



Nos héros doivent faire leurs preuves en mettant la main sur un collier voyageur.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans un univers médiéval-fantastique convertie en édition *Adventure*.

Cette aventure convient à des personnages Novices avec un peu d'expérience mais elle est adaptable à un groupe plus Aguerri.

L'ÉPREUVE

Les héros sont tous membres associés du Syndicat des Ombres, la guilde qui contrôle la plupart des activités criminelles de la cité d'Eau Sombre. Cette association criminelle est constamment à la recherche de nouveaux talents, qu'ils soient guerriers, voleurs, mages ou même prêtres avec un sens éthique suffisamment malléable. En faire partie est financièrement et socialement avantageux. Cependant, avant d'être membre à part entière, les héros doivent faire leurs preuves en réussissant une mission vraiment risquée. Le Syndicat a donc confié aux personnages la mission de retrouver un collier volé au baron Bentall. Un témoin a identifié Jeck Doigts Agiles comme le voleur et, recherché par les hommes du baron, ce dernier se cache actuellement dans le fortin de la Veuve. Selon une légende locale, c'est là qu'une femme a assassiné ses cinq enfants après avoir appris la mort de son mari dans une guerre lointaine.

Il y a maintenant près de six heures, les hommes du baron ont refusé d'aller y chercher Doigts Agiles, par peur du fantôme de la veuve. Ils ont encerclé les lieux pendant quatre heures avant de rentrer à leur baraquement en déclarant le voleur mort et le collier perdu. Les héros doivent entrer dans le fort, récupérer le collier et, si possible, capturer Doigts Agiles et le ramener.

SOUS LE FORTIN

En dépit de la légende, le lieu n'est pas hanté mais il n'est pas sûr pour autant. Un groupe de goules a établi son repaire dans les sous-sols abandonnés. Elles ont tué Jeck et échangé le collier avec une tribu d'homme-rats dont le terrier est à proximité contre des corps humains pour leurs repas. Voici les descriptions des principaux lieux que les héros vont probablement explorer et ce qu'ils risquent d'y trouver.

LE FORTIN DE LA VEUVE

Le bâtiment, abandonné depuis le jour du drame, commence à se délabrer. Des jouets d'enfants traînent au sol et sont recouverts par une épaisse couche de poussière, le mobilier commence à être rongé par les moisissures. La piste de Doigts Agiles conduit de la porte d'entrée jusqu'à un trou dans le plancher pourri. Il semble être passé au travers et avoir atterri dans un tunnel du sous-sol.

Un jet de Survie réussi permet de discerner les traces d'une bataille entre le voleur et plusieurs adversaires qui ont fini par avoir le dessus et le traîner vers un bout du tunnel. Sur une Prouesse, on note que l'absence de sang dans le tunnel suggère que Doigts Agiles était seulement assommé à ce moment-là.

Si les héros suivent les traces laissées par le corps traîné au sol, ils arrivent au repaire des goules. S'ils prennent l'autre direction, ils finissent par déboucher dans les égouts d'Eau Sombre.

LE REPAIRE DES GOULES

Ces tunnels étroits et biscornus rendent très difficile l'usage des armes avec Allonge : elles souffrent d'un malus de -2. Il y a autant de goules que de héros, plus Brise-mœlle, leur chef.

Les goules utilisent leur connaissance des tunnels pour lancer des attaques éclairs afin d'harceler le groupe. Lorsque la moitié des héros sont paralysés ou tués, les créatures lancent un assaut final pour achever les survivants. Brise-mœlle ne commence à combattre que lorsque la moitié des goules a été éliminée.



BRISE-MÔELLE, CHEF DES GOULES.

■ **GOULES (1 par héros).**

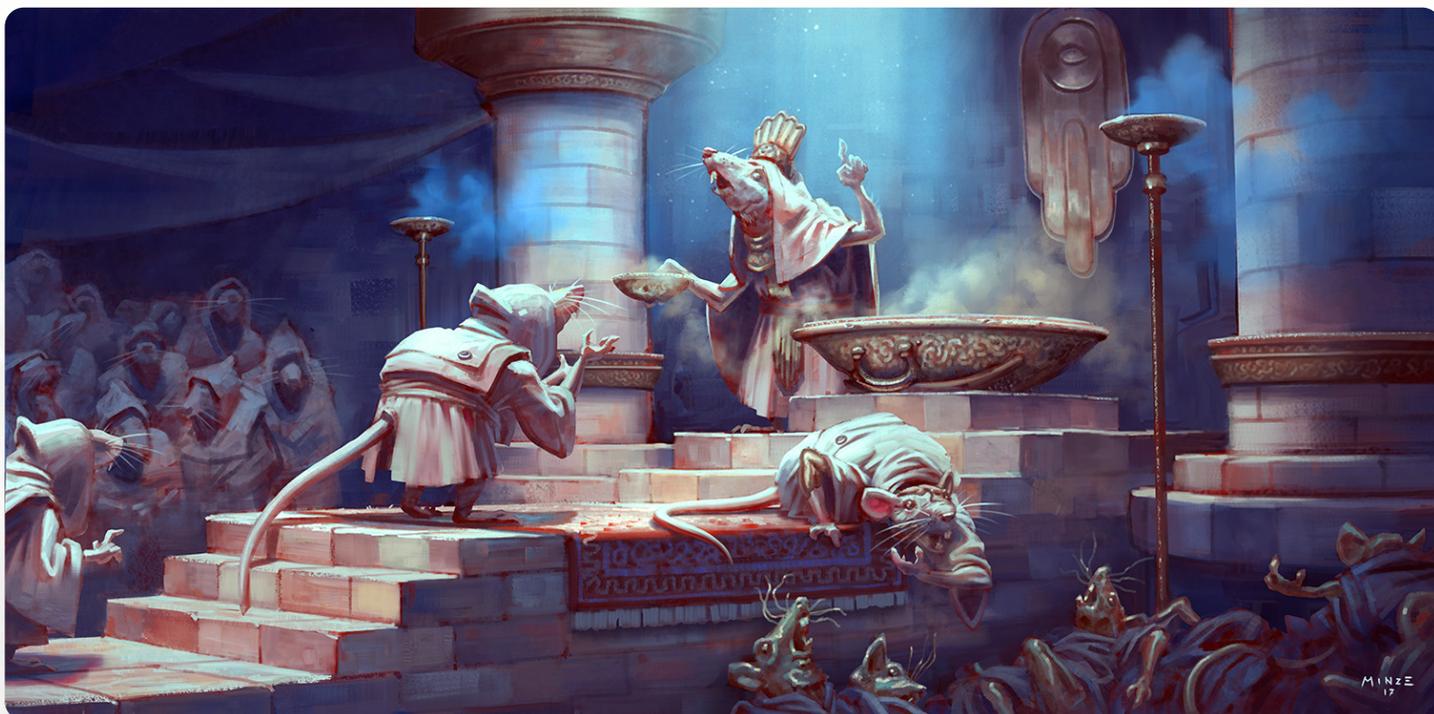
LA PILE DE CORPS

Au centre du repaire des goules, une grande pièce est à moitié remplie de corps humains à demi-dévorés. L'un d'eux semble plus « frais » que les autres, c'est Jeck Doigts Agiles. Si on fouille son corps, on ne trouve aucune trace du collier. D'ailleurs, on ne le trouve nulle part dans la pièce.

Néanmoins, un jet de Perception ou de Soins réussi permet de réaliser que les victimes ont succombé aux poumons de sang, une maladie qui a ravagé la ville il y a huit ans, faisant encore des morts de-ci, de-là. Les victimes de cette maladie sont toutes inhumées dans une fosse en granit, appelée le Puits aux pestiférés, afin d'éviter la contagion. Un jet réussi de Culture générale à -2 permet de se remémorer des rumeurs à propos d'un terrier d'homme-rats qui s'est établi près de cette fosse. Une Prouesse permet même de se rappeler qu'ils sont connus pour vendre des corps de la fosse à des nécromanciens.

LE SYNDICAT DES OMBRES

Si les héros rentrent au syndicat avec juste ce début de piste, on leur rappelle que la mission est de revenir avec le collier et qu'une simple piste ne suffit pas. Néanmoins, l'organisation est d'accord pour leur « prêter » des talismans contre la maladie des poumons de sang. Mais ils n'offrent rien de plus.



Underground Transmutation Symposium © 2018, Alexander Minze

LE PUIIS AUX PESTIFÉRÉS

Le Puits est normalement protégés par des sceaux magiques mais ces derniers ont été brisés, quelqu'un ou quelque chose est passé par là, récemment. La fosse s'ouvre sur un labyrinthe souterrain de couloirs et d'alcôves remplies de corps empilés. Un jet de Perception réussi permet de voir que quelqu'un semble avoir fouillé les piles de corps et que quelques cadavres semblent avoir été prélevés par-ci par-là. Alors que les héros déambulent dans cette nécropole macabre, ils entendent des incantations lointaines émanant d'un peu plus loin dans le complexe souterrain.

Le centre des catacombes a été transformé en temple de la peste. Des dizaines de corps ont été attachés ensemble pour former un autel sur lequel Variole, le prêtre de la peste, célèbre une cérémonie en l'honneur de ses dieux corrompus. Ses adeptes, des homme-rats (deux par héros), se prosternent devant l'autel. Le grand prêtre porte un superbe collier d'argent rehaussé de perles autour de son cou décharné.

Heureusement, les adeptes sont bruyants, ce qui permet aux héros de bénéficier d'une Attaque surprise (voir *Savage Worlds* p. 100) pour le premier round de combat. Les homme-rats se battent avec une ferveur fanatique, sans faire de quartier. Si Variole tombe au combat, ils continuent quand même jusqu'au dernier, mais sans le bénéfice de son aura de commandement.

Les talismans du syndicat protègent leur porteur des maladies dont sont imprégnées les armes des homme-rats, mais ils sont réduits en cendres quand cela arrive, ce qui les rends inutilisables au-delà de la première Blessure reçue.

- VARIOLE, PRÊTRE DE LA PESTILENCE.
- HOMME-RATS (2 par héros).

ÉPILOGUE

Une fois les hommes-rats vaincus, les héros peuvent récupérer le collier qu'ils cherchaient depuis le début et revenir au Syndicat des Ombres. Ils seront enfin reconnus comme membres à part entière de la guilde et recevront des missions bien plus périlleuses !

PROTAGONISTES

LES GOULES

GOULE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d4, Survie d8.

Parade	Résistance
5	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- * **Infravision :** réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

ACTIONS

✂ **Griffes :** Combat d6, d8+d4.

+ **Poison paralysant (-2) :** Incapacite une victime Secouée ou Blessée pour 2d6 minutes si Échec de Vigueur -2 (temps doublé sur Échec critique).

BRISE-MÛELLE, CHEF DE CLAN

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d6	d10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d8, Intimidation d10, Perception d8, Persuasion d6, Survie d8.

Parade	Résistance
6	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brave :** +2 contre la Terreur et -2 sur la table.
- * **Infravision :** réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- * **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

ACTIONS

- ✂ **Griffes :** Combat d8, d10+d4.
- + **Poison paralysant (-2) :** Incapacite une victime Secouée ou Blessée pour 2d6 minutes si Échec de Vigueur -2 (temps doublé sur Échec critique).

LES HOMME-RATS

HOMME-RAT

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d10, Perception d8, Persuasion d4, Survie d8.

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Immunité (poison et maladie).**
- * **Infection :** sur Échec de Vigueur de la victime Blessée, la plaie s'infecte (Fatigue -1), Incapacité non-létale possible.
- * **Infravision :** réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.

ACTIONS

- ✂ **Morsure :** Combat d6, d6+d4, Infection si Blessé.
- ✂ **Épée courte souillée :** Combat d6, 2d6, Infection si Blessé.

VARIOLE, PRÊTRE DE LA PESTILENCE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d10	d6	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d10, Foi d10, Perception d8, Persuasion d6, Survie d8.

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Miracles) :** Foi d12, 20 PP, Rech. 5 PP/h de repos.
- * **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
 - + **Ferveur :** dégâts de Combat +1 pour tout Extra allié dans l'aura.
- * **Immunité (poison et maladie).**
- * **Infection :** sur Échec de Vigueur de la victime Blessée, la plaie s'infecte (Fatigue -1), Incapacité non-létale possible.
- * **Infravision :** réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- * **Résistance aux arcanes :** inflige -2 en Arcanes et dégâts quand ciblé par pouvoir.

ACTIONS

- ✂ **Morsure :** Combat d6, d6+d4, Infection si Blessé.
- ✂ **Épée courte souillée :** Combat d6, 2d6, Infection si Blessé.
- ✂ **Diminution de Trait (don pestilentiel) :** Foi d10, 2 PP, 6 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme – par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).
- ✂ **Explosion (vague de maladie) :** Foi d10, 3 PP, 16 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6], GM – +d6 (+2), PG (+0), GG (+1).
- ✂ **Protection (peau bubonique) :** Foi d10, 1 PP, 6 cases, 5 rd. Armure +2 [+4] – Armure +2 (+1), par cible supp. (+1), Résistance au lieu d'Armure (+1).

CRÉDITS

- **Titre original :** *Lost Property*
- **Écriture :** Dave Blewer
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Cyril Ronseaux, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L^AT_EX