

WARHAMMER QUARTIER PESTILENTIEL

L'aventure commence dans une obscure cellule d'un poste de garde, là où les autorités vous ont enfermé pour les crimes dont vous êtes accusés. En attendant votre exécution, vous avez amplement eu le temps de faire connaissance. Étrangement, le jour de votre pendaison, personne n'est venu vous chercher. Cela fait maintenant plusieurs jours que le poste de gardes est désert et que vous dépérissez, affamés, dans vos cellules. Alors que tout espoir semble perdu, vous entendez le cliquetis d'un trousseau de clefs derrière la porte du cachot... Que faites-vous ?

- À cause de la faim, les PJ ont perdu la moitié de leurs PV. Le seul moyen de regagner des PV est de manger.
- Le chien de garde s'approche des PJ avec le trousseau de clefs dans sa bouche l'air complètement affamé. Une fois sortis de leur cellule, les PJ peuvent tuer le chien pour le manger, le laisser ou le nourrir. S'il est nourri, le chien leur sera éternellement fidèle. Il est temps de lui donner un nom.
- Les PJ peuvent retrouver tout leur équipement dans un coffre non loin de leur cellule.

Informations

- **Une épidémie de peste ravage le quartier et les autorités l'ont mis en quarantaine. Personne ne peut y entrer ou sortir.**
- Les gardes et les prêtres ont quitté le quartier avant la mise en place de la quarantaine, le livrant à l'anarchie.
- Le quartier n'est plus ravitaillé depuis le début de la quarantaine. Les habitants commencent à mourir de faim.
- Affamés ou malades, les habitants passent la majorité du temps à dormir chez eux ou dans la rue.

Rumeurs (D6)

1. Un groupe de brigands, mené par Slackjaw, pille régulièrement les maisons du quartier et n'hésite pas à massacrer les habitants.
2. Wilbur, le plus riche bourgeois du quartier, s'est barricadé dans sa boucherie avec une importante réserve de nourriture.
3. Galvanni, un alchimiste habitant le quartier, cherche activement un remède depuis le début de l'épidémie. Elle ne donne plus signe de vie depuis quelques jours mais personne n'ose s'approcher de sa maison de peur d'attraper la peste.
4. Un groupe de contrebandiers ayant perdu leur bateau se terre quelque part sur les docks.
5. Un passeur embarque quelques passagers de nuit à bord d'une barque pour les faire traverser le fleuve et quitter le quartier moyennant une grosse somme d'argent.
6. Des habitants ont essayé de fuir par les égouts, mais leurs corps, complètement desséchés, ont été retrouvés dans les eaux du fleuve.

Le rat de la peste

- Un rat noir, géant et aux yeux rouges sort d'une bouche d'égouts et s'approche des PJ en les reniflant. Si les PJ ne réagissent pas, le rat les attaque.
- Ce type de rat est porteur de la peste. Si les PJ le mangent, ils doivent réussir un test ou attraper la peste.

→ Il est apparu après le début de la peste et est communément appelé “rat de la peste”.

L'auberge de Slackjaw

- Slackjaw est le chef d'une troupe de brigands qui opère depuis le début de la quarantaine. Leur principale activité est de racketter de la nourriture et de l'argent aux habitants du quartier.
- Il a installé son repère dans une auberge, qu'il a attaqué et pris de force après le début de la quarantaine.
- L'auberge est une bâtisse à étage miteuse. Une douzaine de brigands s'y trouvent en permanence.
 - **Bar** : réserve de viande salée, une demi-douzaine de brigands alertes.
 - **Bureau de Slackjaw** : Slackjaw (grand, couturé de cicatrice, tempérament sanguinaire, porte un hachoir et 12 shillings).
 - **Chambres** : une demi-douzaine de brigands endormis.

Slackjaw

- Les brigands descendent régulièrement dans les rues par bande de trois ou quatre. Ils brutalisent les habitants dans la rue et pillent certaines maisons.
- Il est allergique aux chiens. Seuls ses hommes de confiance le savent.
- Si les PJ souhaitent le rejoindre, Slackjaw leur demande de faire leur preuve. Ils ont le choix entre ramener le contenu du coffre de l'alchimiste Galvanni ou prendre d'assaut la boucherie de Wilbur.
- Slackjaw a une faculté innée pour détecter les mensonges. À chaque fois qu'un PJ ment, il doit réussir un test autrement Slackjaw détecte le mensonge. Dans ce cas, il ne laisse rien paraître et attend le bon moment pour se venger.

La boucherie de Wilbur

- Wilbur est un riche bourgeois, qui tient la plus grande boucherie du quartier. Depuis le début du confinement, il s'est barricadé à l'intérieur.
- Il a recruté deux mercenaires pour le protéger. Ils montent la garde en permanence au rez-de-chaussée.
- Sa boucherie est un grand bâtiment à deux étages. Des planches ont été clouées de l'intérieur sur des fenêtres du rez-de-chaussée.
 - **Rez de chaussée** : boutique, réserve de viande salée, deux mercenaires.
 - **Bureau de Wilbur** : coffre fort verrouillé (20 shillings).
 - **Chambre de Wilbur** : Wilbur (petit, gros et lâche).
- Si les PJ occupent la maison, des brigands au service de Slackjaw viennent rapidement les racketter de l'argent et de la nourriture. Ils n'hésitent pas à appeler des renforts et à assiéger la maison.

La maison de Galvanni

- Galvanni est un alchimiste qui habite le quartier. Elle est connue pour chercher activement un remède à la peste. Cependant, cela fait plusieurs jours que personne ne l'a vue.
- Elle habite une grande maison bourgeoise à un étage. Les volets à l'étage sont fermés.
 - **Chambre de Galvanni** : cadavre de Galvanni (mort de la peste), masque métallique, note manuscrite “117” cachée sous le matelas.

- **Laboratoire de Galvanni** : coffre à combinaison (code 117, 10 shillings et 2 élixirs de soins D6), bibliothèque (*Monstres des égouts*), trois pestiférés mourants (cobayes de Galvanni).
 - **Cave** : pile de cadavres en décomposition, nuée de rats hostiles.
- Extrait de *Monstre des égouts* : *“Le blob est une dangereuse créature qui se forme à partir d’amas de déchets dans les égouts. Son seul but est de se nourrir. Une fois la victime capturée, il se nourrit de ses fluides, la desséchant totalement. Il est particulièrement vulnérable au feu. Autrement, sa régénération est particulièrement rapide, le rendant très difficile à tuer. Sa chair est prisée par les alchimistes, qui s’en servent comme ingrédient pour leurs décoctions.”*

La cache des contrebandiers

- La cache des contrebandiers est une petite grotte dont l’entrée est située sous les quais. Il faut plonger et nager sur quelques mètres (test de natation pour ne pas perdre 1 PV).
- De temps en temps, un contrebandier sort de la cache pour se renseigner à la surface.
- **Grotte** : trois contrebandiers, tonneau de poisson séché, 3 shillings.

Le passeur

- Si les PJ investiguent un minimum sur les docks, ils trouvent le passeur (homme encapuchonné à l’air louche). La traversée coûte 5 shillings par passager.
- Le passeur est en fait un brigand mal intentionné. Au milieu du fleuve, il est rejoint par une barque de complices pour détrousser les voyageurs et les jeter à l’eau.
- Les brigands possèdent 10 shillings et quelques bijoux de famille appartenant aux malheureux qu’ils ont piégés.

Les égouts

- Un blob a élu domicile dans les égouts et tue les habitants qui tentent de s’enfuir par cette voie. Il se régénère de 5 points de vie par tour (sauf au contact avec des flammes). Sa chair peut être utilisée comme ingrédient alchimique.
- Sur les parois des égouts, on peut remarquer des graffitis étranges. Ils représentent trois traits formant un triangle équilatéral.
- La dernière salle que les PJ doivent traverser avant de sortir à l’air libre est infestée de rats de la peste, qui se jettent sur eux s’ils y posent le pied. Un moyen sûr de les distraire est de leur jeter en pâture un cadavre.

Les barricades

- Les accès du quartier sont bloqués par des barricades en bois. Chaque barricade est tenue par cinq gardes, armés d’épées et d’arbalètes.
- Les gardes tirent à l’arbalète sur quiconque s’approche un peu trop près. Si les PJ attaquent, les gardes ont le temps de tirer une fois avant qu’ils n’arrivent au corps-à-corps.
- S’ils sont mis en difficulté, les gardes n’hésitent pas à appeler des renforts.

N’hésitez pas à faire un retour à l’adresse : casimir.jdr@gmail.com :-)