

# RA TIBOISES

Ce court et modeste scénario rédigé dans le cadre du *XXIII<sup>ème</sup> Concours de scénarios de la Cour d'Obéron* est prévu pour WJDR pour des personnages qui ont bientôt achevé leur première carrière voir ont déjà entamé leur seconde. Le Meneur de jeu aurait besoin idéalement du supplément dénommé *Les Fils du Roi Cornu* (FRC). En effet, cette aventure mettra les PJ en confrontation avec les vicieux et redoutables skavens. Par WJDR, on entend le livre de base.

## SYNOPSIS

**L**es PJ vont être envoyés au fin fond des égouts afin d'endiguer une soudaine et virulente **épidémie** qui fait rage au sein de la ville. Les bas-quartiers sont déjà bien touchés et le haut et le centre de la ville commencent à en être victimes.

Au cœur du complexe souterrain puant et ordurier, ils vont être les cibles d'attaques incessantes, un véritable

**HARCÈLEMENT** de la part de Coureur d'égouts (p. 67 et 97, FRC).

En effet, cette épidémie soudaine est l'œuvre du Clan Pestilens, en particulier un Moine de la peste (p. 69 et 95, FRC). Mais si les PJ enrayent l'épidémie, il leur sera bien difficile de faire croire à ces hommes-rats sans subir les railleries et les moqueries des autorités.

## INTRODUCTION

**L**a ville est déjà bien décimée par l'épidémie. On a repéré des rats malades et infectés en surface, une dératisation s'impose au cœur des égouts de la ville.

Envoyés par le culte de Shallya, soutenus par l'administration communale, les PJ vont pouvoir s'équiper en fonction avant leur descente.

Idéalement, il y aura un chasseur de rats parmi eux ainsi qu'un prêtre de Shallya. Ils seront soit des repris de justice condamnés à cette tâche ingrate ou grassement rémunérés pour cette besogne peu gratifiante. Le Meneur de jeu fixera le contexte au préalable.

## SCENARIO

**P**our ce qui est de l'environnement général des égouts, le Meneur de jeu est invité à trouver de plus amples informations dans *Les Tours d'Altdorf* et *Les Cendres de Middenheim* ou entre autre, dans le scénario dénommé « Filouterie en sous-sol » présent sur le site de la Gazette de Nuln.

### **Au sujet de l'épidémie** ←

Le Meneur de jeu trouve plus d'informations sur la maladie en question et sur son mode de propagation ce qui lui permettra de mettre cela en jeu et en œuvre.

### • **Pourriture de Neiglish**

C'est cette terrible maladie qui décime la cité. Les premiers quartiers touchés furent les bas-quartiers, près des bouches d'égout. Des rats de la peste ont commencés à être aperçus dans les quartiers bourgeois et huppés.

La milice et la soldatesque tentent de maintenir un cordon sanitaire par une mise en quarantaine des bas-quartier. Seuls les médecins et les clercs y pénètrent protégés par leur déesse.

Seule l'éradication de la source de l'épidémie est la solution tant le traitement est lourd et les chances de survie minces.

Plus d'informations sur la Maladie et celle-ci en particulier (p. 136, WJDR).

### • **Propagation**

C'est un peu le *modus operandi* des skavens dans cette épidémie.

Des rats de la peste ont été placés parmi des nuées de rat qu'on a chassé et pourchassé pour qu'ils se mettent à remonter en surface. Le bruit, la fumée et certaines substances les font fuir en masse. Ce sont les coureurs d'égouts qui se chargent de ce rabattage. Le moine de la peste lui a pris soin de placer quelques rats infectés parmi tout ce flot poilu et grouillant.

Des coureurs d'égouts se trouvent en surface, aux abords des grilles d'évacuation pour surveiller la situation et rapporter toute intrusion intempestive.

Quelques skavens se tiennent terrés tout au fond des galeries avec Sasquach, le moine de la peste.

Le Meneur de jeu trouve ci-dessous les caractéristiques d'un Coureur d'égout type pour toutes les rencontres/confrontations à venir.

## COUREUR D'ÉGOUTS TYPE

**Carrière** : Coureur d'égouts (Coureur nocturne)

**Race** : Skaven (clan Eshin)

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	45%	35%	43%	52%	40%	41%	34%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	5	0	0	0

**Compétences** : Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Perception, Déplacement silencieux, Dissimulation, arme à une main, Escalade, Esquive, Orientation, Perception, Survie, Crochetage, Déguisement, Escamotage, Evaluation, Fouille, Lecture sur les lèvres, Natation

**Talents** : Vision nocturne, Camouflage rural, Camouflage urbain, Course à pied, Maîtrise (lance-pierre), Sens de l'orientation, Art de la mort silencieuse\* (p. 104, FRC), Connaissance des pièges, Maîtrise (arbalètes), Orientation

**Armure** : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)

**Points d'Armure** : 1

**Armes** : dague, dague coup de poing (p. 71, FRC), arbalète de poing et 10 carreaux, 4 étoiles de jet, fronde

**Dotations** : corde de qualité exceptionnelle (10 mètres)

Les coureurs d'égouts (nombre à déterminer le Meneur de jeu) doivent protéger Sasquach et neutraliser et éloigner tout groupe qui viendrait à les débusquer ou à les menacer.

## En surface



Des rats maladifs auront été aperçus (il s'agit de rat de la peste, p. 115, FRC). Ils pullulent parmi des nuées de rats (p. 114, FRC) qui ont quitté leurs égouts pour déambuler sans vergogne et scrupules en surface.

Sous l'adage populaire des « rats quittent le navire », il convient d'aller voir ce qui se trame dans les profondeurs et qui les fait quitter leur tanière. Ces derniers doivent rester là où il convient de les y trouver : dans les égouts !

A la même occasion, il convient de les décimer pour éviter qu'ils se reproduisent.

- **Quelques indices extérieurs**

De nombreuses mutations ont été reportés, bien plus nombreuses que ce la maladie cause habituellement. C'est une preuve de l'utilisation de malepierre pour augmenter les effets de la maladie.

Les grilles d'égout ou des déversoirs et des trappes ont été endommagés et déplacés ensuite pour que les sorties soient libres d'accès pour que le flot de muscidés puissent se répandre facilement.

- **Préparatifs**

Le Meneur de jeu veillera à ce que les PJ emportent ou non dans leur descente. A eux de prévoir le matériel tel qu'armes de réserves, lampes, huiles, torches, cordes, etc.

## Dans les égouts

Le Meneur de jeu ne trouvera pas de plan défini qui aurait vite transformé ce scénario en *dungeon-crawler*. Par contre, il trouvera plusieurs péripéties qu'il peut placer son gré. A lui de décrire l'environnement et de combler les entre-deux.

L'harcèlement que subiront les PJ sous terre sera insidieux. Les PJ ne découvriront pas tout de suite leur vrai visage de leurs adversaires.

Les galeries sont voutées, ne dépassant pas 2 mètres de hauteur et de largeur. De chaque côté, une promenade de 50 cm de large avec 1,50 mètres de hauteur. Au milieu, un canal d'un mètre de large, profond d'un peu moins d'un mètre.

Les caractéristiques du PNJ Sasquach se trouvent tout à la fin de cette section.

- **Harcèlement**

Une **nuée de rats** s'en prendra aux PJ au moment où ils venaient de s'engouffrer dans les profondeurs. Elle pourrait contenir en son sein, un **rat de la peste**. Ce sera le premier adversaire coriace des PJ. Les coureurs d'égout auront très vite repéré les PJ et préparer les embuscades suivantes.

Le rat de la peste, vu son extrême voracité pourrait se jeter sur le cadavre d'un rat s'il venait à échouer un test de FM.

Alors qu'ils inspectent l'un ou l'autre indice d'une présence skaven en ces lieux, les PJ peuvent être la cible d'une embuscade menée silencieusement par les skavens à l'aide d'**armes de jet**.

S'ils survivent, proche du repaire des skavens et de Sasquach, les coureurs d'égout pourraient **s'attaquer frontalement** aux PJ s'ils sont en surnombre, et possédant un avantage stratégique : peu de place, en hauteur, fuite difficile ou quasi impossible, etc. Ils pourraient se déplacer aisément grâce à leur talents d'escalades, se dissimuler, etc.

- **Péripéties**

**Montée des eaux.** A un certain endroit, dans un collecteur, les PJ vont devoir faire face à une montée soudaine des eaux. Gare à la noyade (p. 136, WJDR). Les skavens ont bouché certaines galeries et ouvert certaines vannes pour faire monter le niveau de l'eau.

**Déversement d'eau.** De l'eau s'abat sur les PJ risquant de les déstabiliser, de les faire chuter. Du matériel peut être perdu à tout jamais dans les flots rendant la mission des plus périlleuses à l'avenir.

## SASQUACH

**Carrière** : Moine de la peste  
**Race** : Skaven (clan Pestilens)

### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	33%	34%	50%	43%	30%	41%	33%

### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	5	5	0	0	0

**Compétences** : Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Perception, Connaissance académique (théologique), Esquive, arme à une main, Dissimulation, Escalade, Esquive, Survie

**Talents** : Vision nocturne, Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur

**Armure** : Aucune

**Points d'Armure** : 0

**Armes** : 2 dagues

**Dotations** : vers, 19 mouches, 1 fragment de malepierre

Sasquach a été envoyé sur place par son supérieur, un prêtre de la peste avec un contingent de coureur d'égouts pour mesurer les effets de l'épidémie sur cette petite communauté de choses-hommes. Il possède de ferments de la Pourriture de Neiglish (p. 136, WJDR).

### Conclusion

Une fois que les PJ auront vaincu les skavens, l'accentuation et la progression de la maladie vont diminuer, les dernières victimes seront enterrées dans la fosse

commune, les derniers foyers d'infection seront purifiés et éliminés et la ville retrouvera sa quiétude d'antan.

Les PJ seront remerciés comme il se doit par les autorités et le clergé.

S'il devait parler de skavens ou autres hommes-rats, on supposera que l'obscurité et la claustrophobie des lieux auront joué quelques tours à leur sens et que ce sont ces quelques « gros » rats malades qui une fois tués étaient la cause de la maladie. Les ratiers et égoutiers de la ville n'auront que plus de mérite aux yeux de la population.

### Points d'expérience

Les PJ recevront chacun 100 xp pour avoir survécu à l'aventure. Ils gagneront aussi 25 xp supplémentaire chacun s'ils parviennent à enrayer la progression de la maladie. Enfin, le Meneur de jeu peut attribuer entre 5-25 xp aux PJ dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leur rôle.

**Pitche – Avril 2009**  
[pitche\\_AT\\_sden.org](http://pitche_AT_sden.org)

pour le XXIIIème Concours de scénarios du  
Forum de la Cour d'Obéron  
<http://couroberon.com/Salon/index.php>

publié sur le Site de l'Elfe noir  
<http://www.sden.org>