

La Cuisine de l'enfer :

Le scénario a lieu dans Mliuej, le plan de cette ville est donc indispensable (récupérez le avec description).

Petit synopsis à l'usage du MJ :

Dans Mliuej, il existe un lieu que personne ne connaît, les cuisines du château. Le chef dans ladite cuisine, **Juilgol Sayouk** est un homme tyrannique qui supervise la préparation de l'ensemble des mets proposés au château. Un jour, cet homme abject disparaît et l'ensemble des cuisiniers interrogés sur cette disparition reste muet. Un nouveau chef est nommé : **Malavrov Kyoukol**. Celui-ci disparaît à son tour deux semaines plus tard. Un apprenti décide de déposer une annonce au bureau des quêtes, son nom : **Arzak Sayouk**, le fils de l'ex cuisinier.

Il souhaite retrouver les disparus et a besoin d'un groupe d'aventuriers pour cela...

Débuter dans la mission :

Une seule solution, débiter au bureau des annonces, le papier indique de se rendre au château du seigneur local...

Arrivée devant le château :

Après s'être renseigné sur la position du château, les aventuriers se rendent sur la place Faux-Col. Un garde à l'entrée du château, 2,10 mètres au garrot les interceptent. Après une négociation qui coûtera 1 pièce d'or à l'un des aventuriers, le groupe entrera dans le château pour être directement emmené vers les cuisines par un domestique du nom de **Krakig Malbar**, homme âgé de 50 ans et chauve, particulièrement laid à cause d'un nez proéminent. Arrivée dans les cuisines désertes (il est encore tôt), **Arzak Sayouk** se présente devant les aventuriers et leur demande de rechercher les cuisiniers disparus, il promet également 150 pièces d'or pour toute la troupe, au frais du châtelain. Les aventuriers sont guidés vers l'extérieur du château.

La mission commence vraiment :

Le groupe à peine sorti se voit agresser par un homme encapuchonné, le combat s'engage. Après celui-ci l'homme à moitié dans les pommes est interrogé. Il explique que la personne qui l'a envoyé vit dans un lieu en dessous de la ville et meurt à la fin de sa phrase des suites de ses blessures. Les aventuriers doivent mener l'enquête. Pour cela, deux solutions s'offrent à eux :

– Aller à la taverne la plus proche soit le Temple de la bière et se renseigner auprès du patron sur un éventuel souterrain. Celui-ci proposera les égouts ou le puits derrière la taverne, la première solution étant la bonne. Si les aventuriers venaient à choisir le puits, ils devraient se mesurer à deux hommes armés et s'apercevraient après le combat que la descente dans le puits est impossible.

– Interroger une personne dans la rue qui les enverrait chez Bulinette. Dans ce pub, un vieillard les renseigne sur un passage dans les égouts qui serait un ancien souterrain du château...

Les aventuriers se dirigent vers les égouts (rue de l'Ambrée), devant l'entrée près de la rivière et du pont, un orc monte la garde. Celui-ci attaque le groupe sans demander quoi que

ce soit. A la fin du combat, l'orc tombe dans la rivière et se noie en criant qu'il n'a rien fait et que son patron est le seul responsable. Les aventuriers s'interrogent sur cette phrase. Bref, ils s'aventurent dans les égouts, le plan est détaillé en fichier joint.

L'entrée dans les égouts :

Les aventuriers n'ont d'autres choix que de continuer tout droit dans les égouts où ils affrontent d'entrée de jeu 5 rats affamés. Très vite, le choix de continuer tout droit ou de prendre à droite s'offre :

– A droite, les aventuriers vont avancer et trouver une torche au sol encore chaude. Ils vont se faire attaquer par deux voleurs. A l'issue du combat, un voleur refusera de répondre aux questions posées mais l'autre avouera que le souterrain se trouve tout droit et permet d'entrer dans les cuisines du château. Les aventuriers continuent et laissent les voleurs assommés (ou avec deux jambes en moins...) et aperçoivent un couloir à gauche éclairé par des torches, c'est le souterrain.

– Tout droit, le groupe va s'enfoncer jusqu'à un couloir sombre à gauche. Ce couloir regroupe une horde de 10 rats. Si le groupe ressort vivant, il trouvera au sol un coffret contenant un ocarina en bois (valeur importante 50 PO on le verra plus tard). Le groupe peut alors continuer dans ce couloir s'il possède une torche. Après vingt mètres, un mur de pierre arrête le groupe, sur ce mur se trouve une inscription : *Mliuej ,puits*. Ainsi, le groupe connaît sa position précise mais doit revenir en arrière (c'est bête).

Le souterrain :

le couloir continue sur trente mètres mais une grille de fer se trouve au bout de vingt mètres. Un garde endormi se trouve à côté de la grille. Le groupe peut choisir de le réveiller, celui-ci énervé les attaque. Cependant, en montrant l'ocarina, le groupe peut gagner 50 PO car le garde est un musicien et laissera passer les aventuriers en payant le prix de l'ocarina. Qu'il y ait combat ou non, le garde ouvre la grille. Les aventuriers continuent vers le bout du couloir où se trouve un escalier. Le groupe le montera mais rencontrera dans l'escalier trois rats à combattre. En haut de l'escalier se trouve une porte gardée par un homme qui s'avère être... **Malavrov Kyoukol**. En voyant le groupe, celui-ci tire son épée en leur demandant la raison de leur présence en ce lieu. La réponse ne convient évidemment pas et le combat s'engage. A la fin de celui-ci, **Malavrov** vaincu avoue une partie de sa présence en ce lieu : Le cuisinier en chef n'a pas disparu, il a été enlevé par l'association des Cuisiniers de l'enfer, un groupe souhaitant faire revenir à la vie un puissant démon, **Malboufle Cruel**. Après cette terrible découverte, **Malavrov** s'évanouit laissant libre le couloir derrière-lui. Le groupe avance et arrive devant une trappe. En l'ouvrant, il découvre l'arrière-cuisine du château où se trouve **Juilgol Sayouk**. Celui-ci est ficelé, les aventuriers en voulant défaire les liens ne s'aperçoivent pas d'une présence derrière eux et se retrouve entouré d'une dizaine de gaillards en arme. Le groupe est arrêté et jeté dans un garde-manger...

L'emprisonnement et l'évasion :

Vos aventuriers sont coincés derrière une porte fermée dans un garde manger, leur seule solution est de bouger les sacs renfermant les victuailles. Trois rats s'en échappent, le combat devrait se faire rapidement. En tuant le dernier rat, les aventuriers trouvent une petite clef dans le sac, celle-ci n'ouvre pas la porte ! Il y a 5 autres sacs, en les fouillant, les aventuriers peuvent trouver 5 PO (1 par sac). N'hésitez pas à désespérer le groupe (un peu de sadisme ne fait de mal à personne !). Vous vous décidez enfin à faire rentrer 5 gaillards qui

emmènent le groupe vers les cuisines. Il est tard, la lune perce par les fenêtres. Un groupe se tient au centre des cuisines et parmi eux un homme que vous connaissez déjà : **Krakig Malbar**. Celui-ci explique que le sacrifice d'un grand cuisinier est nécessaire à la réussite de la résurrection du démon. Il parle de ses plans démoniaques pour conquérir le monde (vous improvisez évidemment). Puis, il annonce que le démon tuera le groupe une fois revenu à la vie. **Juilgol Sayouk** est amené au centre du cercle formé par les gaillards (qui ne sont autres que les cuisiniers). **Krakig** invoque le démon et lève une dague pour tuer **Juilgol**. C'est alors qu'un tremblement résonne dans toutes les cuisines et les cuisiniers sont réduits en poussière. Votre groupe doit alors se précipiter vers **Krakig** mais celui-ci s'est reculé à la suite de la secousse. **Juilgol** a défait ses liens mais semble déjà habité par le démon. Il s'évapore aussitôt après. **Krakig** se précipite dans le souterrain et s'enfuit. Les aventuriers doivent le poursuivre.

La poursuite :

Les cuisiniers ayant été réduits en cendre par le démon, les aventuriers n'ont aucun mal à parcourir le souterrain en sens inverse. Ils reprennent le même chemin et passe par la grille ouverte, le garde a été remplacé par un cuisinier armée d'une louche en métal. Il provoque le groupe. Après le combat, le garde meurt et les aventuriers repartent. En sortant des égouts, il fait toujours nuit et un incendie s'est déclaré dans Mliuej. Tous les habitants tentent d'éteindre le brasier. Ne sachant où aller, le groupe demande comment l'incendie s'est déclaré ce à quoi on répond qu'un fou brûle tout place Ralatouf. Le groupe doit se déplacer de rue en rue, s'il n'a pas de carte, il demande la position exacte du lieu. Dans la rue des Défis Stupides, il retrouve **Krakig** essoufflé avec un grand sourire. Il explique qu'il est trop tard et que son plan va se réaliser. Il attaque le groupe qui veut passer pour arrêter le démon. Le combat fini, **Krakig** tombe à terre, mort. En lui marchant dessus, les aventuriers se précipitent vers la place Ralatouf mais arrivés à celle-ci, le démon est en train de partir vers le marché aux bières. Le groupe le poursuit et arrive au niveau de **Malbouf** au milieu du marché désert. Le démon se retourne et prononce des phrases sans aucun sens (type : J'aime les écureuils). Puis il engage le combat.

Les combats :

Lorsque les aventuriers viennent à bout du démon, celui-ci s'enfuit de l'autre côté de la rivière et recommence à brûler les maisons alentour. Le groupe doit tout retraverser pour rencontrer un garde sur le pont les empêchant de passer, il s'agit en fait d'un cuisinier camouflé comme le laisse transparaître la poêle à frire dans sa main droite. Le combat s'engage et se termine, les aventuriers traversent le pont et arrivent à la place Capsule. Le démon s'y trouve et les attaque à nouveau. Finalement, les aventuriers ont le dessus et envoie l'attaque finale au démon. Celui-ci quitte alors le corps de **Juilgol** pour retourner dans son monde de méchants démons...

La fausse fin :

Le groupe est rejoint par **Arzak** qui avait suivi son père. Le père se réveille et demande à son fils ce qu'il fait au milieu de Mliuej. Le fils, pour toutes réponses, lui plante une dague dans le dos. Le père décède donc. Le fils se lève et explique aux aventuriers qu'ils se sont fait avoir depuis le début et que c'est lui qui a demandé à ce que son père soit enlevé. Il dit ensuite que le démon n'était qu'un prétexte et que son vrai but était de prendre la place de son vilain papa qui lui empêchait de faire sa propre cuisine. Il vous explique enfin que vous ne lui servez plus à rien et sort une rapière. Il est suivi de deux autres cuisiniers armés de casseroles en fonte. C'est donc le vrai combat final. Vos aventuriers se défendent et finissent (normalement) par gagner. Les deux cuisiniers qui défendaient **Arzak** sont morts et **Arzak** lui-

même

est sur le sol dans son sang. Il sort une phrase débile du genre : Pourquoi ? Et meurt. Les habitants accourent et le groupe quitte la place pour éviter de se faire accuser de meurtre. Avec tout ça, aucune PO me direz-vous... non, car ce n'est pas fini. L'aube se lève et les aventuriers ne sachant quoi faire et dégoutés se rendent où ils veulent. C'est alors qu'un jeune homme svelte accourt vers eux, il s'agit d'**Arzak** ! Il explique que son jumeau **Arzok** (de son vrai nom), a voulu prendre la place du papa et pour cela a enfermé **Arzak** dans les cuisines, ce dernier s'est évadé. Il vous remercie d'avoir abattu le jumeau et vous offre 200 PO. Il vous quitte en disant qu'il regrette la mort de son papoune chéri et que maintenant il va prendre sa succession et que vous l'arrangez car il n'a pas eu à tuer son père lui-même (c'est mignon la famille). Les aventuriers paumés n'ont donc d'autres choix que de laisser partir le fiston et distribuent les PO. L'aventure se termine ici...

Et les XP ?

Pour les XP, le groupe obtiendra les points suivants :

- 50 XP si la mission a été accomplie avec succès
- 30 XP si la mission a connu quelques ratés (mort tué par des rats, noyé dans les égouts).
- 10 XP pour la non réussite de la mission et tête mise à prix.

Et voilà pour cette enquête !

FIN

Ennemis rencontrés :	At	Prd	EV	PR	Dégâts	Cou	Bonus XP	Armes
- homme encapuchonné :	8	9	18	2	1 Dé+2	8	10	Dague
- orc :	9	10	18	2	1Dé+2	9	12	Epée abimée
- rat :	5	5	8	1	1Dé	6	6	Crocs
- voleur :	8	9	18	2	1Dé+2	7	10	Dague
- garde 1 :	9	11	18	2	1Dé+2	8	14	Epée abimée
- Malavrov Kyoukol :	10	11	20	2	1Dé+2	10	18	Epée affutée
- garde 2 :	9	11	18	2	1Dé+2	8	14	Louche en métal
- Krakig Malbar :	12	11	24	2	1Dé+2	12	22	Belle rapière
- Malbouf le Cruel 1 :	12	12	26	3	1Dé+3	13	28	Casserole lourde
- Malbouf le Cruel 2 :	12	12	26	3	1Dé+3	13	30	Casserole lourde
- Arzak :	13	12	32	3	1Dé+4	13	35	Rapière bourrin
- Garde d'Arzak (1 et 2) :	9	11	15	2	1Dé+2	8	14	Casserole fonte