

Marées Maudites

Un scénario Warhammer de James Wallis, traduit par Cricket

Cette aventure se situe dans la ville de Marienburg, tel qu'elle est décrite dans le supplément de Warhammer : « Marienburg à vau l'eau ». C'est une aventure indépendante, mais qui peut être jouée entre deux plus grands scénarios, ou qui peut s'insérer au début d'une campagne pour présenter aux PJs les lieux et personnages de la ville.

L'aventure est prévue pour des PJs dans leur première ou seconde carrière, et devrait être jouée avant que les PJs n'entament « L'agonie du jour ». Les PJs sont à Marienburg et cherchent du travail, ou sont peut-être déjà en mission, ou sur un contrat. De toute façon, ils devraient avoir dans la ville une petite réputation de gens peu scrupuleux, disponibles pour rendre des services.

Préambule

Alors qu'approche la fête de Mitterfruhl ou de Mittherbst (selon que vous vouliez jouer l'aventure au printemps ou en automne), la ville se lève un matin avec une nouvelle choquante annoncée par les crieurs publics : un gardien d'entrepôt a été tué et son corps monstrueusement démembré, dans le Suiddock. Quelques pièces à un crieur public révéleront que l'homme gardait un entrepôt appartenant à la famille van Scheldt et que son corps a été trouvé sur les docks, découpé en morceaux et horriblement défiguré. Le corps a été trouvé à l'aube, deux heures après la marée haute - une des trois très grandes marées de printemps qui se produisent pendant trois jours autour des équinoxes de printemps et d'automne, causées par une conjonction des deux lunes.

Le fait provoque quelques rumeurs dans les tavernes de la ville et les lieux publics - les meurtres ne sont pas courants, même dans une ville de la taille de Marienburg – ainsi que quelques spéculations. Les rationnels mettent cela sur le compte d'un cambriolage qui aurait mal tourné, tandis que les plus crédules ou craintifs parlent de cultistes et de sacrifices. Les racistes reportent la faute sur les Nains, les Elfes des Mers, les Impériaux ou les Bretonniens. Comme d'habitude, tout le monde en parle, mais personne ne sait vraiment de quoi il retourne.

Avant que les PJ n'atteignent les docks – s'ils décident de s'intéresser à l'affaire – tous les indices ont été enlevés. Les faits peuvent être appris en se renseignant au quartier général de la Garde (si les PJ peuvent fournir une bonne raison pour le savoir ou en achetant quelques boissons dans les auberges du Suiddock). Le mort était Claes Smits, un ancien soldat qui a travaillé pour la famille van Scheldts comme garde de nuit pendant dix ans. Il avait une femme qui travaillait aussi la nuit comme boulangère. Son corps a été trouvé par le garde de jour venu le relever : Siemon Zagers, un ancien soldat qui a changé de carrière après s'être cassé les deux jambes dans un accident.

Zagers a appelé la garde, mais quelques personnes ont vu le corps avant qu'il ne soit emmené. Si les PJ en parlent aux gardes ou aux dockers, il leur en coûtera un guilden en dessous de table pour savoir qui sont ces personnes – par chance, certaines sont présentes où se trouvent les PJs (bureau de garde ou taverne) – et un autre guilden pour leur délier la langue. Elles ne paraissent pas enchantées de se remémorer les détails :

« Jamais vu un truc pareil. J'ai déjà vu des corps avant, et aussi des plein d'sang, mais cui-là... Je prie Haendryk pour ne plus jamais en voir des pareils. Ces membres – les bras et une jambe – c'était comme si on les avait déchiquetés. Pas comme avec une hache ou avec une épée, ni déchirés brutalement, mais...coupés. Comme avec des cisailles ». A ce moment là, la personne désire arrêter la conversation, et cela coûtera un guilden ou un verre de plus pour qu'elle continue : « Le pire, c'est la peau. J'ai déjà vu une fois un homme repêché de la mer. Il y été resté une semaine, et les poissons et les charognards s'en étaient occupés. Les vers, les crabes et tout ça. La peau de Claes était comme ça. Crevassée. J'en ai perdu mon petit-déjeuner. » A voir sa tête, on dirait qu'il va le reperdre, aussi n'a t'il plus rien à dire.

Une commission

Moins d'un jour après le mystérieux meurtre, les PJ reçoivent la visite de Leo Gerber, un homme paraissant avoir la quarantaine qui se présente comme un des agents des van Scheldt. Il les emmène en privé et leur explique que Wessel van Scheldt, préoccupé par le meurtre, désire que les PJ trouvent qui a tué le garde, et qu'ils s'arrangent pour que cela ne se reproduise plus. La paie est de 60 guilders, et 40 de plus s'ils peuvent présenter les preuves de la culpabilité du meurtrier. Si les PJs ont besoin de contacter Leo, il sera dans les bureaux de Van Scheldt, situés à l'extrémité est du Suiddock.

Toutes les précédentes pistes de recherche se révèlent infructueuses. Personne dans le Suiddock ne sait quelque chose qui pourrait aider les PJ, mais ils entendront diverses rumeurs, souvent farfelues, allant des hommes-poissons du Chaos à une conspiration contre la famille Van Scheldt. S'ils demandent s'il y a quelqu'un qui aurait pu voir quelque chose, quelqu'un mentionne Willi¹, un vieux clochard qui traîne du côté des docks et qui tient souvent compagnie aux gardes d'entrepôts. Mais personne ne l'a vu depuis le meurtre.

Le corps

Le corps de Smit a été emmené au temple de Morr, où il sera gardé deux jours, pour être ensuite jeté à la mer. Si les PJs y vont avec une bonne raison pour le voir, ou un don décent au temple (histoire de retaper la toiture), on leur permettra l'accès.

A la vue du corps, tous les personnages devront réussir un test de E, ou vomir. C'est une vue affreuse. Les bras et une jambe manque, tailladé comme avec des ciseaux géants. Tout autour, la peau est constellée de petits cratères. Certains ne sont pas plus gros qu'un bouton d'acné ; d'autres sont aussi larges qu'une pièce d'un guilden. Les yeux sont manquants. Le cadavre pue la mer. Deux ou trois petits crabes sont écrasés sur la semelle de la chaussure.

Délire de clochards

Les PJ auront besoin de retrouver Willi. Si la Garde apprend que le vieux clochard pourrait être impliqué, elle donnera l'alerte générale, le trouvera, l'arrêtera et le torturera presque jusqu'à la mort, convaincue qu'il est le tueur. Ceci rendra Willi complètement fou. Il vaut mieux que les PJ usent d'autres stratagèmes pour mener l'enquête : des bandes de gosses de rue tels que les Capitaines (p. 120 du supplément *Marienburg à vau l'eau*, quartier Kruiesmuur) sont particulièrement bons pour ce genre de travail. Si les aventuriers étendent leurs recherches assez loin, ils apprendront éventuellement que Willi dort dans l'Horloge de Tarnopol, dans le Kruiesmuur.

S'il est découvert dans sa tanière, qui est jonchée de bouteilles de vin vides, Willi essaiera de s'échapper. Par chance pour les PJs, il est vieux et ravagé à la fois par le temps et le vin bon marché, et ne peut faire mieux que se réfugier dans un coin et rester prostré. Les menaces et les questions ne mèneront à rien, Willi étant déjà terrifié et à moitié fou à cause de ce qu'il a vu. Seule la bonté et lui

offrir de l'alcool le persuadera de parler de ce qu'il a vu. Et même là il bégaye et tremble, et ses phrases n'ont que peu de sens. « Nuit f-froide. Claes avait un brasero allumé et j'étais couché à coté quand il faisait ses rondes. Je l'ai vue. Petite chose. Une si petite chose. Dans une cape avec une écharpe rouge autour du cou. Elle ne m'a pas vue. Mais Claes, si. Et – et – et elle a été vers lui, et c'était comme une grosse langoustine et une grosse pince et Claes a hurlé et j'ai hurlé et – ça venait de la mer ! De la mer ! Et le truc mange et ils mangent et mangent mangent et mangent et mangent et mangent et mangent... » Il s'effondre en tas, marmonne et se racle la gorge. Rien d'autre de ce qu'il pourra dire n'aura de sens.

Mettre la main sur l'écharpe

Les PJ Filous peuvent faire un test d'Int pour voir si les mots « Echarpe rouge » leur disent quelque chose – il y a un voleur dans la ville avec ce nom. S'ils interrogent des personnes pour plus d'informations, alors tout Filou habitant Marienburg saura (1) ; les membres de la Garde sauront (1) et (2) ; et tout voleur basé dans la ville depuis au moins un an saura (1), (2) et (3). Si les PJ se décident à se renseigner dans les bars miteux au cœur de l'île de Riddra, c'est seulement après une longue soirée où ils seront observés et traités avec suspicion, ou si un Filou ou quelqu'un d'affilié à un des leurs interroge un membre de la Ligue des Gentilhommes Entrepreneurs qu'ils apprendront (4).

(1) "L' Echarpe Rouge" est une voleuse spécialisée dans le cambriolage des maisons de marchands. Il y a une récompense pour sa capture.

(2) "L'Echarpe Rouge" opère habituellement après la tombée de la nuit. Elle vole souvent deux ou trois objets, mais toujours de grande valeur. L' écharpe est sa marque de fabrique : elle en laisse toujours une sur les lieux de ses méfaits.

(3) Elle est jeune, mais n'est pas native de Marienburg. Personne ne sait où elle habite, mais il est possible que ce soit dans le district de Vlakland. Et l'on a entendu dire que cela ne faisait pas plus de trois mois qu'elle y vivait.

(4) Elle a une chambre dans la pension de famille van de Ploeg, mais ne s'y trouve plus depuis quelques semaines.

Personne ne peut révéler plus d'informations à ce stade de l'histoire.

¹ Ndt : A ne pas confondre avec le Willi du supplément « Marienburg à vau l'eau », dit Willi l'Allumé.

Chambre avec vue

Pour entrer dans la pension - un pauvre endroit occupé principalement par des familles de travailleurs immigrants – les PJ devront soit entrer par effraction, soit soudoyer le concierge avec quelques piécettes. La chambre de l'Echarpe Rouge est décorée très sommairement, et ne paraît pas avoir été occupée depuis un moment: il y a des fruits moisis sur la table et le placard a visiblement été vidé. Une recherche donnera huit objets – des coupes en argent, des peignes plus que décorés, etc. – qu'un Filou pourra reconnaître comme des objets volés, que la voleuse gardait jusqu'à ce que la rumeur de vol se soit tue, afin de pouvoir les revendre.

Il y en a pour à peu près 60 guilders, mais chaque tentative de vente d'un des objets donnera 5% de chance pour que l'acquéreur le reconnaisse comme volé.

Il y a aussi sur la table une statuette d'un crabe, sculptée dans de la pierre noire qui semble presque briller. Toute personne avec la compétence Connaissance des Démons ou ayant rencontré la matière auparavant reconnaîtra de la Pierre Distordante. L'Echarpe Rouge l'a volée dans une maison qui est en réalité le lieu de rencontre d'un obscur culte du Chaos : les Pilleurs de la Mer (ils ne sont pas détaillés ici, parce que sans leur idole – la statue – ils se disperseront). La statue a causé la mutation de l'Echarpe Rouge, ses rêves et son besoin de tuer à chaque marée haute. Si un PJ l'emporte avec lui, il souffrira des mêmes symptômes en dix semaines.

Sur la table se trouve aussi sous une assiette un bout de parchemin avec un mot dessus : "Caddiz". Qu'importe ce que font les PJ, ils ne pourront pas deviner ce que cela signifie, mis à part qu'il s'agit d'une sorte de mouche de rivière et d'un petit port en Estalie.

Mère Geertruida

Durant leurs investigations, les PJs tomberont sur Mère Geertruida et son fils Jasper. Ils sont tout deux des fanatiques religieux qui passent l'essentiel de leur temps dans le parc à l'extérieur du Stadsraad (le bâtiment du gouvernement, pour ceux qui n'ont pas le supplément "Marienburg à vau l'eau"²), où ils prêchent le culte d'Ulric et agressent les passants avec leurs croyances païennes.

La routine de Mère Geertruida est de regarder profondément dans les yeux d'un passant : "Je peux lire dans ton esprit! Je peux le voir dans

² A quoi sert de vouloir jouer le scénario ici présent si vous n'avez ce magnifique supplément ? Allez, direction votre fournisseur habituel, et que ça saute !!!

tes yeux! Je peux sentir tes pensées et celles-ci ne sont que ténèbres et péchés ! Ne le nie pas ! La perversité trouve refuge dans ton cœur ! Envie! Avidité! Dépravation! Tu convoites cette femme n'est-ce pas ?" – en indiquant une femme dans les alentours. "Ne le nie pas ! Tu as la faiblesse des hommes! Regardes le Très Grand pour te faire pardonner et te renforcer ! Vénère le grand Ulric et il mettra de la pierre dans ton cœur et te fera tenir fier et droit ! Comme un vrai homme ! Ne le nie pas !" Son fils se tient derrière elle, muet comme une carpe, cramponné à son livre de prière.

Cette fois, le discours de la vieille femme est différent. Au lieu de s'attaquer à une personne, elle s'adresse à la foule. "Je l'ai vu ! Le Mal ! Le Chaos ! Il est parmi nous, envoyé par ses dieux blasphématoires pour s'abattre sur nous! Pour l'instant il se cache, dans les allées et les lieux sombres, mais quand la perversité de cette ville sera assez importante, il se fera connaître et nous détruira tous – comme il a détruit ce garde, et d'innombrables autres. Je l'ai vue, la nuit de la Grande Marée de printemps. C'était une femme, mais ses bras étaient des pinces de grands crabes, et elle gloussait tout en courant. N'est-ce pas un présage du Chaos ? Ne le niez pas !"

Tout PJ Répurgateur ou Templier ou ayant la compétence Connaissance des Démons, peut faire un jet d'Int pour reconnaître dans la description de Mère Geertruida une démonette de Slaanesh (description dans *le Nouvel Apocryphe* p.82). Et il paraît possible que les membres du corps auraient pu être brisés par une sorte de pince de crabe géante. Malheureusement pour les PJ, ce n'est pas ce que Mère Geertruida a vu. Elle a juste vu d'un œil les membres affectés par le Chaos de l'Echarpe Rouge et, aidée par son zèle religieux et sa connaissance des choses chaotiques, a cru que c'était une démonette. Il y a peut-être des démonettes perdues dans Marienburg, mais elles n'ont aucun rapport avec cette aventure...

Instant critique

Le prochain événement se produit le jour de la seconde marée de printemps. Durant l'après-midi, tandis que les PJs passent devant un bateau ou un éventaire de pêcheur, ils surprendront des fragments de conversation : un homme fait la remarque à un autre qu'il y a beaucoup de crabes dans les pots aujourd'hui et qu'il y en a encore des frétilants. Survient alors un cri tandis que celui qu'il tient attrape son pouce. Les MJs morbides peuvent ajouter un son de craquement d'os.

Les PJs peuvent y voir un présage et pourraient sortir en ville cette nuit pour attendre que quelque chose se produise. (Sinon, ils peuvent apprendre l'histoire le lendemain matin par un crieur public ou par des rumeurs, comme tout le monde). Vers deux heures du matin, tandis que la

marée est au plus haut, le PJ le plus proche de la rive (choisissez aléatoirement) entendra un horrible hurlement venant de la berge opposée. Il fait trop sombre pour voir ce qu'il se passe, mais sur un jet d'Int (Elfes, Nains ou PJ ayant la compétence *Vision Nocturne* +20), ils peuvent distinguer deux silhouettes se battant de l'autre côté. La plus grande des deux – vraisemblablement un homme – est agrippée par une plus petite, qui semble tordue et biscornue. Tandis qu'ils regardent, la plus grande des silhouettes s'effondre au sol. C'est alors comme si une couverture jaillissait des flots pour la recouvrir. L'autre silhouette se met à genoux. Le hurlement s'arrête, net.

Si quelqu'un a les moyens d'observer de plus près (par ex. avec un télescope), il peut alors observer la scène suivante: un homme habillé de vêtements grossiers se bat avec une petite silhouette masquée. La silhouette porte une écharpe rouge. Un de ses bras, ressemblant à une pince de crabe géante, se referme sur un de ses jambes. Tandis que le PJ regarde, la pince se referme et la jambe est brisée. (Le PJ doit faire un test de Peur ou fermer les yeux à ce moment). L'homme tombe. Quelque chose – il est difficile de déterminer ce que c'est – jaillit de l'eau. C'est tacheté, avec des parties qui bougent. L'autre silhouette se met à genoux, cachant la vue. Après une minute, elle se met debout et s'éloigne précipitamment de la rivière. Il n'y a personne d'autre aux alentours. Au bout d'une autre minute, des morceaux de la "couverture" commencent à se détacher et retombent dans l'eau. Si un des PJ a la compétence *Canotage*, ils peuvent deviner ce que c'est – des crabes, par centaines.

Si les PJ décident d'examiner le corps, celui-ci semble identique au premier; il lui manque un bras et une jambe, et il est couvert de minuscules morsures. Il n'y a pas de traces de la figure cagoulée.

Le lendemain matin...

Toute la ville est préoccupée par les nouvelles: si un meurtre, c'est déjà quelque chose, rajoutez-y un soupçon de cultistes, de conspirations, c'est pire !!!

Si les PJ racontent à la garde ce qu'ils ont vu, ils seront interrogés sévèrement et on les informera qu'ils sont désormais des suspects dans l'enquête. Voici comment l'on est remercié en aidant les autorités.

Juste avant midi, des rumeurs parlant d'un témoin qui aurait vu de près l'action se répandent: Anna Knuppel, une "demoiselle-qui-travaille-tard-le-soir", qui aurait été avec la victime quelques minutes avant sa mort. Elle raconte son histoire aux clients de l'auberge le Perchoir du Pélican (*Marienburg à vau l'eau*, p.62) dans le Suiddock, qui demande pour l'occasion un guilden pour l'entrée. Les PJ peuvent avoir l'information par elle,

ou de quelqu'un qui l'a entendue pour 5 shillings – c'est Marienburg après tout, la ville où seuls l'air et l'eau sont gratuits, ainsi que l'extra de sel contenu dans l'eau.

L'histoire d'Anna est celle-ci: le marin (elle ne peut pas le nommer) venait juste de la quitter pour rejoindre son navire, quand elle l'entendit hurler. Elle courut vers lui, pour l'apercevoir dans l'étreinte d'un crabe géant qui avait jailli de la rivière et l'avait attrapé, avait coupé son bras et sa jambe et les avait mangés, et jetés sur la rive. Au début de son histoire, le crabe faisait trois mètres de long, mais quelques verres plus tard, celui-ci avait grandit pour atteindre la taille d'un navire.

Elle ment, pour que les gens lui portent attention et lui paient des boissons, mais les PJs n'ont aucun moyen pour le prouver. Plus important, elle est la personne que la Garde croit – c'est une marienbourgeoise, pas les PJs. L'histoire du crabe géant se répand dans la ville, et toute mention d'une femme avec des pinces de crabes fera l'objet d'une moquerie.

Perte d'emploi

Quelques heures plus tard, les PJ seront contactés par Leo, en personne ou via une lettre laissée à l'auberge où ils auraient pris l'habitude de séjourner. Il dit qu'étant donné que le meurtrier a été identifié comme un monstre marin, le meurtre du marin ne pouvait pas être malveillant. Par conséquent leurs services ne sont plus nécessaires. Il écouterait leurs protestations avec une oreille amusée, et accepterait finalement, s'ils peuvent fournir la preuve incontestable que Claes a été assassiné, de les payer entièrement. Mais il pense franchement qu'ils perdent leur temps.

Visite au temple

Si, au cours de leurs investigations, les PJs mentionnent des démons ou des mutants à des marienbourgeois, ils recevront une diatribe sans fin à propos des idiots d'Impériaux et des fous qui abriteraient une essence chaotique en leur sein. Dans le culte de Shallya, disent leurs informateurs, il y a des prêtresses qui «croient que les mutants doivent être traités et soignés comme des gens normaux. Vraiment débile... Noyez-les, j'vous dis. Laissez la bête-crabe les attraper ». Ils obtiennent tant bien que mal un nom : Sœur Astrid. Cela peut paraître une piste insuffisante à suivre, mais cela pourrait devenir rapidement intéressant pour les PJs. Et après tout, les prêtres sont supposés en savoir un bout sur les démons.

Le culte de Shallya est basé dans le Kruiersmuur (*Marienburg à vau l'eau*, p.121) et durant la journée, quand la plupart des gens sont occupés à marchander et à travailler, c'est calme. Toute personne demandant à voir Sœur Astrid sera

invitée à attendre dans une salle de rencontre privée (petite et sobrement décorée, avec des chaises nues et une icône sur le mur). Tandis qu'ils attendent, un PJ qui regarde autour de lui peut faire un test d'Int pour remarquer une chose anormale dans la salle : un petit crabe, juste dans l'encadrement de la porte, écrasé par terre.

Une prêtresse arrive quelques minutes plus tard, et se présente comme étant Sœur Maartje. Elle explique que Sœur Astrid a malheureusement quitté le Culte (pour savoir pourquoi, référez vous à *l'Agonie du Jour*), mais Maartje et elle étaient proches et elle pourrait être capable de les aider. Maartje répondra à des questions d'ordre général sincèrement et du mieux qu'elle peut, mais ne sera pas très bavarde lorsque l'on aborde le sujet des mutants. Elle sait, en fait, des choses sur l'Echarpe Rouge qui l'a visitée la nuit dernière. La jeune voleuse a laissé son écharpe derrière elle (la nonne l'a dans sa poche). Et bien que Maartje n'est pas aussi tolérante envers les mutants qu'Astrid, elle ne les craint pas.

Pour que Maartje parle aux PJ de l'Echarpe Rouge, elle doit sentir que les PJ :

- (a) Ont des intentions bienveillantes envers la jeune voleuse.
- (b) Agissent pour éviter une autre tragédie.
- (c) Peuvent être dignes de confiance.

Toute menace, action irrationnelle ou violence la rendra muette comme une carpe. Les informations ne peuvent être obtenues par la torture : elle préférerait mourir.

Finalement, si la Sœur est convaincue que c'est la bonne chose à faire, elle dira qu'elle pourrait connaître la femme qu'ils recherchent. Tout ce que sait Sœur Maartje est que l'Echarpe Rouge est une mutante qui fait d'étranges rêves sur la mer. La prêtresse a recommandé à la voleuse de se sauver dans les Wastelands, mais elle a déclaré qu'elle ne pouvait pas – elle doit être proche de la mer pour les quelques jours suivants. « C'était comme si quelque chose arrivait », dit Maartje, « sauf qu'elle ne sait pas quoi et quand ». Elle croit que la femme vit dans le district du Vlakland, mais n'en est pas sûre.

« Caddiz »

Ce n'est pas avant le jour de la dernière marée de printemps, et pas avant la fin de cette journée, que les PJs connaîtront la signification de « Caddiz » – très probablement en demandant dans les tavernes de marins du Vlakland ou du Suiddock. Il s'agit du nom d'un vieux bateau de rivière, échoué dans la vase au delà de la ville, où il séjourne depuis dix ans, touché seulement par les marées. Personne n'est sûr de savoir à qui il appartient.

C'est ici que l'Echarpe Rouge se cache, pour être loin des gens et plus proche de la mer. Ce

soir, au moment de la dernière marée, elle sait qu'elle doit tuer encore, mais après cela elle n'a aucune idée de ce qui lui arrivera.

C'est une nuit froide, et il pleut. Au moment où les PJ atteignent le bateau, l'eau est déjà profonde de trente centimètres autour de celui-ci et progresser à travers la boue paraît quasiment impossible. Si quelqu'un essaie, laissez le faire un jet de Dex, mais le bruit alertera l'Echarpe Rouge, qui glissera sur le flanc du bateau le plus éloigné des PJ, sautera dans l'eau et filera. Si les PJ observe le bateau de la berge, distant d'à peu près 30 m (une pleine lune éclaire la scène), ils remarqueront de temps en temps des mouvements à bord. Finalement, après minuit, une silhouette portant une cape curieusement difforme apparaît sur le pont, saute du pont du bateau et ne refait pas surface. La mutation de l'Echarpe Rouge a avancé à un tel point qu'elle peut respirer sous l'eau.

Le monstre des mers

Il est presque impossible de la suivre, mais si un PJ a une bonne idée, laissez les faire quelques jets de dés pour cela. Toutefois, le groupe peut faire une supposition astucieuse à propos de l'endroit où elle se dirige : en remontant le Reik, vers Elfeville en passant par Schattinwaard. En courant, ils peuvent arriver au premier dock à temps pour la voir sortir de l'eau sur la rive la plus éloignée, regarder autour d'elle et replonger dans la rivière.

Deux-trois minutes plus tard et à peu près 180 mètres plus loin, elle refait surface, remonte sur un dock situé à 200 mètres des PJ. Ils ne sont pas seuls : un vieux traîne à l'extrémité du quai et l'Echarpe Rouge se dirige droit vers lui. Il essaie de courir, mais déjà elle est sur lui et lève son bras-pince. On entend un craquement, et l'homme s'effondre.

Des milliers de petits crabes sortent de la rivière et recouvrent le corps. La mutante s'accroupit et se prépare à se nourrir.

Si les PJ approchent ou se font remarquer, elle retournera dans l'eau et ressortira plus loin, dans le but de trouver une autre victime. Une boule de feu pourrait la blesser, mais les PJ feraient mieux de s'approcher le plus discrètement possible d'elle en utilisant pour cela les entrepôts et les caisses, et la tenir en embuscade, en lui bloquant l'accès à la rivière. Son instinct est de fuir, mais si elle est attaquée de toutes parts, elle se défendra en parant les coups avec sa pince.

Pendant ce temps-là, la rivière se met à bouillonner et à frémir (Test d'Int pour le remarquer), et après quelques rounds une chose ressemblant à un énorme rocher sombre, d'à peu près dix mètres de circonférence et envahi d'algues, fend les flots. Cette chose a des antennes surmontées d'yeux, deux énormes pinces apparaissent. C'est un crabe immense et

incroyablement ancien. Tous les PJ doivent faire un test de Peur, et tous ceux qui le ratent s'éloignent de la rivière autant que possible.

Si l'Echarpe Rouge est toujours vivante, elle courra au bord du quai en pleurant, « Maître ! Je vous ai vu dans mes rêves ! » Une pince géante descend vers elle, l'attrape avec une étrange douceur (cela se produit même si elle est morte) et l'amène à portée de vue des antennes. Le crabe la scrute pendant un long moment et lui mange la tête délicatement, voire presque tendrement. Il paraît évident que le crabe n'est pas là pour reconnaître la mutante comme un de son espèce. Il est là pour autre chose.

Venir à bout du crustacé

Si les PJs l'attaquent, le crabe le remarquera à peine ; il essaiera plutôt d'attraper et d'examiner chaque PJ, l'un après l'autre. Il a 2 attaques par round : s'il y parvient, attraper un PJ causera 1d6 dommages (il n'attrapera pas plus d'un PJ par round), puis il l'inspectera. Si le PJ n'est pas le bon (voir ci-dessous), celui-ci sera jeté – 60% de chance de tomber trois mètres plus loin sur le quai et 40% de chance d'atterrir dans l'eau. Si les PJ abandonnent le combat et fuient, ils feraient mieux de ne pas prendre la mer les quelques années suivantes, de peur que leur bateau coule.

Le crabe ne quittera pas la rivière, mais seules deux choses le renverront au fond de la mer. La première est de l'aveugler: si ses deux yeux subissent prennent chacun 5 Points de dommages ou plus, il replongera et partira. L'autre est l'idole de Pierre Distordante de la chambre de l'Echarpe Rouge. Si aucun des PJ ne l'a touchée, après les avoir inspectés tous, le monstre s'enfoncera dans les eaux et disparaîtra. Si un des PJ l'a sur lui, le crabe le sentira durant son inspection et essaiera de l'emporter avec lui, au fond de la mer. Le seul moyen pour le personnage de sauver sa peau est de jeter l'idole au loin: le crabe les laissera tomber et la suivra, s'enfoncera dans l'eau et disparaîtra.

Si un des PJ a touché l'idole, mais ne l'a pas sur lui, le crabe le sentira. Une image mentale – plus une émotion qu'une vision – se formera dans son esprit : un sentiment de recherche de quelque chose de petit mais puissant. Si le PJ essaie de renvoyer une image – pas nécessairement celle de l'idole ou de sa localisation – alors il devra faire un test de FM pour réussir. Voici ce qui peut donc se produire:

- S'il rate son jet, le crabe lui dévorera la tête (donnez leur le droit de faire un dernier jet de Dex pour se débattre de l'emprise du crabe et tomber dans l'eau).
- S'il réussit et renvoie une image d'un endroit où le crabe pourrait aller (par ex. loin, loin dans l'océan...), alors le crabe le reposera sur le quai et partira dans la

direction indiquée. Si l'idole n'y est pas, le personnage ferait mieux d'éviter de s'approcher de la mer dans le futur.

- S'il réussit mais indique un endroit où le crabe ne peut pas accéder, alors le PJ sera placé sur le quai, et le crabe partira. Toutefois, au bout d'un mois, le PJ sera harcelé par des rêves d'eaux profondes, dans trois mois il commencera à subir les mêmes mutations que l'Echarpe Rouge. Dans six mois, il sentira l'irrésistible besoin de manger de la chair au bord de la rivière...et le crabe reviendra pour son idole.

Regrouper les pièces

En supposant qu'ils survivent, les PJ ont maintenant deux corps sur les bras : un vagabond mutilé et une femme mutante – assurément une preuve pour Leo. Evidemment quelqu'un aura vu le crabe géant, auquel cas personne ne croira que la mutante était responsable des meurtres, toutefois les PJ pourraient toucher un petit quelque chose pour avoir chassé le crabe.

Il pourrait cependant y avoir quelques problèmes. Quelque part dans la ville se cachent les Pilleurs de la Mer, le culte qui vénérât le crabe, furieux de la perte de leur idole. Ils peuvent réclamer vengeance.

De plus, qu'était ce crabe ? Une bête ayant subi une mutation au contact de la Pierre Distordante, ou mieux, un dieu oublié ? Essayer de connaître la nature de la menace peut conduire les PJ quasiment n'importe où, de la Bibliothèque Cachée (voir l'Agonie du Jour) au Collège de Navigation et Magie Maritime du Baron Henryk (voir Marienburg à vau l'eau).

Et évidemment, un des PJ pourrait se transformer progressivement en sushi. Espérons pour eux qu'ils n'auront pas revendu l'idole à un marchand qui a quitté la ville, ou quelque chose dans ce genre. Ça pourrait la seule chose qui pourrait contrecarrer la mutation – ou leur éviter de se faire croquer la tête.

Points d'expérience	
Accepter le contrat	5 XP chacun
Voir le 1 ^{er} corps	5 XP chacun
Voir le 2 ^{ème} corps	5 XP chacun
Soutirer des infos à Willi	10 XP chacun
Visiter la chambre de l'Echarpe Rouge	15 XP chacun
Réaliser de quoi l'idole est faite	15 XP pour ce PJ
Soutirer des infos à Sœur Maartje	10 XP chacun
Comprendre ce qu'est Caddiz	10 XP chacun
Se débarrasser du crabe	30 XP pour ce PJ

Les PNJs :

REMARQUE : seuls sont présents ici les PNJs à même d'être l'objet d'une scène d'action.

Quant au crabe géant, il faut le considérer comme invincible, sauf au niveau des yeux, où il a 5 Points de Blessure et 1 en E à chaque œil (rappelons que l'œil est un organe très fragile, même sur un crabe géant).

Willi le clochard

Sexe : masculin

Mendiant humain

Vocation : filou

Alignement : neutre

Taille : 1m65

Age : 65

Points de destin : 0

Langues : Occidental

Points de magie : 0

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	46	29	4	2	7	31	1	26	34	35	26	32	30

Compétences :

Camouflage urbain

Déplacement silencieux (urbain)

Langage secret - jargon des voleurs

Mendicité

Pictographie - Voleur

Finances : 11 Couronnes d' or

Dotations :

Bouteille de tord-boyaux

Couteau

Lourde canne

Sébile de mendiant

Vêtements en lambeaux

L'Echarpe Rouge**Sexe** : féminin

Voleur (rogneur de monnaie) humain

Vocation : filou**Alignement** : mauvais**Taille** : 1m76**Age** : 21**Points de destin** : 0**Langues** : Occidental**Points de magie** : 0

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	38	4	4	9	35	1	47	33	28	36	31	39

Compétences :

Camouflage urbain

Déplacement silencieux (rural)

Déplacement silencieux (urbain)

Escamotage

Evaluation

Langage secret - jargon des voleurs

Numismatique

Pictographie - Voleur

Finances : 10 Couronnes d'or**Dotations :**

Arme simple

Couteau

Grand sac

Petits outils (cisailles, limes, etc.)

Spécial:

Son bras-pince (bras droit, celui avec lequel elle a touché l'idole)

fait office d'arme simple, mais aussi d'armure pour ce bras (donc 1 PA).