

# Anatomie

Un court scénario d'après Mistress Dallandra

---

*Anatomie est une petite aventure urbaine prévue pour tester la capacité des PJ à respecter leur alignement et leur background.*

---

## Le scénario

Cette aventure se déroule à Middenheim, mais elle peut-être sans trop de problème adaptée à n'importe quelle autre ville de même taille.

Le groupe de test est entré dans l'histoire alors que les PJ avaient bu comme des kislévites et rentraient chez eux chancelant en pleine nuit. C'est alors que les choses ont commencé.

Si votre équipe connaît déjà la cité, alors vous pouvez utiliser le coup de l'enivrement. Sinon, considérez qu'au début de l'aventure ils se sont perdus alors qu'ils étaient en quête d'un logement. Truquez quelques jets de dés si besoin.

Le temple de Mórr se trouve dans le centre de Middenheim, ainsi que Mórrspark où les plus riches sont enterrés, les pauvres sont jetés du haut de la falaise. Le vol de cadavre y est pratiqué régulièrement pour de nombreuses raisons. Il est préférable qu'un trafiquant de cadavres ou un pillier de tombes fasse partie de l'équipe.

## Première rencontre

Alors que les PJ divaguent dans Middenheim, perdus pour la raison qui vous semblera la plus judicieuse, ils se retrouvent dans des rues jouxtant Mórrspark. Les joueurs natifs de la cité se rendront vite compte d'où ils se trouvent ce qui risque de les rendre assez suspicieux lorsqu'une carriole bâchée de noir leur apparaîtra au bout de l'allée principale du cimetière.

Les humains, sans aucun moyen d'éclairage, ne distingueront au plus que le contour de la carriole. Les aventuriers doués de *Vision nocturne* verront qu'il s'agit d'une simple charrette à deux roues, bâchée et tirée par un animal. Si les PJ se signalent par leurs lanternes (ou torches), la carriole s'éloignera tranquillement. Dans ce cas, ils pourront revoir la même charrette le lendemain au même endroit, avec en plus quelque chose qui devrait attirer leur attention comme une tâche incongrue sur le sol de l'allée ou autre chose.

Les PJ qui s'approche discrètement sans lumière et sans bruit (Test d'**I** +20 *Déplacement Silencieux*) pourront apercevoir deux hommes chargeant un paquet oblong dans la carriole. Les personnages dotés d'*Acuité visuelle* évalueront la taille du paquet à environ 1,80 mètre de long pour 60 centimètres de large. Ceux qui sont à moins de 3 mètres de la carriole sentiront une répugnante odeur de putréfaction. Dans ce cas les trafiquants de cadavres auront une chance de s'apercevoir de la présence des PJ (test d'Ecoute ou d'Observation réussi).

Si les PJ décident de suivre les trafiquants, dissuadez-les. La carriole les sèmera à un moment ou un autre, surtout s'ils sont ivres ou fraîchement arrivés en ville.

Les PJ devrait tout de même se rendre compte qu'ils viennent d'être les témoins d'un vol de cadavre. Sinon, laissez courir des bruits à ce sujet le lendemain :

« Il paraît qu'un autre corps a été déterré. J'voudrai bien savoir c'que temple compte faire. »

## Ensuite ?

Il est prévisible que les PJ vont s'intéresser à l'affaire, sinon infligez-leur des malus en termes de points d'expérience lors des prochaines séances. De quel droit contrarient-ils un MJ ?

Les PJ risquent fort d'aller rendre compte au temple de Mórr de ce qu'ils ont vu. Mais avant cela détaillons les pistes qui s'offrent à eux

La carriole : Essayer de retrouver leur fera perdre une journée. Ils ne trouveront rien.

Mórrspark : Si les PJ retournent rapidement au cimetière, ils y trouveront sans surprise une tombe fraîchement ouverte. Un jeune prêtre de Mórr (niveau 1) les interpellera à ce moment, sortant du temple tout proche. Rien de ce que pourront lui dire les PJ ne l'intéresse, il ne veut que les conduire auprès de son grand prêtre qui lui les écouterait. Alors enchaînez comme si les PJ s'étaient rendus directement au temple .

Le temple de Mórr : Ils y seront accueillis par un jeune initié qui s'enquerra des raisons de leur visite. S'ils commencent à lui raconter leur histoire, il les interrompra pour les introduire assez rapidement auprès du Grand Prêtre. S'ils refusent de lui parler, il leur expliquera courtoisement que les prêtres sont trop occupés et qu'ils doivent revenir plus tard.

Qu'ils voient le Grand Prêtre tout de suite ou plus tard, ce dernier est très intéressé par leur témoignage. Il offre même aux PJ de s'occuper de l'affaire en son nom. Les termes du contrat sont les suivants :

- Les PJ doivent collaborer avec les gardes du temple pour protéger les tombes, surtout les plus récentes.
- S'ils sont à nouveau témoin d'une profanation, ils doivent suivre les criminels afin de découvrir où est leur repaire. Les gardes ne peuvent faire ça car les trafiquants les connaissent que trop bien.
- Leur salaire est de 1 Co par nuit et par personne. L'arrestation des coupables et leur condamnation rapportera 100 Co au groupe.
- Tout ce qui peut leur être utile leur sera fourni par le temple (ex. robes d'initié).

Si les PJ acceptent, ils commencent leur travail la nuit suivante.

C'est au MJ de définir à quel moment une nouvelle confrontation avec les trafiquants aura lieu. Dès la nuit suivante est une possibilité, mais faire passer une nuit noire et humide dans un cimetière aux PJ peut être amusant. Il y a de la vie la nuit dans les cimetières. Imaginez que des coupeurs de bourses poursuivent une victime récalcitrante jusque dans l'enceinte sacrée. Un vieil habitué, Georgy, peut aussi venir troubler les PJ. C'est un ex-ratier reconverti avec succès dans l'ivrognerie et la mendicité qui vient passer les nuits les plus dures dans un mausolée.

Lors de la nouvelle visite des trafiquants, la vue de deux hommes sur une charrette ne doit pas déclencher une intervention intempestive. Les trafiquants se laisseront facilement appréhender tant qu'ils ne seront pas descendus de leur carriole. Le Grand Prêtre les fera relâcher car rien ne peut être retenu contre eux, sans flagrant délit. Il est vrai que venir entretenir la tombe de sa grand-mère en pleine nuit n'est pas courant, mais leur alibi est bien rôdé. La tombe de la grand-mère existe bien et leur emploi du temps journalier permet de vérifier que serveurs dans un cabaret ils n'avaient pas d'autres occasions pour venir.

La colère du Grand Prêtre à l'encontre des PJ est extrême. Passez leur un savon mémorable.

Suivre la carriole

L'action la plus sage est de les laisser perpétrer leur forfait puis de les suivre. L'emplacement de la maison du Docteur est laissé à l'appréciation du MJ, ainsi que l'itinéraire emprunté par les deux trafiquants. Quelques tests seront nécessaires afin de vérifier la réussite de la filature. La carriole ne se déplace pas vite, mais les trafiquants sont méfiants et ne veulent pas attirer l'attention du Guet. Cependant ce soir là, les PJ ne sont ni saouls ni pris au dépourvu.

Finalement la carriole s'arrêtera derrière une grande demeure dont aucune lumière ne filtre. Après quelques minutes d'attente dans le silence obscur et pesant, une porte de service s'ouvre et les deux trafiquants entreprennent le déchargement de la charrette. Un homme semble les attendre à l'intérieur de la maison. Si les PJ peuvent observer la scène, les hommes peuvent aussi les voir. Au MJ d'effectuer les jets de dés nécessaires pour simuler cela, honnêtement ou pas. La livraison effectuée, les deux trafiquants quitteront les lieux sur leur carriole. Il y a 50% de chance qu'ils passent devant les PJ.

L'inconnu de la maison après un rapide regard dans la rue refermera la porte. Les PJ doués d'*Acuité auditive* ne percevront aucun bruit de verrou. La porte n'est pas fermée à clef.

Si les PJ attendent que les trafiquants aient disparus au coin de la rue, la maison sera à nouveau plongée dans le noir. Un mince filet de lumière filtre cependant d'une petite fenêtre donnant sur la rue, à travers une fente dans le bois du volet et une déchirure de l'épais rideau de lin.

Par ces interstices il est possible de deviner plus que distinguer que l'homme de la maison déballa le paquet sur une grande table de bois immaculée au centre de la pièce.

Si les aventuriers passent par la porte non verrouillée, ils déboucheront directement dans la pièce. L'homme surpris tourne vivement la tête et s'empare d'une hache posée le long du mur.

Si les PJ semblent prêts à en découdre, l'homme tente de baratiner en leur expliquant qu'ils sont dans un lieu privé où rien de ce qui se passe ne les concerne. Sa voix est tremblante et lui a du mal à masquer son effroi. Cela ne dissuadera sans doute pas vos aventuriers. Alors l'homme baisse son arme et la repose le long du mur, résigné.

La pièce est petite, environ 5 m<sup>2</sup> avec deux portes et une fenêtre. Au milieu, et pour seul mobilier, la table de bois avec un cadavre relativement frais dessus. Des étagères sont fixées aux murs, supportant des pots et des bouteilles remplis d'organes et de viscères. Des croquis et des schémas anatomiques sur parchemins sont placardés entre les étagères. Enfin des instruments médicaux de dissection et de mesure sont rangés dans une trousse de cuir noir sur un plateau monté sur roulette.

L'explication du bon Docteur

L'homme de la maison explique que son nom est Vesalius, docteur en médecine et chirurgien, diplômé de l'université d'Altdorf. L'anatomie humaine le passionne, ainsi que les effets physiques des maladies sur le corps.

Il illustre son propos en désignant un pot fermé à la cire rouge et étiqueté (Classique) dont il indique que le contenu est le foie de l'un de ses patients alcoolique et aujourd'hui mort. Il explique que bien qu'il ne sache pas le rôle exact du foie, il est sûr que l'alcool le détériore. Il exhibe alors un autre pot similaire contenant un foie sain. Il suppose que le foie absorbe l'alcool et lorsqu'il est plein, les humeurs se troublent et la mort survient par congestion.

Si les PJ le laisse poursuivre, il saisira un bocal fermé contenant ce qui semble être un fœtus. « *Une patiente d'un collègue a perdu cela, et je sais pourquoi. J'ai réussi à en déterminer la cause. Imaginez le progrès si j'arrivais à trouver un remède aux fausses-couches.* » La passion enflamme petit à petit le bon docteur.

Les PJ vont certainement savoir pourquoi il fait déterrer des cadavres frais par des trafiquants.

« *La Guilde des Médecins n'a accès qu'à peu de corps pour mener ses recherches. Personne ne souhaite attendre avant d'être enterré. Ils ont trop peur de l'au-delà et d'être récupérés par Khaine. Les prêtres de Mórr encouragent ça. Alors que rien n'est incompatible. Mais on ne peut pas non plus récupérer les corps au pied du Fauschlag, même si personne ne se soucie trop du devenir spirituel des pauvres. Imaginez leur état lorsqu'ils arrivent en bas.* »

C'est maintenant le moment de mettre les PJ face à leur conscience. Vont-ils livrer au clergé de Mórr un homme qui visiblement oeuvre pour le bien collectif en se mettant hors-la-loi? La morale et l'éthique des aventuriers sont alors mises à l'épreuve. Le choix est entièrement libre. Toutefois, si l'équipe comprend un étudiant en médecine ou un lettré un peu informé des choses médicales, celui sera surpris par l'exactitude des schémas et croquis du Docteur Vesalius. Ceux-ci contiennent même des détails inconnus jusqu'à ce jour. C'est un homme intelligent qui ne cherche qu'à faire le bien.

Il faut par contre leur faire assumer leur choix quelque il soit. S'ils dénoncent le Docteur, organisez un procès débouchant très probablement sur condamnation à mort. S'ils le couvrent, ils perdent leur récompense et se brouillent certainement avec le culte local de Mórr. Il leur faut s'expliquer car les gardes du temple les ont vus quitter le cimetière à la suite de la carriole des trafiquants. Au mieux ils passeront pour des incompetents.

Expérience

0-20 pour la qualité de l'interprétation.

10 pour suggérer au Docteur une source d'approvisionnement autre.

200 si les PJ se sont conduits conformément à leur alignement et ont réagi en accord avec leur background.