



SCÉNARIO INTO THE ODD VF

# INTO THE CAVE

4

# INTO THE CAVE 4

## FAÇON PUZZLE

Pendant que les personnages s'introduisaient chez le gang des serpettes puis exploraient les couloirs s'étendant sous leur quartier général, les chats récupéraient les morceaux de verre de l'artefact qui surplombait la machine à tuer les félins (cf. *Into the cave 1*) et recomposaient la surface où l'œil apparaissait. L'image est effectivement figée telle qu'elle était au moment de la destruction de l'objet. L'œil pourrait être celui d'un gnome étrange comme la saigneuse. Derrière lui, apparaissent des parois taillées dans la roche, avec par endroits des veines rougeâtres. Il est possible de trouver un humain, Hopper, un ancien mineur qui travailla dans les Montagnes de l'Ouest pour la compagnie Halley, reconverti comme videur pour le Boa Boa, qui connaît bien la topographie du quartier. Pour lui, ces tâches rouges dans la pierre attestent de la présence de fer et il n'y a qu'un seul endroit à Katzenjammer auquel cela peut correspondre : un début de puits d'exploitation qui fut abandonné car la présence de métal était beaucoup trop faible pour que le jeu en vaille la chandelle. Les chats n'iront pas. Ils ne quittent pas la surface afin de ne pas se confronter aux zoogs sous leur forme humanoïde. Libre aux personnages d'organiser leur propre visite.

## LE PUIT D'EXPLOITATION

- ♦ **1** : un fatras métallique encombre le passage. Il est possible de se faufiler sans mal au travers. En revanche, sans bruit nécessite de réussir une sauvegarde de DEX.
- ♦ **2** : une grotte d'extraction de fer. Le même suc corrosif que dans le quartier général du gang des serpettes suinte du mur. (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.)
- ♦ **3** : depuis les premières poutrelles, il est possible de se balancer et de sauter sur celles d'en face... à condition de réussir une sauvegarde de DEX. Un échec signifie une chute occasionnant des dégâts de 1d8 et une arrivée dans le liquide de la cuve éventrée, cf. plus loin.

♦ **4** : une pièce-piège similaire à celle se trouvant sous le quartier général du gang des serpettes. Le plafond contient du liquide corrosif destiné à engloûtir le cloneur du barandache (cf. *Le temple*, plus loin). Ce plan ne fonctionne pas car le volume de suc est insuffisant. En outre, le saigneur a dû faire construire les deux murs anti-araignées (cf. 5 ci-dessous). La télécommande provoquant l'ouverture se trouve dans le cellier, en 6.

♦ **5** : une araignée géante a tissé sa toile dans un couloir peu utilisé. Les zoogs, alliés du saigneur, ne parvenant pas à la déloger, le père des gnomes a fait construire un mur de briques chaque côté de la toile. Depuis, la créature, coincée, est morte de faim, mais comme le saigneur l'ignore, l'accès est resté condamné.

♦ **6** : un cellier où sont stockés divers matériels et produits utiles aux travaux du chercheur. L'ensemble pourrait être revendu jusqu'à 1d12 G. La télécommande actionnant l'ouverture de la vanne du plafond de 5 se trouve ici, mais elle présente peu d'intérêt. Même si les deux murs anti-araignée étaient détruits, le liquide corrosif ne représenterait qu'une nappe superficielle dans la grotte qu'il est censé engloûtir. (Le saigneur le sait, c'est pour cela qu'il n'a pas hésité à faire construire les murs.)

♦ **7** : des bassins de verre dans lesquels sont élevés de babyrandaches. Le saigneur tente de les libérer en cas de danger (au moins un par personnage). Pour cela, il faut qu'il se trouve soit au niveau des bassins, soit vers une cuve.

♦ **8** : le laboratoire. Le saigneur travaille ici avec des zoogs (un à deux par personnage). Une des cuves est brisée et a laissé s'écouler son contenu, un liquide épais et grisâtre. Il s'agit de la cuve qui a enfanté des zoogs. En effet, ceux-ci sont nés d'un accident, un rat qui est tombé dans une cuve où bouturaient des cellules humaines. Ils peuvent donc traverser la substance répandue sur le sol sans incidence. Les autres subissent une mutation apparaissant dans les 1d6 jours (cf. tableau *Mutations*) : le saigneur a ainsi hérité d'une oreille de rat. Ses notes permettent de comprendre qu'après une très longue existence soutenue par des manipulations génétiques permises par les cuves, les deux saigneurs sont au bout de leur longévité. Le saigneur cherche donc une solution pour mourir et renaître à neuf. Il est possible de comprendre qu'il s'inspire d'un phénomène dont bénéficie le barandache, grâce à un appareil nommé le cloneur situé dans un autre endroit qu'il désigne sous le terme de temple.

## MUTATIONS

d4	Parties corporelles
1	Une oreille
2	La pilosité faciale
3	Un bras
4	Une jambe

**Le saigneur** (FOR 8, DEX 13, VOL 15, PV 8, serpe 1d6)

**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)

**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)

## LE TEMPLE

Si les personnages pensaient s'être débarrassés du barandache, ils se sont donc trompés ! Celui-ci va revenir grâce au cloneur, si ce n'est déjà fait. S'ils veulent l'éliminer définitivement, il leur faut le débuser et surtout détruire la machine qui lui permet de littéralement ressusciter. Les personnages ont un indice : le fameux cloneur se trouve dans un lieu que le saigneur désignait sous le terme de temple.

## SAVOIR DE CHATS

Une nouvelle fois, le général Zigly se révèle précieux. Il sait que les zoogs vont parfois dans un endroit qu'ils appellent le temple. Et comme les zoogs savent que les chats ne les suivront pas sous terre, ils ne prennent pas beaucoup de précautions pour masquer les passages qu'ils empruntent. En faisant le tour de chats de sa connaissance, Zigly peut localiser l'entrée probable du temple, toute proche du laboratoire du saigneur. Comme souvent dans le quartier, l'accès se fait par un boyau aménagé d'une échelle métallique.

## UN DERNIER DONJON

♦ **9** : le vestibule du temple. L'échelle métallique passe dans des essaims de chauve-souris minuscules. Il n'est pas facile de se faufiler sans les toucher. Si cela se produit, en cas d'échec à une sauvegarde de DEX, des nuées de volatiles paniqués s'envolent. Une sauvegarde de FOR est nécessaire pour rester accroché aux barreaux. Un échec signifie une chute, et 1d6 points de dégâts.

♦ **10** : de nombreuses marches descendent dans les profondeurs du quartier. Une sur deux est marquée d'une croix. Le signe indique qu'il faut éviter de poser le pied sur celles-ci (la croix « barre » en quelque sorte les marches dangereuses). En effet, à mi-parcours, une marche marquée d'une croix provoque le déversement de gravats dans le couloir depuis le plafond. Cela inflige 1d6 points de dégâts et impose une sauvegarde de DEX pour ne pas être entraîné par les éboulis, ce qui cause 1d4 points de dégâts supplémentaires.

♦ **11** : après un palier et une petite échelle, les marches reprennent leur descente en changeant de direction. Juste avant un nouveau coude, une lourde chaîne terminée par un crochet pend, accrochée au plafond. Ce n'est qu'un vestige d'un autre usage ancien et oublié de l'endroit. Peut-être inquiètera-t-elle les personnages, mais cette chaîne ne représente aucune menace !

♦ **12** : les escaliers cessent dans un petit couloir qui donne sur le second mur anti-araignée du saigneur. Il n'est possible d'y accéder qu'en longeant les murs du passage. Car le centre du sol s'ouvre en deux dès qu'un poids de plus d'une dizaine de kilogrammes s'y trouve. Cette trappe bouge avec une vitesse relative, qui fait qu'un individu qui sait ce qui va se passer ou qui avance très prudemment peu se laisser glisser sur le pan et atteindre le dernier niveau, le « temple » proprement dit, en douceur. Sinon, la chute inflige 1d4 points de dégâts.

♦ **13** : le temple n'est qu'une grotte naturelle au bout de laquelle se trouve le cloneur, la machine du vaisseau astral dans laquelle se ressuscite le barandache quand il lui arrive un accident fatal. Un jour, des zoogs assistèrent par hasard au prodige et considérèrent alors la créature comme un dieu. Ils viennent prier devant le cloneur pour s'attirer ses bonnes grâces. Au moins un par personnage est présent quand ceux-ci arrivent sur place. Atteindre le cloneur n'est pas chose facile. Quatre étranges canons sont répartis dans la caverne. Du feu rougeois dans leur gueule. Quand quelqu'un se trouve en face d'un canon, il crache une flamme qui inflige des dégâts de 1d6 (une sauvegarde de DEX réduit le nombre de moitié). Il faut franchir quatre

fois une telle épreuve pour atteindre le cloneur et le détruire. Entre deux apparitions de flammes, il est possible de passer précipitamment avant que le canon ne soit à nouveau opérationnel. Selon l'état du groupe de personnages, et le niveau de défi que vous souhaitez proposer, vous pouvez considérer que le barandache est justement en train de réapparaître dans le cloneur et qu'il en jaillit pour en découper...

**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 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)



9

10

11

12

13

1

2

4

3

5

6

8

7