

# L'HORREUR INFORME

« *Toi Qui Rampes dans les Ténèbres, Viens à Moi !* » — ancienne invocation kéronienne

---

## PRÉCÉDEMMENT

---

Un sage local, Elarian Palanious, spécialisé dans l'histoire kéronienne, était plutôt bien apprécié par les habitants de son quartier d'une ville plutôt grande. Il était respecté pour sa connaissance des anciennes techniques, notamment dans le domaine de la médecine et des soins. Il a cependant gardé son objet de l'ancien savoir le plus précieux emprisonné dans la cave de sa maison, un morceau de Substance de l'Étoile du Désastre, dont il pense qu'elle pourrait lui fournir des indices sur la destruction de l'empire kéronien.

Malheureusement pour lui et le reste de la cité, un gigantesque tremblement de terre a récemment frappé la région. Pendant le désastre la prison qu'il avait construite pour la Substance de l'Étoile du Désastre a été endommagée, libérant l'étrange créature. Le monstre le submergea puis s'infiltra à travers une fissure que le tremblement de terre avait ouverte à travers le mur de la cave qui menait de l'aquifère à la cité.

La gelée suinte maintenant d'un puits local pour se nourrir des habitants la nuit. Pire, sa présence dans l'eau empoisonne la source d'eau de la ville, condamnant même ceux qui ne la rencontrent pas.

---

## PESTE !

---

Cette aventure peut se situer dans toute cité relativement grande, mais elle est particulièrement adaptée aux nations au bord de la Mer du Désastre.

Les héros peuvent arriver avant ou après le tremblement de terre lui-même, mais un jour ou deux après leur arrivée ils commencent à remarquer qu'une bonne partie de la population semble affectée par la maladie. Cela commence par de la fatigue et un malaise général, puis cela évolue par des vomissements sanglants tandis que l'essence de Substance de l'Étoile du Désastre empoisonne le corps, et mène finalement



à une mort horrible et sale tandis que les organes internes de la victime se liquéfient littéralement.

Il est probable que certains des aventuriers au moins boiront un peu de l'eau locale, ou mangeront au moins quelque chose préparé avec. Tout personnage exposé à l'eau contaminée doit faire un jet de Vigueur à la fin de la journée ou subir un niveau de Fatigue. Cette Fatigue peut Incapaciter. Elle est éliminée au rythme d'un niveau par jour, mais uniquement après l'arrêt de l'exposition de la victime à l'eau contaminée.

Des rumeurs commencent quasi-immédiatement à circuler de corps de victimes presque complètement dissoutes par la maladie. La cité sombre rapidement dans la panique comme on peut s'y attendre.

### VOUS NE PASSEREZ PAS

Après quelques jours - ou quand les héros décident qu'ils doivent quitter la zone - le souverain local boucle la section de la ville dans laquelle ils se trouvent, espérant enrayer la propagation de la peste. Des contingents de la garde municipale mettent des barricades en place dans toutes les rues menant à la zone. Les gardes ont l'ordre d'utiliser toute la force nécessaire pour empêcher quiconque de quitter la zone. Ils n'autorisent même pas quelqu'un à s'approcher à moins de 20 mètres d'eux, de peur de contracter la maladie qu'ils pensent rampante dans cette partie de la ville.

Si le groupe décide de combattre pour sortir, les gardes donnent l'alarme, attirant une patrouille de renfort après trois rounds. Même si les personnages arrivent à gagner la bataille ils sont désignés comme des hors-la-loi dans la cité — et peut-être même au-delà, suivant l'étendue du pouvoir du souverain local.

Les personnages peuvent essayer de sortir discrètement. Il est après tout impossible de boucler une grande étendue urbaine à moins de construire de vrais murs. La garde municipale patrouille cependant le périmètre de la zone. Traitez les comme des sentinelles actives pour ce qui est de détecter des fuyards utilisant Discrétion pour s'échapper (voir la description de la compétence Discrétion dans le livre de base de *Savage Worlds* pour plus de détails).

☠ (X) **Garde municipal** (2 + 1 par héros) : utilisez le profil de Soldat. B&B p. 212

☠ (X) **Chef de patrouille** (1) : utilisez le profil de Soldat expérimenté. B&B p. 213

### COMBATTRE UNE ÉPIDÉMIE

À moins que les héros n'arrivent à passer en force ou à s'échapper d'une autre manière de cette partie de la cité, ils doivent trouver un remède. Des jets de Réseaux peuvent leur permettre d'identifier la partie de la cité qui a été frappée la première par l'épidémie. Ils peuvent même se rendre compte que l'eau est la source de la maladie, mais ils doivent toujours trouver une solution car il n'y a pas d'autre source d'eau pour les habitants.

### LE SAGE EST PARTI

Chercher un alchimiste, un guérisseur ou un sage les dirige rapidement vers la résidence de Palanious, mais personne ne se souvient l'avoir vu récemment. S'ils ont fait des recherches sur l'origine de la peste ils réalisent rapidement que la résidence est au centre des pires vagues d'irruption de la maladie et des morts subites.

Une visite au sage aboutit à une maison à deux étages, mais personne ne répond à la porte fermée à clé. Cependant, même si les personnages ne peuvent pas surmonter une simple porte fermée à clé, il y a de nombreuses fenêtres, dont plusieurs à l'arrière de la maison et à l'abri du regard des passants.

L'intérieur de la maison est rempli d'étagères et de piles de textes anciens. Divers objets kéroniens sont dispersés entre les livres. C'est un endroit parfait pour introduire une pièce ou deux de trésor, voire même un artefact mystique pour récompenser les héros de leurs efforts.

### LA CAVE

La porte ouverte de la cave attire rapidement l'attention des héros, comme une sombre menace. Ils découvrent, gravé dans le sol de la chambre souterraine, un large cercle qui a été brisé par le récent séisme. La fissure s'étend jusqu'au mur, où elle s'ouvre en une mince crevasse menant dans les ténèbres. Bien qu'elle soit trop petite pour qu'une personne puisse y entrer, ils sentent un air frais et humide qui s'en dégage et

ils entendent de l'eau ruisseler quelque part dans les profondeurs.

Le corps presque entièrement dissous de Palanious repose près du bord du cercle. Ses restes ont subi des dégâts bien plus importants que toutes les autres proies de la créature, mais leurs ressemblent de manière générale. Dans sa main se trouve une torche qui n'a pas été allumée (le sage n'a pas pu l'allumer avant que la Substance de l'Étoile du Désastre ne le terrasse).

Tout aventurier examinant le cercle lui-même constate qu'il est simple et gravé dans la pierre du sol. On voit clairement de la suie sur ses bords. Un jet de Perception révèle aussi des traces d'huile le long de son périmètre. Il est important que les personnages réalisent que l'huile et le feu sont des faiblesses possibles de la créature. Si les indices matériels ne suffisent pas, le journal de Palanious qui décrit ses études de la créature le permet.

### GELÉE MORTELLE

Un simple jet d'Intellect permet aux héros de comprendre que la crevasse dans la cave de Palanious mène dans la direction générale du puits du square voisin. Ils peuvent soit descendre dans le puits pour traquer l'abomination ou attendre qu'elle en émerge.

### DANS LES PROFONDEURS

Le puits fait 15 mètres de profondeur, mais il est relativement facile d'attacher une corde à son sommet pour faciliter l'escalade. Il se termine en une vaste chambre de 10 mètres cases de diamètre qui est principalement immergée. L'eau du côté nord, là où le puits débouche sur la caverne fait plus de 3 mètres de profondeur, et un passage au fond du bassin mène aux autres parties de l'aquifère. Au sud et à l'est cependant, l'eau devient moins profonde, jusqu'à arriver à une étroite bande de terre sèche d'environ 3 mètres de large.



Combattre la Substance de l'Étoile du Désastre ici devrait s'avérer difficile. À moins d'attirer la créature dans la zone émergée et de l'y maintenir, l'eau protège le monstre de deux de ses faiblesses, l'huile et le feu.

Dans le cas probable où les aventuriers se retrouvent en fâcheuse posture, permettez leur de s'échapper vers la surface — suivis de près par la gelée enragée bien sûr.

### CHASSER LE CHASSEUR

Une solution plus facile est d'attendre près du square que la Substance de l'Étoile du Désastre émerge du puits. La créature attend bien après la nuit tombée pour ramper en dehors de son repaire. Ce n'est qu'après que les résidents locaux se soient retirés pour la nuit et que le square est calme depuis plusieurs heures qu'elle émerge des profondeurs. Le monstre a profité de sa liberté pour bien se nourrir ces derniers jours, mais il s'est languie en captivité pendant des années, il n'est actuellement que de Taille +3. S'ils ont découvert ses faiblesses les héros devraient être capables de bloquer sa retraite et de vaincre l'horreur protoplasmique. L'huile ou le feu peuvent la blesser comme indiqué dans les Faiblesses de la description de la créature.

☠ (J) **Substance de l'Étoile du Désastre** (1): utilisez le profil de Substance de l'Étoile du Désastre, B&B p. 165. Ce spécimen en particulier est de Taille +3 (Résistance 10), Faiblesses (Huile et Feu).

## CONCLUSION

Si les personnages vainquent la Substance de l'Étoile du Désastre, la *peste* disparaît d'elle-même en quelques jours car l'essence de l'ignoble créature ne pollue plus la réserve d'eau de la ville. Quel que soit l'endroit où ils la tuent, le corps amorphe du monstre se dissout rapidement, ne laissant qu'une tache huileuse. Peu après que les citoyens locaux commencent à récupérer, le souverain local rappelle ses soldats et permet à nouveau aux gens de quitter la zone.

S'ils échouent ou choisissent simplement de s'enfuir de la zone, la Substance de l'Étoile du Désastre finit par contaminer toute la réserve d'eau de la ville. Après d'innombrables morts, les conseillers du souverain réalisent que leurs puits sont empoisonnés et les scellent. La créature continue cependant à hanter la cité, gagnant en taille et en puissance.

## CRÉDITS

- ☠ **Écriture** – 12 to Midnight
- ☠ **Illustrations** – Markus Luotero
- ☠ **Traduction** – Romain « Fenris » Schmitter
- ☠ **Relecture** – Laurent « Maedh » Fèvre & XO de Vorcen
- ☠ **Mise en page** – Yannick « Torgan » Le Guédart