

CAUCHEMAR EN SOUS-SOL

Scénario de Theo de Thael pour Prophecy

MJ Débutant Confirmé

PJ débutants expérimentés

Ce scénario offre les possibilités suivantes :

Danger	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Découverte	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Magie	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Implication	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



SYNOPSIS

De sinistres individus et des créatures étranges compliquent la paisible existence d'un hameau. Il sera question d'insectes géants, d'exploration, de combats souterrains, et de l'utilisation d'une magie interdite.

LE LIEU

Cette histoire se déroule à Cardyl, petit hameau de l'Empire de Solyr au nord-est de Férune (quelques ajustements très simples vous permettront de placer cette aventure n'importe où). Les habitants y vivent de la chasse dans la forêt proche et d'un peu de culture.

Ce hameau est pillé deux fois par an par un groupe de voleurs installés dans la forêt dans un fortin de bois. Ils prennent soin de ne pas piller plus que de raison, pour ne pas laisser le hameau exsangue, et apportent une forme de protection contre d'autres pillards moins scrupuleux.

L'IMPLICATION DES PJ

- ils arrivent au hameau par hasard

- ils croisent des réfugiés/des villageois envoyés par le chef du village pour demander de l'aide
- ils sont installés dans un endroit près dudit hameau et connaissent un peu ces gens là, sans avoir eu vent de leur arrangement avec « leurs pillards ».

LES EVENEMENTS

Le dernier « prélèvement » a été fait par d'autres hommes, violents et qui ont tout pris. Si vous avez la possibilité de faire jouer ça juste avant le Cycle Blanc, c'est encore mieux, les récoltes ayant déjà été faites, ça accentuera la détresse des villageois. Il y a eu des morts lors du paiement de la « taxe ». Le hameau a été presque entièrement incendié, seules la forge et une grande grange un peu en retrait ont été plus ou moins épargnées.

Les PJ arrivent sur place le lendemain.

Le chef est mort, son fils de 16 ans a pris le relais mais peine à assurer son rôle. Quatre hommes sont partis, de colère, à la poursuite des pillards mais n'ont pas été revus depuis la veille. Il y a beaucoup de blessés plus ou moins

gravement, ce n'est pas possible de soigner tout le monde de manière rapide (Prodiges ou Mages d'Heyra).

Le village d'à côté va accueillir les réfugiés, il faut aider à charger, récupérer des biens dans les ruines fumantes, etc.

Si les PJ prennent le temps de poser quelques questions, il leur sera possible d'apprendre que les pillards étaient six, très violents, et que leurs chevaux et eux dégageaient une drôle d'odeur assez écœurante.

LA POURSUITE

Partir à la poursuite des pillards et/ou à la rescousse des quatre hommes partis la veille. La piste est lisible assez facilement (*pister* diff 10 ou *MEN+PER* diff 15, les NR indiqueront qu'il y a six chevaux bien chargés et que les cavaliers se moquent d'être suivis). Ça mène dans la forêt à une demi-journée de Cardyl.

Une fois entrés dans la forêt, les PJ pourront s'apercevoir (*connaissance des animaux* diff 10, ou *MEN+PER* diff 15) que c'est trop silencieux. Pas d'oiseaux ni de petits animaux.

LES CREATURES

Plus loin sur la piste on trouve un gros cocon de taille humaine, solide, et lisse comme de la porcelaine (en fait de la glu solidifiée) et accroché en hauteur à un arbre. A moins de réussir un jet de *connaissance des animaux* diff 30, cette matière est inconnue. Si le jet est réussi, voir l'Annexe.

Il est suspendu par un fil de la même matière. On peut casser le lien pour le faire tomber, mais il ne se brisera pas en tombant. Le cocon peut être cassé avec un outil ou une arme. Mais à peine le temps de se rendre compte que le cocon contient un cadavre que des dizaines de scarabées gros comme la main vont en sortir (comme dans le film « la momie »). Ces « petits » ne sont pas très dangereux, mais en nombre, ils peuvent être gênants (voir Annexe). Il suffit de s'éloigner de quelques mètres pour qu'ils laissent tomber et retournent dans leur cocon.

Plus loin, les personnages tombent sur un scarabée géant adulte et devront l'affronter ou fuir. Le but de cette rencontre est de leur faire réaliser le danger que ces créatures représentent.

LE FORTIN

La piste mène à un fortin. Palissades de bois, quelques bâtiments sommaires. Des scarabées sont présents (au moins un pour deux PJ, voire plus, ajustez au besoin pour passer l'envie à vos joueurs de foncer dans le tas directement). Ils protègent l'entrée de la ruche et n'attaqueront que si quelqu'un pénètre dans la cour. Beaucoup de cocons sont visibles, ce qui laisse peu de doute sur le sort des habitants du fort. Des bruits dans l'écurie laissent supposer la présence de montures.

Puis cinq hommes arrivent depuis l'autre côté du fortin et passent près des créatures sans être inquiétés mais sans non plus avoir l'air de s'en faire obéir.

Ils entrent dans un tout petit bâtiment et n'en ressortent pas (jet de *MEN+PER* diff 10 : ce bâtiment est bien trop petit pour que les cinq hommes y soient confortablement installés. Avec *1NR* : le bâtiment est beaucoup plus récent que le reste du fortin. Si un PJ a une compétence genre architecture, il aura ces renseignements automatiquement).

QUE SE PASSE-T-IL ?

A partir de ce moment, les PJ vont devoir échafauder un plan, car les malfrats ont de bien sinistres projets pour Cardyl et la région.

Quelques Cycles plus tôt, en attaquant un groupe d'Erudits revenant de la forêt de Solor, ces hommes se sont retrouvés en possession d'une caisse pleine d'œufs d'insecte gros comme une chope de bière. L'un d'entre eux, plus intelligent que la moyenne, a pu découvrir comment les utiliser pour leur profit.

Leur idée est de trouver un endroit propice, avec peu de résistance organisée et de faire

en sorte que quelques insectes s'établissent et creusent une ruche souterraine. Puis ils pillent les villages environnants et pour masquer leurs traces, font dévaster par les insectes les endroits attaqués en y disposant des œufs écrasés, ce qui rend les adultes fous de rage.

Ils viennent de s'installer dans ce fortin après avoir fait tuer les bandits y vivant par leur « alliés ».

LES INSECTES

Les malfrats ne les contrôlent pas. Ils ont simplement découvert qu'en s'enduisant avec le contenu d'une glande qui se trouve à l'intérieur du corps des créatures, ils ne provoquent plus aucune réaction de leur part. Les scarabées les considèrent comme faisant partie de la ruche.

Ils savent aussi comment provoquer leur colère car ils sont très protecteurs envers leur progéniture. Il suffit de briser un de leurs œufs assez près pour qu'ils puissent sentir l'odeur qui s'en dégage. Ils dévasteront la zone en question.

Ils peuvent projeter une sorte de glu qui durcit très rapidement au contact de l'air, ont des mandibules capables de blesser sérieusement un homme, et se déplacent assez vite.

De plus, 1 round après avoir coché leur case *mort*, ils explosent et projettent le contenu de leur glande à glu partout alentour.

Leur chitine est très dure, les armes tranchantes leur font moins de dégâts que les autres. Et comme tous les insectes, ils ne ressentent pas la douleur et n'ont donc aucun malus de blessure.

Enfin, sans prédateur capable d'éclaircir leurs rangs, ils risquent d'infester la région car ils se reproduisent très vite.

Voir l'Annexe

AGIR

En effet, les malfrats projettent sous quelques jours de déposer une piste odorante d'œufs

écrasés jusque Cardyl avant de recommencer ailleurs. Ils ne sont pas du tout conscients de l'infestation qu'ils risquent de générer en agissant ainsi.

Les PJ peuvent découvrir le moyen de passer les insectes sans les combattre : s'enduire de phéromone issue d'une glande prélevée sur un cadavre d'insecte (c'est d'ailleurs le seul moyen de descendre dans la ruche qui grouille de créatures), en réussissant un jet de *connaissance des animaux* diff 20, ou en se renseignant auprès de Sages dans la Cité la plus proche (Férune est à une petite journée de marche). Ils peuvent éventuellement découvrir cette méthode en espionnant les malfrats, mais ils perdront beaucoup de temps de cette manière

S'ils demandent de l'aide magique à l'académie, on ne les prendra pas au sérieux, les raids Zûls occupant toute l'attention des autorités.

Ils auront vent de la présence de Gorum Gendral, un mage de Kroryn, professeur expulsé de l'académie à cause de ses expériences trop dangereuses. Cet homme vit dans une tour avec une gargouille râleuse comme majordome. Si les PJ savent se montrer convaincants, le mage verra là une occasion de faire ce qu'il aime par-dessus tout : faire le plus de dégâts possible.

Gorum leur confiera une statuette de dragon (*connaissance des dragons* diff 10 pour reconnaître Kroryn, *connaissance de la magie* diff 25 pour reconnaître une *Effigie de Kroryn* (voir Annexe).

Il leur assurera avec un sourire inquiétant et un regard fou que si cette statuette entre en contact avec assez de chaleur, l'endroit où elle aura été déposée sera « purifié » de toute opposition.

Il ne peut malheureusement pas s'impliquer plus car il est surveillé par « des gens qui ne comprendraient pas la beauté de ce qui va arriver grâce à cette magie si pure ».

A ce stade, les PJ devraient savoir comment ne pas être perçus par les scarabées, savoir que leur présence ne peut être ignorée car ils se reproduisent très vite, et avoir un plan pour régler tout ça.

LA RUCHE

Entrer ne sera donc pas un problème. Il y a plusieurs passages dans la forêt, mais celui du fortin est dans le petit bâtiment. Imaginez simplement des galeries obscures (les scarabées sont aveugles, et donc s'éclairer ne les fera pas réagir) faites de glu solidifiée. Pensez à décrire en trois dimensions, les galeries montent et descendent, parfois à la verticale.

Collez leur quelques frayeurs avec des insectes qui se précipitent dans leur direction avant d'agiter les antennes et de se désintéresser d'eux.

Pour décrire certains endroits, pensez à l'intérieur d'une fourmilière, avec des salles où la nourriture est stockée, une nurserie où se trouvent un grand nombre de cocons pleins de petits monstres... Ils devraient avoir peur de se perdre assez rapidement, les tunnels étant presque tous identiques.

Ils entendront des bruits de voix et découvriront le repaire des malfrats : une salle creusée dans une galerie latérale, dans laquelle ils ont stocké leur butin : les vivres et menues objets volés à Cardyl.

UN PLAN COMME UN AUTRE

Ce qu'ont fait mes joueurs quand ce scénario a été joué la première fois a été de se couvrir de phéromone grâce à la glande trouvée sur le cadavre du premier scarabée rencontré.

Ils sont ensuite entrés dans la ruche et y ont combattu les malfrats qui étaient en train de discuter de leur plan avec les œufs.

Puis ils sont retournés à Cardyl pour y préparer un piège : la grange, remplie de branchages et d'huile. Il a suffi ensuite d'attirer les scarabées avec des œufs jusqu'au

piège (course-poursuite épique en chariot avec les insectes aux fesses) et sortir à temps pour enflammer le tout et observer le barbecue.

De jolies descriptions des explosions de glu solidifiée, le paysage a changé à cet endroit, comme un monument bizarre, témoin de ce qui s'y est passé.

PERIPETIE OPTIONNELLE

Si vos joueurs n'ont pas assez bavé ou que vous sentez qu'ils en veulent encore.

Juste le temps de reprendre leurs esprits après l'incendie que le sol tremble et la Reine-Mère surgit. Elle a creusé tout le long de la piste en sentant, par empathie, ses enfants mourir. Elle est folle de rage et la combattre sera un sacré défi (voir Annexe).

ET MAINTENANT ?

Espérons pour eux que vos joueurs n'oublieront pas que la ruche, ainsi que le fortin contiennent encore beaucoup de cocons pleins de futures grosses bêtes.

Ca a été l'occasion pour mes joueurs d'utiliser l'Effigie de Kroryn. Ils ont rassemblé tous les cocons dans la galerie creusée par la Reine-Mère et y ont déposé la statuette avant de mettre le feu à quelques branchages.

Autant vous dire qu'ils n'ont pas été déçus par l'explosion.

DES CONSEQUENCES

A vous de voir, voici quelques pistes :

- Des fidèles de Nanya ont perçu l'utilisation d'une Effigie de Kroryn et se mettent à la recherche des responsables.
- Des Erudits à la recherche des œufs de scarabée volés qui arrivent dans la région et veulent savoir ce qu'il s'est passé.
- Et si toutes les créatures n'avaient pas été éliminées ?

ANNEXE

SCARABEE GEANT

Taille : 2m de long

Poids : 30 kg en moyenne

Habitat : Forêt, plaines

Régime : Adultes herbivores, larve carnivores

Description : Ces scarabées sont originaires de la forêt de Solor, où ils sont loin d'être en haut de la chaîne alimentaire. En dehors, il n'y aura aucun frein à leur expansion rapide. Ce sont des insectes sociaux qui sont dirigés par une Reine-Mère. Ils sont capables de « créer » une Reine-Mère en nourrissant une larve avec une substance particulière. Ainsi, tuer la Reine n'éliminera pas la Ruche. Ils sont assez rapides et silencieux étant donné leur corpulence. Leur glu est sécrétée par une glande et durcit au contact de l'air. Cette glande est sous pression permanente, et le système est régulé tant que l'animal est en vie. Une fois mort, la pression fait éclater le scarabée et projette la glu alentour, ce qui peut occasionner des désagréments notamment si quelqu'un en reçoit sur le visage ou le corps. Il faudra casser la glu avant de pouvoir respirer ou bouger. La chitine peut servir à fabriquer une armure ou un bouclier avec la compétence appropriée.

FOR	10	RES	10	Physique	8
INT	2	VOL	4	Mental	2
COO	6	PER	5	Manuel	NA
PRE	NA	EMP	6	Social	6

Initiative : 3d

Armure : 15* (chitine)

Seuils de blessure

Blessé** (01-50) : OOO

Mort (51 et +) : O

*20 contre les armes tranchantes ** Pas de malus de blessure

Compétences :

Mandibules 6 (dommages : 16), Projection de glu 5, Courir 5, Creuser 8

Capacités spéciales :

Le scarabée géant peut projeter à 2 mètres de la glu durcissant en 2 tours. Une fois dure,

elle peut être brisée en lui infligeant en une fois 20 points de dégât.

1 tour après avoir coché leur case *mort*, ils explosent en projetant de la glu sur un rayon de 2 mètres.

REINE-MERE SCARABEE

Taille : 4m de long, 3m de haut

Poids : 150 kg

Habitat : Souterrain

Régime : Carnivore

Description : La Reine-Mère ne sécrète pas de glu. Elle a développé une forte empathie avec sa ruche et sait instinctivement ce qui arrive aux autres membres. Elle a des pattes puissantes et barbelées, plus longues à l'avant et n'a pas d'abdomen démesuré comme c'est souvent le cas pour les insectes de ce genre. Elle reste donc très mobile et redoutable (pensez aux créatures de *Starship Troopers*). Il ne sera pas possible de la raisonner, toutefois il est possible de percevoir son mode de pensée, et par ce biais, quelqu'un ayant une forte Empathie pourrait tenter de l'influencer. Un jet en opposition de *MEN+EMP* réussi peut permettre de faire hésiter la Reine qui ne fera rien d'offensif pendant un 1 tour +1/NR. La chitine peut servir à fabriquer une armure ou un bouclier avec la compétence appropriée.

FOR	12	RES	6	Physique	7
INT	4	VOL	6	Mental	4
COO	3	PER	6	Manuel	NA
PRE	NA	EMP	8	Social	7

Initiative : 2d

Armure : 20* (chitine)

Seuils de blessure

Blessé** (01-50) : OOOO

Mort (51 et +) : O

*25 contre les armes tranchantes ** Pas de malus de blessure

Compétences :

Mandibules 8 (dommages : 25), Pattes barbelées 8 (dommages 20), Courir 3, Creuser 6

MALFRATS

Ce sont des sans-caste entraînés. Adaptez selon votre bon vouloir.

FOR	7	RES	9	Physique	7
INT	5	VOL	6	Mental	4
COO	6	PER	6	Manuel	5
PRE	5	EMP	5	Social	4

Initiative : 3d

Armure : 8 (cuir)

Seuils de blessure

Blessé (01-40) : 000

Mort (41 et +) : 0

Compétences :

Armes tranchantes 5, Bouclier 5, Equitation 4, Esquive 5

Equipement :

Armure de cuir (protection 8), Epée large (dommages 1d10+18), Bouclier renforcé (protection 4, malus -2)

L'EFFIGIE DE KRORYN

Vous pouvez la trouver dans le Grimoire de Nanya du site Prophezine en suivant [ce lien](#). C'est une version corrigée de celui qui est décrit dans le supplément *Les Foudres de Kroryn*. Mais au final ce qui importe vraiment, c'est de savoir que ça pète assez fort pour vitrifier le sol dans un rayon de 25 mètres, que ça va secouer méchant, que des nez et des oreilles vont saigner, et que rien n'y survivra*. Donc peu importe les nombres et les dés sur ce coup là.

*(qui a dit « Sainte Grenade » ? Monty Python forever)

ME CONTACTER

J'aime les retours d'expérience donc n'hésitez surtout pas ;)

atome6@gmail.com