

Un rat peut en cacher un autre.....

par sébastien Bergeot sbergeot@hotmail.com

Synopsis :

Nos Pjs se trouvent dans une ville à la recherche d'aventures.

Une vieille femme les alpague et leur propose une mission qui aux premiers abords a l'air assez simple : Se débarrasser de gros rats qui occupent la cave de notre bonne vieille mémé.

Toutefois ,les Pjs s'apercevront bien vite que ces vermines sont bien plus particulières qu'elles n'y paraissent et que leur tanière cache autre chose que de vieux restes alimentaires...

Introduction :

Alors que les Pjs errent dans les rues d'un village ou d'une ville que vous choisirez,ils sont accostés par une vieille femme mangeant des graines de tournesol.



La vieille femme

crédit:"Old Woman Eating Peas"©2007 Jeannette Langmead

"eh jeunes gens, vous me paraissez forts et valeureux..."

"Rendriez vous service à une vieille femme....."

"Mes os me font bien souffrir et je ne peux me débarrasser de quelques gros rats dans ma cave..."

"Ils mangent mes réserves et m'attaquent quand je veux les chasser"

"Je ne pourrais malheureusement pas vous payer en or, ni en argent mais je peux vous donner un onguent de ma composition par rat tué"

indication

Il ya quelques éléments clés de dialogue.
Le Mj a toute la liberté d'habiller cette conversation.

Si les Pjs questionnent la vieille femme sur :

Nom :elise fohla alias "mémé lise"

Profession :Rebouteuse

Rats :3 gros rats. Mémé Lise a l'impression qu'ils ont des reflets rougeatres dans les yeux et une démarche particulière.

.....Dératisation de la cave :

Mémé Lise emmène les Pjs à travers sa maison, une bicoque en pierre et en bois assez modeste.Ils passent devant un petit comptoir en bois avec de multiples boccas,preuves de son passe temps.

Un test en connaissances académiques permettra aux Pjs de reconnaître certaines plantes et animaux.

Les Pjs et Elise arrivent au bout d'un couloir au départ d'un escalier en pierre.



une corde sert de rambarde à l'escalier.

Mémé Lise vous montre un tas de torches au pied d'un mur et vous passe une lanterne.

"Je vous laisse maintenant..je ne pourrais pas vous aider de toute façon..

Si vous avez besoin de quoi que ce soit, je serais à mon comptoir..."

indication

Les Pjs peuvent demander à Mémé une potion de soins par personne.C'est gratuit.

Escalier de la cave

crédit :http://www.geocities.com/denis_carrier.geo

Au bas de l'escalier, les Pjs trouvent une porte en bois.

Un test de base d'écoute (20 %) réussi permet aux Pjs d'entendre de petits couinements.

Un test d'évaluation réussi (int -10% car porte) permet aux Pjs d'en compter 4.

En ouvrant la porte, les Pjs découvrent en effet 4 gros rats qui se cachent entre les sacs après avoir vu les Pjs.



La cave de Mémé Lise

<http://www-rocq.inria.fr/>



rat zombie

<http://bosquet-druidique.tatoola.com/>

Comportement et caractéristiques des rats :Voir livre de règles :Respectons les auteurs!!

Les rats sont beaucoup plus gros que la normale et ont effectivement une lueur rougeâtre dans les yeux.

Un test de perception réussi montre qu'ils bavent beaucoup.

Les rats sont embusqués et dès qu'un pied, une jambe ou un bras se montre, ils mordent et transmettent la peste noire avec 30 % de probabilité.

Un rat mort revit au bout de 1d10 tours (voir plus loin)

Pour que les rats ne reviennent pas à l'état de zombie, il faut leur couper la tête.

Le dernier rat tente de s'échapper par une ouverture dans le mur (voir plan) et c'est là que les choses vont se compliquer.

.....UNE DECOUVERTE SURPRENANTE :

En s'approchant de cette ouverture , les Pjs font écrouler tout un pan de mur.

Test d'agilité pour ne pas tomber avec les gravas.

Si le Pj tombe, 50% de chance de se fouler la cheville (-1 en M) et de perdre 1PB

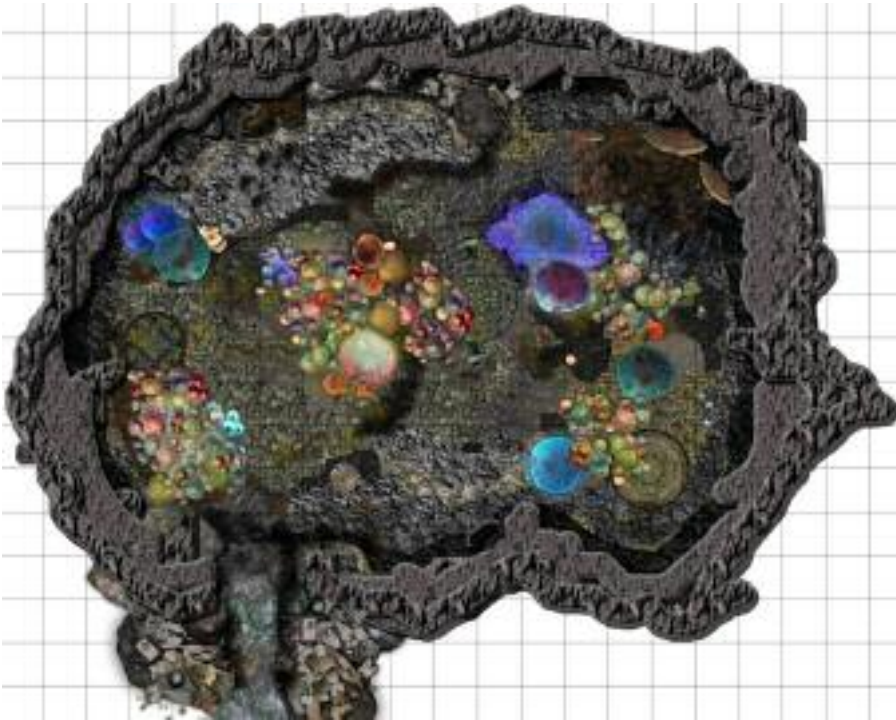
Les personnages se retrouvent alors dans une salle bien étrange.

Auteur de cette carte Dundjinni

www.dundjinni.com :benwax Legend

indication

Cette carte a été rendue interactive par mes soins grâce au logiciel FLASH



http://www.dundjinni.com/forums/forum_posts.asp?TID=4929&KW=mushroom

Un test en connaissance de Middenheim indique que le quartier de mémé Lise est récent et qu'il a été construit sur des terrains troués par d'anciennes carrières.

D'étranges lueurs émanent de massifs de champignons vivement colorés et anormalement géants.

Règles spéciales : Si les Pjs touchent ces champignons, une poussière s'élève et se dépose sur les vêtements des Pjs.

Les personnages qui respirent cette poussière qui correspond en fait à des spores de champignons doivent réussir un test de FM pour résister aux effets narcotiques de ces végétaux. Dans le cas contraire, toutes les caractéristiques des Pjs se voient changer.

CC-20% ;CT-20% ; F+20% ;E+20% ; Ag-20% ;Int-20% ;FM-20% ;Soc-20% ;M-1 ; Mag+20%

Faire un test d'endurance de base : Si raté alors le Personnage drogué prend 1 PF

Les Pjs herboristes réussissant un test de connaissances adéquat ou les autres un test de connaissances de l'empire (int/2) reconnaissent des psilocybes mais qui sont anormalement gros.

Deux gros rats gris se tiennent vers le milieu de la salle et ne semblent pas avoir peur. Ils attaqueront dès que les Pjs seront assez proches. Ils protègent en effet leur mère , une grosse rate qui n'arrête pas de mettre bas.

Caractéristiques des rats : Voir livre de règles (ces 2 rats là, sont plus forts et agressifs que les rats de la cave de Mémé Lise)

La mère rate ne peut se défendre car elle met bas.

La mission des Pjs est terminée qd ils se seront débarrassés de la grosse rate. L'origine des rats de la cave de Mémé Lise étant cette créature.

Deux ouvertures sont visibles à cette salle :L'une d'entre elle débouche sur un escalier en pierre mais qui est rapidement effondré et l'autre sur un couloir pavé obscur.

Les Pjs ne peuvent remonter par l'escalier. Il est bloqué par un éboulement de pierres et s'ils persistent :

Test d'agilité pour éviter de gros blocs qui s'effondrent sur eux.



l'escalier effondré

Le couloir obscur est pavé. Des mouvements et des râles se font de plus en plus forts. Tout est sombre. Les Pjs pénètrent alors dans une salle dont seules les parties éclairées par le halo de la torche sont visibles.

Une odeur de chair putréfiée règne dans cet endroit.



indication

Cette carte a été rendue interactive par mes soins grâce au logiciel FLASH

Au fur et à mesure de leur progression, les Pjs voient, jonchés sur le sol des restes humains, des traces de sang, puis.....un corps mutilé.

Ils tomberont aussi sur 2 zombies (voir livre de règles pour les caractéristiques)

Après s'être débarrassés de ces 2 créatures, les Pjs découvriront un autel et un énorme puit placé devant lui.

Quelque chose semble briller au fond!!!!!!!!!!

Les Pjs seront ils assez courageux pour y pénétrer ?????

Vous le saurez dans une prochaine aventure : scénario : L'amulette maudite.