

# Aarklash Potager Massacre\*

\* in english dans le texte

### Le scénario en quelques mots

L'idée de base vient de monstres de ADD et du vieux Book of Lairs.

Vos joueurs vont devoir enquêter dans les Trophées sur une série de carnages, au début seulement légumiers mais cela va se corser par la suite...

Les différents indices vont les mener à débusquer et combattre une famille d'anhkregs, les fameux monstres susnommés.

### Lancer l'aventure

Si vos joueurs ont déjà des liens avec les Trophées, parfait, ils vont devoir rendre service à l'une de leurs fréquentations !

Pour simplifier l'écriture, j'ai imaginé que la personne qui va leur demander de l'aide est Le Gras lui-même (Cadwallon – Manuel des Joueurs – page 239). Mais la contact de vos joueurs peut très bien les mettre en relation avec l'ogre.

Sinon le développement de certaines compétences peuvent pousser vos aventuriers à traîner dans les Trophées, notamment les Champs : apprendre à chevaucher, s'entraîner au tir ou à viser sur des fruits pourris ou des meules de foin, faire des exercices de coupe sur des épouvantails à l'instar des japonais, séduire les jeunes bergères et saisonnières, éviter ou parer les coups de fourche des paysans en colère... Les occasions ne manqueront pas de tisser des liens avec les autochtones.

Ceci dit, rien n'empêche une implication plus classique comme un simple engagement contre monnaie sonnante et trébuchante.

### Couché dans le foin

Tout commence donc au printemps dans les champs des Trophées. La nature est en fleur et les coquelicots ensanglantent joliment la campagne. La coopérative tourne à plein régime et les charrettes débordent de fruits et légumes.



Avec les conseils avisés de quelques Keltois, le Gras et ses collègues ont décidé de se lancer dans la fabrication de cidre, et donc de court-circuiter les gros acheteurs de pomme de la petite Klune et leur tarif abusif.

Il serait bon pour la fin de scénario que vos joueurs rencontrent, avant de se lancer dans leur mission, Nabila et son frère Khelif, deux saisonniers. Ces derniers peuvent se moquer gentiment des tentatives ratées de vos personnages pour progresser dans leurs compétences avant de leur offrir un coup à boire sous un arbre majestueux. Ils peuvent aussi leur servir de guides à travers les champs.

Le Gras aborde les PJs, timide il tourne autour du pot et ne leur demande rien directement, mais des cultures ont été ravagées la nuit dernière notamment celle de Pigweeny le gob mormon et ses 8 femmes. L'ogre espère que les ligueurs vont aller jeter un oeil et surveiller la zone, entre les fermes Fitrion et Frères et le canal ouest.

## La famille Pigweeny

C'est une grande famille de gob, le patriarche porte des habits noir et la barbe des amish. Gazuk, c'est son nom, a été un matin touché par la Grâce, et depuis il vit selon une lecture très personnelle des préceptes de Merin, dans une culture akkylanienne des plus intégristes. Ses femmes portent toutes une coiffe en tissu blanc et sont prêtes à dénoncer les vicissitudes de tout le voisinage (amusez vous avec les clichés de pacotille sur les amish, leur pudibonderie, le côté bigot qui voit le diable et le péché partout). Le champ est dévasté mais il est dur d'y trouver quelque trace que ce soit, car les douze enfants de Gazuk (qui portent tous des noms d'apôtre et de saints) travaillent à le remettre en état depuis l'aube. Déjà que les saisonniers leur ont volé des poules il y a cinq jours, le saccage du champ est un évènement de trop dans leur vie bien rangée.

Les enfants Pigweeny sont moins perméables que leurs mères aux sermons paternels et l'aînée, Winnifred, est une vraie graine de rebelle. Les châtiments corporels ont marqué son visage et ses parents n'ont de cesse de lui faire boutonner son col. Ce sera certainement le meilleur interlocuteur que pourront trouver les joueurs à condition de l'écarter du troupeau et surtout distraire son père, persuadé qu'on cherche à engrosser sa fille derrière une citrouille, malgré ses dents en avant et le teint verdâtre de sa peau de gobeline.

Contrairement à son père, elle doute grandement de la responsabilité des saisonniers dans la disparition des gallinacés. Il n'est pas dans leurs habitudes de fracasser les portes.

La petite gob ne rêve que de fugue et pour peu que les ligueurs soient un peu gentils avec elle, ils risquent de la retrouver un matin devant leur porte avec son sac et ses hématomes.

Au début de sa vie, l'anhkreg est un suceur de nectar avec sa trompe dévaginable par afflux d'hémolymphe. Avec le développement de ses mandibules et la maturation de ses glandes digestives, il passe au statut de broyeur végétarien.

*Extrait d' « Écologie Aptérygote »  
Birgid le Naturaliste – professeur à l'Université Franche*

## Le voisinage

Ce n'est pas en interrogeant les voisins, des nains keltois industriels, les frères Fitrion, ou les saisonniers qui campent au bord du canal que vos héros apprendront quelque chose non plus, à part l'imminence d'un concours du plus gros légume (fausse piste). C'est le moment de ressortir Nabila et son frère.

Pour entretenir le malaise, lors de l'entretien avec les nains, l'un d'eux se plaindra de l'état de leur pommier, arbre magnifique il y a quelques jours encore et qui est en train de dépérir. Dans le campement, un saisonnier appelle son chien sans succès.

Il ne leur reste plus qu'à faire le planton et surveiller la zone. Voilà donc nos PJs debout au milieu des citrouilles, à surveiller les champs.

Certains insectes peuvent changer de régime alimentaire au cours de leur vie et c'est le cas, nous l'avons vu, de l'anhkreg, avec l'évolution de ses appendices buccaux au cours de sa croissance. Mais la célérité avec laquelle il rentre dans la catégorie des omnivores est tout simplement surprenante pour un animal de cette taille. Ce n'est qu'au bout de deux semaines qu'il est capable de « digérer » (de manière externe) un petit chien, des poules ou un gobelin...

*Extrait d' « Écologie Aptérygote »  
Birgid le Naturaliste – professeur à l'Université Franche*

## Ô Douce Nuit

La nuit est assez claire, ce qui permet aux PJs d'apercevoir une silhouette lointaine et solitaire, qui erre dans les champs. Gageons que vos joueurs vont la suivre, à vous de faire monter la tension.

Au détour d'une éminence, les aventuriers découvrent un groupe armé, c'est Embuscade et ses ligueurs qui traquent des contrebandiers. Dans le noir, vos héros vont probablement se demander si ce sont des vilains... Au moment où ils se décident à agir, une autre troupe surgit : fatigués de voir échouer leur trafic, les contrebandiers ont payé des mercenaires pour régler leur compte au Neuf d'Améthyste, et nos joueurs se retrouvent en plein milieu ! Bataille rangée, un peu confuse au départ, mais les joueurs devraient trouver leur camp assez vite.

## Scénario CADWALLON

Pour meubler, je vais utiliser une petite table aléatoire : 2d6 tous les rounds.

### Résultat :

- 2 - Vous trébuchez dans un sillon, ou un fossé, vous voilà à terre.
- 3 - vous recevez une flèche perdue, 1d6 de dommage.
- 4 - Un des ligueurs d'Embuscade vous prend pour un contrebandier, à vous de l'assommer, de l'intimider, ou de le convaincre en argumentant, séduisant...
- 5 - Deux mercenaires indemnes s'en prennent à vous (ou un deuxième s'ajoute si vous aviez déjà engagé le combat).
- 6 - Un mercenaire indemne est décidé à vous trucider...
- 7 et 8 - Pas d'évolution.
- 9 - Un scélérat va frapper un ligueur, Embuscade ou l'un de vos compagnons dans le dos, à vous de le distraire, le provoquer, le désarmer ou défendre votre camarade...
- 10 - On vous vient en aide ce tour ci, 1d6 gratuit et + 2 au dégâts.
- 11 - Votre adversaire subit une blessure.
- 12 - Votre adversaire se prend les pieds dans un sillon, un fossé, un cadavre, il est à terre.

- 1) **POT3** Hargne +4 charger xx Trancher xxx  
Opp +3 Esquive xx  
Charge Bestiale, Dur à cuire
- 2) **POT 4** Adresse +3 Tir xx (arc de qualité)  
Transpercer xx (dague)  
Opp +4 esquive x  
Maître archer (à 8m des combats)
- 3) **POT 3** Elegance +4 Parer xx (une targe)  
Se fendre XX (rapière)  
Contre Attaque
- 4) **POT 3** Hargne + 5 Cogner xxx (masse)  
Intimider x  
Enorme, (Dans une armure de Plaques usées)
- 5) **POT 5** Discipline +4 Analyser xxx  
Adresse +2 Transpercer x (2 dagues)  
Elegance +4 Parer xx  
Ambidextrie, Esquive
- 6) **POT 3** Opp +3 Lutter xx Esquive xx  
Adresse + 4 transpercer xx  
Réflexes, sous l'effet d'une Galvanisation (2rd)

Tous en armure cuir (sauf 4). Vous pouvez leur ajouter un mage en soutien, dont les joueurs peuvent s'occuper s'ils n'ont rien à faire.

À la fin de la bataille, Embuscade est partagée entre remerciements et engueulades aux PJs, remerciements parce qu'ils se sont battus à leur côté, engueulades parce qu'ils les ont distrait et ont permis aux mercenaires de les prendre à revers...

Un des éclaireurs revient avec un prisonnier, et les joueur reconnaissent la silhouette qui errait dans les champs : c'est un négociant gob de la petite Klune, il est en loques, tremblotant, et serre convulsivement quelque chose dans ses bras. C'est un crâne d'orque aux longues canines d'aciers, à demi digéré et en fort mauvais état. Inutile d'interroger le Gobelin, sa raison l'a quitté...

L'anhkreg adulte peut se débarrasser de ses adversaires en recrachant ses sucs digestifs. Il attaque avec sauvagerie ce qui passe à portée de ses antennes. Ces deux apex lui servent de sens tactile et lui permettent de se déplacer dans les tunnels. L'en priver est quelque chose de terrible car l'anhkreg est quasiment sourd et aveugle.

Malgré sa grande taille, il est un modèle de discrétion pouvant faire passer ses antennes pour des herbes folles alors qu'il est sagement tapi dans son tunnel à vous espionner. Je pense qu'il est parfaitement armé pour tenir tête à une petite troupe non avertie.

*Extrait d' « Écologie Aptérygote »*

*Birgid le Naturaliste – professeur à l'Université Franche*

### Mais que ce pastis ?

L'an dernier, les négociants de la Petite Klune ont décidé de porter un coup supplémentaire aux adhérents de la coopérative. Ils ont acheté un couple d'anhkregs et les ont lâchés "en terre ennemie".

L'anhkreg est un insectoïde fouisseur, une saleté géante et dangereuse. Le mâle et la femelle ont déjà causé des dégâts à l'automne, sans qu'on devine leur nature, mais comme ils ont hiberné tout l'hiver pour ne se réveiller qu'au printemps, personne ne fait encore le rapprochement. Les bêtes sont furtives et dissimulent les entrées de leurs tunnels qui se confondent avec des zones fraîchement labourées.

Pour nourrir leur petite famille qui s'est agrandie avec l'arrivée de quatre mignons petits bébés, les deux adultes ont piqué ici et là pommes de terre et citrouilles mais l'appétit des bambins s'aiguissant leurs prises vont devenir de plus en plus grosses. Sans compter que les

bestioles sont omnivores et qu'il leur faudra bientôt de la viande.

## Partie Enquête

Qui est ce gob ? : passage dans la petite Klune. Il se nomme Griflor le Radin, et il était parti avec son char à boeuf acheter une cargaison de prunes dans une des fermes Fitrion, mais il a disparu hier sur le trajet et tout le monde s'est demandé où il était passé. Chez lui, son frère qui essaye de dissimuler sa joie à l'idée de récupérer l'entreprise et sa veuve.

La ferme Fitrion : ils n'ont jamais vu arriver le négociant, mais si on les titille, ils diront qu'ils ont perdu trois brebis en 48 heures.

Le crâne : en se renseignant auprès des Lignes, ils apprendront que c'est sûrement le crâne de Bzorg le Croc, qui a disparu à la fin de l'automne dernier avec ses compagnons ligueurs. Ils avaient été chargés d'enquêter sur la disparition d'une famille de fermiers, les Guidoins, et des pillages au nord des fermes Fitrion... Non loin de ces fermes, les PJs trouveront un village de tentes et de saisonniers, et retrouveront la jolie Nabila qui se dispute avec son frère.

La ferme des Guidoins est en ruine, la bâtisse de bois a souffert, comme si on en avait défoncé un flanc, des traces de lutte et de longues éraflures en zèbre l'intérieur, ainsi que de grandes taches où le bois a été comme attaqué par l'acide. La bête les observe, et ne laisse dépasser du sol que ses antennes, bien dissimulées au milieu des broussailles...

Dédé et un de ses égoutiers ont aperçu la bête il y a quelques heures. Elle buvait dans le canal, ils décrivent une longue carapace couleur rouille, et de sacrées mandibules...

Voilà le décor planté, il ne reste que...

## La scène finale

A force d'enquête, sur les renseignements de Dédé, ou bien par hasard, les Ligneurs sont sur le territoire de la Bête. Vous n'êtes pas obligé

de placer ce lieu chez les Guidoins, mais il serait bon qu'il y ait une bâtisse en ruine à proximité pour que vos joueurs puissent se réfugier sur son toit.

Ils croiseront, sur le théâtre final, Nabila qui cherche son frère qui est allé boudier dans son coin et qu'elle a perdu. (Elle peut faire un bon boulet pour vos joueurs dans la scène finale, il faudra la défendre, elle poussera des cris et qui sait, elle peut avoir un élan d'héroïsme et finir par aider un des aventuriers).

Comme il n'existe pas de tuile de terrier et comme l'intérêt de la scène repose aussi sur l'aspect labyrinthesque des tunnels, il est conseillé de se munir (ou de fabriquer) un tableau Velléda avec un quadrillage de 2,5 cm tracé au marqueur indélébile. On y tracera les souterrains au fur et à mesure de leur découverte, les aventuriers commençant d'un côté et le nid se trouvant à l'autre bout.

### LE COUPLE D'ANKREGS

Ils ont les mêmes caractéristiques mais la taille diffère : 6 pour la femelle et 5 pour le mâle. Leur but est d'endommager leurs proies mais de les ramener avec un rien de vie à leurs petits, pour leur apprendre le « mordant » (incapacité c'est très bien !).

Les anhkregs pratiquent la Trophallaxie, un processus alimentaire au cours duquel ils régurgitent une partie de la nourriture qu'ils ont ingérée dans son jabot social pour la restituer à un autre anhkreg. Mais contrairement aux fourmis chez qui l'on retrouve aussi ce phénomène, ce miellat très énergétique peut aussi servir à ranimer les proies que les anhkregs ramènent au nid, juste assez pour que les petits puissent jouer avec.

*Extrait d' « Écologie Aptérygote »  
Birgid le Naturaliste – professeur à l'Université Franche*

Considérez ce miellat comme une potion de soin, la femelle en a 12 doses dans son jabot social, le mâle 10.

Si l'on fait du mal aux jeunes larves, le but des parents devient d'exterminer toute menace vivante dans le nid.

# Scénario CADWALLON

Le but des Joueurs est bien évidemment la mort des anhkregs, ils doivent découvrir le nid sinon les petits survivent et tout est à recommencer la saison prochaine.

POT 7    Peur 4    Hargne +3    Trancher xxx (mandibules)    Cogner (le tunnel) xx    Vomir xx

Opportunisme +5    Esquiver xxx    Lutter xxx    Se Cacher xx    Traquer x

MAI 4            Discipline +3    Analyser x    Guetter xxx

MOU 5 (si on lui coupe l'antenne gauche elle se cogne contre tous les murs à gauche -2 au MOU, idem si on lui coupe l'antenne droite et c'est cumulatif)

Armure 5 (sauf sous le corps 1 mais il faut se glisser jusqu'au ventre : Crapahuter seuil 6 ou taille 2)

Mandibule +3 aux dégâts, mais l'anhkreg aime saisir sa proie (lutte) et lui vomir son acide gastrique dessus. Dégâts 3d6 on en garde 2, pénétrant, léthal 1

- S'il a saisi une proie, l'anhkreg essaye de la ramener à ses petits, il fait s'écrouler une section du tunnel d'un coup de queue, pour s'isoler des PJs. Portée = un carré de 2x2 cases. Esquive contre Cogner sous peine d'être enterré. Pour se sortir de là ou dégager le tunnel, il faut faire 10 points de tâche en Forcer ou Crapahuter. (Exemple : J'ai Crapahuter xx et +2 en Adresse, je mets 2 dés d'action, 4 et 3, 4+2 =6, six points de tâche. Je n'ai pas Forcer mais Hargne +4, je fais un jet de 1d6, 1 est un échec, sur un 2-6 je fais 4 donc 4 points de tâche)

- S'il n'est pas en vu, l'anhkreg peut faire des vibrations dans le sol et faire croire qu'il arrive par ailleurs. Mettre deux jetons « présence suspecte » sur le plateau. Un seul est l'anhkreg, l'autre n'est qu'un leurre pour désorganiser les joueurs. Quand vous avez bien joué avec leurs nerfs, la femelle rejoint le mâle, et à la grande surprise des ligueurs, les deux jetons s'avèrent être des prédateurs.

Dans le nid, on peut trouver les quatre petits en train de jouer avec un Khélif mort de peur ainsi que les dépouilles et l'équipement à demi dissous de la Ligue de Bzorg le Croc.

## Les petits :

POT 3            Hargne +2    Trancher x (mandibules +2)            TAI 3

MAI 3    Opportunisme +4    Esquiver xx    Lutter x    Se Cacher xx    MOU 4

## Dénouement

Une fois la menace insectoïde éradiquée, les joueurs peuvent ramener les dépouilles à Le Gras et voir ainsi leur contact progresser avec ce personnage.

Quant aux carapaces des anhkregs, elles constituent d'excellentes bases pour des armures plus légères que la normale.

## Remerciements

- À Dongeon pour les anhkregs.
- À Wikipédia pour la trame des extraits de Birgid le Naturaliste.
- À mon papa et ma maman sans qui je n'aurais pas vu le jour.
- À mon illustrateur personnel, c'est-à-dire moi-même.
- À Georges W Bush pour son immense travail pour amener la paix dans le monde.
- À l'inventeur du Nutella sans qui ma femme serait neurasthénique.

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

[maximilien.max@orange.fr](mailto:maximilien.max@orange.fr) ou au forum Rackham, section cadwallon scenari