

PRÉAMBULE

Les scénarios Into the Cave vous conduisent dans deux destinations.

D'abord dans l'écran du MJ d'Into the Odd VF. Oui, oui, dans l'écran. Ou plus exactement dans les illustrations du recto de l'écran : celles-ci montrent quatre sites étranges qui font quatre excellents lieux d'aventures !

Ensuite à Katzenjammer, un quartier de Mortebise, ville imaginée par Patrice Crespy pour son jeu Every Day Is Halloween. Dans notre campagne d'Into the Odd, nous utilisons ce monde passionnant. Et, en parlant d'Into the Cave à Patrice, nous venons de découvrir à notre grand amusement qu'il joue dans son univers... avec les règles d'Into the Odd ! Alors en route pour Katzenjammer. Et si vous ne possédez pas Every Day Is Halloween, voici, avec l'aimable accord de Patrice, quelques rapides éléments vous permettant de néanmoins jouer les scénarios Into the Cave.

– Les XII singes

KATZENJAMMER

Noyées en plein centre de la ville, les ruelles pavées de guingois de Katzenjammer se dérobent bien souvent à ceux qui les recherchent. Le quartier semble être passé maître dans l'art de la dissimulation, cachant ses passages torves sous les nuages filandreux du smog et les bâtisses voisines qui le surplombent en le plongeant dans une pénombre constante en demi-teinte. Pour le flâneur au contraire, il paraît s'ouvrir tout grand et il déboule toujours en grande pompe sous les pas de ceux qui tentent de le fuir ou de l'oublier. Tout au long de ses travées, les façades s'ornent de solives apparentes, de fenêtres à croisillon et d'enseignes de fer-blanc. Hublots à pignon et toits pentus d'ardoise s'y arc-boutent contre une lune qui semble ici plus basse et gibbeuse qu'ailleurs.

DES GNOMES ET DES CHATS

Pattes en rond, des légions de chats déambulent en catimini sur toutes les placettes et arcades, miaulant et ferrailant jour et nuit le long des gouttières. Leurs armées y livrent une lutte immémoriale contre les fratries de rats qui courent dans les murs et les soupentes, faisant du quartier une foire d'empoigne à fourrure qui éclipse les petites intrigues des humains. (Ajoutons enfin que les chats de Katzenjammer savent parler. Non pas qu'ils le fassent aisément ni avec plaisir, mais ils s'en servent à l'occasion pour réclamer, voire exiger des humains, les menus services et travaux dont ils ont la nécessité.)

Le quartier recèle des merveilles pour qui sait se tenir à l'écart de ces troubles : les commerces innombrables, les *mignardises*, s'y répandent partout et les refuges y sont toujours chauds, accueillants et souvent animés. Des habitants de petite taille, qualifiés de gnomes, s'y sont installés en nombre et y prospèrent en gratifiant les lieux de leur bonne humeur rusée et de leur légendaire gouaille.

POUVOIR

La figure d'autorité principale est la très charismatique 37^e Marquise de Pompadour – les quatre-vingt-dix-neuf autres dirigent d'autres quartiers. Elle s'appuie sur les Grognardes de la Fille-Garde. Portant képis gris de groom, jupettes plissées, bas noirs et corsets gansés d'or, elles patrouillent le quartier en petites escouades d'une demi-douzaine de filles. Faire partie des grognardes est un honneur accordé aux orphelines et pupilles méritantes. Promptement recrutées par la 37^e Marquise de Pompadour, elles sont ensuite formées à la parade, à la danse, au combat au bâton et à la course. Elles constituent entre elles une sororité spartiate dévouée à la 37^e jusqu'à la mort, mettant en application ses frasques et caprices avec un zèle incomparable, jouant du bâton, de la séduction, du pistolet parfois pour faire entrer dans les coutumes des principes et des rituels qui y sont, a priori, étrangers. La Fille-Garde est plus une police des mœurs qu'une police criminelle et s'intéresse peu aux larcins et aux violences. Les habitudes vestimentaires, les embrassades en public, la vente d'alcool à certaines heures et d'autres thèmes du même acabit mobilisent par contre toute son attention. Elle délivre des certificats de civilité à l'occasion, permettant à son porteur de commettre quelques petites infractions qui ne sauraient être tolérées chez les sauvageons et trublions, les habitants privés de certificat. Selon les lubies de la Pompadour, elles obéissent à des objectifs qui peuvent varier d'une semaine

à l'autre : destruction de tous les écrits la première, lecture obligatoire la seconde, etc.

Quant aux chats, leur problème essentiel tient au fait qu'ils n'ont pas de chef établi. Ils mènent une guerre contre les rats qui dure depuis plus longtemps qu'aucun d'entre eux ne s'en rappelle et sont organisés en armées, chacune dépendant normalement d'un ou deux généraux différents. Ces officiers ne savent plus de qui ils sont censés tenir leurs ordres et passent un temps considérable à se fâcher et se rabibocher entre eux plus qu'à combattre les rats dont personne ne sait très bien s'ils sont également doués de parole et de ruse ou non. (Humains et gnomes ignorent les chats qui le leur rendent bien et obéissent à la 37e Marquise lorsqu'elle daigne leur donner des indications, ce qu'elle fait rarement.)

RUMEURS

- ♦ **La Cour des rats** : les chats sont empêtrés dans la guerre qui les oppose aux rats partout dans le quartier. La « cour des rats » tient plus du mythe que de la réalité dans la mesure où nul n'a jamais entendu un rat parler et où les rongeurs de Katzenjammer ne semblent pas particulièrement organisés ni intelligents pour leur espèce. Des racontars persistants évoquent toutefois la présence de gigantesques rats bipèdes dans les souterrains et cachots du quartier. Tout aussi proche de l'homme que du rat, ils auraient formé une société secrète qui sévit avec l'appui des gnomes dans les profondeurs. Est-ce une légende destinée à nuire aux gnomes, voire à les brouiller avec les armées des chats ?
- ♦ **Les petits seigneurs** : les gnomes soutiennent n'être que des hommes de petite taille que les circonstances et les vexations ont conduit à s'acoquiner ensemble. Une autre sorte de gnome, des créatures vivant dans des grottes sous le quartier, est supposée habiter les tréfonds. Certains prêtent crédit à la rumeur et maintiennent que les gnomes de Katzenjammer descendent de ces « petits seigneurs », d'autres la rangent parmi les fariboles.



SCÉNARIO INTO THE ODD VF

INTO THE CAVE

1

INTO THE CAVE I

VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE...

Tout commence dans une auberge dans laquelle un ou plusieurs des personnages ont leurs habitudes (par défaut, si vous avez besoin d'un nom, considérez qu'elle s'appelle *À la bonne dalle*). Peu importe l'endroit, il suffit qu'il soit extérieur à Katzenjammer. Adonijah Heaton, le tenancier, un gnome dont la famille est originaire de Katzenjammer, indique aux personnages concernés que quelqu'un souhaite les voir en privé dans une pièce à l'arrière de l'établissement. S'ils s'y rendent, ils découvrent une salle plongée dans la pénombre. Seule une bougie éclaire péniblement l'endroit, au bout d'une longue table, du côté où arrivent les personnages. Là, des tabourets sont alignés, autant que nécessaire pour qu'ils puissent tous s'asseoir. Un sac en cuir, semblable à une besace de médecin, se trouve sur un guéridon. À l'autre extrémité, dans l'ombre, une silhouette, drapée dans une cape surmontée d'une capuche, se tient sur une chaise.

DETECTIVES CONSEILS

L'interlocuteur des personnages ne parle pas très bien. Il fait des phrases avec peu de mots, articulant lentement, comme si chacun d'eux lui demandait un effort important. Il s'enquiert de savoir si les personnages ne font que chercher des Arcana ou s'ils peuvent rendre d'autres services comme une enquête sur un crime. Si les personnages se disent prêts à s'en charger, il leur confie que son chat a été tué. Il souhaite savoir comment et par qui. Il ne discute pas le prix demandé par les personnages, mais il ne peut rien leur payer sur place car il n'a pas d'argent sur lui.

Une fois un accord conclu, le commanditaire informe que le cadavre de son chat se trouve dans le sac sur le guéridon. À la demande des personnages, il indique l'endroit où le meurtre a eu lieu, le quartier de Katzenjammer, et plus précisément la deuxième ruelle après un cabaret, le Boa Boa. Enfin, il désigne le tenancier d'*À la bonne dalle* comme intermédiaire pour le contacter.

UN BRIN DE CURIOSITÉ ?

Si un personnage s'intéresse au mystérieux commanditaire, quitte à négliger ses propos, il fait deux constats : d'une part la silhouette est parfaitement immobile ; d'autre part la voix semble venir de derrière elle. S'il se déplace de l'autre côté de la pièce avec de la lumière, l'interlocuteur le somme de n'en rien faire, mais il ne peut pas l'en empêcher. Et pour cause, le personnage découvre qu'un épouvantail est posé sur la chaise, que l'instigateur se trouve derrière et qu'il s'agit d'un... chat. Certes un chat de Katzenjammer, donc il parle ! Il se présente comme le général Zigly du 3^e bataillon des signaux (une des neuf armées félines). Il explique avoir mystifié les personnages avec sa mise en scène car il n'est pas évident pour un chat de tranquillement aller s'adresser à des humains. Sa requête reste identique, mais il peut en apprendre un peu plus aux personnages sur Katzenjammer et sur les tragiques événements qui touchent les siens : dans tout le quartier, les chats s'effondrent brutalement et meurent, si bien que les survivants ont dû fuir leur territoire.

Adonijah Heaton est le complice du général. Les gnomes ne frayent pas trop avec les chats, mais quand celui-ci est venu lui expliquer ce qui se passait à Katzenjammer, il a accepté de l'aider, en considérant que ce qui bouleverse trop le quartier de sa famille ne peut pas être bon pour les gnomes. Si les personnages ne démasquent pas le général lors de leur entretien et qu'ils interrogent le tenancier sur celui qu'ils ont rencontré dans la pièce arrière de l'auberge, le gnome tente de répondre de manière laconique, mais il est mal à l'aise. Il jette de fréquents coups d'œil sur le général, qui profitant de sa forme d'animal domestique, flâne dans l'établissement. Si Zigly a l'impression que cela va entraver le travail des personnages, il se dévoile.

Adonijah Heaton (VOL 7, PV 3)

Le général Zigly (FOR 4, DEX 16, VOL 11, PV 2, griffes 1d4)

Note : *s'il parle des rats contre lesquels les chats sont en guerre, le général les appelle zoogs. Ils les distinguent totalement des rats « normaux » des autres quartiers.*

ENQUÊTE À KATZENJAMMER

Le cadavre remis par le général Zigly ne possède qu'une seule trace de blessure, du sang qui a coulé des oreilles de l'animal. Si jamais, un

personnage est capable de disséquer, ou de faire disséquer la dépouille, l'autopsie montre que les tympanes ont éclaté. Le corps ne peut rien apprendre de plus, il faut aller enquêter sur place, à Katzenjammer.

MORTS AU COMBAT

À Katzenjammer, humains et gnomes ne se mêlent pas des affaires des chats. Par conséquent, ils ont noté que les félins sont moins présents, mais sans remarquer au fait qu'il s'agit littéralement d'une absence. Ils ignorent ce qui se passe. En revanche, en arpentant le quartier, il est possible de découvrir çà et là d'autres cadavres de chats, qui présentent les mêmes blessures que celui que leur a remis le général Zigly.

Attention, fureter dans Katzenjammer expose à des rencontres avec la Fille-Garde de la 37^e marquise. Le tableau *Voyage en Absurdie* vous propose une série de lois-lubies. Considérez qu'elles changent tous les 1d4 jours. Malgré le caractère fantasque des obligations que font respecter les Grognardes, celles-ci accordent le plus grand sérieux à leur mission. Et sans prendre à elles déclenche l'ire de toutes leurs patrouilles. Il devient alors très difficile de circuler dans le quartier : sauvegarde de DEX toute les heures sous peine de se faire repérer par une équipe, qui en rameute 1d4 autres se trouvant dans les environs. Leurs sanctions sont graduellement d'infliger une amende, de bastonner, de rosser quasiment à mort et de jeter hors de Katzenjammer. Elles n'utilisent leurs pistolets que pour impressionner, se défendre contre des récalcitrants armés ou en représailles à des blessures sérieuses ou fatales infligées à l'une d'elles.

Une patrouille de trois Grognardes de la Fille-Garde (FOR 11, DEX 11, VOL 12, PV 4, bâton 1d6, pistolet 1d6, leur fanatisme envers la 37^e Marquise augmente leur VOL de 3 pour les sauvegardes concernant leur service auprès de leur maîtresse)

LA PETITE SOURIS

Des enfants fouillent les toits et ruelles, eux aussi en quête de dépouilles de chats. Si les personnages observent leur manège, ils constatent que les gamins coupent les têtes des corps et les emmènent chez eux. S'ils les interrogent, ils expliquent que c'est pour la petite souris : il faut mettre un foulard rouge à sa porte et la tête dans sa chambre, alors la nuit la petite souris passe chercher le trophée et laisse 1 penny à la place.

VOYAGE EN ABSURDIE

d6	Lois
1	Pour sa sécurité, tout individu portant une arme doit la tenir dégainée, prête à l'emploi, sous peine de se voir confisquer son équipement.
2	Tout individu à l'apparence humaine doit déclarer, pour consignation dans un registre, s'il est un humain ou un gnome géant.
3	Tout individu ne possédant pas d'argent sur lui est reconduit à la sortie du quartier pour vagabondage.
4.	Tout individu possédant de l'argent sur lui a l'obligation d'acquitter un impôt équivalent à sa plus grosse pièce.
5	Toute personne ne justifiant pas d'une demeure dans le quartier est accompagnée pendant la journée par une patrouille.
6	Toute personne ne justifiant pas d'une demeure dans le quartier doit acquitter une taxe forfaitaire de séjour de 1 G.

Les enfants ne mentent pas ! C'est exactement ce qui se passe. Un zoog sous forme de rat géant, gros comme un chat, récupère la tête. Le suivre au travers de la ville requiert une sauvegarde de DEX. Il conduit les personnages jusqu'aux ruines d'un aqueduc (cf plan, 1). Le zoog franchit un gouffre grâce aux vestiges d'un pont de cordes (2). Celui-ci est mal en point. Il cède si un personnage tente de l'emprunter. Une sauvegarde de DEX permet de se rattraper à une corde. Il faut alors remonter en force (sauvegarde de FOR sous peine de tomber) ou bien viser pour atterrir sur une petite plateforme en contrebas (sauvegarde de DEX sous peine de la rater). De ce surplomb (3), il est possible de descendre dans la cavité voisine emplie de stalagmites (4) et de rejoindre les ruines d'habitations troglodytes (9), cf. *Into the Cave 2*. Une chute sur les stalagmites inflige 1d10 + 1d6 points de dégâts.

Un gamin (FOR 8, DEX 11, VOL 7, PV 2)

Un zoog sous forme de rat géant (FOR 4, DEX 9, VOL 7, PV 1, dents d4, la victime d'une morsure est touchée par une infection jusqu'à ce que son joueur réussisse une sauvegarde de FOR – la sauvegarde a lieu chaque jour et chaque échec inflige une blessure de 1 point en FOR et en DEX qui ne pourra être guérie qu'après la fin de l'infection)

LA MACHINE

Le plus sûr moyen de traverser le gouffre est de grimper sur les ruines de l'aqueduc et de trouver un pan permettant le passage. Cela laisse le temps au zoog de disparaître, mais cela évite les dangers du pont de cordes. De l'autre côté, la seule particularité notable est un boyau qui s'enfonce dans un petit mont rocheux. Il se sépare en deux directions : vers une grotte sous la colline (5) et vers les profondeurs de la ville (8).

SOUS LA COLLINE

Une dizaine de zoogs sous forme humanoïde se trouve dans la grotte sous la colline (5). Ils ne s'attendent pas à des intrus et n'effectuent pas de garde. Ils sont occupés à trier une centaine de cranes de chat en neuf tas (un par armée féline). Au fond, une machine est à moitié enterrée (6). C'est elle qui diffuse des ondes infra-sonores qui tuent les chats. Une console est accessible avec un interrupteur marche-arrêt et un bouton cranté imagé permettant de régler la fréquence létale sur différentes cibles, chats, chiens, oiseaux, humains (la machine n'est opérationnelle que contre les deux premières). Au-dessus, lévite un objet métallique circulaire (7). Sur sa partie inférieure, en verre concave, se trouve l'image d'un œil surveillant la machine. Il bouge comme s'il était le reflet d'un œil vivant.

Un zoog sous forme humanoïde (DEX 9, VOL 7, PV 3, griffes d6, la victime d'une griffure est touchée par une infection jusqu'à ce que son joueur réussisse une sauvegarde de FOR – la sauvegarde a lieu chaque jour et chaque échec inflige une blessure de 1 point en FOR et en DEX qui ne pourra être guérie qu'après la fin de l'infection –, retrouve sa forme de rat géant s'il quitte les souterrains de la ville)

LE RETOUR DES CHATS ?

Il est à minima nécessaire d'arrêter la machine pour permettre le retour des chats. Voire de la détruire. (Si les personnages ne le font pas, les chats la saboteront dès qu'ils le pourront.) Cela provoque la chute de l'objet qui lévite au-dessus. Il se brise en heurtant le sol.

Quant au passage vers les profondeurs, rendez-vous dans *Into the Cave 2...*

