

Prisonnier de la douleur

Prisonnier de la douleur introduit un type rare de méchant dans les aventures de fantasy – le tueur en série sociopathe. L'un des Pjs est enlevé au début de l'aventure et devient la victime des expériences tortueuses du méchant de l'histoire. Ce personnage subira au moins une blessure permanente pouvant avoir des conséquences pour la suite de sa carrière d'aventurier, assurez vous donc que le joueur soit d'accord avant de choisir son personnage. Le reste du groupe constitue l'équipe de sauvetage, à la recherche d'indices sur l'endroit où se trouve leur ami disparu. Les indices mènent à la demeure de Kazomar où ils doivent non seulement affronter un sorcier fou, mais aussi ses acolytes et ses créatures.

Cette histoire pourrait être assez dérangement pour les jeunes joueurs et est destinée à être jouée uniquement par des joueurs adultes.

Le méchant

Kazomar est un sorcier raté. Dans sa jeunesse, il a étudié dans la plus grande académie du monde connu. Sa chute commença lorsque lui et quelques camarades se cachèrent dans un grenier, essayant d'invoquer un démon mineur. Quelque chose se passa terriblement mal : un prince démon à la peau blafarde apparut ! L'explosion magique assomma la plupart des apprentis et Kazomar s'empala sur un pied de table.

Le jeune mage regarda impuissant le seigneur démon mutiler et dévorer ses amis. Alors qu'il ne restait plus que lui, la créature s'approcha. Kazomar se tordit d'agonie alors qu'il essayait de s'enfuir mais le seigneur des ténèbres s'arrêta, frissonnant de plaisir. La créature s'approcha encore, ne touchant toujours pas le sorcier blessé jusqu'à ce que le sort disparaisse finalement, ramenant le démon dans son enfer.

Kazomar passa des semaines en soins, se remettant de ses blessures. Mais son esprit ne se rétabli jamais complètement et il quitta l'académie peu de temps après. Quelques mois plus tard, les maîtres de l'académie découvrirent que quelques livres traitant de magie noire et des démons avaient également disparu, mais aucun lien ne pu être établi. Au cours des années suivantes, le sorcier fou développa une théorie à propos des démons selon laquelle ils se nourrissent de douleur et de peur, même s'ils n'étaient pas la cause de ces sentiments. Kazomar commença à croire qu'il pourrait également tirer un pouvoir démoniaque de la peur et de la douleur.

À cette époque, Kazomar découvrit cinq frères qu'il réussit à convaincre de devenir ses serviteurs en les traitant comme des fils. Il ne lui fallu longtemps pour commencer... à expérimenter. Le personnage est sa dernière victime et si ses compagnons ne le libèrent pas, il va être torturé à mort et enterré dans la cave de la maison de Kazomar.

Partie 1 : Carpe Diem

L'aventure se passe dans la ville d'Ashur, mais peut se dérouler facilement dans n'importe quelle ville fantastique. Il suffit de quelques quartiers délabrés et les héros doivent y avoir des amis ou de la famille.

Juste au moment où le soleil perce les nuages, vous atteignez la ville d'Ashur, la perle de l'ouest. C'est le début de l'après-midi et vous pouvez presque goûter la délicieuse bière servie à l'Ancre Creuse. Lorsque vous atteignez les portes de la ville, les gardes vous accueillent en vous rappelant que si vous causez à nouveau des ennuis, vous passerez quelques jours derrière les barreaux. Un instant plus tard, vous marchez dans la rue principale, respirant à nouveau l'air d'Ashur, appréciant les marchandises que divers marchands tentent de vous vendre en traversant la foule. Vous vous retrouvez enfin devant votre ancien repaire, l'Ancre Creuse.

Durant les prochains jours, vous serez enfin de retour chez vous.

C'est aux joueurs de décider comment ils souhaitent passer les prochains jours. Une chose est sûre, ils n'ont rien à tuer à part le temps. Ils peuvent acquérir du nouvel équipement, renouer d'anciennes amitiés, développer leurs compétences, tout ce qui leur vient à l'esprit. Cela pourrait être un défi de taille pour certains groupes, alors laissez-leur le temps de s'habituer au fait que leurs personnages ont une vie en dehors de chasser des monstres.

Tôt ou tard, le groupe risque de se diviser pour poursuivre divers intérêts. Choisissez l'un d'eux comme prisonnier. Celui-ci devrait être l'un des meilleurs acteurs que vous ayez à votre table. Il va passer la plupart du temps enfermé, en attendant que les autres viennent le secourir. Ne vous inquiétez pas, il y aura aussi du travail pour lui.

Un humain appelé « Rouge » Porek s'approche du futur prisonnier. Il ne se présente pas; il lui donne juste une lettre et lui tend la main, attendant visiblement un pourboire. On lui a dit de ne pas révéler le nom de l'expéditeur de la lettre, donc si le joueur le demande, Porek hausse les épaules et dit : « Tout est dans la lettre. » La lettre est une invitation dans une maison du sud de la ville. Le contenu varie en fonction du personnage qui reçoit la lettre.

Utilisez l'un des documents en fin de scénario ou personnalisez-en un vous-même.

Le chemin menant à la maison passe par une rue calme. Mais soudain le personnage est attaqué par les cinq hommes de main de Kazomar. Il les a envoyés prendre leur cible vivante ! Si les hommes de main échouent, Kazomar qui ne se trouve pas loin attaque également et finit par étourdir sa prochaine victime.

Partie 2 : Où est il passé ?

Cela peut prendre un certain temps avant que les autres personnages ne réalisent qu'un membre du groupe a disparu, cela devrait au moins faire l'objet d'une discussion au petit déjeuner du lendemain matin et cela ne devrait pas leur prendre trop de temps pour lancer une petite enquête.

Dans leur quête d'indices, ils peuvent découvrir les éléments suivants :

- Le Prisonnier a été aperçu avec un garçon aux cheveux roux flamboyant qui a remis une lettre au héros. L'aubergiste ne le connaît pas, mais ils pourraient parler à Morrison le Ménestrel : il connaît pratiquement tout le monde en ville.
- Morrison connaît effectivement le coursier : c'est un garçon appelé « Rouge » Porek, un humble voleur, pickpocket et fauteur de troubles occasionnel. Il passe la plupart de ses nuits à rôder dans les bars proches du port, volant les marins ivres. Il est de mèche avec le barman de la Bouteille Noire. Peu-être pourront-ils y trouver Porek ? La Bouteille Noire est l'un des bars les plus miteux et les plus sordides du monde. Les héros n'y ont jamais mis les pieds. Les clients sont de la pire espèce : ivres, violents, avec un sens de l'humour sous développé. La plupart d'entre eux ont également un caractère colérique. La bière est rance et la nourriture grasse, mais au moins elle est bon marché. Pendant que les héros enquêtent, ils rencontrent également les prostituées locales. Aucun des autres clients n'admet connaître Porek le Rouge, mais juste au moment où les héros sont sur le point de partir, un petit gars aux cheveux roux flamboyants entre...

Entre temps

Pendant que les autres joueurs sont occupés à trouver des indices pour sauver leur camarade disparu, l'action revient au prisonnier et à son ravisseur.

Le prisonnier se réveille dans une cave sombre – c'est ce qu'il peut dire au sol rugueux et sale. Une faible lumière brille à travers un petit trou dans le plafond et après un moment, il est capable de regarder ce qui l'entoure. Sa prison est une petite pièce aux murs de pierre. Dans un coin se trouve un tas de paille – apparemment son lit. De l'autre côté de la pièce se trouvent quelques escaliers qui mènent à une porte en bois, renforcée de métal ainsi que de magie. Il n'y a pas de poignée de ce côté de la porte, mais le prisonnier peut essayer de l'ouvrir. Il n'a aucun moyen de briser les renforts magiques, mais il n'a pas besoin de le savoir.

Au pied de la porte se trouvent une cruche avec du vin coupé à l'eau et une assiette avec du pain et de la charcuterie. Ses biens lui ont été confisqués; tout ce qu'il porte maintenant, ce sont des vêtements sales qui ne lui vont pas très bien. Ses bagues et autres bijoux ont également été pris. Les seules choses intéressantes qui restent dans la pièce sont un pot de chambre et, cachés dans la paille, des restes squelettiques : un os énorme, comme celui de la jambe d'un ogre. Il est vieux et assez dur et peut être utilisé comme une arme. Il peut également trouver une mâchoire provenant d'une créature inconnue avec des canines allongées. Donnez du temps au prisonnier, mais tôt ou tard, son estomac lui rappelle qu'il a pris son dernier repas il y a plusieurs heures. La nourriture dans l'assiette est froide et simple, mais comestible.

Les recherches continuent.

Le garçon aux cheveux roux est bien 'Rouge' Porek. C'est un jeune homme qui semble avoir 17 ans, mais qui n'en a en réalité que 14. Porek se méfie beaucoup des étrangers qui connaissent son nom, mais si les joueurs agissent gentiment ou le soudoient au moyen d'un verre, il admet avoir remis une lettre. S'ils le menacent, Porek se ferme comme une huître et saisit la première occasion de s'échapper. Si le groupe l'en empêche, il nie tout en disant « Je ne sais pas de quoi vous parlez ! Lâchez-moi ! ». Peu importe s'ils le demandent poliment ou non, le groupe finit par obtenir ce qui suit

«Oui, je lui ai donné une lettre. Un gars au marché m'a payé 10 pièces pour le faire. Il n'a jamais dit qui il était ni de quoi il s'agissait et je ne lui ai certainement pas demandé. Je ne suis que le messenger, vous savez ? Que m'importe qui est l'expéditeur ?

Porek dit la vérité, mais peut cependant décrire cet étranger. Mieux encore, Porek a un talent naturel pour le dessin et dresse un bon portrait de l'étranger. Après leur avoir dit où il l'a rencontré et dessiné un rapide croquis, il part s'il y est autorisé. Il n'a plus rien à dire. Porek a mentionné le marché, qui est un bon point de départ, même si leurs chances sont faibles. Les personnages ont droit à un jet d'Esprit 4. Lorsqu'ils reviennent à leur auberge, ceux qui ont réussi leur jet d'Esprit repère l'homme du dessin qui sort d'une échoppe. Il n'a jamais vu le groupe auparavant, donc s'ils choisissent de l'attaquer, ils bénéficieront automatiquement d'une attaque surprise. S'ils décident de le suivre, passez à la Partie 6 : Dans le Ghetto. S'ils choisissent de l'attaquer, continuez avec la Partie 4 : Un dur à cuire. Mais juste après que le groupe ait déclaré son intention (suivre ou attaquer sa proie), nous revenons au prisonnier dans la troisième partie : Douleur.

Partie 3 : Douleur

Quelque temps après que le prisonnier ait pris son repas, la porte s'ouvre sur une lumière aveuglante. Debout à la porte se trouve une silhouette maigre. C'est Kazomar qui étudie son captif. Il fait signe à quelqu'un derrière lui et s'écarte. Deux brutes entrent dans la cellule, s'emparent du prisonnier et l'emmènent. Si le joueur décide qu'il est temps de riposter, il peut tenter sa chance. S'il se souvient du gros os qu'il a trouvé dans le tas de paille, il surprend les deux brutes en gagnant un round de surprise contre l'une d'elles.

Pendant ce temps Kazomar regarde. Si le prisonnier gagne le combat, il l'assommera avec un de ses sorts. Quoiqu'il en soit, il finit attaché à une table en forme de T. Ses mains et jambes sont coincées à l'intérieur du bois, comme si le bois avait poussé autour de ses poignets et de ses chevilles. S'il était conscient lorsqu'il a été posé sur la table, il a vu ce qui se passait réellement. Voir l'encadré « La Maison de Kazomar » pour plus de détails. Kazomar regarde le prisonnier avec un léger intérêt, directement dans les yeux, attendant une réaction. Après quelques instants, il s'adresse à lui en disant.

« Vous vous demandez peut-être ce que je veux exactement de vous. Une bonne question. Je suis... un érudit, si vous voulez. Vous êtes le dernier objet de mon étude. C'est pourquoi je dois vous demander votre coopération. J'ai des moyens de l'appliquer, mais cela pourrait perturber mes conclusions. Kazomar ramasse un petit instrument médical, un scalpel à lame incurvée. « Cette lame est normalement utilisée pour écorcher les petits animaux. Cela devrait suffire dans la situation actuelle. Vous pouvez crier si vous le souhaitez, personne ne vous entendra et ceux qui le feront n'en auront que faire. Après chaque étape, je vous poserai une série de questions. Répondez-y honnêtement et aussi complètement que possible. Pouvons-nous commencer?

La maison de Kazomar

Kazomar a commis d'innombrables atrocités en sa demeure. La nature même de son travail a influencé la maison et attiré de nombreux esprits qui possèdent désormais les murs, les meubles, tout ce qui se trouve à l'intérieur. Dès que le sorcier s'en est rendu compte, il a commencé à lier ces esprits. Désormais, la maison fonctionne presque comme une extension du corps de Kazomar. Les chaises raclent le sol comme si elles étaient tirées par une main invisible lorsque Kazomar veut s'asseoir, les portes s'ouvrent toutes seules, etc. Sa table de torture, ou son « établi » comme il l'appelle, se transforme pour accueillir les prisonniers placés dessus, grandissant autour des poignets et des chevilles, emprisonnant ainsi la malheureuse victime.

Kazomar n'attend pas de réponse et procède à l'ouverture de la chemise du prisonnier. Sur la poitrine nue de sa victime, il commence à découper un motif élaboré. C'est la rune d'une langue oubliée depuis longtemps représentant le chiffre 31, indiquant que le prisonnier est la 31ème victime du sorcier maniaque. Avec un jet d'Esprit 6, le prisonnier peut réprimer ses cris, mais une fois que Kazomar a terminé la rune, il y verse du sel. Un nouveau jet d'Esprit 9 est nécessaire pour rester silencieux.

Kazomar commence à couper la main gauche du prisonnier et à l'écorcher. Si le prisonnier a attaqué les gardes, Kazomar s'en prend à cette « main d'arme ». C'est une expérience extrêmement douloureuse et la victime subit 3 PV de dégâts. La main est paralysée et Kazomar prend son temps posant diverses questions au cours du processus, telle que « Décrivez la sensation : est-ce que ça brûle ? » et "Est-ce que cela vous met en colère ou vous attriste?" Une fois qu'il a terminé, il prend des précautions particulières pour bander la main, il ne veut pas risquer de perdre sa victime à cause d'infections. Il s'excuse ensuite et part, revenant environ une demi-heure plus tard en mâchant le reste de son repas. Il s'approche de la table, à la tête du prisonnier et fait un signe de la main. La table change pour fixer la tête en position. Kazomar se penche au-dessus de la table, forçant l'un des yeux à ouvrir, abaissant lentement un couteau...

Partie 4 : Un dur à cuire

Si les héros décident d'attaquer l'homme de main de Kazomar, ils ont l'occasion de le surprendre car il ne se doute de rien. Après avoir vaincu l'homme de main, choisissez s'il survit, car cela détermine s'ils peuvent l'interroger ou s'ils doivent le fouiller pour trouver des indices.

• Mort : Le seul objet intéressant qu'ils trouvent est une délicate amulette qu'il porte autour du cou. Elle ressemble à une rose fanée et les épines ont été travaillées avec un soin particulier. Les sorciers, les prêtres et autres peuvent déterminer que l'amulette et le collier sont magiques, mais il n'y a aucun moyen pour le moment de savoir quel effet cela pourrait avoir.

• Vivant : S'il a survécu au combat et que les héros l'interrogent, il reste silencieux. Il ne leur dit même pas son nom. Ils peuvent le torturer, mais ce gars a bien plus peur de ce que Kazomar lui ferait, ainsi qu'à ses frères, s'il parlait. Leur captif saisira toute opportunité de s'échapper en arrachant son collier avec l'amulette s'il le porte encore. En brisant la chaîne, un fantôme lié à l'amulette par Kazomar est libéré. Le fantôme attaque tout ce qui est en vue, mais disparaît après quelques rounds. L'assistant de Kazomar tente de s'enfuir dans la confusion provoquée par l'apparition du mort-vivant.

L'amulette reste sur place, posée sur le sol. Son pouvoir magique a disparu mais cela pourrait constituer un indice sur le propriétaire d'origine. Se renseigner sur l'amulette conduit les héros à un sorcier raté d'Ashur, appelé Zacharias. Ses parents l'ont envoyé à l'académie, et bien qu'il soit assez brillant et compétent en matière d'arcanes, il s'est avéré que son talent pour la sorcellerie était littéralement inexistant. Il est parti de l'académie en bons termes et tient désormais un petit bar/librairie en ville. Il est bien connu parmi les sorciers et Zacharias en sait beaucoup sur les trésors magiques obscurs et les sorciers les plus excentriques. Son bar s'appelle simplement 'Chez Zacharias' et est pratiquement toujours ouvert. Si on lui montre l'amulette, Zacharias peut révéler ce qui suit :

«Je la reconnais, mais où ai-je déjà vu ça... réfléchis Zacharias, réfléchis... Je suis désolé, ma tête n'est plus ce qu'elle était. Oh! Mais bien sûr! Il y avait autrefois un mécène qui a passé beaucoup de temps ici. Bizarre garçon, c'est sûr. Encore plus isolé que la plupart de ses semblables. Les sorciers, je veux dire. Dommage que j'ai dû lui interdire de revenir. Un jour, il a arraché quelques pages d'un livre et les a brûlées avec une bougie. On dirait qu'il n'était pas d'accord avec ce qu'il y lisait. Je ne pouvais pas tolérer ce genre de comportement, je suis sûr que vous comprenez. La dernière fois que j'en ai entendu parler, il vivait toujours ici en ville, apparemment dans le quartier connu sous le nom de Ghetto. Honnêtement, je ne sais pas pourquoi un sorcier estimé vivrait la-bas, mais c'est ce que j'ai entendu.

Partie 5 : Imposition des mains

Nous retournons vers le prisonnier au moment où il est ramené dans sa cellule. Il est grièvement blessé et présente de multiples contusions. Ses blessures les plus horribles (à savoir l'orbite vide et la main écorchée) ont été plus ou moins soignées afin de garantir qu'elles ne s'infecteraient pas. Kazomar ne peut pas utiliser une « expérience » malade. Le Prisonnier s'endort malgré la douleur. Lisez ce qui suit

"Vous vous réveillez quelques temps plus tard à cause d'un bruit étrange, quelqu'un semble pleurer. Au début, vous ne voyez rien ni personne. Puis peu à peu, la brume remplit la cellule et prend la forme d'une femme d'âge indéterminé. Elle a l'air triste et des larmes coulent sur ses joues. Elle a une plaie béante au ventre, qui s'étend verticalement du dessous de la cage thoracique jusqu'au nombril. Pendant un instant, elle vous regarde. Vous commencez à entendre une voix triste dans votre tête. Son visage est immobile.« Vous avez souffert. Vous avez tellement souffert et vous avez encore tellement à endurer. Mais vous n'êtes pas le premier. » Sur ce, elle tend la main et touche votre joue. Un éclair d'images apparaît dans votre esprit, des images de Kazomar avec les mains ensanglantées, des victimes de Kazomar, de toutes ses atrocités et d'une pièce avec d'immenses bols et bouteilles en verre. À l'intérieur se trouvent des organes, du sang, des parties de corps, tous soigneusement alignés sur une étagère, chacun d'eux marqué d'une étrange rune. L'une des

victimes que vous voyez est une femme enceinte qui présente une ressemblance frappante avec l'apparition devant vous. Elle vous libère et vous commencez lentement à vous remettre du choc. "Il a failli vous tuer aujourd'hui parce que vous avez attaqué ses fils. Vous êtes si proche de la mort que vous pouvez déjà avoir un aperçu de l'au-delà. Mais nous avons besoin de vous dans ce monde. C'est pour ça que les autres m'ont envoyé. Je suis là pour vous aider afin que vous puissiez nous aider. Encore une fois, elle tend la main, mais cette fois, elle ne vous touche pas. De fins filets de brouillard poussent du bout de ses doigts et commencent à tourner autour de votre corps, et vous pouvez sentir vos blessures commencer à guérir, la peau commence à se refermer sur votre main écorchée. Quelques instants plus tard, la plupart de vos blessures ont disparu. Mais votre œil est toujours absent.« Il a pris votre œil, et tant qu'il l'a je ne peux pas le guérir. C'est pourquoi nous sommes également piégés ici. Il a pris quelque chose à chacun de nous. Tant qu'il les aura, nous serons liés à cet endroit. Vous devez survivre. Vos amis sont en route, mais leur recherche est difficile et prend du temps. Le moment venu, nous essaierons de vous aider. Vous êtes notre seul espoir. Puis elle disparaît à nouveau. Un instant plus tard, la porte s'ouvre et vous êtes traîné hors de la pièce par les brutes de Kazomar...

Partie 6 : Dans le ghetto

Le ghetto porte bien son nom. L'air est rempli de la puanteur des excréments, de la pourriture et de la maladie. Il est difficile d'imaginer que quelqu'un puisse vivre ici, mais il y a pas pourtant pas mal de monde, les plus pauvres parmi les pauvres. Des yeux invisibles surveillent les héros de tous les coins, et plus d'une fois une porte ou une fenêtre se ferme au moment où ils se rapprochent pour se rouvrir aussitôt qu'ils passent.

Soit les personnages suivent l'homme de main de la partie 2 soit ils sont seuls. Quoi qu'il en soit, ils atteignent une petite place avec un puits crasseux en son centre. Quatre routes traversent la place, les personnages venant du nord. Dès qu'ils atteignent le puits, qui est à peine rempli d'eau, des gaillards en haillons avec des gourdins et des couteaux surgissent de toutes les rues. En tout, il y a peut-être 20 ou 30 voyous, menés par un homme qui parle avec éloquence.

"Messieurs, si vous avez la gentillesse de nous remettre vos affaires, mes associés et moi serons heureux de vous laisser repartir avec tous vos membres intacts."

Il y a deux façons de s'en sortir. La première est la force brute. Dès que la moitié des voyous sont à terre, le reste s'enfuit et les héros peuvent interroger l'un des survivants. La pauvre âme leur montre la maison de Kazomar.

La seconde passe par le dialogue. L'un des voyous exige de l'argent, de la nourriture et de l'équipement (dans cet ordre) que les personnages transportent. Si l'un des héros mentionne qu'il recherche Kazomar et qu'il n'est pas vraiment ami avec lui, le joueur peut faire un jet d'Esprit 4. En cas de succès, les malfrats échangent quelques regards rapides et dégagent par la route du sud. Le leader du groupe dit

« Eh bien, dans ce cas, si vous en voulez à ce salaud de Kazomar, nous renoncerons à nos frais de passage dans les rues. »

Il leur faut environ une heure pour atteindre la Maison de Kazomar, mais tous les quelques pâtés de maisons, les héros rencontrent un autre gang de rue exigeant un paiement. À chaque fois, ils reculeront si les héros mentionnent qu'ils ne sont pas des amis de Kazomar et qu'ils sont en route pour le voir. Certains gangs fournissent une escorte ou proposent leur aide par d'autres moyens, mais personne n'entrera dans la Maison de Kazomar.

Partie 7 : La maison de Kazomar

La maison est facilement reconnaissable : elle est dans un meilleur état que celles alentours. Elle possède même un jardin, qui semble quelque peu négligé ces derniers temps. Une petite clôture court devant l'herbe. Dès que les héros franchissent la clôture, le fantôme d'un vieil homme en tenue de serviteur se matérialise devant eux.

«Excusez-moi, mes chers messieurs, mais Maître Kazomar est actuellement occupé à gérer ses affaires les plus urgentes. Souhaitez vous prendre rendez-vous ?

Le majordome ne représente aucune menace et ne peut en aucun cas gêner les personnages s'ils tentent d'enfoncer la porte. Il proteste bruyamment contre leur comportement désagréable (alertant ainsi le reste des hommes de main de Kazomar à l'intérieur) À l'intérieur, les héros affrontent les hommes de main de Kazomar. ainsi que la maison elle-même, qui fait de son mieux pour gêner la progression des personnages – des portes qui se verrouillent soudainement, etc.

Introduction par effraction

Les personnages ont deux options lorsqu'ils entrent dans la maison : soit la porte d'entrée, soit l'une des fenêtres. Une fenêtre est commodément ouverte, mais dès que les personnages se rapprochent, la fenêtre se ferme et le bruit des serrures qui se tournent est clairement audible. La Maison les considère clairement comme des intrus, surtout après les vives protestations du majordome.

La serrure de la porte peut être crochétée avec un test d'Habilité 4, quiconque essaie a l'impression que la serrure tente à nouveau de tourner après avoir été crochétée. Si les héros choisissent de briser l'une des vitres et de grimper à l'intérieur, la fenêtre s'ouvre soudainement et rapidement – celui qui est en train d'entrer doit faire un jet d'Habilité 4 ou se couper sur la vitre pour 1 PV dégât. Cela n'arrive qu'à l'un des aventuriers, car la Maison ne fait généralement pas deux fois le même tour.

A l'intérieur, ils sont seuls pour le moment. Mais ils sont toujours surveillés. Les hommes de main de Kazomar, les cinq frères (ou quatre, si les héros ont maîtrisé celui qu'ils ont rencontré au chapitre 2) tendent tranquillement un piège, attendant que les héros interviennent. Les personnages pourraient parcourir la maison à fond, fouillez chaque pièce, mais ce serait très ennuyeux pour le joueur du prisonnier. Les joueurs devraient ressentir le besoin d'urgence, alors que la maison fait tout ce qu'elle peut pour les ralentir. Si le groupe met trop de temps, remettez au prisonnier une note lui disant de crier terriblement. Ils entendent leur compagnon pleurer de douleur atroce pendant une seconde, puis le cri s'éteint.

Voici ce que les héros peuvent trouver :

Premier étage

1 : Le Hall : Il comporte un grand miroir en face de la porte. Lorsque les personnages franchissent cette entrée, le miroir montre un long tunnel droit et une masse de cadavres ensanglantés qui court vers eux ! Il ne s'agit que d'une illusion qui donne le ton de ce qu'ils vont avoir à subir dans cette demeure de cauchemar.

2 : La bibliothèque : Les livres posés sur les étagères sont tous banals et traitent de tout, des encyclopédies diverses à la poésie, en passant par les essais politiques, les textes historiques, les biographies, etc. Au milieu de la pièce se trouvent un fauteuil confortable, un canapé et quelques petites tables. D'après le seul livre qui repose sur une table près de la chaise, quelqu'un est en train de lire une vieille pièce de théâtre sur un roi devenu fou, un conte assez populaire. Lorsque tous les personnages sont dans la pièce, la Maison ferme les portes (si quelqu'un se tient là pour garder la porte ouverte, il faut un jet de Courage 6 pour la maintenir ouverte). Un instant plus tard, elle lance

des livres depuis les étagères sur les héros ! Considérez cela comme une attaque à distance, car les livres sont assez faciles à esquiver. Toute personne touchée subit 1 dégât.

3 : La salle à manger : Elle comporte une longue table avec six chaises mais rien d'intéressant.

4 : La cuisine : L'un des cinq frères attend ici derrière la porte avec un couperet à la main. Dès que le premier personnage entre, il claque la porte. La porte n'a pas de serrure, mais la Maison maintient la poignée de la porte en place, donc quiconque tente d'ouvrir la porte doit faire un jet de Courage 6 pour l'ouvrir. Si un deuxième héros pénètre dans la cuisine, la brute libère le fantôme de son collier et tente de s'enfuir dans la confusion, par la fenêtre si c'est sa seule option. Si la porte est forcée, la Maison tente d'ajouter à la confusion en lançant des couteaux et des assiettes sur les personnages. Tous les coups causent 1 dégât.

5 : Le débarras : Beaucoup de nourriture et de boissons, mais rien d'intéressant.

6 : La chambre des brutes : Dans un petit coffre à côté du lit se trouvent quelques vêtements de rechange, un peu d'argent (2d10 pièces), une histoire érotique avec quelques images, une pièce de théâtre facile à lire...

7 : À l'étage : La chambre de Kazomar est la seule pièce à l'étage ne contenant rien d'intéressant dans l'immédiat. Une grande partie de la fortune de Kazomar (5 00 pièces d'or) peut être trouvée cachée dans un coffre-fort scellé par magie.

La cave

La cave a été creusée grossièrement dans le sol sous la maison et pue la pourriture, le sang et la sueur. Il fait sombre, elle est éclairée uniquement par quelques lampes à huile. Kazomar est depuis longtemps alerté par ses serviteurs et attend les intrus. Il continue de torturer le prisonnier, mais seulement pour le faire crier afin de déstabiliser ses compagnons. Un test d'Esprit 3 est requis pour que les héros puissent entrer dans cette fosse des horreurs.

La cellule du prisonnier

La cellule elle-même n'est en réalité pas située en dessous de la maison, elle a été creusée sous le jardin, puis recouverte de planches de bois et d'une fine couche de terre. C'est pourquoi une petite lumière est apparue au réveil du personnage captif.

Bataille finale

Ils atteignent la cave où Kazomar 'travaille' toujours sur leur ami. Deux des frères sont près de leur maître, cachés dans un coin. Leur plan est d'attraper le premier aventurier qui entre, de le tirer vers le tas d'os dans le coin et d'attaquer le suivant. Ici, la puissance de Kazomar est à son maximum et d'un simple geste de la main, un « démon d'os » se forme à partir des os sur le sol et attaque le premier personnage qui a été poussé vers lui. Comme promis, la dame des brumes et les fantômes des autres victimes sont là, même si leur aide n'est pas trop évidente : ils combattent les fantômes les plus malveillants présents dans les murs et les sols de la maison, l'empêchant de gêner davantage les sauveteurs.

Cela donne également la possibilité au prisonnier de se libérer de la table avec un jet d'Habilité 6 et d'attaquer son bourreau. Dès que Kazomar est sérieusement blessé, il s'enfuit si possible par une porte dérobée. Il emporte deux choses avec lui : un gros livre et une petite pochette contenant l'œil du prisonnier.

Il vole (se téléporte) à travers le sol pour s'échapper, prêt à revenir plus tard. Lorsque le démon est tué, il s'effondre en un tas de vieux os poussiéreux et pendant un instant, la maison devient silencieuse. La dame des brumes réapparaît, mais seul le prisonnier peut la voir. Elle semble toujours triste, mais elle sourit néanmoins.

« Nous sommes tous très fiers de vous. Vous avez enduré plus que la plupart d'entre nous ne pouvaient supporter et vous vous en êtes sorti. Je sais que voulez vous reposer maintenant et oublier – mais il y a encore une chose à faire. Souvenez vous de ce que vous ai dit. Sur ce, elle disparaît dans les airs et derrière l'endroit où elle se tenait, le prisonnier voit une porte, la même porte par laquelle Kazomar a disparu. »

Derrière la porte se trouve la salle des trophées de Kazomar, pleine des souvenirs horribles de ses actes – des bocaux avec des organes, des crânes, des parties de corps momifiées, etc. Le reste des corps ont été enterrés dans la cave, le jardin ou ont été brûlés.

Des cendres aux cendres

Les héros doivent soumettre les « trophées » à un enterrement digne de ce nom. Dès que cela est fait, les fantômes reposent enfin en paix. La dame des brumes apparaît une dernière fois, cette fois à la vue de tous les personnages et sourit avant de disparaître pour toujours. Il y a certains avantages pour les héros, puisque Kazomar était assez riche. Certains groupes pourraient envisager de reprendre la maison de Kazomar. Ce serait une mauvaise idée. Dès que Kazomar est parti, les fantômes se taisent un moment, attendant anxieusement le retour de leur maître. Après quelques jours, ils deviennent encore plus fous qu'avant, ce qui rend la situation insupportable pour toute personne sensée. Le mieux serait soit d'exorciser les esprits, soit de brûler la maison.

Et l'oeil ?

En guise d'accroche pour une éventuelle suite, le prisonnier a une vision lorsqu'il regarde un miroir ou voit son reflet. Dans tous les cas, cela a lieu quelques jours ou semaines plus tard. Il ressent soudain une douleur cuisante dans l'orbite de son œil. Lorsqu'il relève la tête, il voit Kazomar au lieu de son propre reflet, souriant d'un air maniaque. L'un des yeux de Kazomar est différent : c'est l'œil du prisonnier ! Il continue de sourire et prononce une seule phrase avant de disparaître : 'Je te vois!'

Casting

Les hommes de main de Kazomar (adversaire moyen)

Les hommes de main sont 5 frères qui se ressemblent à peu près, car ils sont après tout des quintuplés. Ils ont été élevés par une sorcière dans les bois. Kazomar l'a trouvée par accident et l'a tuée après avoir remis en question ses pouvoirs magiques. Ce n'est qu'après sa mort qu'il trouva les cinq enfants et les éleva comme ses fils. Les frères ont l'air humains, mais sont magiquement imprégnés de la force d'un ours. L'inconvénient est qu'ils sont un peu lents d'esprit. Kazomar a dû passer des années à leur apprendre un peu de bon sens.

Les fantômes (adversaire moyen)

Kazomar torture ses victimes à mort. Après les premiers, il a découvert comment piéger les esprits, juste au moment où ses victimes rendaient leur dernier souffle. Il a lié la plupart d'entre eux à sa maison, où ils ont attiré encore plus d'âmes damnées. Il en a lié certains à des objets pour les libérer lorsque le support se brise. Une fois libéré, le sort qui les liait à l'objet les maintient encore dans ce monde pendant un certain temps. Après le troisième round de combat, le fantôme est ramené dans la Maison de Kazomar, prêt à être lié à un autre objet.

Voyous (nuées)

Ces gens n'ont tout simplement pas de chance et tentent de s'en sortir d'un jour à l'autre. Ils ne gâcheront pas leur vie si les choses tournent mal, si la moitié d'entre eux tombe au combat le reste se replie et s'enfuit.

Kazomar (adversaire mortel)

Kazomar n'est pas vraiment un monstre de combat rapproché, mais il est assez redoutable avec ses sorts. De plus, il demande à sa Maison de l'aide

La Maison

La Maison est imprégnée de nombreuses âmes damnées – les esprits des victimes de Kazomar ainsi que d'autres, attirés par tout ce carnage. Ces esprits et fantômes sont malveillants – certains par nature, d'autres en raison des circonstances de leur mort. Mais ils sont tous fidèles au sorcier et se plient à ses caprices. La Maison peut être attaquée, mais pas blessée (sauf si elle est incendiée).

Le démon d'os (adversaire puissant)

Un esprit maléfique du monde souterrain se manifeste dans le tas d'os. Tous ces os ne sont pas humanoïdes, l'esprit mélange simplement ce qui semble le mieux adapté pour provoquer la terreur chez ses adversaires. Pour le moment, l'esprit se manifeste sous la forme d'une grande créature humanoïde.

Mon cher xxxJ'ai été étonné d'apprendre qu'un aventurier aussi estimé viendrait visiter Ashur alors que j'ai tant besoin d'un assistant compétent. Je vous inviterai bien dans mon manoir, mais à ce stade, le plus grand secret s'impose ! S'il vous plaît, rejoignez-moi pour dîner au Sanglier Blanc. Dites à la jeune fille que vous êtes attendu, elle vous emmènera dans la salle privée au fond. Après avoir raconté mon histoire, je vous laisserai le temps de réfléchir à mon offre. J'ai bon espoir que vous accepterez de m'aider. Les récompenses pour votre temps et vos efforts seront substantielles. Je dois encore vous demander une chose : un groupe d'aventuriers attirerait une attention indésirable sur cette situation. S'il vous plaît, venez seul. Vous êtes invités à renseigner vos amis après avoir reçu tous les détails de notre affaire.K.

Xxxx Tu pensais probablement que je ne découvrirais jamais ce que tu as fait à ma fiancée la dernière fois que tu étais en ville. Non seulement tu as insulté mon intelligence, mais tu m'as déshonoré, ainsi que ma femme, ma famille et ma maison, par tes actions. J'espère te rencontrer dans une heure à l'entrepôt de Braddock pour discuter des compensations pour les griefs que tu as causés. Tu ferais mieux de venir seul, sinon je supposerai que tu as l'intention de rendre public ce scandale. Tu devrais savoir qu'il ne faut pas me prendre pour ennemi. Sois là, ou j'appelle les gardes.K.