

A quelques lieues seulement des ruelles liturgiques de Khatadra, la cité cathédrale, sommeille le cimetière noyé. Entre les tombes à demi immergées, s'élèvent de tristes caveaux rongés par le temps et l'humidité, des anges défigurés par des lèpres fongiques, et de tristes étangs où les croix des stèles surgissent comme des écueils. La pluie ne cesse de tomber sur ce sanctuaire morbide, comme si le ciel lui-même pleurait sans fin les défunts perdus sous les eaux noires.

Habitants de Khatadra

Chélistère : prostituée en cornette qui soulève sa chasuble pour dévoiler ses jambes gainées de soie arachnéenne que tissent en galopant sur ses cuisses de noires tarentules à l'abdomen marqué d'une croix immaculée.

Rekomis et sa bande d'enfants de cœur encanaillés, prompts à se saouler au vin de messe et à jouer aux dés des hosties hallucinogènes qu'ils dérobent aux prêtres.

Eleas, le prophète : « La fin est proche, hier trente colombes sont tombées mortes sur la place. La Ville Cathédrale est une nef qui, portée par des vagues de foi pure, voguera sur les flots noirs de l'apocalypse ! »

Des évènements aléatoires (1d3)

- Un cortège porte en triomphe un chien devenu pape.
- Un vieillard manchot tente de vendre aux PJ sa propre main momifiée, comme si elle était une relique divine.
- La Mort passe sur son cheval décharné mais la foule la chasse en lui lançant les restes morcelés d'un Christ de marbre.

Rumeurs sur le cimetière

- Il ne faut pas faire brûler les herbes pâles qui y poussent en touffes. La fumée est soporifique et provoque des cauchemars morbides alimentés par l'exil glacial des défunts du cimetière et leur expérience de la mort...
- La moindre goutte de sang peut attirer des meutes de goules assoiffées (faux).
- Le cimetière a avalé bien gentiment plusieurs milliers de morts de la Chiasse Rouge, lors d'anciennes épidémies.

La Chiasse Rouge fonctionne comme un dé d'usure 6, que le personnage infecté jetterait une fois par jour, en perdant un point de vie. Si le dé d'usure est épuisé, le PJ décède. Si le dé fait la valeur maximale, alors il augmente d'une classe, jusqu'à 10 où le personnage est guéri...

Comment se rendre jusqu'au cimetière ?

La vieille route n'est encore qu'à demi immergée, mais elle est hantée de bandits et d'écorcheurs qui aiment à laisser claquer dans le vent les peaux scarifiées des égarés.

Sinon **Charon** le vieux passeur peut vous y conduire en barque, tout ce qu'il réclame c'est un œil, pour le glisser dans une de ses orbites vides.

Que vont faire les PJ dans le Cimetière ?

- Chercher des herbes pâles pour endormir et enfumer une vouivre bicéphale, à moins que ce ne soient les zélotes d'un culte d'assassins.
- Retrouver une formule alchimique prétendument gravée sur la stèle d'un alchimiste défunt.
- Piller tombeaux et catafalques

LE CIMETIÈRE NOYÉ

Un Scénario de
Dark Grotesque Fantasy

Inspiré par

**MORK
BORG**

Et les règles de

FLEAUX

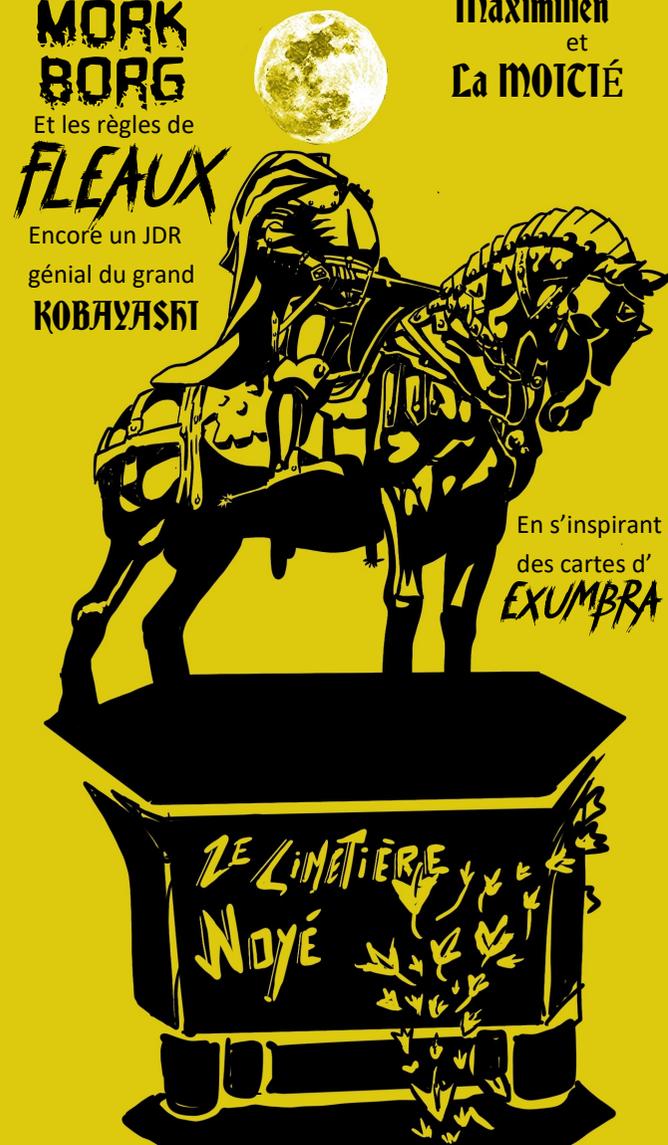
Encore un JDR

génial du grand

КОБАЧАСИ

Écrit par

Maximilien
et
La MOITIÉ



En s'inspirant
des cartes d'
EXUMBRA



Sous l'eau, **un coffre** cache le trésor d'un défunt. Mais le bougre est robuste et sa serrure codée de roues dentées et de lettres. Une énigme est encore lisible sur une plaque de métal tachée. (Vous pouvez faire apercevoir le coffre par un PJ pendant sa noyade.) Sur la serrure est gravé :

« Une étrange maison de terre
Qui n'apporte que du dédain
Et pourtant ceux qui y restent
Au grand jamais ne se sont plaints. » (Solution : la tombe.)



À l'intérieur un masque aux traits dérangeants. Les enfants, les gnomes, les gobelins et autres petits êtres doivent faire un jet de peur tous les tours. Jet en volonté pour retirer le masque. Sur un 1, vous ne pouvez pas le retirer avant le prochain repos long.



Le Sombre Lac : Un vaste étang d'eaux noires où flottent des cercueils. Quelques calvaires et caveaux dépassent encore, îles macabres peuplées d'angelots à demi noyés. Au centre surnage une masse pâle, fuselée et nauséabonde que quelques mouettes grises découpent patiemment en lambeaux...

- **Ouvrir les cercueils** pour les piller ou en faire une barque peut contaminer les joueurs. Jet en FO ou ils contractent la Chiasse Rouge. 1d20-10 shillings par cercueil.

- **Essayer de traverser à la nage ou à pied** est une mauvaise idée, le fond du lac est tapissé d'algues étrangleuses qui se saisiront des chevilles du PJ pour l'entraîner par le fond. 1d4 PV par round jusqu'à ce qu'un jet de Force soit réussi, mais un malus qui grandit de 1 à chaque jet, au fur et à mesure que le PJ se prend de plus en plus dans les algues

- **La masse putréfiée** est presque translucide (jet en SF : on peut y deviner des visages grimaçants dans les boursofflures gélatineuses ; Jet en Érudition, cela ressemble au corps décomposé d'un céphalopode.)

LES MOUETTES : Niv 1 PV 3 (au-delà elles se dispersent) Harceler à coups de bec 2PV (Mêlée, Dextérité). Voler un objet de valeur (Dextérité)

Allée des Catalfalques. Une allée rectiligne qu'encadre une succession de caveaux et de longs cyprès d'ombre. De l'eau jusqu'aux hanches. Des chérubins de pierre qui vous dévisagent perchés sur les mausolées. Quel personnage apercevra le premier la longue dame pâle ?

LA DAME PÂLE : On pourrait croire à une apparition diaphane, un visage féminin et alangui sous une capuche presque translucide. Ce n'est qu'un leurre, le souvenir d'une morte absorbé par un calamort-vivant, une horreur tentaculaire qui laisse dépasser la pointe de son manteau pour attirer les naïfs.

Niv 5 Vie 25 Saisir par surprise et entrainer sous l'eau (Sang-Froid pour repérer les tentacules immergés) dégâts continus. Envoyer voler le PJ saisi contre un caveau (Force) 8 dégâts. Fouetter (Parade, Esquive) 5 dégâts



L'Horloge La flèche d'une tour horloge engloutie dépasse de la lagune. Pourtant le tic-tac demeure audible, déformé par les eaux noires. Si vous attendez, vous pourrez même l'entendre sonner. Mais qui la remonte ?

Des caveaux à demi immergés. Jet en Force pour faire de l'apnée et rentrer dans les cryptes. 3d6x10 shillings à chaque plongée. Un jet en Force raté et on boit la tasse (1d3 dégâts). Un jet en Sang Froid pour ne pas se perdre dans les eaux noires, et les recoins des cryptes (dégâts continus). L'horloge qui égrène les secondes, comme un memento mori mécanique, peut vous rendre fou pendant votre noyade. (Jet en Volonté à la discrétion du MJ)

Le Cavalier Une colline émergée, envahie de stèles et de calvaires de guingois. De pâles buissons d'herbes hallucinogènes enfoncent leurs racines dans le sol détrempe où les morts moisissent à plat. Au centre de l'éminence, la statue d'un cavalier a été décapitée. Etrangement la lune semble s'être positionnée pour remplacer la tête du cosaque. Pire encore, alors que les PJ se déplacent, elle reste comme posée sur son socle, défiant toutes les lois de l'astronomie. Depuis sa butte, la sculpture semblera suivre les PJ de son regard sans pupille tout le long de leur périple. (Jet en volonté pour ne pas craquer ?)

La Moisson : Des flaques et des tombeaux. Sur quelques îlots qui surnagent, une troupe d'enfants de chœur paillards et ensauvagés cueillent des herbes hallucinogènes. Si les PJ les écoutent à la dérobée, c'est pour monsieur le curé, qui en met dans son encensoir et ainsi provoque des rêves cauchemardesques chez ses ouailles, pour leur mettre la peur de l'Enfer au fond du cœur et ainsi en faire des brebis bien soumises. Les gosses se vantent aussi d'avoir trouvé 3d6x10 shillings de babioles dans une tombe ouverte.

LA HORDE DES MIOCHES Niv3 Vie 15 (quand la vie est à zéro les gamins fuient) Jouer les blessés et poignarder le PJ qui ne se méfie plus ou qui s'apitoie (Charisme pour déceler le mensonge) 7 dégâts , Crucifix à cran d'arrêt, ou fronde (Parade, Dextérité) 3 dégâts.

Pour peu que les joueurs soient diplomates ou rusés, les mioches pourraient devenir leurs alliés. Utilisez-les comme un équipement ou un dé de volonté 6. S'il est épuisé, les gamins périssent, ou se dispersent en volant un des trésors des PJ.



Cérémonie Mortuaire. Les potiers en grande famille et maculés de boue viennent immerger leurs morts dans de longs sarcophages de porcelaine. Les produits qu'ils utilisent dans leurs fours les ont depuis longtemps rendu à moitié fous. Les PJ pourraient facilement passer pour des pillards. Peut-être que les aventuriers feraient bien d'éviter leurs barques, ils sont trop nombreux pour qu'on les affronte...

Si les personnages se font capturer par les potiers, ils finiront dans des carcans d'argile et exposés dans leurs boutiques, le long du fleuve noir...



Pont de Singe Coutumiers des escapades dans le cimetière, les enfants de chœur se sont bricolé un accès acrobatique. Un réseau de passerelles perchées entre deux mausolées, des grilles de fer forgé arrachées aux caveaux, branlantes et mal fixées. Au-delà de ce pont de singe, le radeau qui a amené les mioches. Mais ce soir les catacombes noyées vont vomir un de leur enfant maudit, un patchwork de cadavres animés, de bras griffus, de bouches avides.

L'AFFAMÉ Niv5 Vie 25. Cri voleur de vie 5 dégâts qui vont soigner la chose (Sang-Froid) Griffes et crocs 7 dégâts (Parade, Mêlée)

Chaque tour, l'horreur secoue la structure instable. Les PJ doivent faire un jet en Dex, ou tirer sur cette table :

- 1- Plus de peur que de mal, doit faire un test de Volonté.
- 2 - En déséquilibre, désavantage pour le tour.
- 3 - Le PJ lutte pour ne pas tomber et perd une action.
- 4 - Le PJ laisse tomber un objet.
- 5 - Le PJ chute mais se rattrape au dernier instant. Il pend dans le vide et un de ses compagnon doit réussir un test de Force pour le sauver.
- 6 - Le PJ tombe et se fait dévorer par la chose, qui gagne la moitié de ses points de vie.



La Camarde Une statue macabre, un sablier dans la dextre, une faux dans la senestre, surgit des flots. Quelques tombes émergées qui forment une marelle, et un panneau de bois.

« Funeste destin à celui qui marche dans l'ombre de la mort. »

Quel stratagème vont inventer les PJ pour esquiver l'ombre tout en traversant la zone? D'autant que la prophétie est fautive et délire d'un fou.

Aléatoire:

- 1 - Des rats en croisière sur un cercueil flottant.
- 2 - Quelque chose frôle le pied d'un PJ sous l'eau. Lui manquerait-il 1d3 orteils disparus comme par magie ?
- 3 - Une vierge de pierre à l'entrée d'un caveau, le visage rongé par la mousse. Mais qui lui a cueilli un collier d'orteils tous frais?
- 4 - Une pluie torrentielle fait monter le niveau des eaux et force les PJ à se réfugier sur les caveaux...