

L'ARCHITECTE DE LA CHAIR (Par Gauthier LEMAIRE)

Maulus Vrulk surnommé aussi l'architecte de la chair est un sorcier dément dont l'activité se base principalement sur ses expérimentations sur des êtres vivants. Il vise principalement ses ressources dans les zones de conflit et les guerres. En général les vainqueurs de ses conflits prennent généralement leur tribut en butins mais aussi en esclave issue des vaincus qui sont revendus dans les nombreux marchés spécialisés. Quand des marchandises intéressantes sont exposées il est certains qu'un agent de l'Architectes de la chair n'est pas loin et pour l'esclave revendu il connaîtra certainement un sort pire que la mort entre les mains du sorcier. Vrulk est un homme puissant et outre le commerce d'esclaves l'Architectes se livre à d'abominables expérimentations en se servant des marchandises qu'ils achètent. Ses horribles résultats ont créé d'innombrables abominations succès qu'il revend à de riches débauchés avides de sensations fortes. Il est clair que les activités de l'Architectes ne sont pas vraiment populaire Vrulk est activement recherché pour ses abominables expériences mais le est autant malin que dangereux.

Vrulk vit dans un secteur reculé et difficile d'accès par les moyens conventionnel. C'est une gigantesque décharge appelé simplement le trou. Remplis de déchets mais surtout d'expériences ratés. L'endroit est peu recommandable en raison des divers monstres qui y survivent Au centre du trou ce dresse une immense tour de métal posé dans un profond cratère tout aussi parsemé d'ordures odorante et d'une forte odeur de méthane (on lui doit d'ailleurs le charmant nom de cet endroit quoique beaucoup de ses habitants l'appelle par d'autre surnoms moins charmant de trou du cul du monde).

VISITE GUIDEE

La décharge

Si les aventuriers n'ont pas les moyens d'atteindre la tour par des moyens non conventionnels comme la téléportation ou le vol il va falloir qu'ils traversent la décharge. L'Architecte de la chair ne passe jamais par-là préférant quitter sa demeure par le biais d'un portail de téléportation. Il n'en demeure pas moins que l'endroit est dangereux, imprévisible et remplis de monstres ayant élus domicile ou d'expérience raté.

Lancez quatre fois 1D20 pour déterminer la traverser des aventuriers dans la décharge et des rencontre éventuels dans cette zone jusqu'à l'arrivé au cratère près de la tour.

Lieux : lancez 1D20

1	Un monticule de crânes entassé en pyramide et panneau indiquant des avertissements de danger à quiconque voudrait s'enfoncer dans la décharge plus en profondeur. Il y a aussi une énorme colonie d'insecte friand de métal. Les aventuriers devraient faire gaffe à leur équipement surtout si il est métallique.
2	Une statue géante d'un dieu démoniaque posé contre un monticule d'ordures. Cet endroit est magiquement instable et génère une tempête permanente de déchets et de détritux pulvérisé et très abrasive. La traverser est très dangereuse car elle a la capacité d'arracher la chair des os d'un homme.
3	Une zone ou s'entasse des futs et tonneaux remplis de substances alchimiques c'est aussi un infâme bourbier. Il y a bien des endroits ou peu traverser cette zone sans risque mais ce n'est pas facile. Si les aventuriers ne sont pas agiles, l'un d'entre eux risque de tomber dans une tourbière l'aspirant dans le sol de la même manière que des sables mouvant. La boue est aussi très corrosive.
4	Secteur ou s'entasse des statues représentant curieusement des rois, des magiciens et des tyrans aujourd'hui mort dont Vrulk avait travaillé par le passé. 1D4 golems défectueux ressemblant à une statue d'une reine tyrannique maintenant morte. La reine avait l'habitude d'empaler ses victimes sur l'énorme membre entre les cuisses de la créature artificielle. Les Golems reproduisent mécaniquement leur travail et sont hors contrôle mais dispose incrustés sur leur corps de gemmes de grande valeur.
5	Des gibets rouillés suspendu dans le vide par des poteaux et ayant de nombreux cadavres plus ou moins décomposés. 1D10 occupants des gibets sont encore en vie et appellent à l'aide. 1D6 d'entre eux a toutefois été inséminés par l'Architecte de la Chair qui leur a implanté un parasite dans le ventre. Si rien n'est fait les victimes meurs dans d'affreuses souffrances quand les parasites à l'aspect de gros insectes les ouvriront en deux pour s'attaquer ensuite aux aventuriers et aux survivants.
6	Un labyrinthe dont les murs sont faits d'ordures qui semble compact. Le Labyrinthe d'ordures est habité par 1D6 Minotaures ils détestent les intrus dans leurs dédales d'ordures et attaquent à vue pour tuer les hommes et violenter les femmes afin de se reproduire. Il y a aussi 1D4 captive enceintes et des biens appartenant à des aventuriers malchanceux dévorés par les Minotaures, dans une grotte creusé dans un gros monticule d'ordure.
7	Des murs non pas fait de pierres mais composé de miroir souvent brisés. Quand les aventuriers passent ils activent les propriétés magiques de ses miroirs. Au bout d'un instant le dispositif qui compose cet endroit génère 1D20 illusions agressive qui attaquent les aventuriers. Ses illusions sont si réalistes qu'ils peuvent tuer si la supercherie n'est pas décelée.
8	Une zone remplis d'instruments de tortures rouillés. Un démon de la torture au corps garnis de pointes et de lames de rasoir c'est installé dans le coin et s'ennuie faute de victimes à supplicier ou les personnages le dérange en pleine activité. Il sera ravi de trouver de nouvelles victimes.
9	Un crustacé géant genre Bernard l'Hermite avec un casque de géant en or as fait son trou dans le secteur et as envie de chair fraîche. Le casque qui fait office de coquille vaut son pesant en or mais fait aussi son poids. Le transporter ne sera pas facile.
10	Il y a 1D4+1 énormes Ogres dont les immenses ventres plein de graisse pendent par-dessus le sommet de leurs pantalons. Ils mâchonnent des morceaux de viandes et rigolent bruyamment en faisant tourner une broche sur laquelle est attaché un homme aux jambes manquantes. Le feu en-dessous brûle et calcine sa chair, tandis qu'il hurle pour demander pitié. Plusieurs os rongés prouvent qu'il n'est pas le premier à se faire rôtir. La victime de ses boucher peut être utile aux PJ s'il arrive à le sauver car il peut indiquer une direction sûre vers la tour il est néanmoins mourant et les PJ ne peuvent que prolonger sa vie et ses souffrance que quelques minutes.

11	Les aventuriers rencontrent une créature surnaturelle. Il s'agit d'un humanoïde constitué de milliers d'insectes. Une ruche vivante et maléfique engoncé dans des capes et des vêtements ainsi qu'un masque d'acier cachant son immonde nature. Appelé le Grouillant, c'est un tueur qui en as après (lancer 1D4) 1 et 2 des aventuriers 3 et 4 Vrulk lui-même. Rien ne le détournera de sa mission et gardera l'identité de son commanditaire secret mais il est prêt à négocier avec les aventuriers à condition que l'un d'entre eux n'est pas sa cible. Le Grouillant est intelligent est très rusé capable de duper ses interlocuteurs pour arriver à ses fins mais si on arrive à trouver un accord avec il respecte généralement les contrats qu'il passe tant que cela l'arrange. Le Grouillant peut très bien être un ennemis mortel qu'un allier providentiel mais dangereux.
12	Une troupe de 1D12+4 Gobelins sont installés dans un bidonville qu'ils ont construits eux même. L'un d'entre eux plus intelligent mais plus dérangé que les autres c'est l'autoproclamé chef. Il se nomme Ak-Tarus se prétend prince de l'œufort en guerre contre une horde de gologode (les autres habitants de la décharge en réalité) et a réussi à bricoler une armure mécanisée à partir de pièces de Golems usagés appelé Gobdorack. C'est un gros engin alimenté par une batterie technomagique défectueuse risquant d'exploser à tout moment mais assez meurtrier et disposant d'un armement tel que le corniaud fulgure qui permet à la machine d'envoyer une décharge électrique par ses cornes, le pulvériso poing qui permet à la machine de projeter ses poings à distance mais qui a l'inconvénient de rendre la machine manchot et enfin Gobdorak se bat avec une énorme hache à double lame.
13	Des plantes et des buissons poussant dans la décharge. Un jet réussit pour identifier la plante permet de récupérer 1D10 plantes médicinales. Si c'est un échec l'aventurier se trompe et ramasse par mégarde un poison violent pensant que c'est une plante curative.
14	Un champ garnis d'épouvantails fait à partir de morceaux de ferrailles et donne un air lugubre à cet endroit. 1D10 automates squelettiques métalliques pourvus de griffes en formes de faucilles rodent et se cache dans le champ.
15	La zone est envahie par une brume toxique constituée par la pollution. Il réduit la visibilité pique les yeux et déchire les poumons si les aventuriers ne prennent pas garde pour se protéger. Outre cela il est fortement déconseillé de d'allumer un feu car le méthane sous les ordures ont rendus cet endroit inflammable et explosif. Pour couronner le tout, l'endroit est habité par une entité fantomatique maléfique qui cherche à tuer tout être vivant entrant dans la brume.
16	Un affreux mutant se baigne dans un bassin fétide d'excréments et invite amicalement les aventuriers à faire trempette avec lui. Si on accepte l'invitation le mutant répondra volontiers à trois questions car il connaît assez bien le trou.
17	Lac toxique et corrosif. Un passeur inquiétant revêtu de robe noire et un masque ayant l'aspect d'un crâne d'acier grossier, voguant sur une barge blindée d'une solidité douteuse propose aux voyageurs de traverser en échange de quelques oboles.
18	Un bassin de la taille d'une piscine. L'eau est rose et visqueuse avec une odeur chimique faisant tourner la tête, et dedans se trouvent 1D6 Mutantes. Les créatures batifolent et tourmentent un certain nombre de 1D4 victimes, qu'elles taquent en faisant semblant de les noyer, ou les violent de façon sauvage et brutale. Les victimes étaient autrefois humaines mais ce que contiennent le bassin semble avoir un effet mutagène et très douloureux. Les victimes appellent à l'aide tandis que les mutantes invitent les aventuriers à les rejoindre.
19	Les aventuriers découvrent toute une bande littéralement massacrée par quelques monstrueuses créatures. Un examen approfondi montre qu'il manque plusieurs morceaux de leur anatomie et leur cervelle a disparue par contre on a laissé leur équipement soit 1D6 armes 1D8 objets divers et 1D100 de valeurs monétaires. Il y a également des traces de pas mais le sol semble rongé par des produits chimiques.
20	Bien que la zone soit recouverte de déchets et de ferrailles cet endroit semble particulièrement sûr dépourvu de pièges et suffisamment dégagé pour voir les dangers errant de loin. La tour se rapproche de plus en plus.

Rencontre dans le dédale d'ordures

Outre les dangers que les aventuriers rencontreront dans la décharge il y a de fortes chances qu'ils croisent aussi des Berzeker hurleurs que l'Architecte a créés là pour défendre ce secteur des Squameux issue d'expérimentations ratées des Clones ratés et dégénérés issue de la matrice perpétuelle que nous verrons un peu plus loin ou d'autres promeneurs arpentant le dédale d'ordures. A chaque lieu le risque de rencontres augmente. Au second lieu lancez une fois 1D6, au troisième lieu lancez deux fois 1D6, au quatrième lieu lancez trois fois 1D6.

Rencontres lancer 1D6

1	1D4 Berzeker hurleurs. Ils passent à l'attaque s'ils voient les aventuriers.
2	Les aventuriers rencontrent 1D20 Squameux affamés.
3	1D10 clones ratés essayant de survivre tant bien que mal. Ils sont peut-être au service des habitants de la décharge ou leurs victimes.
4	Les personnages tombent sur des fouilleurs d'ordures.
5	Un monstre errant en maraude dans le secteur où se trouvent les personnages.
6	Rien à signaler.

- **Berzeker Hurleurs** : Les Berzeker Hurleurs sont des humanoïdes musculeux et de grande taille. Ils n'ont que pour tout vêtement que quelques morceaux d'armures et de ferrailles qui ne recouvrent pas tous leurs corps couverts de cicatrices de blessures ou de sutures. Mais en les regardant de près on devine que les éléments métalliques sont greffés à vif sur leur chair aux muscles animés d'une vigueur malsaine. Leur visage n'est plus que ruine et généralement ils portent un casque boulonné à leur crâne quoique certains d'entre eux soient tête nue. Autre détail les Berzeker ne cache en rien leur nudité et on sait d'entrer de jeu qu'on est repéré et en danger quand leur gourdin est au garde à vous comme si le fait de tuer les excite sexuellement. On doit leurs surnoms de Hurleurs à justement leur hurlement terrifiant quand ils voient un intrus et quand ils sont en pleine charge brandissant leurs armes surdimensionnées. Parfaite machine à tuer il est impossible de discuter avec eux à moins d'être suicidaire. Malgré le fait que les Berzeker Hurleurs soient des créatures défigurées on devine pourtant des traits humains ou d'autres humanoïdes connus sans compter leur griffes ce qui laisse à penser qu'ils ne sont pas nés comme cela mais ont été fabriqués à partir certainement de captifs lobotomisés et chirurgicalement améliorés. Malgré la réussite de leur création et le fait qu'ils soient

construits en masse ses créatures sont très difficiles à contrôler. Leur créateur les emploie généralement comme gladiateur dans d'abjectes orgies sanglantes, comme gardiens ou comme moyen de terreur. Quand ils ne sont pas employés ils sont maintenus endormis sous injections de puissants narcotiques qui arrivent à les maintenir tranquille mais maintenant que l'architecte a laissé ses affreuses créatures dans la décharge elles hantent l'endroit tuant tout ce qu'elles voient aussi bien les intrus que les Squameux ou les Clones de la Matrice perpétuelle.

Les Berzekers Hurlleurs malgré leur amélioration commune les rendant dangereux disposent chacun d'une amélioration individuelle en plus qui les rend mortels. Cette amélioration modifie sa statistique.

Améliorations unique des Berzekers Hurlleurs : Lancer 1D10	
1	Cornes : On a greffé des cornes métalliques garnis de lames de rasoir à la tête du Berzeker qui est particulièrement redoutable quand il charge.
2	Rager : Le Berzeker dispose dans son corps d'un organe supplémentaire qui injecte en permanence de l'adrénaline le rendant plus fort si on lui tape dessus et complètement fou furieux.
3	Armure : On a eu la main lourde sur la ferraille quand on s'est occupé de ce Berzeker. Il est peut-être un peu plus lent mais sa protection équivaut à une armure de plate complète.
4	Armes greffées : Le Berzeker n'a plus de main mais à la place on lui a greffés des trucs bien dégueulasses destinés à éviscérer ou écrabouiller.
5	Tronçonneuse technomagique : Le bras de ce Berzeker a été remplacé par une prothèse disposant d'un gros et lourd engin technomagique capable de causer d'horribles blessures et horriblement bruyant.
6	Pointes en os : Le squelette de ce Berzeker a été traité pour servir d'armes des pointes en os sort du corps de la créature et tenter de le frapper ou de lutter avec et à main nue peut s'avérer dangereux.
7	Organe mortel : On a certainement implanté des organes venant d'un dragon ou d'une bestiole capable de cracher du feu car le Berzeker est un lance flamme ambulante.
8	Cri qui tue : Les cris de ses créatures est assez terrifiant mais l'un d'entre eux a eu les cordes vocales modifiées à point tel que le cri qu'il pousse paralyse ou assomme ceux qui l'entend ce qui lui laisse largement le temps de vous réduire en bouillie.
9	Second cerveau : Le Berzeker dispose d'un second système nerveux dans sa carcasse ce qui fait que lui fendre le crâne ne suffit pas à le tuer vu que le second cerveau prend le relais sur les organes sensoriels encore en état de fonctionner. En cas de décapitation le Berzeker tape sur tout ce qui bouge à grand renfort d'hémoglobine.
10	Gros lard : D'habitude les Berzekers sont de taille humaine mais ce spécimen-là semble avoir été créé à partir d'un ogre il est plus gros et plus fort que ses camarades.

- **Squameux** : Nés à partir des déchets et d'expériences ratées jetés aux ordures les squameux sont des créatures humanoïdes à la peau qui varie en couleur. Leur aspect donne l'impression de fondre en permanence comme de la cire montrant presque leurs os et leurs organes. Pas très puissant physiquement les squameux comptent sur leur nombre mais aussi une particularité qui les rend dangereux. Les Squameux ont un organisme unique leur sang leur organes sont composés de divers liquides alchimiques et souvent très toxiques. On peut dire que ses créatures sont capables de pisser ou de vomir des produits alchimiques. Ses réceptacles ambulants de potions et produits chimiques pourraient intéresser certains sorciers et érudits malgré les risques que ses créatures représentent. Ils disposent donc d'une compétence à D6. Ses créatures sont carnivores avec un goût prononcé pour la cervelle humaine.

Capacités des Squameux : Lancer 1D10	
1	Feu grégeois : Le Squameux a la capacité de vomir un liquide qui s'enflamme immédiatement au contact de l'air et lui servant d'armes incendiaire. Outre cela s'attaquer à lui est assez risqué il y a une chance sur deux que le Squameux explose comme une bombe incendiaire à chaque blessure ou si il est tué.
2	Toxique : Le Squameux a le sang naturellement empoisonné. Il est immunisé aux poisons et venins outre cela sa morsure est dangereuse car fortement empoisonnée sans compter qu'il ne se gêne pas pour cracher son poison au visage de ses ennemis.
3	Acide : Le sang de ce Squameux est si acide que s'attaquer à lui et le blesser est risqué son sang a la capacité de ronger armes et armures aussi bien que la chair de son propriétaire. Il peut même le vomir sur ses adversaires.
4	Soins : Ce Squameux produit en continu de la potion de soins et des reconstituants dans sa carcasse et tente de se régénérer à chaque fois qu'il est tué. Son sang et ses fluides peuvent très bien être récupérés pour obtenir plusieurs potions d'ailleurs.
5	Gluant : Le sang et les fluides du Squameux est gluant est collant quand il attrape quelqu'un c'est pour ne plus le lâcher outre cela il peut cracher ou vomir une sorte de colle ou il est difficile de se dépêtrer.
6	Invisible : Le Squameux a à la place du sang l'équivalent d'une potion d'invisibilité qui le rend transparent mais pas totalement invisible. Il n'en demeure pas moins difficile à atteindre.
7	Vol : Le Squameux a l'équivalent d'une potion de lévitation dans le sang et est toujours en vol ou plutôt en apesanteur bien qu'il semble se mouvoir avec beaucoup plus de facilité que ses camarades.
8	Blob : Ce Squameux a des trucs bizarres dans l'organisme et semble plus bouffis que les autres. Il a la capacité en fait de vomir un Blob d'enzyme gloton lui faisant office de sbires et attaquant les aventuriers. Si le Squameux tue l'aventurier doit encore affronter 1D6 Blobs restés dans son cadavre quand il est tué.
9	Force : Malgré son aspect de faiblard le Squameux a une potion de force à la place du sang. La créature a une force de taureau.
10	Mimétisme : Le Squameux a l'équivalent d'une potion de mimétisme dans l'organisme et peut se déguiser pour duper ses proies.

- **Clones Ratés** : Il s'agit des enfants naturels que les matrices perpétuelles créent en continu. Physiquement parlant ils ressemblent tous à leur modèle original de sexe femelle à tous les âges. Ses pathétiques créatures sont souvent victimes des autres habitants de la décharge ce servant d'eux comme esclaves sexuels ou comme moyen de défouloir. Malgré leur ressemblance les clones appelés

les déviants se démarquent des autres par certaines tare génétique leur faisant changer de sexe ou leur donnant des mutations et ses différence fait que l'Architecte les as considéré comme des sujets ratés et jeté dans la décharge comme de vulgaire déchets. Ses créatures ont une intelligence très limité et vivent de manière primitive se livrant au cannibalisme sur leur congénère les plus faibles pour survivre. Certains de ses clones ratés disposent d'une compétence à D6. Elle est indiquée dans leurs différences.

Différence des clones lancez 1D6	
1	La créature qui fait face est un clone masculin et non féminin.
2	Le clone est hermaphrodite.
3	Le clone dispose d'une mutation mineure et pas très visible (un doigt en trop, les yeux vairons ou toutes autres marques).
4	Le clone as la mémoire de son modèle original et tous ses souvenirs mais il a été jeté car l'Architecte préfère créer des poupées de chair plus facile à contrôler. Son intelligence lui donne une compétence de base. D6 Lancez 1D6 1-2-3 Le clone sait se battre. 4-5-6 Le clone pratique une magie de manière limité.
5	Le clone a une mutation physique bien visible et pouvant lui être utile et lui servant d'armes. D6
6	Le clone a une mutation mentale et un pouvoir psychique pouvant lui être utile pour survivre ou au combat. D6

- **Les fouilleurs d'ordures** : Le trou n'as rien d'un endroit agréable mais cela reste un endroit habité et disposant d'une population qui as chacun ses motivations. Certains sont là pour survivre. D'autres récupèrent et recherchent parmi les ordures un trésor qu'ils peuvent revendre. Enfin certains de ses habitants ont des buts beaucoup moins sympathiques. Si les aventuriers croisent les fouilleurs d'ordures, lancez 1D10 pour savoir qui il s'agit.

Types de fouilleur d'ordures, lancez 1D6	
1	Ferrailleurs : 1D6 ferrailleurs vêtus de protection rudimentaires et d'un sac chargé de ferrailles ou d'objets cassés. Ils sont plutôt pacifiques mais évites les étrangers si les personnages ont des armes visible ou une allure étrange ou menaçante.
2	Bande : 1D6 bandits en patrouille. Ses sales types volent, pillent et violent aussi. Bien qu'ils s'en prennent principalement aux ferrailleurs ils ont tendance aussi à s'attaquer lâchement aux étrangers et parfois à des créatures plus faible qu'eux.
3	Gang : Une troupe importante de 1D10 bandits accompagné de leur chef. Une brute épaisse et sans pitié. Les Gangers obéissent à ses ordres mais s'il était tué les survivants de ses hommes de mains n'hésiteraient pas à fuir.
4	Tribu de Gobelins : Une bande de Gobelins en patrouilles. Ses petites créatures humanoïdes vêtues de haillons et armés d'armes bricolés, détestent les étrangers. Ce ne sont pas des combattants très doués mais sont assez nombreux 2D10. Ils sont accompagnés en plus d'un chef ou un lieutenant plus expérimenté mais qui ne devrait pas poser de problèmes et faire fuir ses hommes de mains s'il meurt.
5	Alliés ou rivaux : Les personnages ne sont pas les seuls à vouloir se rendre à la tour. Apparemment d'autres ont eu la même idée. Certains de ses aventuriers vont à la tour dans l'espoir de trouver un trésor sans savoir les horreurs qu'ils pourraient trouver. D'autres vont à la tour en toute connaissance de cause car connaissent Vrulk et les architectes et veulent le capturer pour la prime ou se venger de lui. En tout cas ses 1D4 aventuriers même si ils ont peu d'expériences comparé aux personnages savent au moins se battre. Une alliance est peut-être possible.
6	Le colporteur : Les personnages tombent sur un ferrailleur qui fait aussi office de marchand. L'homme est seul mais estime être suffisamment malin pour éviter les pièges de la décharge. Il as des objets à vendre pouvant être utile aux personnages.

Monstres Errants

La décharge est remplie de créatures féroces. Beaucoup d'entre elles ne se cantonne pas à garder un territoire. Certaines sont plutôt des rodeurs en chasse. Plusieurs de ses créatures sont issues de mondes inconnus qui sont venus par le biais de leurs déchets. Certains autres monstres sont des abominations jetés à la décharge.

Type de monstre, lancez 1D8.	
1	Rats : Les personnages sont agressés par une meute de 1D6 gros rats d'ordures attiré par de la chair plus fraîche de ce qu'ils mangent habituellement.
2	Golem de guerre : Une vieille machine de combat en maraude. Le Golem est défectueux et cassé de partout. Il se croit toujours en guerre et considère les personnages comme des intrus à éliminer.
3	Tentacules : Il y a une bête géante dans les ordures une bête qui cherche des victimes. 1D10+4 tentacules jaillissent du sol et cherche à tuer tout ce qui bouge à la surface.
4	Meutes de Rachnard : 1D6 Rachnard (sorte de chien mutant) rodent dans le secteur. Les Rachnard sont des charognards mais ne crachent pas sur de la viande fraîche surtout si leur cible est seule ou affaiblie.
5	Ver d'ordure : Un ver d'ordure rampe sous la pile d'ordure à la recherche de chair fraîche. Il est assez gros pour pouvoir gober un humain et attaque au moindre bruit que ses sens perçoit.
6	Grosses bêtes : 1D4 créatures ressemblant à des félins chassent dans le coin.
7	Colonies : L'endroit où se trouvent les personnages est envahis par une énorme colonie de vermines composé de 1D100 rats ou d'insectes très voraces. Le feu est la seule méthode pour tenir la vermine éloigné.
8	Bestiole volante : Plusieurs 1D6 charognard volant à l'aspect de ptérodactyle attaquent brusquement les aventuriers.

Le cratère et accéder à la tour

Au centre de la décharge se dresse la tour de l'architecte de la chair une gigantesque construction de métal et de rouille. Mais si les aventuriers veulent l'atteindre il va falloir qu'ils descendent le cratère trente à quarante mètres plus bas et dont la tour semble être enfoncé jusqu'au fond. Il n'y qu'une entrée se trouve en bas du cratère l'endroit n'est pas facile d'accès mais possible pour un aventurier agile ou disposant d'un bon matériel d'escalade. Vruik et ses sbires ne passent jamais par là préférant employé un portail de téléportation pour voyager ou jeter les expériences ratés dans la décharge.

Néanmoins le bas n'est pas dénué de danger. Par précaution l'Architecte de la Chair as placé une de ses création pour garder le point d'accès vulnérable en bas de la tour Le ver lubrique. Ce monstre ressemble à un croisement entre un ver et un serpent aux écailles métallique de couleur noire et rouille lui donnant un air blindé. Avec une faible intelligence et un fort appétit c'est dangereux prédateur dont son appétit se dirige principalement sur la chair humanoïde. Son surnom vient d'une capacité anormale dans son anatomie. Si son aspect extérieur est repoussant avec une carapace très dure et des crocs ou crochet capable d'éventrer un homme ou de creuser dans le sol, son aspect intérieur surtout ce qui fait office de sa langue ressemble à une magnifique jeune femme recouverte de mucus blanc et rose. Ce monstres chasse souvent à l'appât notamment les gens suffisamment stupide pour croire qu'ils ont affaire à une jolie femme en détresse et en y mettant les moyens en exhalant un musc aphrodisiaque. Quand la proie se trouve près de l'appât la femme gluante se saisit de sa victime avec force tandis que le reste du monstre gobe en entier sa proie afin de le digérer avec ses sucs gastrique extrêmement acide tout en la maintenant prisonnières grâce à l'emprise de sa langue appât et son odeur hypnotique. Il lui faut au moins 1D10 rounds pour digérer sa nourriture qui à moins qu'elle résiste subit une petite mort avant d'être complètement engloutis sous les assauts lubriques comme gustatives du monstre. Quand la créature est en train de manger elle s'enfouit sous terre et essaye d'éventrer les compagnons du malheureux aventurier en jaillissant et chargeant ses victimes avec ses crocs dressé de sa partie blindé.

La porte d'accès à la tour est verrouillée mais la rouille à cause des déchets et du manque d'entretien on rendus le verrouillage et la porte plutôt fragile. La serrure as une difficulté moyenne. Il est aussi possible de défoncer la porte facilement mais le bruit risque fortement d'alerter ses occupants.

L'antre de l'Architecte

Si la visite de la décharge et l'escalade jusqu'au cratère n'as pas été une promenade de santé. La visite de la tour risque d'être moins réjouissante. La description de l'endroit va de sa base à son sommet.

- L'abattoir (rez-de-chaussée) : Une répugnante odeur de sang et de métal se fait sentir. Cet étage est un véritable charnier, une salle remplie de cadavres, des empilements de corps, tous dans différents états de décomposition du cadavre nécrosé au tas emmêlé d'os et de tendons gluants disposé un peu partout dans cette salle et montant jusqu'au plafond. L'atroce odeur est omniprésente une vive odeur de putréfaction s'échappant des corps à en donner la nausée. Le charnier contient de nombreux corps, des deux sexes et de tout âge, certains sont habillés décemment, d'autres ne portaient plus que des lambeaux de sous-vêtements.

La pièce est vaste et plusieurs passages semblent avoir été disposés pour permettre de circuler dans cette salle. Elle sert normalement à éliminer les cadavres dans la décharge. Un portail de téléportation se trouve d'ailleurs dans cette zone ainsi qu'un vide cadavre communiquant avec la prison au-dessus et le laboratoire secondaire. Elle a aussi la fonction plus sinistre de nourrir les sujets d'expériences de l'Architecte de la chair situé au-dessus dans la prison.

1D6 écorcheurs travaillent dans cet endroit. Ce sont des brutes musculeuses, violentes et sadiques dont le travail consiste à nourrir les bêtes et les esclaves, à tuer les plus faibles et les équarrir pour nourrir les autres encore vivant et accessoirement ce sont les geôliers pour les captifs à l'étage du dessus. Les écorcheurs sont les employés au bas de l'échelle et des gros bras sans talent mais dont leur boulot leur convient très bien tant qu'ils peuvent assouvir leur penchant déviant. On les reconnaît à leur vêtement de travail grossier fait de toiles, leur tablier de cuir et leur cagoule maculés de sang plus ou moins séchés. Ils sont souvent armés d'armes destinés à leur travail d'équarrissage ou de maintenir sous contrôle les captifs. Ces individus infâme et malodorant sont à peine considérés comme des êtres humains mais ce sont eux que les personnages risquent souvent de rencontrer au rez-de-chaussée et à l'étage au-dessus.

- La prison (1^{er} étage) : C'est un labyrinthe de cage et de grilles de métal sinistres. On entend parfois de faibles gémissements s'élever derrière ses murs. Les prisonniers sont dans l'attente d'être les prochains sujets d'expérience du sorcier dément et de ses sbires. Les captifs sont des prisonniers de races et d'origines diverses et pas seulement humaine. En attendant qu'on s'intéresse à eux les 1D12 écorcheurs les surveillants s'amusent avec eux. Si l'un des captifs meurt il est directement passé par le vide cadavre menant en bas dans l'abattoir.

Type de captifs : Lancez 2x 1D6	
1	Aventuriers malchanceux : 1D6 aventuriers malchanceux qui se sont intéressés de trop près aux affaires de Vrulk sont détenus dans une geôle. Ils ont été fréquemment battus par leur geôlier et malnutris mais encore en état de se battre. Si les PJ les aident ils seront ravis de les aider mais aussi se venger leurs geôliers.
2	Mutant : Un Mutant musculeux se trouve seul dans une cage maculé de sang. Dans l'ensemble le mutant est en bonne forme mais semble s'ennuyer. En voyant les aventuriers arriver il se met à sourire. Il attend certainement quelque chose d'eux.
3	Noble : Ce noble a été enlevé en échange d'une rançon de la part de sa famille et détenus ici dans la crasse. En voyant les PJ arrivés il leur demandera de le sauver en échange d'une forte somme. Malheureusement ce type est un boulet notoire causant les pires ennuis au PJ et un piètre combattant. La bonne nouvelle c'est que si il s'en tire vivant il tiendra sa promesse et il est vraiment très influent.
4	Criminels : Il n'y a pas que des innocents dans la prison mais aussi d'authentiques criminels la cellule contient 1D6+4 vrais criminels qui si ils sont libérés (Lancez 1D4 se joindront aux PJ sur 1 ou 2 ou font cavalier seuls sur 3 ou 4). L'un d'entre eux est un psychopathe qui essaiera à la moindre occasion de tuer ses camarades. Il n'en demeure pas moins que ce sont de bons combattants.
5	Monstre : Un monstre est retenu dans sa cage à des fins d'expérimentation future. Il a été tellement maltraité et mal nourri qu'il est à la fois furieux et affamé. Lancez un dé sur le tableau des monstres errant pour voir à quoi il ressemble ou inventez le votre.
6	Captifs normaux : 1D20 Esclaves revendus à l'Architecte. Ils sont terrifiés mais peuvent apporter une certaine aide au PJ si ils arrivent à les amadouer l'un d'entre eux est un guérisseur et d'autres connaissent un peu les lieux et peuvent informer les personnages sur un lieu ou un personnage spécifique.

L'escalier montant à l'étage se trouve près d'une salle de torture. Mais c'est généralement là où traine Rikus, un tueur ayant un effroyable caractère. Chef des écorcheurs c'est quelqu'un qui préfère l'action violente à la réflexion. Rikus a une aversion particulière pour les érudits et ceux qui ne peuvent pas s'exprimer simplement. S'il pense que quelqu'un le fait passer pour un idiot il y a de fortes chances qu'il connaîtra une mort douloureuse entre ses mains. En général tout le monde l'évite mais il est bien obligé de ravalier sa colère face à son patron. Rikus est reconnaissable à sa grande stature proche d'un ogre, son tablier de cuir cousu fait en peau humaine, son énorme hachoir et son masque en cuivre bosselé.

- Coin repos (2ème étage) : Cet étage sert de lieu de repos aux écorcheurs spartiate mais fonctionnelle. L'endroit est composé d'une salle commune disposant de plusieurs lits métalliques des cantines aux pieds des lits un coin cuisine. Une réserve contenant de la vraie nourriture et une douche commune servant aussi à laver le matériel des écorcheurs quand ils doivent monter au-dessus. 1D6 écorcheurs sont présents dans cet étage au repos. En fouillant l'endroit les personnages devraient trouver 1D100 pièces de monnaie, 1D20 outils d'équarrissage pouvant servir d'armes et des tenues d'écorcheur de taille humaine à la propreté douteuse.

Privilège d'être le chef de cette bande Rikus à sa chambre privée plus confortable que la salle commune. Il a fabriqué et installé sur une table métallique une petite distillerie où il fabrique son propre arrache-tripe ce qui explique pourquoi sa chambre pue l'alcool et est d'une chaleur étouffante. Son tord-boyaux est infâme mais un personnage imaginaire peu se servir de sa cuvée composée de 1D6 bouteilles pour faire des bombes incendiaires acceptables. Rikus garde dans un coffre verrouillé son magot composé de 1D100+100 pièces de monnaie ainsi que 1D4 pierres précieuses de grande valeur.

- Le laboratoire secondaire (3ème étage) : Cet endroit tient plus d'une morgue que d'un laboratoire. C'est là où les sujets d'expérience ratée sont entreposés en vue d'étude pour savoir où les expérimentations de Vrulk ont foiré. L'endroit est plutôt propre garni de brancards et d'établissements garnis d'instruments chirurgicaux et le vide cadavre menant à l'abattoir. 2D6 Alchimistes de l'Architecte de la chair se trouvent là.

Scientifique douteux, apprentis magiciens ratés, bouchers sadiques, et assistant de l'Architecte de la chair, les Alchimistes sont les principaux artisans dont les connaissances alchimie et anatomie ont permis la création de la majorité de la ménagerie horrible créée. Ce sont des êtres vils et corrompus dont le seul plaisir est la création de nombreux monstres et la torture quand ils mettent leurs griffes sur de nouveaux sujets d'expériences. On les reconnaît à leur robe brune et la ceinture bourrée d'outils de chirurgie. Ce ne sont pas des combattants mais leur folie les rend assez dangereux.

Outre le laboratoire l'étage comprend différentes cellules individuelles réservées aux Alchimistes leur servant de logement avec toutes les commodités. On peut y trouver plusieurs livres ou grimoires traitant de la magie ou d'expériences, 2D100 pièces de monnaie et 1D4 objets magiques. On accède à l'étage suivant par un monte-charge menant à la fabrique ou par un escalier.

- La fabrique (4ème étage) : C'est un endroit de cauchemar où est rassemblés les « réussites » de l'Architecte de la chair elle est divisée en plusieurs salles. Le monte-charge et l'escalier mènent au centre de cet étage pourvus de quatre couloirs.

La première salle est la fabrique Berzeker hurleur la porte et les murs de cette salle sont lourdement blindés pour éviter qu'un incident arrive que ses créatures s'échappent. 1D10 de ses monstres sont actuellement endormis dans des cercueils métalliques pourvus d'entraves et gavés de produits alchimiques pour les maintenir tranquilles. Plusieurs établis et de forge servent à fabriquer

les composants et les armes des monstres. Plus loin enfermé dans une cage 1D6 prisonniers sous narcotiques eux aussi et assez affaiblis attendent leur tour tandis que 1D6+1 Alchimistes et Asul Skorn l'âme damné de Vrulk en train d'opérer un malheureux sur une table d'opération ressemblant à un établi de ferrailleur. Skorn est un sorcier raté affligé d'une toux continuelle et une respiration sifflante dus à une longue maladie cache une intelligence acérée et une grande cruauté. Si Skorn est aculé il n'hésitera pas à réveiller les Berzeker endormis grâce à un dispositif qu'il garde sur lui et cherchera ensuite à fuir.

La seconde salle est celle où se trouvent les plus horribles créatures jamais vues et la fierté de l'Architecte de la chair. Autrefois des créatures humanoïdes normales de n'importe quelle race, les Matrices perpétuelles sont des créatures énormes et bouffies dont la forme fait penser à une femme format ogre souffrant d'un énorme prolapsus génital. Ses créatures sont solidement entravées et un dispositif magique les nourrit et les maintient en état. C'est difficile à croire mais ses créatures sont malheureusement ce qui reste d'une victime dont les années de torture et les horribles expérimentations ont entièrement brisé. Ce n'est plus que des machines biologiques vivantes destinées à la reproduction et à créer en permanence des esclaves perpétuels à son effigie d'autrefois. La tuer serait un acte de miséricorde néanmoins cette créature dispose d'un véritable pouvoir. Outre de créer des reproductions d'elle-même en permanence et à la chaîne, les Matrices Perpétuelles ont la capacité de cloner ce qu'elle veut et en quelque sorte de cloner n'importe quelle créature vivante. Il suffit de lui donner à manger un tissu organique provenant de la créature en question pour qu'elle produise un clone 1D10 minutes plus tard de la personne reproduite. Potentiellement parlant ces créatures ont en quelque sorte la capacité de ressusciter les morts en clonant toutefois la réussite n'est pas vraiment garantie. Si un des aventuriers a été tué et que ses compagnons décident de l'utiliser une matrice perpétuelle pour le cloner voilà ce qu'il pourrait arriver...

Clone sortis de la matrice : lancer 1D6	
1	Le clone est physiquement parfait mais son esprit est une coquille vide. C'est un vrai zombi vivant qui s'attaquera aux aventuriers comme pris de folie.
2	Le clone en sortant souffre d'un handicap ou une mutation mais son esprit est comme celui de son modèle original. Quelques choses ont cloché dans la matrice. (Le personnage gagne une Mutation.)
3	Il faut croire que la matrice a souillé le patrimoine génétique du clone. Physiquement et mentalement il est en bonne santé mais affiche maintenant des caractéristiques physiques des origines ethniques de la matrice. (Les statistiques du personnage ne changent pas mais le joueur doit changer la description physique de son personnage).
4	Physiquement le clone ressemble au modèle original mais par contre son esprit est celui de ce qu'était la matrice autrefois avant d'être transformé en monstre. (Les statistiques du personnage changent pas son aspect physique. Le joueur doit refaire sa fiche).
5	Physiquement et mentalement la matrice a fait fusionner son patrimoine génétique à celui du modèle. Le clone qui en est est un mix entre le modèle original et la matrice. (Le personnage perd son attribut D10 actuel et doit en inventer un nouveau).
6	Le clone est parfait physiquement et mentalement.

La troisième salle très vaste est là où s'entasse 1D100+50 clones des matrices perpétuelles dont 1D20 clones dégénérés enfermés et entassés dans des cages comme des poulets en batterie. 1D10 Alchimistes s'occupent de la pénible tâche de faire la d'examiner les clones pour séparer les parfaits des déviants et les clones anormaux sont jetés par un portail se trouvant dans cette salle jusqu'à la décharge. Si il y a une bagarre et que les clones sont libérés il y aura une hystérie collective qui causera un beau bordel dans cet étage et donnera l'alerte au cas où les aventuriers n'ont pas encore été repérés.

La dernière salle qui est verrouillée comme un coffre-fort et très difficile à forcer est un laboratoire bien fourni. Cet endroit est la zone de travail privée de l'Architecte de la chair et regroupe à peu près tous les domaines en magie, alchimie ou médecine. Il y a pas mal d'objets de valeurs dans cette salle soit 1D20 objets magiques, 2D10 de potions 2D10 de métaux précieux ou de gemmes ainsi 2D100+100 de monnaie enfermés dans un coffre. Une bibliothèque dispose de 1D6 grimoires traitant de la magie ou de la science ainsi que plusieurs notes d'expériences ayant une grande valeur. Un portail se trouve aussi là. En général Vrulk se trouve dans son laboratoire durant la journée et se retire dans ses quartiers se trouvant dans la même zone et avec toutes les commodités durant la nuit.

QUI EST MAULRUS VRULK

L'architecte de la chair est un criminel dangereux mais mystérieux qui est-il en réalité ?

Vérité sur l'Architecte (lancez 1D4)	
1	Vrulk est ce qu'on l'a décrit un peu plus haut un scientifique maléfique arrondissant ses fins de mois par ses expérimentations.
2	Vrulk est en réalité un nom d'emprunt. C'est une vieille connaissance des personnages. Après que les aventuriers ont ruiné ses projets il fallait bien qu'il trouve un moyen pour se refaire.
3	Vrulk est en réalité un de ses larbins Asul Skorn. Surpris par les aventuriers alors qu'il faisait une inspection il a dû trouver une combine pour ne pas être identifié au cas où il serait capturé et si c'est le cas il fera les prisonniers soumis mais essaiera de mener les personnages dans un piège ou tentera de s'échapper à la première occasion.
4	L'Architecte de la chair n'est pas une mais plusieurs personnes. Il s'agit d'une cabale de sorcier ou une organisation de savants fous Vrulk n'est qu'un employé parmi d'autres mais la destruction de son commerce risque d'attirer sur les personnages la colère de toute une organisation.