



SCÉNARIO INTO THE ODD VF

# INTO THE CAVE

2

# INTO THE CAVE 2

## EN ÉCLAIREUR

Lorsque les personnages font leur rapport au général Zigly et qu'ils affirment que la machine est hors-service, le chat décide de tenter de retourner à Katzenjammer pour vérifier si le problème est bien résolu. L'expérience est couronnée de succès. Le général souhaite que les personnages lui fassent visiter les lieux.

**Note :** *le général Zigly ne possède pas l'argent qu'il doit aux personnages. S'ils réclament leur dû, il leur demande de patienter jusqu'au lendemain matin. Une nuit de rapine du 3<sup>e</sup> bataillon des signaux suffit pour réunir la somme.*

## LA GROTTTE DE LA MACHINE

Le général Zigly contemple avec effroi et désespoir le nombre de crânes de chats, signe de l'hécatombe qui a eu lieu. La destruction de la machine a provoqué la chute de l'objet d'observation qui la surplombait. La partie en verre s'est brisée, conservant la dernière image de l'œil. Or, en arrière-plan, on discerne également les traces d'un bâtiment. Le général prévoit de revenir avec d'autres chats pour récupérer tous les petits morceaux et les réassembler dans l'espoir de découvrir où se trouvait celui qui scrutait l'endroit. (Si les personnages ont seulement éteint la machine, il préconise sa destruction. En cas d'avis défavorable des personnages, il le fera plus tard avec d'autres chats.)

## VERS LES PROFONDEURS

Si les personnages n'ont pas encore exploré les souterrains qui s'étendent sous l'aqueduc, le général Zigly est partant pour le faire avec eux. S'ils l'ont déjà fait, il est intéressé pour voir ce qu'ils ont découvert.

♦ **8** : un long boyau s'enfonce dans le sol. Des escaliers ont été taillés dans la roche et permettent une descente en colimaçon. Les marches sont glissantes. Des stalagmites gênent les déplacements en quatre endroits. Une sauvegarde de DEX y est nécessaire pour ne pas glisser et débarouler jusqu'en bas. Les dégâts subis dépendent de

l'endroit de l'éventuel échec : 1d10 + 3d4 au premier, 1d8 + 2d4 au deuxième, 1d6 + 1d4 au troisième, 1d4 au dernier.

♦ **9** : des habitations troglodytes se dressent au centre d'une vaste cavité. Elles ont été abandonnées depuis longtemps. Les dimensions, adaptées à des habitants d'environ un mètre de hauteur, ne sont pas sans rappeler à Zigly les rumeurs sur les petits seigneurs, cf. *Préambule*. Un creux circulaire dans lequel plonge une échelle métallique conduit encore plus bas. Celle-ci est cassée à la moitié du parcours. Il est possible de franchir l'obstacle sous réserve d'une sauvegarde de DEX. Une chute cause des dégâts de 1d8.

♦ **10** : le dernier niveau est encore plus vaste que le précédent. Du métal se mêle à la roche des parois comme si les personnages se trouvaient dans une sorte de coque d'un gigantesque navire échoué (il s'agit d'un vaisseau astral, mais les personnages n'ont pour l'heure aucun moyen de le savoir). À une extrémité, les alluvions calcaires recouvrent entièrement une masse protéiforme. Des trous permettent d'entrer à l'intérieur. Des pans de métal, verre et d'une troisième matière étrange (du plastique) forment divers espaces où l'on devine que bon nombres de pièces et matériaux ont été démontés et récupérés. La suite est enfouie sous des tonnes de pierre.

♦ **11** : à l'autre extrémité, une énorme sphère métallique tourne lentement sur elle-même. Elle irradie de la chaleur et émet un faible vrombissement. Zigly a déjà surpris une conversation de gnomes dans laquelle il était question d'une bombe souterraine. Est-ce cela ? Il va essayer d'en savoir plus...

### ALLIÉS CONTRE LES ZOOGS ?

Le général Zigly va faire savoir aux chats de Katzenjammer disséminés dans la ville que le quartier est à nouveau sûr. Néanmoins il reste inquiet. Les armées félines ont subi de rudes pertes, qui risquent de les placer en position d'infériorité. L'aide des personnages pourrait contrebalancer la situation, s'ils acceptaient de prendre d'assaut le repaire des zoogs. Les chats ne le peuvent pas car cet antre est évidemment souterrain et dès que les zoogs sont sous terre ils peuvent prendre leur forme humanoïde et surpasser leurs ennemis...

### CHAMPIONS DES CHATS

Si les personnages acceptent, le général Zigly demande l'aide de Ro-My, une vieille prêtresse de Bast, la déesse des chats. Elle les re-

joint à l'auberge, et se frotte contre chacun d'entre eux, les conférant le statut de Champion de chats jusqu'à la fin de leur raid contre les zoogs. Ro-My bénit les personnages par ordre décroissant de VOL (puis de DEX et de FOR et cas d'égalité). Chacun choisit au fur et à mesure un pouvoir dans la liste ci-dessous. (Un pouvoir choisi par un personnage n'étant plus disponible pour le suivant.) Il ne dure que jusqu'à la fin de l'assaut contre l'ancre des zoogs.

- ♦ **Baraka** : le personnage peut relancer le dé de 3 sauvegardes ou jets de dégâts (qu'il subit ou inflige).
- ♦ **Hemzad** : quiconque blesse le personnage pour la première fois subit une griffure de 1d4 points de dégâts.
- ♦ **Neuf vies** : les 9 premiers points de FOR que le personnage perd ne sont pas comptés.
- ♦ **Patte de velours** : tant que le personnage se fait discret et qu'il n'attaque pas, nul ne le perçoit.
- ♦ **Poils noirs** : le personnage peut irradier 1 fois de l'électricité statique qui frappe tous les ennemis qu'il voit. Ils n'effectuent aucune action lors de leur tour de jeu en cours.

## À L'ASSAUT

L'accès au repaire des zoogs se trouve dans les décombres d'un derrick effondré (cf plan, 1). 1d4 zoogs montent la garde, mais le général Zigly vient avec quelques acolytes et leur règle leur compte avec efficacité et discrétion. Il en est de même pour ceux qui se sauveront des souterrains et rejoindront la surface (n'oubliez pas d'appliquer la règle du moral lors de l'assaut des personnages). Une échelle métallique (que les zoogs empruntent sous forme humanoïde) conduit à deux grandes cavités où les ruines d'antiques bâtiments forment plusieurs étages d'un antre chaotique (2). Au fur et à mesure qu'ils progressent, les personnages sont confrontés à des groupes d'ennemis plus importants : 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 puis 1d20 zoogs. Dès qu'il y a du raffut, ces groupes se mettent à la recherche des intrus. Après avoir remporté une escarmouche, une sauvegarde DEX est nécessaire pour se cacher et avoir le temps de prendre un *repos court*. Sinon les accrochages s'enchaînent ! Si les personnages parviennent sains et saufs à bout de ces cinq rencontres, la place est nettoyée. Bien sûr, il reste des zoogs dans le quartier, mais le rapport de force avec les chats est désormais rééquilibré.

**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)

## PLUS LOIN

Lorsque le calme s’étend dans le repaire des zoogs, les personnages peuvent sentir de légers courants d’air doux qui s’échappent jusque vers la surface. En les suivant, ils atteignent une chaufferie (3) aux confins du territoire zoog. Elle fonctionne à partir de charbons blanchâtres qui brûlent sans se consumer. Et au-delà le complexe se poursuit.

♦ **4** : une salle piégée, dont la trappe donnant sur une fosse garnie de piques est ouverte. Au fond, une demi-dizaine de corps. En descendant pour les fouiller, il est possible de récupérer 5d6 x 10 S et une page imprimée où l’on peut encore distinguer des parties d’un texte expliquant que « le premier niveau se compose de deux salles pièges », que « le monstre s’évite en sautant dans la zone trouble qui s’avère être un aspiporteur » et que « en dessous s’étend le domaine des petits... ».

♦ **5** : un bassin dans lequel s’agite une algue vivante en forme de pieuvre (FOR 16, PV 10, tentacules qui attrapent le premier tour puis serrent – 1d8 – et noient – 1d4 – les tours suivants, gueule n’avalant que des proies mortes et déjà décomposées). Au fond, près de l’entrée, l’eau est trouble. Y plonger permet d’éviter le monstre car cela actionne l’aspiporteur qui aspire littéralement l’arrivant et le propulse dans un tuyau jusqu’en 6.

♦ **6** : un second aspiporteur qui emmène immédiatement en 7.

♦ **7** : le lieu d’arrivée des aspiporteurs (y stationner plus d’une dizaine de secondes renvoie vers le haut jusqu’en 6 et projette hors de l’eau, ce qui permet d’atterrir sur une plateforme au-dessus du bassin).

♦ **8** : un secteur d’habitation désaffecté destiné à des personnes de petite taille. Des créatures, mélange d’insectes et de chauve souris grandes comme un humain, ont investi les lieux (FOR 7, PV 5, serres 1d6, ultra-ondes paralysantes pendant 1d4 tours de jeu en cas d’échec d’une sauvegarde de VOL, vol, perception sonar). D’abord agressives, elles se cachent dans des trous dès que leur nombre de morts atteint l’effectif des personnages.

♦ **9** : un secteur de travail désaffecté où l’on devine encore, sur trois étages, une bibliothèque, un tribunal et des ateliers. Plusieurs jours sont nécessaires pour étudier les documents de la bibliothèque, qui recèlent des informations très intéressantes, cf. *Into the Cave 3*.





I

2

3

4

5

6

8

9

7

10

11

12

- ♦ **10** : un second secteur de travail désaffecté, organisé autour d'une roue alimentée par de l'eau du bassin (5) apportée par les aspirateurs.
- ♦ **11** : un second secteur d'habitation, encore peuplé de gnomes consanguins dégénérés qui s'en prennent à toutes formes de vie (FOR 6, DEX 6, VOL 6, PV 1, ongles 1d4). Comptez-en jusqu'à trois fois le nombre de personnages.
- ♦ **12** : un secteur d'ateliers scientifiques dont le niveau d'avancement dépasse les connaissances communes. Un appareil médical fonctionne encore et projette l'hologramme d'une créature étrange, un barandache. Il est possible de l'étudier en manipulant l'image (changer l'angle de vue, zoomer, dézoomer, etc.). Forts de cette connaissance, si les personnages venaient à combattre un barandache, leurs attaques seraient *exaltées*. Le reste du site est enseveli sous les roches.

