. Sa chambre est petite mais il y a des dessins sur tous les murs, dans lesquels on reconnaît Denox, Malton, un chien, et puis une dame qui doit être leur mère. En plus du lit, il y a une toile en cours de réalisation : Malton est à la vérité un artiste... Il ne menacera pas les PJ, il est incapable de faire du mal à une mouche. D'ailleurs, il est ouvert à la discussion, du moins après la crise de larmes, et se révèle avoir l'innocence d'un enfant de 5 ans. Il aimait bien son frère mais il s'attachera quand même très vite aux PJ...

Bien entendu, il ne se souvient plus trop comment on sort. On prenait plein de couloirs et comme il a du mal à reconnaître sa droite de sa gauche, il sait plus trop...

### **30 : cuisine des frères**

C'est la cuisine/salle à manger. De même que Malton sait dessiner comme un artiste, il sait cuisiner comme sa mère. Et c'est dans cette pièce qu'il exerçait tout son art. C'est propre et rempli de bonne nourriture et d'épices. Il y a bien évidemment des couteaux de cuisine, mais les PJ ont déjà récupéré des armes en théorie...

### **Conclusion**

Les PJ sont enfin dehors. Si tout s'est assez mal passé, certains ont pu constater l'effet de la dernière potion. Les autres pourront retourner à une vie normale, avec la certitude de ne jamais mourir. A la fin, ils pourront fonder un club. Vu les conditions de leur immortalité, l'éternité risque de leur sembler longue...