



SCÉNARIO INTO THE ODD VF

INTO THE CAVE

3

INTO THE CAVE 3

UN PEU DE LECTURE

Étudier les documents archivés dans le sous-sol au-delà du repaire des zoogs nécessite un peu de temps, ce qui peut être compatible avec un besoin de certains personnages de prendre un *repos long*.

L'ORIGINE DES GNOMES

À partir des documents consultables, il est possible de reconstituer tant bien que mal une lointaine histoire qui éclaire bien des éléments contemporains du quartier :

- ♦ Il y a des éons un navire astral s'est écrasé sur le site de l'actuel Katzenjammer. Il s'est enfoncé profondément dans le sol.
- ♦ Un barandache, une créature au service des passagers du vaisseau a survécu et a décidé d'utiliser du matériel astral pour se créer des serviteurs. Il a copié des êtres vivants à la surface, des humains, mais les machines du navire, endommagées, n'ont enfanté que de créatures plus petites, un mâle et une femelle, ancêtre des gnomes.
- ♦ Après avoir fondé une société souterraine, le barandache et ses premières créatures, les petits saigneurs, appelés ainsi en raison de leur taille et de leur cruauté, quittèrent finalement l'endroit, laissant derrière eux leur progéniture. Celle-ci perdit une partie de son domaine, envahie par les créatures mélange de chauve-souris et d'insectes, se réfugia au plus profond de son territoire et dégénéra progressivement victime de sa consanguinité.

LA BOMBE !

Il est également possible de trouver des schémas permettant de comprendre que la sphère métallique découverte dans la grotte sous l'aqueduc (cf. *Into the cave 1*) est une des sources d'énergie du moteur du vaisseau. Bien qu'elle fonctionne encore, nul n'en a l'usage, mais l'information est extrêmement intéressante, notamment si les personnages la rapporte au général Zigly. En effet, de son côté, le chat

a mené sa petite enquête et il a été mis en contact avec un certain Knickerbocker. Il trouve instructif que les personnages le rencontre également.

Knickerbocker est un gnome, plutôt grand pour ceux de son espère, qui va de rues en rues derrière un chariot à roulettes faisant office d'étal ambulant pour son bric-à-brac de marchand. (En fait, malgré cette apparence trompeuse, Knickerbocker est le propriétaire de la moitié des échoppes du quartier et fait office de leader implicite des gnomes). Quand il était jeune, il a été enlevé par des inconnus qui l'on conduit dans les profondeurs de Katzenjammer et qui lui ont montré une sorte de boule de métal tournant sur elle-même. Ils lui ont expliqué qu'il s'agissait d'une bombe, qui serait déclenchée, anéantissant le quartier et toutes les propriétés des gnomes, s'ils ne payaient pas une taxe mensuelle. Depuis, chaque mois, les gnomes se cotisent et versent cette rançon. Or, au vu des documents mis au jour par les personnages, il s'agissait d'une escroquerie et ce n'était pas une bombe ! Les gnomes peuvent donc cesser leurs versements. Toutefois, ils ont quand même un peu en travers de la gorge l'arnaque qu'ils ont subie. Knickerbocker propose donc une affaire aux personnages : il leur verse un mois de racket (6 G) s'ils trouvent et livrent les responsables. (Il n'envisage pas un seul instant pouvoir compter sur les Grognardes pour rendre justice... et il a raison !)

Knickerbocker (DEX 7, VOL 12, PV 3)

MISSION JUSTICE

Les gnomes livrent leur rançon mensuelle de la manière suivante : ils changent la somme réunie en six pièces qu'ils placent dans une bourse déposée dans la pierre creuse du mur arrière d'une forge. Il suffit que la livraison se fasse (avec la somme promise aux personnages !) pour que les personnages puissent prendre en filature un gnome qui vient prendre possession de l'argent. Il s'agit de Jolbet, un membre du gang des serpettes, appelé ainsi à cause de l'arme fétiche des voyous. Il se rend au quartier général de sa bande, les entrepôts Hans Naas qui servent de couvertures pour stocker et revendre le fruit du « travail » des malfrats.

Jolbet (FOR 8, DEX 12, PV 4, serpette 1d6, 1d4 S)

CHEZ LE GANG DES SERPETTES

Le repaire du gang se compose de deux bâtiments (cf. plan). Le premier est un vaste hangar (1) où la dizaine de membres de la bande vit de manière anarchique au milieu de caisses et marchandises diverses (leur vente peut rapporter jusqu'à 1d6 G). Il donne dans la seconde bâtisse composée de deux niveaux. Le rez-de-chaussée (2) est sordide. Une scie de menuisier sert manifestement à découper de la viande au vu des morceaux de chair et du sang qui recouvrent l'outil et le sol. À l'étage (3), des tonneaux de sels conservent des morceaux qui ne laissent aucun doute sur la nature de la viande en question : humaine dont gnome. Une porte conduit à une esplanade (4) où se trouve une grue surplombant une faille profonde. À l'extrémité du câble est accroché un récipient constellé de sang, de chair et de sel.

Si les personnages interrogent l'un des membres du gang (il n'y a pas vraiment de chef, mais le plus redouté se nomme Gubek), ils n'ont aucun mal à apprendre que les gnomes travaillent pour les saigneurs, un couple de gnomes bizarres qui leur font peur. Ils doivent conserver à leur disposition la moitié de l'argent du gang et souvent cela sert à aller acheter des objets onéreux de toutes sortes à divers marchands de la ville. Chaque jour, ils doivent également utiliser la grue pour descendre un plein récipient de chair humaine à ils ne savent quoi qui vit au fond de la faille. Et pour cela, il leur faut capturer de la matière première et préparer la pitance... Le saigneur est souvent absent, comme c'est le cas en ce moment. En revanche, la saigneuse est presque toujours là, comme actuellement. L'accès à leur domaine se fait par un puits équipé d'une échelle métallique et caché sous une caisse.

Le gang des serpettes (FOR 8, DEX 12, PV 4, serpette 1d6, 1d4 S)

Note : si les personnages livrent le gang et donnent toutes les explications sur leurs exactions, les gnomes de Katzengarden sont horrifiés et, après un débat collectif, décident de pendre les meurtriers. Sinon, ils les séparent et les réduisent à l'état de quasi esclave dans des ateliers du quartier.

VERS LA SAIGNEUSE

♦ **5** : l'échelle descend jusqu'à une immense salle où des infiltrations dans les murs emplissent la pièce d'un liquide corrosif. Seuls ont subsisté deux gros blocs de pierre, les échelles arrivant et quittant l'endroit et deux ponts de fortune. Une sauvegarde de DEX est néces-

saire pour sauter de l'échelle d'arrivée jusqu'au premier bloc de pierre. Un échec signifie une chute dans le liquide corrosif, ce qui équivaut à la perte de ses possessions ainsi que des dégâts de 1d4. Il faut ensuite deux tours de jeu pour traverser et quitter l'endroit. À chaque tour de présence dans cette salle, les vapeurs corrosives infligent 1 point de dégâts en cas d'échec d'une sauvegarde de FOR.

- ♦ **6** : la seconde échelle descend dans une salle moins longue, mais plus haute. D'un côté, se trouve une plateforme. Au bout, un coffre est posé. Monter sur ce palier déclenche l'ouverture du plafond et la chute de roches (dégâts 1d8). De l'autre côté, un passage secret donne sur un couloir en pente conduisant à un niveau inférieur.

- ♦ **7** : de l'autre côté, un passage secret est dissimulé dans les dalles du sol. Manifestement, plusieurs mécanismes s'enchevêtrent. Actionner uniquement celui permettant l'ouverture du passage secret nécessite méticulosité et concentration (sauvegarde de VOL). En cas d'échec, le plafond s'entrouvre et un bras articulé propulse une plaque de bois constellé de piques métalliques vers le bas. Une sauvegarde de DEX permet se mettre à l'abri, vers l'échelle voire plus loin. Sinon, les dégâts infligés sont de 2d8.

- ♦ **8** : le passage secret conduit à un laboratoire où travaille la saigneuse. Elle cherche à créer des babyrandaches, des barandaches plus petits sur lesquels elle et son compagnon mâle auraient l'ascendant. En cas d'agression, elle libère des essais de ces créatures, à la durée de vie infime mais suffisante pour l'aider lors d'un combat (un par personnage présent).

- ♦ **9** : l'appartement du couple de saigneurs.

La saigneuse (FOR 5, VOL 15, PV 2, serpe 1d6, télécommande actionnant l'ouverture de 12 ci-après)

Les babyrandaches (FOR 7, VOL 8, PV 5, queue barbelée frappant tous les ennemis présents à chaque attaque 1d4, choc psychique 1d4, nage, rampe, peut se dresser sur sa queue, si nécessaire vole grâce à des ailes rétractibles qui sortent de son dos)

Pour mémoire : si les personnages ont étudié l'hologramme dans le territoire des gnomes dégénérés (cf. Into the Cave 2), leurs attaques contre les babyrandaches sont exaltées.

LÀ OÙ VA LA VIANDE

- ♦ **10** : plus loin, dans la fosse, d'anciennes étaies permettent de



descendre sans difficulté. Deux passages conduisent à l'ancre du barandache qui, désabusé par le monde dans lequel il est piégé, survit dans un décor s'inspirant tant bien que mal de son milieu d'origine.

♦ **11** : la caverne où le barandache mange une fois par jour, dans des vestiges d'une partie ensevelie de la ville.

♦ **12** : une pièce secrète, inconnue du barandache, installée par les saigneurs et cachée derrière un passage secret au bout d'un escalier semblant aboutir en cul-de-sac contre un plafond. Ils ont détourné du liquide corrosif du premier sous-sol et l'ont stocké ici dans une quantité suffisante pour inonder toute l'ancre du barandache s'ils décidaient un jour d'éliminer leur géniteur. La saigneuse possède la télécommande ouvrant la porte et fermant les deux passages vers la fosse. Le suc se déverse, noyant et détruisant tout ce qui se trouve plus bas au rythme de 1d4 point de dégâts par tour de jeu.

♦ **13** : le lieu de vie du barandache aménagé avec de l'eau brûlante venant d'une source souterraine et un immense bac de terre de glaise creusé dans une plateforme de pierre, dans lequel pousse un arbre d'une espèce inconnue. Le barandache l'utilise généralement comme perchoir pour dormir, ce qu'il fait durant l'essentiel de ses journées.

Le barandache (DEX 13, VOL 14, PV 10, queue barbelée frappant tous les ennemis présents à chaque attaque 1d6, choc psychique 1d6, capable de contrôler mentalement un individu si son joueur rate une sauvegarde de VOL, nage, rampe, peut se dresser sur sa queue, si nécessaire vole grâce à des ailes rétractibles qui sortent de son dos)

Pour mémoire : *si les personnages ont étudié l'hologramme dans le territoire des gnomes dégénérés (cf. Into the Cave 2), leurs attaques contre le barandaches sont exaltées.*





1

3

2

4

5

7

6

8

12

10

9

11

13