

L'IDOLE DES MARINS

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

COLONIES SEPTENTRIONALES.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 3**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maitre du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé	3
Conseil aux MJ	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Enquêter sur un culte clandestin	8
Acte 2 – La Taverne des Tire-Boulines	11
Arrivée dans le quartier	11
La Taverne	12
Exploration de la Cave.....	16
Acte 3 – Les souterrains des marins	18
Traversée des Egouts	18
Repaire secret du culte	19
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	25

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'Empire des Hommes dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que **la Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud ont créé des institutions : les **Ecoles de Technomagies** qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »).

Dans les faits, **une seule religion est tolérée** : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans **la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants**.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

Dans cette mission, La Squadra Spéciale est chargée **d'enquêter sur un mystérieux culte qui se développerait chez les marins de la ville**.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du quatrième scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps : une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Ce scénario propose une **mission assez simple** en apparence : **investir une taverne du Faubourg des Marins pour y enquêter sur un culte interdit**.

Le groupe a **carte blanche pour utiliser la violence** contre une population qui n'a pas vraiment les faveurs des autorités (ce qui pourrait être un dilemme moral, ou pas, pour les joueurs).

Dans la taverne les PJs peuvent ensuite trouver des **indices menant à la caverne servant de temple au culte interdit**. Une fois dans la caverne ils peuvent trouver **l'origine du culte** : un **Kuo Toa** capturé par les marins.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planches à utiliser pour chaque partie du scénario.

ACTE 1 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêt à exécuter leur mission

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Marché des Charbons

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima.** Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'**une nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'une **petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace,** et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomage d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

ATIOSO CAPECCO – MAITRE ARBALETRIER

Atioso Capecco est **un jeune combattant originaire** de la ville d'Anima. Après un premier service dans la Phalange, il a été distingué pour ses qualités et invité à rejoindre les **arbalétriers de l'Horloge**, régiment d'élite de la République.

C'est là qu'il a été **remarqué par le sénateur Buestigato** et son fidèle Ordonanzi, Giorgio Belairco.

Il a **rejoint la Squadra Spéciale** pour en **prendre la tête.** C'est un combattant expérimenté qui connaît bien les forces armées d'Anima et qui a toujours fait preuve d'un **grand courage et d'une inflexible loyauté.**

MARIO DI BONVANNI - TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclination pour la technomage et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage.**

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomage aux aventures de la Squadra Spéciale.**

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au Barrage.** Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique.** Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques.**

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit **la loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phalange.

FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est **un repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide** et **d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phalange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire**. Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante**. À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquivé, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil**. Bien que certains au sein de la Phalange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phalange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce **l'impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté **l'uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, **la fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de **son autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un servant sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses tâches **d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est **la fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomagie d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condottiere.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garant des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

SCENE 2 – ENQUETER SUR UN CULTE CLANDESTIN

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco et l'Inquisiteur Mastandi
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

BRIEFING DE MISSION

La porte du bureau de l'Ordonanzi Belairco s'ouvre doucement. Avant même de franchir le seuil, une voix grave et posée vous parvient, celle de Giorgio Belairco :

« Pour l'instant, la question est réglée, »

Dit-il, avec un calme qui cache mal une note de tension.

« Elle m'est utile, donc elle a sa place. Nous ne sommes pas ici pour débattre éternellement. Occupons-nous maintenant de la mission qui vous amène. »

Un silence tendu suit ses paroles, comme si une réponse était sur le point d'éclater. En entrant dans la pièce, vous découvrez la scène : **Giorgio est derrière son vaste bureau de chêne**, un meuble imposant chargé de dossiers et de cartes soigneusement disposés. Il est assis, mais son regard est levé, fixé sur **la silhouette sombre de l'Inquisiteur Mastandi**.

Ce dernier, debout près d'une haute fenêtre, semble **figé dans une posture raide**, presque martiale. Ses mains sont croisées derrière son dos, et son profil est dessiné par la lumière pâle qui filtre à travers les rideaux lourds. **On devine la tension dans sa mâchoire serrée**, et son regard, même tourné vers la rue en contrebas, semble rempli d'un **mécontentement bouillonnant**.

En entendant vos pas, Mastandi tourne la tête brusquement. **Ses yeux vous transpercent, froids et accusateurs**, comme s'il cherchait à évaluer votre loyauté en un seul regard.

Giorgio, pour sa part, se redresse légèrement sur son siège, ses mains jointes devant lui. Il esquisse un sourire poli, bien que ses yeux gardent une certaine gravité.

« Ah, vous voilà, entrez, ne restez pas sur le pas de la porte. »

Sa voix tranche le silence avec son assurance habituelle.

Giorgio, imperturbable, contourne son bureau et les invite à s'asseoir d'un geste de la main.

« Aujourd'hui, votre mission concerne **l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage**, représenté ici par l'Inquisiteur Mastandi. »

Il désigne Mastandi d'un geste bref mais précis, sans lui accorder un regard.

« Vous allez vous mettre à leur service pour régler une affaire préoccupante qui touche notre cité. »

Il se tourne enfin vers Mastandi, s'adossant légèrement dans son fauteuil.

« Inquisiteur, je vous laisse exposer les faits à notre équipe. »

Mastandi s'avance d'un pas lourd vers le centre de la pièce, ses bottes résonnant légèrement sur le parquet. Il pose un instant ses mains sur la ceinture de son manteau d'inquisiteur, cherchant manifestement ses mots avant de se lancer.

« Bien... hum... merci, Ordonanzi Belairco, pour cette introduction. »

Il toussote discrètement et leve le menton, tentant de donner un peu plus d'assurance à sa posture.

« Nous **avons récemment identifié un problème grave dans le Faubourg des Marins**. Un problème qui, euh, nécessite une action rapide et... précise. »

Il sort alors un papier de sa poche, le consulta brièvement, puis poursuivit :

« Des informations fiables, obtenues par des moyens... rigoureux, indiquent **qu'un groupe de marins a introduit un culte interdit dans la cité**. Ces individus auraient ramené une... une idole depuis les îles de l'archipel pirate. Un objet... **manifestement maudit**. »

Il sort alors un paquet soigneusement enveloppé dans un chiffon imbibé d'huile, qu'il déballa lentement.

« Voici l'idole en question, ou peut-être une de ces copies »



Posée sur un socle bancal de bois flotté, cette statuette étrange attire immédiatement le regard. Le corps, grossièrement sculpté dans un bois sombre et veiné, évoque vaguement une silhouette féminine. Les proportions sont maladroitement, presque délibérément déformées : les bras sont trop longs, se terminant en pointes effilées, tandis que les jambes semblent fondre dans la base, comme si la figure était en train de se liquéfier. L'abdomen est gravé de motifs sinueux qui rappellent des vagues ou des tentacules, ajoutant à l'aura aquatique de l'objet.

Mais c'est la tête qui glace le sang. Là où un visage aurait dû se trouver, une véritable tête de langoustine, desséchée par le temps, est attachée au sommet du corps de bois par des fils d'algues séchées et poisseuses. Ses longues antennes pendent mollement, tandis que ses yeux enfoncés semblent fixer l'observateur avec une intensité vidée d'âme. Les pinces atrophiées, toujours accrochées à la carapace, encadrent grotesquement le "visage", lui donnant une allure d'idole grotesque et impie.

Une odeur subtile, mais persistante, flotte autour de la statuette : un mélange de sel, de marée basse, et de quelque chose de plus rance, presque organique.

Mastandi fait une pause, cherchant manifestement à capter l'attention, mais avec un ton un peu maladroit.

« Cette idole a été **retrouvée récemment sur le corps d'un marin mort**, découvert dans la **Rue Batayole**. Un interrogatoire post-mortem, mené en collaboration avec le **culte du Desséché**, a révélé qu'un lieu de rassemblement lié à ce culte se trouverait dans la **Taverne des Tires-Boulines, sur la Place des Étraves**. »

Il désigne la tête desséchée de langoustine fixée au sommet de l'objet d'un mouvement de menton.

« Ce... cet objet est une **abomination**. Une insulte à l'ordre naturel. Sa simple présence est une menace. »

Il referme soigneusement le chiffon autour de l'idole, la remettant à l'abri comme si elle pouvait exploser entre ses mains.

Giorgio, visiblement, se lève alors et s'avance vers le groupe, contournant son bureau.

« Ce que l'Inquisiteur Mastandi essaie de vous dire, c'est que votre mission est simple : vous rendre à la **Taverne des Tires-Boulines, identifier ce repaire et me nettoyer tout ça**. »

Il marqua une pause, son regard devenant plus dur.

« Je ne veux **pas entendre parler de cultes maudits dans cette ville**, encore moins dans ce trou à rats qu'est le Faubourg des Marins. Ces gens n'apportent que des ennuis : des ivrognes, des voleurs, et maintenant ça ? »

Il désigna l'idole d'un geste dédaigneux avant de revenir au groupe.

« Vous avez **carte blanche**. Faites ce qu'il faut pour régler cette affaire, mais **faites-le vite et bien**. »

Il tourna brièvement la tête vers Mastandi.

« L'Inquisiteur a **toute confiance en vos capacités**, n'est-ce pas ? »

Mastandi hochait vigoureusement la tête, bien qu'un peu tardivement.

Giorgio termina d'un ton tranchant :

« **Alors, à vous de jouer. Ne me décevez pas**. »

QUESTIONS ET REPONSES

INTERROGATOIRE POST-MORTEM

Mario di Bonvanni interroge l'Inquisiteur Mastandi :

« Inquisiteur Mastandi, l'interrogatoire post-mortem du marin a-t-il révélé **la cause ou les circonstances de sa mort** ? »

Réponse de l'Inquisiteur :

« Ah, le marin ? On l'a ramassé dans une ruelle, la Rue Batayole... **poignardé**, qu'il était. Pas une mort propre, hein, mais bon, qu'est-ce que vous voulez ? Ces gens-là, ils vivent comme des chiens, ils meurent comme des chiens. »

« **L'hémorragie, là, au foie** : c'est ça qui l'a tué, lentement en plus. Il a dû se vider de son sang comme une outre percée. Mais bon, ce n'est pas comme si ça allait manquer à quelqu'un, si ? »

« Il était **ivre mort**, bien sûr. Les marins, hein, toujours à picoler jusqu'à plus soif. Et l'interrogatoire a fait état d'une **bagarre**, mais on n'a pas appris l'origine de la dispute. »

« En tout cas, **il avait cette idole** sur lui, cette chose... impie. Alors, ce n'était pas un innocent, ça, c'est sûr. »

PLAN DE LA TAVERNE

Mario di Bonvanni interroge l'Ordonanzi Giorgio Belairco :

« Ordonanzi, pourriez-vous nous fournir **les plans de la taverne** et toutes les informations dont vous disposez sur celle-ci et le quartier alentours ? »

Réponse de Giorgio Belairco :

« Les plans détaillés de la Taverne des Tires-Boulines ? Hélas, Mario, **je n'ai pas ce genre de documents sous la main**. Mais, franchement, il n'y a pas grand-chose à en dire : c'est une petite gargote, un bouge, comme on en trouve des dizaines dans ce quartier. Selon les informations de la Phalange, **l'endroit se résume à une seule salle**. Simple, rudimentaire, comme les marins qui le fréquentent. »

« Quant aux **plans du quartier des marins**, ils existent, bien sûr. Vous les trouverez à la bibliothèque de la Tour des Murmures. Vous savez où c'est : troisième étage, ailé

ouest. Les archivistes là-bas sont compétents, même si leur compagnie est... disons, particulière. »

DIVINITE DES MARINS

Gédéon d'Entrepic de Porserval interroge l'Inquisiteur Mastandi :

« Maître Mastandi, est-ce que nous savons quelle divinité il vénérât ? Est-ce que dans nos archives de l'inquisition, nous n'avons pas eu **des cas similaires** ? Et avons-nous des **informations précises au sujet de ce culte interdit** ? »

Réponse de l'Inquisiteur :

« Quelle divinité ? Hmm... eh bien, pour être honnête, **nous n'en savons rien**. Pas encore, en tout cas. Cette... chose, cette idole, est notre seule piste pour l'instant. »

« Et pour tout vous dire, je préfère **éviter de la tripoter plus que nécessaire**. Qui sait ce qu'elle pourrait déclencher ? Peut-être que je devrais l'envoyer à nos supérieurs au Barrage. Eux sauront quoi en faire. Ou, au pire, ils la brûleront. »

« Les marins, voyez-vous, sont un... **un peuple bizarre**. Pas étonnant qu'un culte louche ait germé parmi eux. Ils passent leur vie sur l'eau, ils mangent du poisson, boivent comme des trous, et jouent aux dés. Alors, un culte lié à la mer ? Ou aux poissons ? Ça aurait du sens. Mais ça pourrait aussi être un culte du vin, ou du rhum... ou des radis noirs, **allez savoir**. Ces gens-là vénèreraient tout et n'importe quoi. »

« En tout cas, **pas de cas identique dans nos archives récentes**. Mais ça ne veut pas dire qu'il n'y en a pas eu autrefois. Il faudrait farfouiller, et je n'ai pas le temps de m'amuser à ça. »

NIVEAU DE MENACE

Atioso Capecco interroge l'Ordonanzi Giorgio Belairco :

« A quel **genre de menace doit-on s'attendre** ? Faut-il se méfier de ces habitants du Faubourg ? Savez-vous si les membres de ce culte interdit sont susceptibles d'utiliser des méthodes particulières pour se défendre telles que des capacités occultes »

Réponse de Giorgio Belairco :

« Les marins, Capecco, ne sont **pas des soldats ou des chevaliers**, mais ne les sous-estimez pas pour autant. Leur vie, c'est une **bataille permanente** : contre les tempêtes, les pirates, et bien souvent entre eux. Ce ne sont pas des experts du combat, mais **ils savent se battre** quand il le faut. Des coups de poing, des couteaux... ils n'hésitent pas. Impétueux, bruyants, et rapides à dégainer la lame s'ils se sentent menacés. Cela dit, **je doute que vous croisie un maître d'armes parmi eux**. Leur bravoure, si on peut l'appeler ainsi, est plus le fruit de la nécessité que d'un véritable talent. »

« Pour ce qui est des **capacités occultes**... ça, c'est une autre histoire. Si nous faisons bien notre travail, nous aurons **mis fin à ce culte avant qu'il n'ait eu le temps de développer** quoi que ce soit de ce genre. Mais... Restons prudents. Une telle statuette peut **attirer des choses que nous préférierions ne pas croiser**. »

Intervention de Mastandi :

« Hum, oui, euh si ce culte est vraiment aussi naissant qu'on le pense, alors ces... pratiquants – si on peut les appeler comme ça – ne devraient **pas avoir de pouvoirs magiques**. Pas encore.

Pour ça, il faudrait qu'ils aient, euh... comment dire, établi **un contact**. Oui, un contact ! Avec une entité impie, voyez ? Une créature corrompue, ou pire. »

ACTE 2 – LA TAVERNE DES TIRE-BOULINES

Début de l'acte : Les PJ's arrivent devant la Taverne des Tire-Boulines

Fin de l'acte : les PJ's trouve le passage secret vers les égouts.

Enjeux :

- Trouver l'entrée secrète dans la cave de la Taverne.
- Rencontre avec les marins
- Combat potentiel
- Recherche d'indices

Lieux :

- Taverne des Tire-Boulines, dans le Faubourg des Marins.

ARRIVEE DANS LE QUARTIER

Début de la Scène : Les PJ's arrivent dans le Quartier du Faubourg des Marins

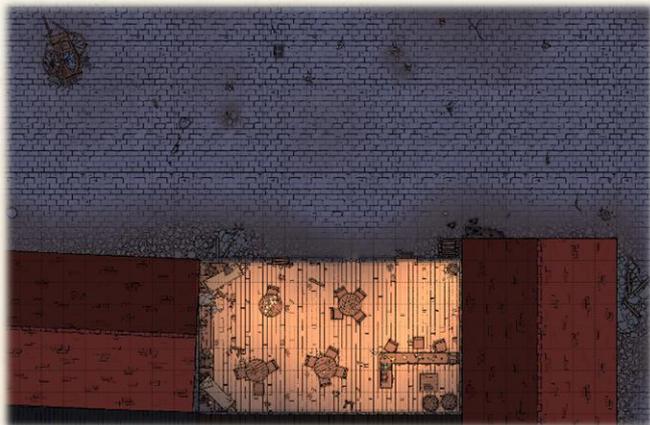
Fin de la scène : les PJ's entrent dans la Taverne

Enjeux :

- Ambiance dans le quartier
- Rencontre avec une vieille femme un peu dérangée.

Lieux :

- Place des Etraves, Faubourg des Marins.



LE FAUBOURG DES MARINS

Vous arrivez dans le **Faubourg des Marins** sous un ciel nocturne, où les rares étoiles visibles peinent à percer la brume qui flotte au-dessus du quartier. En entrant par la **zone des manufactures**, les hauts bâtiments sombres s'élèvent autour de vous comme des géants endormis. L'air est lourd **d'odeurs métalliques, de chanvre humide et de goudron**, des relents d'une journée de travail terminée.

Les rues, désertes à cette heure, résonnent sous vos pas, leur écho se perdant dans l'immensité silencieuse des

entrepôts et des ateliers. De temps à autre, vous apercevez une **silhouette solitaire**, un ouvrier tardif traînant une charrette ou un sac, qui disparaît rapidement dans les ruelles. Le grincement des portes qui se ferment, le craquement des roues sur les pavés, et le bruit lointain du fleuve sont les seuls sons qui viennent troubler ce calme oppressant. **Un chat famélique** traverse votre chemin, ses yeux brillant un instant dans l'obscurité avant qu'il ne se faufile entre des piles de caisses.

En progressant vers le Sud, vous quittez l'ordre relatif des manufactures pour pénétrer dans le **Ventre** du Faubourg. Ici, les rues deviennent étroites et tortueuses, bordées d'un **enchevêtrement chaotique de maisons de fortune**, de planches disjointes et de maçonneries décrépites. Le sol est jonché de détritits : des éclats de verre scintillent faiblement sous la lumière vacillante des lanternes suspendues, tandis que des restes de repas et des chiffons sales dégagent une odeur de pourriture.

L'air devient plus lourd, chargé de moisissures et de sueur, et une **sensation de malaise** s'installe. Vous remarquez des regards furtifs dans les ruelles ou derrière des volets entrouverts. Des rires étouffés et des chuchotements indistincts vous parviennent parfois, amplifiant ce sentiment d'être observés.

LA PLACE DES ÉTRAVES

Vous débouchez sur la **place des Étraves**, un espace désolé qui porte les traces de l'agitation du marché qui s'y tiens la journée. Mais **à cette heure de la nuit**, il ne reste que des vestiges : **des étals abandonnés, des caisses brisées et des détritits éparpillés au sol**.

L'odeur de poisson rance domine, mêlée à celle d'aliments pourris et de bois humide. La lumière des rares lanternes suspendues révèle des **flaques d'eau stagnante** où flottent des épiluchures et des restes de marchandise.

Au centre de la place, **une scène de chaos s'interrompt brusquement à votre arrivée** : **des chiens errants, des chats faméliques et des rats audacieux** s'affrontent dans un ballet de griffes et de crocs pour les derniers morceaux de nourriture.

En vous apercevant, **ils s'immobilisent un instant**, leurs yeux brillant dans la pénombre, avant de **s'éparpiller précipitamment dans toutes les directions**. Le silence retombe, seulement troublé par le bruit de pattes qui s'éloignent et le léger cliquetis des détritits remués.

L'endroit semble à l'abandon, mais vous ne pouvez-vous empêcher de ressentir **une présence diffuse**, comme si quelque chose ou **quelqu'un vous observait depuis les ombres environnantes**.

C'est là que vous apercevez la **Taverne des Tire-boulines**, votre destination. Son enseigne usée, représentant **un galion bancal et un filet**, pend au-dessus de la porte.

LA VIEILLE

Alors que vous avancez prudemment vers la **Taverne des Tire-boulines**, un bruit feutré attire votre attention sur une ruelle adjacente. De l'ombre naît une silhouette frêle et titubante. **Une vieille femme émerge**, vêtue de haillons qui pendent autour de son corps maigre comme des oripeaux délavés.

Ses cheveux sont un **chaos hirsute**, mêlant mèches emmêlées et plaques de crâne où les cheveux ont été grossièrement tondu, laissant des zones de peau pâle et nue. **Son visage est marqué par les ans et la misère** : des rides profondes sculptent ses joues creuses, et ses yeux, enfoncés dans leurs orbites, brillent d'une lueur étrange, presque fiévreuse.

Elle avance vers vous en titubant, et vous prend à partie.

La vieille femme (profil [Roturier](#)) prend à partie le groupe et les insultes copieusement. C'est juste une vieille femme un peu perdue mais elle pourra faire réagir un groupe un peu tendu. Elle s'adresse en particulier à Gédéon.

- Alors Messires, **qui c'est qu'on est venu tuer** dans le quartier ?
- Ah ils sont beaux les **grands messieurs** hein !
(elle crache par terre, au pied de Gédéon)
- On les connaît là **les tueurs** ! cochon de soldats ! Toujours à tourmenter les trains misères hein ! Sale cabot, dressé aux ordres des maîtres ! Ah les baiseurs de bouillabaisse ! figure de poulpes ! racle cul de technomage et empoisonneurs du peuple !
- Ah **ça court les rues la nuit** pour vous planter 30 pouces d'acier dans la charogne, mauvais fils de rascasses, mais on ne se taira pas ! **je dirais tout et ça se saura !**

Elle continue à les insulter jusqu'à provoquer une réaction violente.

Bastingages à couilles ! Ancres perdues ! Chiures de Goéland ! Sac à moules ! Buveurs de Pisse ! Chaluts percés ! Rats de ponts ! Fonds vaseux ! Mou de la rame !

LA TAVERNE

Début de la Scène : Les PJs entrent dans la taverne des Tire-Boulines

Fin de la scène : les PJs descendent à la Cave

Enjeux :

- Rencontre / Combat avec les marins présents dans l'auberge.
- Recherche d'indices : trouver le tract du culte interdit.
- Recherche d'indices : trouver le langage des nœuds.

Lieux :

- Taverne des Tire Boulines.



A. ENTREE DE LA TAVERNE

Lorsque les PJ arrivent dans la taverne ils sont accueillis par un videur à la mine patibulaire.

Vous approchez de la Taverne des Tire-Boulines, et une **puissante odeur d'urine** vous assaille avant même d'atteindre l'entrée. Vous réprimez un **haut-le-cœur** en posant la main sur **la porte en bois verroullé**, dont les gonds rouillés gémissent sous votre pression.

Dans un grincement sinistre, **la porte s'ouvre**, dévoilant une silhouette massive qui occupe presque tout le cadre. L'homme, un **colosse à la mine patibulaire**, vous observe avec un sourire narquois. Malgré les années qui marquent ses traits, sa carrure reste impressionnante, ses épaules larges semblant **prêtes à barrer le passage**. Son visage buriné est constellé de cicatrices, et ses bras musclés sont ornés de tatouages.

À son ceinturon de cuir usé pendent **plusieurs coutelas et dagues**, leur acier terni mais manifestement bien entretenu.

Il vous scrute un instant, **ses yeux brun brillant d'une lueur moqueuse**, avant de s'écarter légèrement pour vous laisser entrer. Sa voix grave et teintée d'ironie rompt le silence :

« **Bonsoir, mes petits seigneurs. La patronne vous attend. Et tâchez de pas foutre le bordel, hein !** »

Il s'efface lentement, vous laissant pénétrer dans l'atmosphère lourde de la taverne, où **des regards curieux commencent déjà** à se tourner vers vous.

La taverne est occupée par :

- **Rocco les Lames**, le videur, un [capitaine bandit](#).
- 3 marins attablés, chacun avec un profil de [Malfrat](#) :
 - **Salvatore Bellamo**
 - **Vittorio Ferrante**
 - **Lorenzo Calderone**
- Un marin allongé dans un hamac : **Giancarlo Fabri**, avec un profil [d'Eclaireur](#)
- La patronne : **Monique Polippi**, avec un profil [d'Acolyte](#).

En cas de combat, tous les occupants de la taverne agissent solidairement pour repousser les PJs. La patronne se protège avec un sort de [Sanctuaire](#), puis soigne les autres.

Le videur s'écarte, et vous pénétrez **dans l'atmosphère lourde et malodorante de la Taverne des Tire-Boulines.**

Face à vous, **un petit comptoir en bois** rugueux occupe le centre de l'attention. Derrière, une femme d'une trentaine d'années, solidement campée, vous observe d'un regard perçant. Sa carrure imposante, ses épaules larges et ses bras musclés contrastent avec ses cheveux emmêlés qui encadrent un visage durci par la vie. Elle essuie distraitemment une chope avec un chiffon douteux, son attitude trahissant une autorité naturelle.

La pièce unique de la taverne est **modeste et désordonnée.** Quatre tables grossières sont dispersées dans la salle. Autour de la table la plus proche de l'entrée, **trois hommes à l'allure famélique jouent aux cartes.** Leurs visages creusés et leurs vêtements usés témoignent de vies difficiles. Ils vous lancent un regard furtif avant de replonger dans leur jeu, murmurant à voix basse.

Le sol de la taverne est **jonché de débris** : des éclats de verre, des épiluchures et même quelques os rongés. Les murs, noircis par la fumée et l'humidité, sont ornés de **gravures jaunies représentant des nœuds marins et de cartes marines passées.** Un jeu de **fléchettes bancal** pend à un clou, les flèches manquant pour la plupart leur cible, plantées dans le mur.

Près de l'entrée, **un petit poêle en fonte** diffuse une chaleur bienvenue, mais insuffisante pour chasser entièrement le froid humide qui imprègne l'air. La lumière vacillante éclaire à peine **le fond de la salle**, baigné d'une semi-obscurité. Là, un coin sert de débarras, où des caisses et divers objets s'amoncellent. **Deux hamacs** pendent dans cet espace exigu. Dans l'un d'eux, **un homme est affalé**, visiblement endormi, une bouteille vide calée sur son ventre qui se soulève au rythme de sa respiration profonde.

B. BAR

Le bar est tenu par **Monique Polippi** patronne de la Taverne des Tire-Boulines. Monique est une femme d'une trentaine d'année, à la carrure imposante et au franc parlé.

TAVERNE DES TIRE-BOULINES

Boissons :

- Bière :
 - Blonde de Stigara : 1 pa (*blonde légère au goût douteux*)
- Vin :
 - Collines Grise : 1 pa le verre, 5pa la bouteille
- Alcool fort :
 - Goutte du Pêcheur : 2 pa le verre.

Repas :

- Tartine du marin : 3 pa
 - Tranche de pain et terrine de poisson

« **Messieurs, que puis-je faire pour vous.** »

Monique Polippi nie fermement tout lien avec le culte et demande aux PJs de sortir sans faire d'histoire s'ils ne veulent rien consommer.

« Si vous n'avez pas l'intention de **m'acheter à boire**, je vais vous demander **sortir gentiment** avant qu'on ait à vous mettre dehors hein ».

LA GOUTTE DU PÊCHEUR

La goutte du pêcheur est un **alcool fort local.**

Une boisson aux plantes : La liqueur a un **goût de plante** mais sa composition reste indéterminée.

Des effets puissants : Une créature qui en boit doit faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD14.**

En cas d'échec, elle est ivre, perd temporairement **1 point de Constitution** et est **Désavantagée** pour toutes action ou attaque jusqu'à son prochain repos long. Si la constitution tombe à 0, la créature tombe ivre morte et ne se réveille qu'après un repos long (en ayant regagné sa constitution initiale).

Une boisson addictive : La créature est également prise d'une envie irrépressible de reboire immédiatement de la liqueur. Cette envie ne cesse que si la créature réussit son Jet de Sauvegarde lors d'une prochaine dégustation.

Si le PJ prend un repos long sans avoir étanché sa soif il subira un **niveau d'épuisement** au réveil.

Elle n'hésite pas à faire appel à **Rocco** et **aux clients de la taverne** pour attaquer les PJs.

Sur le bar se trouve un **coffre** fermé à clef. Monique a la **clef** cachée sous sa robe.

Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour ouvrir le coffre, ou le détruire : **CA15 – 5PV.**

Le coffre contient : **7po et 14 pa**, ainsi qu'une **petite statuette en bois** représentant une **femme surmontée d'une tête de langoustine.**

C. ACCES A LA CAVE

Cette trappe mène à la cave de la taverne.

D. FLECHETTES

Un jeu de fléchette sans intérêt particulier.

Un vieux panneau de bois, rugueux et terni par le temps, avec un **cercle peint à la main** dont les couleurs se sont estompées. Les fléchettes restantes, **rouillées et mal équilibrées**, sont piquées ici et là, souvent loin du centre.

Le bois autour du panneau est criblé de trous, témoignant de l'approximation des joueurs.

E. SALLE

La salle principale contient 4 tables.



E.1 TABLE DES MARINS

A cette table sont assis les 3 marins qui jouent aux cartes. Ils ont tous un profil de chacun avec un profil de [Malfrat](#) :

- Salvatore Bellamo
- Vittorio Ferrante
- Lorenzo Calderone

Ils se montrent peu bavards et coopératifs.

E.2 TABLE DES CARTES

Cette table est utilisée par Monique Polippi pour des activités de divination cartomancienne.

Sur cette table en bois marqué par les années, une **lanterne** diffuse une **lumière tremblotante**, jetant des ombres mouvantes sur un **jeu de cartes dispersé en désordre**. Les cartes, aux coins écornés et à l'aspect usé, semblent avoir été **abandonnées, sans aucune logique apparente**. Derrière la table, une unique chaise bancale trône, son dossier légèrement fendu.

Un **jet d'Arcane ou Religion DD14** permet de deviner que cette table a servi à des pratiques magiques de divination liés à la cartomancie.

E.3, E4, TABLES LIBRES

Ces tables sont libres mais sales.

E.5 TABLEAUX ET CARTES MARINES

Il y a au mur une carte marine et un cadre montrant des nœuds marins.

Carte marine :

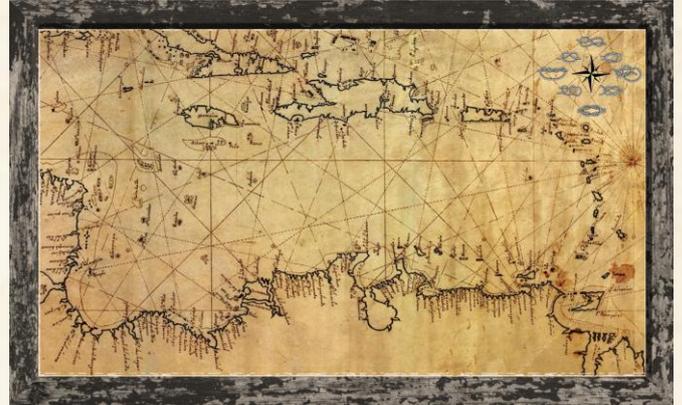
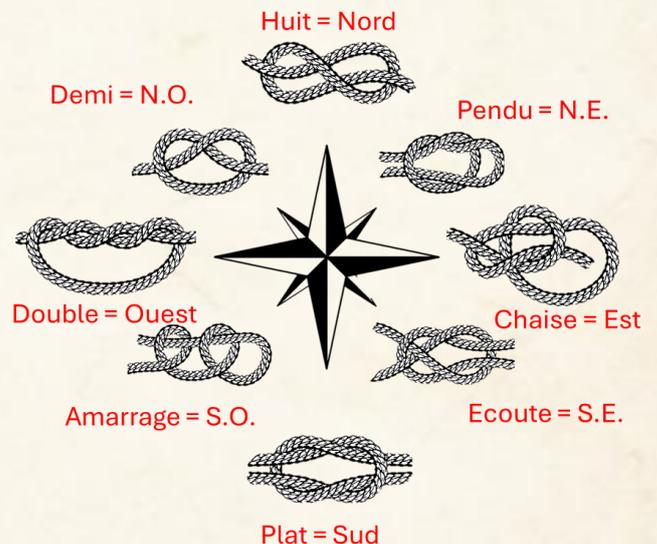


Tableau des Nœuds :



Une inspection attentive de la carte et du tableau des Nœuds (**Investigation DD13**) permet de repérer que la rose des vents sur la carte utilise des Nœuds comme directions.



E.6 FENETRE MUREE

Cette fenêtre est brisée et elle a été murée à la hâte à l'aide de planche de bois.

F. HAMAC NORD

Ce Hamac est occupé par un marin allongé : **Giancarlo Fabri**, avec un profil **d'Eclaireur**.

Il ne dort que d'un œil et rejoins rapidement un combat si celui-ci éclate.

Il lance alors d'abord sa bouteille sur un des PJs (**+4 pour Toucher, 1d6+2 dégâts contondant**). Puis se saisit de son arc ou de son épée.

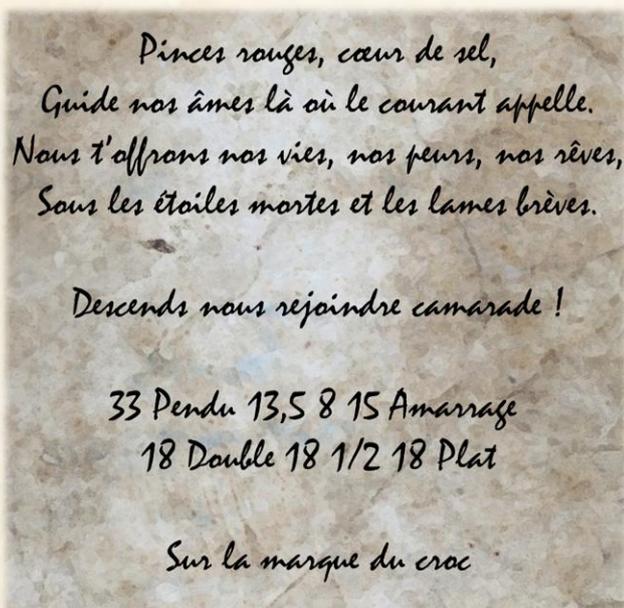
G. HAMAC SUD

Dans le coin sud-ouest de la pièce, un hamac délabré pend mollement entre deux crochets fixés au mur, ses cordes effilochées trahissant une longue négligence. Le tissu est souillé et couvert de **petites taches sombres** qui bougent à peine sous la lumière vacillante : **des puces et autres vermines** semblent y avoir trouvé refuge. Une odeur rance s'en dégage, ajoutant une touche désagréable à l'atmosphère déjà lourde de la taverne.

Derrière le hamac, un **amas de détrit** s'accumule dans un désordre abject : des vieux papiers jaunis, des morceaux de cordages défraîchis, des tessons de bouteilles éparpillés et d'autres rebuts indéfinissables.

Si les PJs examinent le hamac et les détrit, ils sont attaqués par les puces. Ils doivent faire **jet de sauvegarde de Constitution** ou subir **1d6 dégâts de poison**.

En examinant attentivement les vieux papiers (**Investigation** ou **Perception DD13**), les PJs découvrent des tracts du culte interdit.



BUTINS DE LA TAVERNE

En cas de combat, voilà ce que les PNJs ont sur eux :

Rocco les Lames (Capitaine Bandit)

Un cimenterre, une dague, une armure de cuir clouté, une bourse avec 13 pa, une médaille en argent représentant un poisson (valeur 3po).

Salvatore Bellamo (Malfrat)

Un cimenterre, 1pa, un bracelet en cuir ouvragé (valeur 2 po).

Vittorio Ferrante (Malfrat)

Un cimenterre, 10 pa, un carnet contenant des fleurs séchées.

Lorenzo Calderone (Malfrat)

Un cimenterre, 16 pa, des cartes cachées dans ses poches et une paire de dé pipé qui font chacun 3 un jet sur deux.

Giancarlo Fabri (Eclaireur)

Un arc long et 7 flèches, une épée courte, une armure de cuir, un tract du culte, 20 pa.

Monique Polippi (Acolyte)

Un gourdin, la clef du coffre, un collier à tête de langoustine.

INTERROGATOIRE

Par défaut, les PNJs combattent tant qu'ils sont plusieurs. Ou chercheront à fuir s'ils se trouvent trop débordés et qu'ils en ont l'opportunité. Mais les PJs veulent épargner un dernier survivant pour l'interroger.

Dans ce cas :

Monique ne dira rien sur le culte, elle est trop fanatisée, elle ne fait qu'insulter le groupe.

Les 3 marins qui jouaient aux cartes ne savent pas grand-chose. Ils parlent sur un jet **d'Intimidation DD12** mais se montre peu coopératifs. Ils ont entendu parler de trucs magiques, ils savent que Monique tirait les cartes, et ils ont déjà vu des types descendre au sous-sol. Ils connaissent aussi la correspondance entre Nœuds et directions.

Rocco les lames aux mêmes informations que les marins mais ne se laisse pas intimider. Il peut en revanche se laisser convaincre (**Persuasion DD14**) de monnayer les informations, pour **1po** la question.

Giancarlo connaît le repère du culte et peu y amener le groupe en échange de la vie sauve. Il se laisse convaincre sur **Persuasion DD15** ou **Intimidation DD13**.

EXPLORATION DE LA CAVE

Début de la Scène : Les PJs descendent à la cave de la Taverne des Tire Boulines

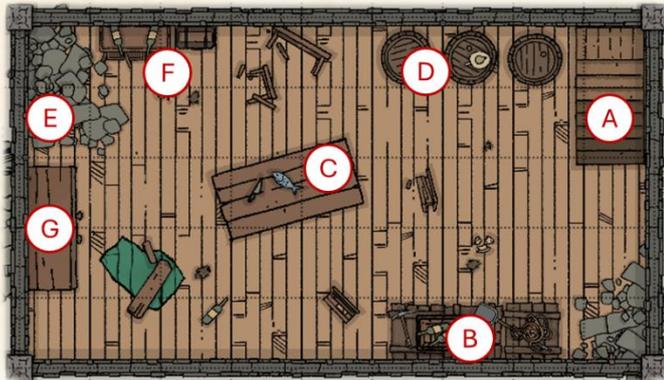
Fin de la scène : les PJs trouvent le passage vers les égouts.

Enjeux :

- Exploration de la cave

Lieux :

- Cave de la Taverne des Tire Boulines.



A) ESCALIERS DE LA CAVE

La trappe située sous le bar de la Taverne des Tire Boulines amène à cet escalier.

Vous soulevez la trappe, dévoilant **un gouffre obscur** d'où s'élève une odeur âcre et rance, un mélange écœurant de **poisson pourri et d'humidité stagnante**. Un escalier étroit et verrouillé descend dans les ténèbres.

En éclairant l'escalier, vous discernez les contours d'une **cave exiguë**. L'espace est plus petit que la taverne qui la surplombe, mais il en partage **la misère et la négligence**. Les murs de pierre suintants sont envahis de moisissures, et le sol est parsemé de flaques d'eau croupie.

Autour de vous, des **rangements branlants** ploient sous le poids de **vieux outils** rouillés et de **tonneaux** à l'aspect douteux. Leur bois gonflé par l'humidité dégage une odeur de décomposition subtile mais persistante. Au centre de la pièce, **une table grossièrement taillée** attire votre attention. Sur son plateau, au milieu de taches douteuses, repose un **poisson grotesquement défraîchi**, ses écailles ternes et ses orbites semblant fixer le vide.

B) OUTILS

On trouve là un ensemble d'outils de mauvaise facture et quelques caisses de bouteilles vides.

Un **jet d'Investigation, Perception ou Outil de Bricolage DD13** permet d'identifier des traces sur les outils faisant penser qu'ils ont été utilisés pour creuser des galeries.

C) TABLE AU POISSON

Le poisson sur la table est dans un état de décomposition avancé, ses viscères ont été sortis et pendent de son ventre béant. Un petit couteau de cuisine est posé à côté.

Sur la table, le poisson en décomposition avancée repose dans une **posture grotesque**, son ventre béant exposant des viscères qui pendent mollement de son corps. Sa peau, autrefois couverte d'écailles argentées, est désormais ternie et parsemée de **tâches noirâtres et verdâtres**. Une odeur **nauséabonde** émane de la carcasse, mêlant l'acidité de la décomposition à un relent de marée stagnante.

Les **viscères, glissantes et luisantes** d'une lueur malsaine, s'étalent sur le bois de la table, formant une **macabre flaque** où des mouches bourdonnent, attirées par la puanteur et la chair putréfiée. Les orbites du poisson sont vides, son **regard mort** semblant fixer un vide sans fond, tandis qu'une bouche entrouverte dévoile des dents fines et aiguisées, comme **un sourire sinistre** figé dans le temps.

À côté de la carcasse, **un petit couteau de cuisine** repose négligemment, sa lame émoussée tachée de sang séché et d'un dépôt brunâtre. Il semble avoir servi à **éventrer la bête**, le travail ayant été effectué avec un mélange **d'imprécision et de brutalité**.

Un **jet d'Arcane ou Religion DD12** permet de deviner que ce poisson doit être un sacrifice rituel des membres du culte.

D) TONNEAUX

Il y a un tonneau vide, un tonneau de mauvais vin et un tonneau de bière.

Une analyse poussée (**Investigation DD13**) révèle que le **tonneau de vin** a été **maquillé sommairement** pour passer pour du vin des Collines Grises, mais que sa provenance réelle est inconnue. Sans doute un vin de contrebande importé de la République d'Al'Shriab. Quant **au tonneau de bière**, le liquide a l'air d'avoir été plusieurs fois dilué avec un autre liquide non identifié.

E) GRAVAS

Ces gravas sont entassés là sans raison apparente.

Un **jet d'Investigation, Perception ou Outil de Bricolage DD10** permet de comprendre qu'ils ont dû résulter du creusement d'un souterrain.

F) COFFRE

Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour ouvrir le coffre, ou le détruire : **CA15 – 5PV**.

Le coffre contient une dizaine de **tête de langoustine séchées**.

G) ARMOIRE

L'armoire s'ouvre sur un souterrain.

Vous **examinez l'armoire d'un œil attentif** avant d'en saisir les poignées. C'est un meuble simple et robuste, manifestement ancien, mais **sévèrement marqué par le temps et l'usage brutal de ses propriétaires**. Le bois, sombre et ébréché, porte les cicatrices de coups violents : entailles profondes, éraflures irrégulières, et même des brûlures par endroits. **Les charnières grincent légèrement** lorsque vous effleurez les portes, témoignant d'un mécanisme fatigué.

En ouvrant l'armoire, **un soupir d'air vicié** s'échappe. À première vue, son contenu semble banal : une vieille garde-robe composée de vêtements usés, ternes et poussiéreux, pend mollement sur des cintres rouillés. Cependant, en examinant l'intérieur de plus près, **vous remarquez quelque chose d'étrange** : le panneau du fond semble mal ajusté. Une discrète fente dans le bois attire votre attention.

Avec précaution, vous **testez le fond de l'armoire**, et il se révèle **amovible**. En le retirant, un **passage sombre et étroit s'ouvre** devant vous, dégageant une odeur de terre humide.

ACTE 3 – LES SOUTERRAINS DES MARINS

Début de l'acte : Les PJs découvrent l'entrée du souterrain des marins.

Fin de l'acte : les PJs ont liquidé le culte des marins.

Enjeux :

- S'orienter dans les égouts.
- Trouver l'entrée du souterrain secret.
- Affronter le culte des marins

Lieux :

- Egouts du Faubourg des Marins
- Souterrain secret du culte.

TRAVERSEE DES EGOUTS

Début de la scène : Les PJs découvrent l'entrée du souterrain des marins dans la Taverne des Tire-Boulines

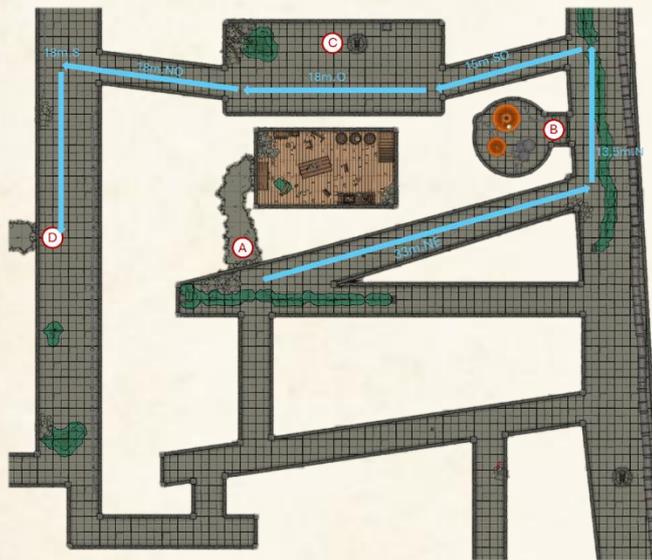
Fin de la scène : les PJs trouve l'entrée du repaire secret des marins

Enjeux :

- Navigation dans les égouts.

Lieux :

- Egouts du Faubourg des Marins.



A. ARRIVEE DANS LES EGOUTS

Le souterrain **bifurque rapidement vers le sud**, s'étirant en une galerie sombre et oppressante. Les parois, **taillées grossièrement dans la pierre**, portent les marques d'un **travail hâtif et rudimentaire**.

Par endroits, **des éclats de roche jonchent le sol**, rendant la progression malaisée. Seuls quelques étais en bois, **minces et fragiles**, soutiennent un plafond irrégulier qui semble sur **le point de s'effondrer**. L'air est lourd et

chargé d'une odeur de terre mêlée à une humidité stagnante. Après quelques mètres, **le passage semble déboucher sur une impasse**.

Un jet de **Perception DD5** permet de trouver l'accès aux égouts.

En **scrutant attentivement la paroi**, vous remarquez des détails révélateurs : un **ensemble de moellons grossiers**, ajustés mais **simplement posés** les uns sur les autres, formant une **cloison rudimentaire**. Les pierres, faciles à retirer, semblent conçues pour **masquer un accès sans le bloquer de manière permanente**.

En dégageant cette barrière, une **ouverture s'offre à vous**, donnant sur ce qui ressemble à un segment du **réseau d'égouts de la ville**.

Le contraste est frappant : des canaux sales et malodorants s'étendent devant vous, bordés de passages étroits et d'arceaux suintants. Une **eau trouble s'écoule lentement dans une rigole**, dégageant une odeur âcre et nauséabonde qui envahit vos narines.

NAVIGATION

A Partir de là les PJs doivent suivre les indications déchiffrées sur la note trouvées dans la Taverne :

- **33 Pendu** => 33 m. vers le Nord Est
- **13.5 8** => 13.5m. vers le Nord.
- **15 Amarrage** => 15m. vers le Sud-Ouest
- **18m. Double** => 18m. vers l'Ouest
- **18m. ½** => 18m. vers le Nord-Ouest
- **18m. Plat** => 18m. vers le Sud

Cela amène les PJs au **point D**.

B. CHAUDIERE SOUS-TERRAINE

Cette salle contient une chaudière sous-terrainne qui alimente les bains situés au-dessus.

Une grille barre l'accès à cette salle. Elle est fermée par un lourd cadenas. Pour l'ouvrir il faut réussir un test **d'Outil de Voleur DD15** ou un test de **Force DD20**.

L'intérieur de cette petite pièce ronde est saturé par la présence écrasante de **machineries imposantes**, occupées à **d'obscures fonctions**.

Des réseaux complexes de **tuyaux de cuivre et d'acier** serpentent dans l'espace exigu, s'entrecroisant en un enchevêtrement presque organique. L'air y est suffocant, chargé d'une **chaleur oppressante** qui semble émaner de chaque surface métallique et alourdi par une **odeur de métal chauffé et d'huile brûlée**.

Un **jet d'Arcane DD12** permet de reconnaître la chaudière d'un établissement de bains publics.

Il s'agit vraisemblablement de la chaudière des **bains du Dessaleur** situés sur la place des étraves, juste au-dessus.

C. ACCES PLACE DES ETRAVES

Une échelle permet de remonter sur la **place des Etraves**.

D. ENTREE DU SOUTERRAIN

C'est ici que se trouve l'entrée du Souterrain. Une **grosse dent de phoque** est posée sur une pierre dans le mur. Cela sert de **point de repère** pour marquer l'entrée du repaire du culte. On accède alors au repaire en faisant **basculer une cloison mobile**.

Si les PJs cherchent dans un **rayon de 6m** autour de ce point, ils peuvent trouver la dent sur un test de **Perception DD11**.

S'ils cherchent dans tout le couloir il faut réussir un test de **Perception DD18**.

Vous inspectez minutieusement **les murs, le sol et le plafond du couloir**, scrutant chaque détail à la recherche d'un indice révélateur. À première vue, **tout semble banal** : une portion **quelconque des égouts, humide et dégradée**, sans rien de notable à signaler. Vous êtes sur le point d'abandonner vos recherches et de rebrousser chemin lorsque **votre regard est attiré par un petit objet coincé entre deux pierres du mur ouest**.

En vous approchant pour l'examiner, vous découvrez qu'il s'agit **d'une dent**, une grosse dent à la forme inhabituelle, clairement animale mais **d'origine indéterminée**. Le temps et l'humidité l'ont ternie, mais elle conserve une allure singulière, presque inquiétante.

Intrigué, vous sondez la surface du mur autour de cet emplacement et, après un instant, vos doigts rencontrent **une irrégularité dans la pierre**.

Un **mécanisme** bien dissimulé, quoique de **construction assez grossière**, se révèle sous vos manipulations. En l'activant, **une section du mur s'ouvre lentement**, dévoilant un passage sombre menant à un souterrain.

REPAIRE SECRET DU CULTE

Début de la Scène : Les PJs découvrent l'entrée du repaire secret du culte

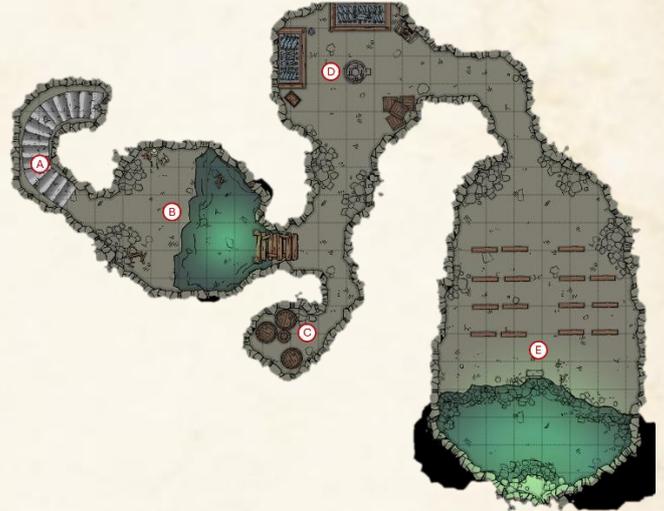
Fin de la scène : les PJs ont liquidé le culte secret.

Enjeux :

- Exploration du repaire secret.
- Combat contre les cultistes et leur créature.

Lieux :

- Repaire du Culte des Marins.



A. DESCENTE VERS LE REPAIRE

Le souterrain **s'enfonce dans les profondeurs**, serpentant le long d'un **escalier rudimentaire** aux marches mal taillées et irrégulières.

Chaque pas **résonne faiblement dans l'espace étroit**, où les murs suintants semblent se refermer autour de vous. À mesure que vous progressez, **l'air devient de plus en plus lourd**, chargé d'une **humidité oppressante** qui colle à votre peau.

Une **odeur insidieuse** se fait sentir, à la fois nauséabonde et indéfinissable, mélange troublant de moisissure, de décomposition et d'un relent organique qui vous prend à la gorge.

B. SALLE DU BAIN

Cette salle sert de **point de passage rituel** pour entrer dans le temple souterrain. Les fidèles doivent s'immerger dans de l'eau dans laquelle vie une **vase grise** qui attaque **tout individu portant du métal**.

En arrivant **les fidèles déposent donc leurs objets en métal** auprès du squelette qui sert de gardien.



B.1 ARRIVÉE DANS LA SALLE DU BAIN

L'escalier aboutit à **une caverne plongée dans une pénombre oppressante**. L'humidité ambiante s'intensifie, rendant l'air lourd et moite. Devant vous, **le sol descend en une pente douce et irrégulière**, glissante sous vos pas, jusqu'à une **étendue d'eau sombre et stagnante**. Impossible d'en déterminer la profondeur à première vue : s'agit-il d'une **simple flaque ou d'une rivière souterraine en sommeil**.

De l'autre côté de cette masse liquide se dresse une **passerelle en bois** aux planches disjointes et pourries, liées par **des cordages**. Ses montants sont tordus, comme si le temps et l'humidité avaient conspiré pour la réduire à un **piètre vestige** de ce qu'elle était.

Les parois de la caverne sont bordées **d'éboulis et de débris de bois**, vestiges d'un effondrement ou de travaux abandonnés.

Dans le coin nord, **une vision troublante attire votre attention** : un **squelette** blanchi par le temps repose sur le sol, recroquevillé dans une position étrange. Autour de lui, éparpillés se trouvent une **multitude de petits objets indistincts** lançant des éclats métalliques.

B.2 SQUELETTE GARDIEN

Le **squelette** est entouré d'**objets métalliques** déposés par les cultistes. **Si les PJs essayent de s'en emparer le squelette s'anime et les attaque**.

Vous vous approchez avec précaution du **squelette**, vos pas résonnant faiblement dans la caverne silencieuse. À première vue, il semble n'être **qu'un amas d'os blanchi par le temps**, une relique morbide qui pourrait parfaitement s'inscrire dans le **goût macabre des cultistes**. Les ossements, bien que disloqués, conservent une étrange aura, comme si leur disposition n'était pas entièrement due au hasard.

Autour de ce **vestige funèbre**, une collection d'objets hétéroclites est éparpillée de manière apparemment désordonnée. De **petits couteaux de poche au métal terni** côtoient des **bourses** de cuir, des **ceintures** munies de boucles en bronze patiné, ainsi que des **clés** et **divers outils métalliques**.

Sur un jet de **Perception DD13** les PJs remarque que presque tous les objets sont métalliques.

En examinant la **collection d'objets de plus près**, vous remarquez qu'ils ne portent pas **les marques profondes** du temps que l'on pourrait attendre. Ils semblent **relativement récents**, comme s'ils avaient été disposés près du squelette il n'y a **pas si longtemps**.

Bien que variés dans leur forme et leur usage, un détail vous frappe : la plupart des objets sont **faits de métal** ou comportent des **éléments métalliques**.

Il y a 5 bourses avec :

- 12 po
- 15 pa
- 4 pa
- 13 pa
- 8 pa

Si un PJ prélève un objet, le squelette se redresse et attaque.

Alors que **tu t'éloignes du tas d'os avec cet objet**, un frisson glacial te parcourt l'échine. Une sensation oppressante, presque palpable, envahit l'air derrière toi : une **présence malveillante**, tapie dans l'ombre, s'éveille.

Avant que tu ne puisses réagir, **le squelette informe se redresse dans un mouvement brusque et sinistre**. Ses os craquent et s'entrechoquent dans un bruit macabre tandis qu'il se **jette sur toi avec une vélocité inhumaine**, animé d'une rage ancestrale.

Le **squelette** est armé d'un couteau de marin.

Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les PJs doivent faire un **Jet de Sauvegarde de Sagesse** pour ne pas être surpris.

B.3 BAIN

L'eau n'est pas très profonde, ne s'enfonçant que jusqu'à la taille.

Tu avances prudemment un pas dans l'eau. Celle-ci est **froide et sombre** mais ne semble descendre que sur quelques **dizaines de centimètres**. Il te semble qu'en avançant tu n'auras de l'eau que **jusqu'à la taille maximum**.

Une **vase grise** est tapie sous l'eau et attaque **toute créature portant du métal (arme ou armure)** qui s'introduit dans l'eau elle poursuit le PJ hors de l'eau si besoin.

Alors que tu progresses dans l'eau, **tes pas s'enfoncent dans une couche molle et visqueuse** qui contraste étrangement avec le sol rocheux de la caverne. Une **sensation désagréable**, presque organique, monte le long de tes chevilles, te donnant l'impression d'être **aspiré par une force invisible**.

Soudain, **la vase s'anime**. Une étreinte brutale remonte le long de ta jambe, **te serrant avec une force insoupçonnée**. Avant que tu ne puisses réagir, **un appendice informe jaillit de l'eau devant toi**, une masse grotesque de **vase grise** qui se tord et se contorsionne

comme un être vivant. Dans un mouvement rapide et implacable, **il s'élançe pour te frapper, animé d'une hostilité viscérale.**

Lorsqu'elle est **dans l'eau** la [vase grise](#) a une Classe d'Armure de **CA12** et les PJs sont **désavantagés** pour la frapper avec des armes.

B.4 PASSERELLE

Cette passerelle en bois est d'une solidité précaire. Si un PJ tente de sauter sur la passerelle depuis la rive, la passerelle cède sous son poids.

Il doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD15** pour éviter de tomber à l'eau.

B.5 COULOIR

Vous pénétrez dans **un couloir étroit** où l'air est saturé d'une **odeur nauséabonde de pourriture** qui semble imprégner les lieux. Chaque inspiration est une épreuve, et la puanteur semble provenir de **plus loin dans l'obscurité.**

Au nord, **le passage s'élargit**, laissant deviner un espace plus vaste à explorer. Vers le sud, **le couloir se rétrécit** légèrement avant de disparaître dans un virage vers l'ouest, où l'obscurité paraît encore plus oppressante. **Le silence environnant** est seulement troublé par le son distant de gouttes d'eau, ajoutant à l'atmosphère lugubre de ces lieux.

C. SALLE DES TONNEAUX

Cette petite salle contient trois tonneaux remplis d'eau salé.

Le couloir s'étire vers le sud avant de se terminer abruptement **en cul-de-sac**, où la roche brute semble marquer la fin de la caverne. Face à vous s'ouvre un **petit espace de stockage**, modeste et rudimentaire. **Trois barriques**, usées par le temps, sont alignées contre la paroi. Leur bois est terni et fendillé, dégageant une **légère odeur de moisi.**

D. SALLE DES POISSONS

Cette salle sert d'antichambre au culte des marins. Ils y stockent des **poissons pourris**. Les membres du culte ont en effet pour habitude de **s'enduire le corps de viscères de poisson avariés** pour rendre hommage à leur divinité.

D.1 ARRIVE DANS LA SALLE DES POISSONS

À mesure que vous progressez vers le nord, l'air devient irrespirable, chargé **d'une puanteur** si intense qu'elle semble imprégner vos vêtements et s'infiltrer jusqu'au fond de votre gorge. Le couloir s'élargit pour déboucher sur une **salle de taille moyenne** à l'atmosphère oppressante.

Au centre de la pièce, une **structure en pierre** attire votre regard. Elle évoque une fontaine abandonnée, mais aucun

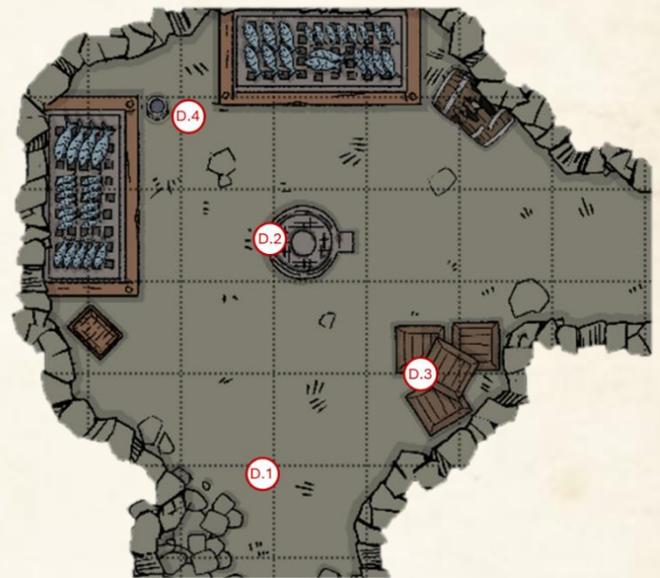
filet d'eau ne s'y écoule, et sa surface est incrustée de crasse et de dépôts d'origine douteuse.

Sur le mur Est, des **caisses en bois** sont empilées en désordre, leur bois taché et gondolé par l'humidité ambiante. **Un autre couloir**, partant au sud-est, plonge dans l'obscurité.

Les murs nord et ouest, quant à eux, sont occupés par de **grands étales en bois**, où s'entassent des **poissons en décomposition avancée**. Leur chair gorgée de putréfaction suinte une liqueur verdâtre, et la puanteur qui s'en dégage est si abominable **qu'un haut-le-cœur vous saisit violemment.**

Alors que vous avancez prudemment, un nouveau son attire votre attention : **des murmures indistincts**, ou peut-être des voix, qui semblent s'élever faiblement du couloir à l'est. Le **bruit est intermittent, presque irréel.**

Les PJs doivent effectuer un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou subir un violent vomissement. En cas d'échec ils subissent **1d4 dégâts de poison.**



D.2 STRUCTURE EN PIERRE

Cette structure sert au rituel de barbouillage d'entrailles de poissons.

En vous approchant de **la structure en pierre**, une odeur encore plus **écœurante** vous assaille, vous obligeant à réprimer un nouveau haut-le-cœur. La surface de la structure est recouverte d'une **couche épaisse et informe de viscères de poissons en décomposition**, mêlant textures visqueuses et morceaux à moitié séchés qui collent à la pierre dans une vision de **pure abomination.**

Autour de la base, vous remarquez plusieurs **outils rudimentaires** : des spatules en bois grossièrement taillées et des cuillères de différentes tailles, **toutes maculées d'un mélange brunâtre et poisseux.** Ces ustensiles, manifestement utilisés pour **manipuler ou étaler les entrailles**, semblent avoir été employés dans un rituel dont

l'objectif vous échappe, mais dont **l'aspect grotesque ne fait aucun doute**.

D.3 CAISSES EN BOIS

Ces caisses en bois ne contiennent que des **vieux vêtements et chiffons** imprégnés d'une odeur de poisson pourri.

D.4 ETALS AUX POISSONS

Les étals de poissons dégagent **une odeur insupportable**, une pestilence de **pourriture marine** mêlée à l'humidité stagnante de la caverne. Ces structures rudimentaires, constituées de **planches mal ajustées** posées sur des tréteaux branlants, ploient sous le poids **des restes de poissons en décomposition**. Des filets de **jus noirâtres** et huileux s'écoulent des amas organiques, traçant des traînées visqueuses sur le bois usé avant de gouter lentement sur le sol.

Les poissons, pour la plupart **méconnaissables** tant leur chair est décomposée, forment des monticules informes. Certains d'entre eux **sont recouverts de moisissures verdâtres ou blanchâtres**, tandis que d'autres exhibent des **écailles ternes** qui se détachent par plaques. Les **orbites vides** de quelques têtes apparaissent çà et là, semblant fixer le vide dans une expression figée de **désespoir muet**.

Des mouches bourdonnent autour des étals, leurs ailes bruissant par centaines dans un **concert irritant**. Au sol, une fine couche de **vase noirâtre** s'est formée, mélange de liquide de putréfaction et de sciure, probablement répandue pour tenter d'absorber l'excès d'humidité.

Les PJs doivent effectuer un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou subir à nouveau un violent vomissement. En cas d'échec ils subissent **1d4 dégâts de poison**.

E. TEMPLE SOUTERRAIN

Les PJs arrivent enfin au temple souterrain. Là, un **fanatique** et cinq **cultistes** célèbrent une **cérémonie en l'honneur de Blibdoolpoolp**. Un **Kuo Toa** a élu domicile dans le bassin souterrain. L'arrivée des PJs déclenche un combat.

E.1 ENTREE DANS LE TEMPLE

À mesure que vous avancez, **les voix se précisent**. Un **homme marmonne d'une voix rauque**, ses paroles incompréhensibles ponctuées par les **réponses psalmodiées d'autres fidèles**. Le son résonne dans le tunnel, un écho lugubre qui semble **sourdre des entrailles mêmes de la terre**.

Le couloir s'ouvre sur **une vaste caverne aménagée** en un **temple souterrain** primitif. De chaque côté d'une allée centrale, de **simples bancs de bois** vermoulu ont été

installés à la hâte, bringuebalants et **couverts de traces douteuses**. **Cinq hommes** à l'allure de marins y sont assis, le regard vague, bercés par la litanie du **prêtre**.

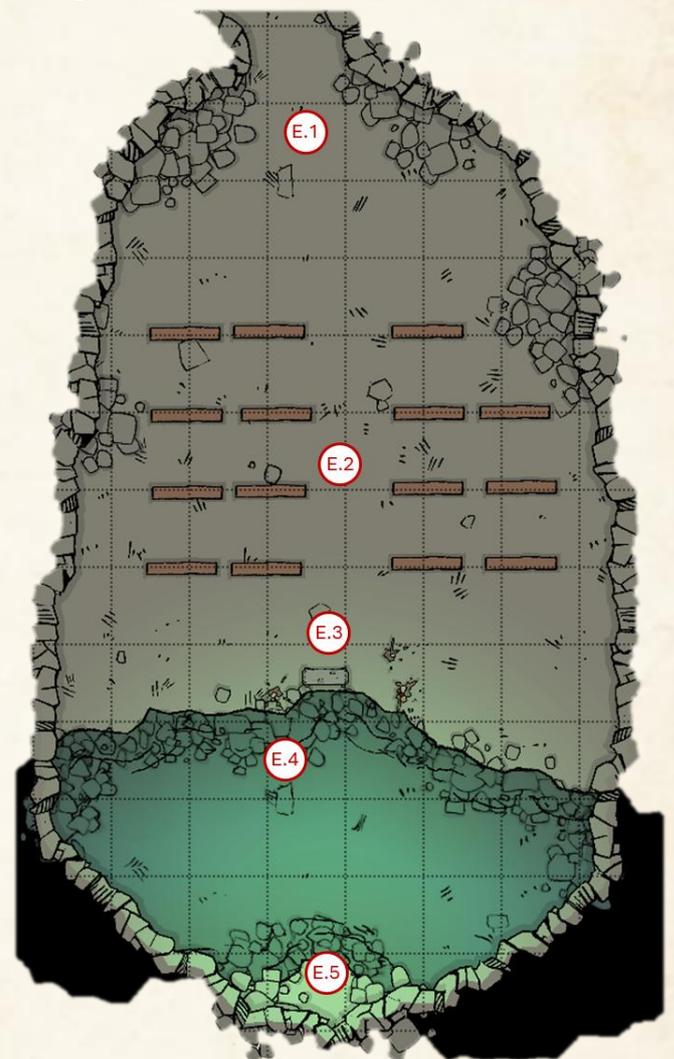
Au bout de l'allée, un **petit autel de pierre brute** fait face à un **bassin d'eau sombre**. Devant celui-ci, un **homme vêtu d'une longue tunique crasseuse** prie à genoux, sa voix s'élevant en un **chant guttural**. L'odeur de **poisson pourri**, déjà insoutenable, devient suffocante.

À votre entrée, **les marins se redressent d'un seul mouvement**, comme tirés d'une transe. Leurs **yeux injectés de sang** se braquent sur vous, emplis de haine. Sans un mot, ils se saisissent de **gourdins** de fortune et se préparent à vous attaquer.

C'est alors que vous remarquez leur apparence : **leur peau, luisante et poisseuse**, est enduite de **viscères de poisson en putréfaction**, dessinant d'étranges motifs rituels sur leur chair.

Le **célébrant interrompt sa prière** et se retourne brusquement. Son visage déformé par une **ferveur délirante**, il ramasse quelque chose au sol et se jette vers vous en hurlant d'une voix démente :

« **Impies ! Vous profanez la demeure de Blibdoolpoolp ! Que le trident des Kuo-Toa vous transperce !** »



COMBAT CONTRE LES CULTISTES

Le combat commence lorsque les PJs entre dans la caverne. **Tirer trois initiatives**, une pour le fanatique, une pour les cultistes, une pour le Kuo Toa.

Le Fanatique et les Cultistes ont le trait **puanteur**.

Puanteur : Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins d'eux doit réussir un **jet de sauvegarde de Constitution DD 10** ou être **empoisonnée** jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée contre la puanteur des blêmes pour les prochaines 24 heures.

Lors du premier round, le **fanatique** s'avance vers les PJs puis leur lance une pierre et invoque une **arme spirituelle (un trident)**.

Le prêtre du culte impie **se lance sur vous**, rempli de haine, il lance **une pierre** dans votre direction. Mais alors que vous essayez **d'esquiver le projectile**, vous constatez l'apparition **d'un grand trident** qui semble flotter ne l'air comme tenu par une créature invisible et qui tente de vous **embrocher comme un vulgaire poisson**.

Le trident est présent pour 1 minute (10 rounds) avec ce profil d'attaque :

Trident : *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m une créature. *Touché* : (1d8 + 1) dégâts perforants.

Pour le lancer de pierre utiliser ce profil :

Lancer de Pierre : *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 6/18 m, une créature. *Touché* : (1d4 + 2) dégâts contondants.

Lors des rounds suivants, le fanatique utilise **Immobilisation de Personne**, **Injonction**, **Blessure** et **Flamme Sacrée**.

Les **Cultistes** attaquent à l'aide de casse-tête en bois.

Les marins, comme **possédés par une transe commune**, se ruent sur vous **d'un même élan**, leurs yeux brillants d'une **lueur fanatique**. Vous réalisez alors que **les armes qu'ils brandissent** ne sont pas de simples bâtons ramassés au hasard, mais de **véritables casse-têtes** sculptés avec un soin inquiétant.

Le **bois sombre** dont ils sont faits semble **patiné par l'humidité et le temps**, et chaque massue est gravée de **motifs grotesques** évoquant **d'innommables créatures marines**. Certaines arborent des **têtes de poissons** aux mâchoires béantes, d'autres des **tentacules** entrelacés ou des **carapaces** incrustées de coquillages fossilisés.

Ces armes impies, imprégnées de la dévotion malsaine de leurs propriétaires, s'abattent sur vous avec une force brutale.

Casse-tête : *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : (1d6 + 1) dégâts contondants.

ARRIVEE DU KUO TOA

Le **Kuo Toa** sort de l'eau à partir du deuxième round. C'est un Surveillant Kuo Toa.

KUO-TOA, SURVEILLANT

Humanoïde (kuo-toa) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6, Religion +4

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs

Puissance 3 (700 PX)

Amphibien. Le kuo-toa peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Perception d'un autre monde. Le kuo-toa peut ressentir la présence de toute créature dans un rayon de 9 mètres qui est invisible ou se trouve dans le plan éthéré. Il peut localiser de telles créatures lorsqu'elles se déplacent.

Visqueux. Le kuo-toa a un avantage aux jets de caractéristique et de sauvegarde effectués pour échapper à l'état agrippé.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le kuo-toa a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kuo-toa effectue deux attaques : une de morsure et deux attaques à mains nues

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Attaque à mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants plus (3) 1d6 dégâts de foudre et la cible ne peut pas effectuer de réaction jusqu'à la fin du prochain tour du Kuo Toa.

Lancer de pierre. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 6m/18m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Soudain, une **abomination émerge du bassin** dans un jaillissement d'eau croupie. La créature, mi-homme, mi-poisson, est une **vision de cauchemar** : une parodie d'humanoïde aux traits dégénérés et bestiaux. Son corps **blanchâtre**, teinté de reflets violacés, est couvert **d'écailles** luisantes, suintant un **mucus visqueux et répugnant** qui dégage une odeur saumâtre.

Elle se dresse sur des **jambes courtes et arquées**, ses **pieds disproportionnés** terminés par de larges palmes griffues qui clapent sur la pierre humide à chacun de ses mouvements. Ses bras, **nouveaux et musculeux**, **rappellent ceux d'un grand singe**, mais leurs extrémités sont dotées de **doigts longs et griffus**, parfaits pour agripper ou lacérer.

Son visage est celui d'un **poisson monstrueux** : une gueule béante garnie de dents inégales, des **branchies** palpitantes sur les côtés de son cou et **deux yeux jaunes vitreux, fixes et inhumains**, qui semblent briller d'une intelligence sournoise. Autour de son cou pend un **collier grotesque**, grossièrement tressé, où s'entrelacent **arêtes de poisson, ossements jaunis et coquillages fétides**.

Un simple **pagne de toile de jute**, souillé par l'humidité, est son seul vêtement.

D'une **agilité troublante** malgré son apparence disgracieuse, la créature **bondit hors du bassin** en une série de **sautillements désarticulés**. Un **gargouillis immonde** s'échappe de sa gorge avant qu'elle ne pousse une série de **coassements rauques et inintelligibles** :

"Kuo-Toa ! Kuo-Toa !"

Ses griffes **luisent dans la pénombre** tandis qu'elle se jette sur vous, avide de chair et de sang.

E.2 BANCS DES FIDELES

En fouillant les bancs des fidèles, les PJs trouvent de petites idoles à tête de langoustines et deux autres casse têtes sculptés.

E.3 AUTEL IMPIE

L'autel est une **structure rudimentaire**, un amas grossièrement empilé de pierres inégales, visiblement érodées par l'humidité ambiante. Sa surface est **souillée de taches sombres et de résidus organiques**, vestiges d'anciens sacrifices. L'odeur nauséabonde qui s'en dégage trahit **la nature des offrandes** : des poissons en décomposition, réduits à l'état de lambeaux visqueux, leurs arêtes brisées s'enfonçant dans les interstices de la pierre. **Un liquide huileux** s'écoule encore par endroits, formant des rigoles fétides qui se mêlent à la crasse accumulée au pied de l'autel, comme si **la pierre elle-même suintait la corruption**.

En examinant attentivement l'autel (**Perception DD13**), on trouve un petit journal de bord de marin.

En scrutant attentivement la base de l'autel, votre regard accroche **un objet à moitié dissimulé** sous une couche de crasse et de résidus organiques. Vous extirpez **un petit carnet**, son cuir usé et assombri par l'humidité semble avoir subi les affres du temps.

En l'ouvrant avec précaution, vous découvrez **des pages jaunies couvertes d'une écriture nerveuse et irrégulière**. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit **d'un journal de bord**, rédigé par la main d'un marin. Les premières lignes évoquent des voyages en mer, mais plus vous tournez les pages, plus le ton devient frénétique, empreint d'une **inquiétante obsession**.

Les PJs apprennent **l'origine du Kuo Toa et du culte en lisant le journal**.

À mesure que vous parcourez les pages du journal, une histoire troublante se dévoile sous vos yeux. **Ce carnet retrace l'origine de ce culte abject**.

Tout commence lorsque l'auteur de ce carnet, **un simple marin**, capture une étrange créature humanoïde dans les eaux troubles de l'archipel des Îles Pirates. Il la décrit comme une **curiosité grotesque**, une abomination aquatique qu'il nomme « Kuo-Toa ». À l'époque de sa capture, **l'être devait être encore juvénile**, et le marin ne

voyait en lui qu'un **divertissement malsain**, une bête de foire pour amuser l'équipage lors des longues traversées.

Mais cette créature **n'était pas un simple animal**. Dotée d'une **intelligence insidieuse**, elle est parvenue à établir une forme de **communication** avec son géôlier. Peu à peu, ses paroles ont **distillé leur venin dans l'esprit du marin**.

Ce dernier, d'abord moqueur et condescendant, a fini par se **laisser envoûter**, sombrant dans une obsession dévorante. Il a commencé par vouer **un culte** à cette créature abjecte. Puis **elle lui a murmuré des vérités interdites**, lui a révélé l'existence d'une divinité abyssale, une entité ancienne et maléfique : **Blibdoolpoolp**, la Mère Océane, au visage de langoustine et au regard insondable.

Sous **l'influence pernicieuse du Kuo-Toa**, le marin a basculé dans la **folie**, se proclamant prophète de ce culte impie. **Il a converti ses compagnons**, les subjuguant par ses visions délirantes, usant aussi bien **de promesses insensées que de menaces voilées**.

Le journal décrit **l'édification progressive du sanctuaire**, la transformation de simples matelots en fanatiques dévoués, et l'établissement de rituels immondes, mêlant **prières déments et sacrifices d'animaux marins** en l'honneur de leur nouvelle divinité.

À en juger par ces pages, il semble que vous ayez, d'une manière ou d'une autre, **mis un terme à ce culte sordide**.

E.4 BASSIN DU KUO TOA

Le bassin fait 2m. de profondeur, il faut réussir un test **d'Athlétisme DD7** pour le traverser.

E.5 FOND DE LA CAVERNE

En cherchant dans les décombres au fond de la caverne, les PJs peuvent trouver **un anneau de nage**.



DEBRIEF – COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

APPROCHE DE LA TAVERNE

Le groupe se retrouve à la Tour des Murmures et se prépare à partir nettoyer la taverne des Tire Boulines. Fabriccio est absent car occupé par des affaires pressantes.

En chemin vers la taverne, le groupe envisage plusieurs approches. Il y a les tenants d'une **approche directe** : rentrer dans la taverne et tout cramer. Et ceux qui préfère une **approche plus prudente** : se faire passer pour des voyageurs égarés.

Une fois arrivé place des Tire-Boulines, le groupe est **importuné par une vieille femme au langage fleuri**. Ils finissent par s'en débarrasser en lui lançant quelques pièces d'argent et lorsque Gédéon fini par brandir son marteau, menaçant la pauvre vieille.

Après un bref repérage de la taverne, le groupe se décide à entrer.

UNE BIÈRE PASSABLE

Dans la taverne, le groupe s'installe à une table et prend une **tournee de bière**, ce qui leur laisse le temps d'examiner les lieux et les occupants.

Dans la taverne, il y a la patronne derrière le bar, un videur qui les regarde d'un œil suspicieux, trois marins qui jouent aux cartes et un homme qui fait semblant de dormir dans un hamac au fond de la salle. Mais rien ne semble particulièrement suspect.

Décidé à provoquer d'éventuels cultistes, Julia utilise sa maîtrise des flammes pour intensifier le feu qui couvait dans le poêle. Soudain de grandes flammes en sorte, prenant l'apparence de la statuette impie que l'Inquisiteur Mastandi leur avait présenté.

L'évènement crée une sorte de stupeur parmi les occupants de la taverne. Et la patronne finit par interpellé le videur, criant « **Tue Rocco ! Tue !** ».

COMBAT CONTRE LES MARINS

Le videur sort alors ses coutelas et s'avance vers le groupe.

Atioso réagissant au plus vite, sort alors son **arbalète de sous la table**, d'un tir adroit, il **cloue la patronne de l'auberge au mur**, un carreau fiché en pleine poitrine. Rechargeant aussitôt son arme, il tire un **second carreau dans la cuisse du videur**.

Celui-ci se jette alors avec hargne sur Atioso, le lardant de coup et criant aux marins : « **Allez les gars, ils ont tué Monique, on ne va pas les laisser s'en sortir comme ça !** »

Le combat s'engage alors. Les marins se servent de chaises pour tenter de frapper Gédéon et Gasha'Ra, mais à moitié ivres, **ils manquent de se blesser eux même**.

L'homme du hamac semble plus dangereux, il se laisse glisser du hamac et **sort un arc, commençant à tirer sur le groupe**.

D'un ordre impératif, **Gédéon subjugué le videur** le faisant hésiter. Ce bref répit permet à **Atioso de se glisser hors d'atteinte** du larron, il réarme son arbalète et se prépare à tirer sur le marin maniant un arc.

Mais dans la bousculade générale de la taverne, **son tir manque sa cible** et va se planter **dans le dos de Mario** qui hurle de douleur. Heureusement un second tir d'Atioso permet de mettre **l'archer hors d'état de nuire**.

Julia invoque un **torrent de flammes**, deux rayons ardents vont frapper l'un des marins mettant feu à ses vêtements et ses cheveux. Mais comme **prise d'une frénésie à la vue des flammes**, Julia lance un troisième rayon sur elle-même, se **délectant de la chaleur des flammes**.

Mario profitant de la stupeur du videur décide d'utiliser son catapultor, **propulsant une bouteille vide** qui vient se fracasser sur le crane du videur. Il sort ensuite son étrange pistolet technomagique et crible les marins de **tirs bien ajustés** mais qui semble produire **assez peu d'effet**, « Problème de réglage », encore une fois.

Le videur, remis de son étourdissement **s'avance vers le groupe**, pris de fureur **il frappe à tout va, blessant Gédéon, Gasha'ra et Julia**.

Celle-ci est **sévèrement blessée** et elle **disparaît dans un nuage de fumée**, pour réapparaître à la porte de la taverne, **quittant le combat**.

Heureusement les adversaires du groupe semble eux aussi faiblir et bientôt **il ne reste plus qu'un marin debout**. Il cherche à s'enfuir mais est **solidement ceinturé par Gasha'Ra**.

INTERROGATOIRE ET FOUILLE

Le groupe, après avoir **recupéré quelques forces** décide **d'interroger le marin**.

Celui-ci se montre peu coopératif mais répond aux questions du groupe. On lui demande ce qu'il y a sous la trappe située près du bar. Il répond « **c'est la cave** ». Le groupe n'arrive pas vraiment à en tirer plus d'informations.

Gasha'ra décide de fouiller la pièce. **Elle s'intéresse tout d'abord à la caisse de la taverne**. Le groupe y trouve quelques pièces d'or et une **statuette impie similaire** à celle que Mastandi leur avait présenté, confirmant du même coup que le lieu est bien lié au culte.

Le groupe décide de **brûler l'idole dans le poêle**.

Julia décide de fouiller **le hamac du marin** qui faisait semblant de dormir. Elle y trouve une bouteille qui semble suspecte. Gasha'Ra l'examine et trouve également un air suspect à la bouteille, **elle jette la bouteille au feu**.

A court d'idée, le groupe décide de descendre à la cave.

EXPLORATION SOUTERRAINE

La cave, aussi miteuse que l'établissement situé au-dessus ne révèle à première vue rien d'exceptionnel.

La seule étrangeté semble être **un poisson pourri** posé sur une table. Le groupe décide de s'en débarrasser en **le jetant dans les flammes du poêle**. Le groupe trouve aussi un coffre. N'arrivant pas à l'ouvrir, Gédéon le fracasse d'un coup de marteau. Il y trouve un amas **de têtes de langoustines séchées...** qui terminent au feu.

Gasha'Ra remarquant des **éboulis** et tas de pierre soupçonne la **présence d'un souterrain secret**. Elle pousse une armoire qui s'effondre, **révélant un passage creusé dans la roche**.

Après quelques mètres, le souterrain débouche dans les égouts.

Là, **Mario** prend la tête du groupe, menant une **recherche assidue** de trace d'un autre souterrain ou autres indices d'une présence du culte. Mais après avoir passé **plusieurs heures à fouiller différents niveaux des égouts**, le groupe se rend à l'évidence, **ils ne trouvent rien de suspect**.

REMONTEE A LA SURFACE

Le groupe se décide donc à remonter dans la Taverne. Ils constatent que **leur prisonnier s'est enfui**.

Le groupe se décide alors à fouiller les cadavres des occupants de la taverne. Sur celui de l'archer, ils finissent par **trouver une note étrange** qui pourrait être un indice supplémentaire sur la présence du culte.