



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Campagne :
Messires Von Dracke, veuillez débarrasser le plancher > **1er Chapitre : Prémices infernaux**



1er Chapitre : Prémices infernaux

lundi 4 octobre 2010, par [Fafi](#)

L'action se situe un mois avant le premier repas de l'impérator. C'est à ce moment là que notre noble Eisenor est affecté à son poste de diplomate détaché à la cour de l'impérator.

Au cours de ces premiers temps, ils entendent parler d'un petit village a quelques 30 km de la ou une rumeur persiste sur la mort étrange de 4 personnes.

Scène 1 : les retrouvailles

Il s'agit ici de faire se rencontrer tous les personnages. Tous ont dans leurs backgrounds quelques raisons de se tourner vers le "bien" et le noble Eisenor est d'emblée lancé dans une petite quête à l'étrange. Il s'ennuie un peu a la cour et dispose de pas mal de temps libre. C'est une bonne âme et trouve que le Justice a quelque chose de spécial comparativement à son mode habituel, si bien range et bien tenu par l'armée Posen, stricte et droite. Il semblerait notamment que les forces militaires de l'impérator soient globalement assez "absentes" du Kronisberg, surtout dans les environs de la capitale.

Plusieurs rumeurs lui mettent la piste a l'oreille au sein même des bas-fonds de la capitale, des rats infernaux d'un "fort beau gabarit". Sa chasse aux informations le faisant battre le pavé, il peut ici y rencontrer certains PJs aux mêmes orientations ou aux mêmes fréquentations (petites frappes, connaissances des bas fonds, justiciers ou bienfaiteurs).

A la cour, il a l'occasion de côtoyer les autres Pjs, des milieux nobles ou marchands (réceptions, contrats avec la Posen...).

Bref, sous le couvert de ces rencontres, il se doit de nouer des contacts et de les convaincre de l'aider dans sa chasse aux mystères car sa récente arrivée le laisse assez seul et sans contact pour aider son eisenfirst.

Scène 2 : l'enquête corse

Dans le petit village en question, rapports houleux entre 2 familles qui s'entre rejettent la faute des morts l'une sur l'autre à coup de tout prétexte leur passant sous la main. Cette scène devrait se jouer sous le coup de la méfiance des étrangers, des querelles intestines d'un petit village partagé entre 2 grandes familles avec les rancœurs familiales, les problèmes de postes importants de la ville. Typiquement le maire est d'une famille, l'auberge tenue par l'autre famille, les vieux sur leurs bancs, son idiot du village qui rapporte ce qu'il ne faut pas mais déformé, et chaque maigre renseignement se glane au prix de tirades sur des "secrets" d'alcôve. Le prêtre qui faisait autrefois office d'intermédiaire à disparu depuis un mois. L'évêché tarde à en envoyer un autre.

L'enquête mène à un abreuvoir d'un côté ou ont été retrouvés les corps déchiquetés. Le forgeron garde les corps puants dans une remise et veut les brûler sous peu. On peut y découvrir de multiples blessures causées par d'innombrables morsures, énormément de toutes petites dues à des rats, quelques unes de ces morsures sont toutefois beaucoup plus grosses (une vague estimation donnerai des rats fantaisistes de 1m au garrot) L'enquête sur les 2 corps finira par relever l'identité d'une des personnes, un gars malingre peu aime qui semble-t'il détestait tout le monde et était capable de bien des vilénies. Bien évidemment, ceci les mène

directement à une maison mal tenue, une pièce assez mal famée ou l'ont peut finir par trouver en retournant la paillasse un symbole de Légion marqué au charbon sur le mur.

En suivant la piste de l'abreuvoir, on remonte à l'intérieur de l'abreuvoir, puis au ruisseau lui-même. Les traces sont assez faciles à suivre pour un quelconque pisteur, empreintes cachées, touffes de poils. La piste suit le ruisseau en dehors du village, vers une petite chapelle abandonnée construite au bord du ruisseau quelques 500m à l'extérieur.

Scène 3 : Quand Légion s'en mêle

De l'extérieur, la chapelle semble à peu près intacte à l'exception d'un vitrail cassé ainsi que de la lourde double-porte en bois très légèrement entrouverte. Pourtant, surprise en entrant, l'intérieur est saccagé, en piteux état, la chapelle a été désacralisée, l'autel renversé, des symboles de Légion apparaissent par-ci par-là. Une espèce de moisissure verdâtre a envahi une partie du pavage.

En rentrant dans l'église, les PJs se trouvent une fois leurs yeux habitués à la pénombre, face à une petite horde de rats qui s'avance petit à petit. Au fond 3 paires de gros yeux rouges percent soudainement la pénombre. Les formes dans l'ombre sont 3 gros rats de 1m au garrot, aux yeux rouges luisants. Ils clignent des yeux et semblent lancer le signal de l'attaque. Les joueurs sont vite empêtrés par une horde de petits rats, les premiers se faisant charger par les 3 gros rats.

Pendant ce temps au fond, de derrière l'autel sort de la crypte une créature mi-humain mi-rat, qui se sert d'un bâton pour marcher péniblement. Son apparition est très peu remarquable... enfin jusqu'au moment où elle lance un espèce de rayon verdâtre qui zèbre le sol et atteint un PNJ. Il s'agit des premiers niveaux de Zeistorung, une pièce d'armure ou une arme se désagrège sous ses yeux et le PJ ressent comme une horrible sensation de mal-être, comme si on venait de détruire une harmonie naturelle. Les PJs ne sont pas au courant de ce que ça peut être, peuvent même penser que ça provient de son bâton.

Une fois le combat fini, ils découvrent que la crypte a été envahie par ces rats et qu'une galerie mène à

un terrier de l'autre côté du ruisseau (passages noyés....) maintenant vide (qu'ils pourront explorer s'ils se décident à tenter de passer par la galerie noyée sans être certains de ne pas s'y noyer)

Il faut bien sûr au plus vite nettoyer cette chapelle et organiser une messe pour ressacraliser la chapelle qu'on ne peut laisser en cet état sous peine de voir Légion s'y réprendre à nouveau.

Scène 4 : Épilogue : Oh mein Général

C'est à ce moment (nettoyage) que le frère de l'impérator, général en chef des armées Eisenor (C'est un bon eisenor bien bâti en armure de Drachen complète) apparaît au trot avec sa garde rapprochée (ici aussi de beaux chevaux de combat que montent des gardes en armure complète avec lance d'arçon et armes de campagne). Bien faire passer l'idée ici d'une petite troupe d'élite très fortement dangereuse et très bien équipée, impressionnante de majesté.

Il s'arrête, se fait conter l'histoire, les félicite succinctement tout en demandant au noble eisenor de lui rendre compte en la capitale, puis s'en va sans même assister à la cérémonie. En ces temps reculés, l'eisen fait partie des patries très croyantes, ceci devrait donc un peu choquer les PJs ou tout au moins les étonner.

Ce sera un personnage récurrent et un peu l'interface de l'impérator inaccessible la plupart du temps, et il se servira souvent de l'eisenor du groupe qui est aussi gradé dans l'armée Posen (Forcément pour un Kronisberg militaire...) donc quelque part aux ordres du général des armées Eisenor si nécessaire.

Lignes générales du chapitre :

- introduire la thématique fantastique, thématique qui ira croissant durant toute la campagne
- introduire la relation à l'entourage de l'impérator

PNJ : (Scène 3)

- **rats normaux sous contrôle** : Brutes, bandes de 12 rats

Combattent jusqu'à l'extermination des contrôleurs (Gros rats et homme-rat)

Si les contrôleurs disparaissent, redeviennent des



rats normaux et fuient donc au plus vite.

Dégâts : 3 (morsure).

- **Gros rats aux yeux rouges** : Homme de main

Contrôleurs des petits rats, combattent à mort. Se désintègrent en quelques minutes après leur mort (contre-coup zerstorung) ne laissant qu'un peu de poussière grise.

Énormes rats de 1m au garrot.

Gaillardise:4, Dextérité 3, Esprit 1, Détermination 4, Panache 2

Jeu de jambe 3, Équilibre 4, Nage 4.

Attaque (morsure) 4 => 7g3 (Att) Dégâts 6g1 + poison DD20 (affaiblit -1/jet)

Attaque (griffes) 5 => 8g3 (Att) Dégâts 6g1

- **Homme-rat au bâton** : Vilain

Parole inintelligible, difforme, se sert du bâton pour marcher (boite)

Sorte de croisement homme-rat difforme et hideux,

1m30 de haut, bossu, appuyé sur son bâton, yeux rouges, parle mais sa gueule ne permet pas de former de syllabes intelligibles.

Gaillardise 3, Dextérité 1, Esprit 4, Détermination 4, Panache 2

Parade arme improvisée (bâton) 2, Attaque arme improvisée (bâton) 1

Zerstorung (compagnon) : Apposition rapide 3, Contact a distance 3, Contact indirect 5, Désintégration 3

Tactique : ne sort de la crypte qu'une fois l'assaut lancé, dans l'ombre du fond et utilisera Zerstorung a travers son bâton, puis le sol, puis un PJ pour détruire arme ou armure.

- Mein Général : il n'est pas décrit ici car avec sa garde rapprochée, il doit paraître évident à tous que même s'ils sont des héros aguerris, ils ont fort à perdre ici pour aucune bonne raison.