

Sacrifice rituel en eaux... douces ou quelque peu troublées...

Un scénario pour DD 3.5
par **Pitche**, pitche@sden.org
d'après une idée initiale de **Ingwë**
complétée par **Parsi**, **Seibz** et **Pik_Ofr**
du forum du SDEN

pour le SDEN.org
<http://www.sden.org>



Préambule

Synopsis

Des villages de pêcheurs entourent un lac. Sur celui-ci existe une île sur laquelle est bâti un temple de Nerull. Sur l'île vivait aussi une communauté. Les villages entretenaient des relations amicales avec ceux-ci.

Les kuo-toa (page 162) qui jusque là vivaient discrètement sous l'eau se manifestent. Méthodiquement, ils commencent à massacrer à enlever les habitants de l'île pour reprendre le contrôle du temple et gardent quelques hommes en vie pour un ignoble sacrifice rituel destiné à les rendre plus puissants et à s'accomplir en tant que guerriers.

Amorce

Les personnages se retrouvent dans leur bourg natal après quelques années d'absence. Ils doivent rendre visite à des amis communs, un jeune couple, Jad et Neusko.

Note préalable

Ce court scénario peut très bien s'insérer dans votre campagne habituelle. On évoque juste des connaissances des PJ, pêcheurs le long d'un lac garni d'une île en son centre. Pour que l'amorce soit plus attrayante, le couple aura pu contacter les PJ pour vouloir leur dire (ou leur donner) quelque chose d'important (mariage, leg, etc.).

Ce scénario est destiné à un groupe de 4-5 joueurs de bas niveaux (1 à 3).

Chez leurs amis

Lorsque les PJ atteignent leur mesure, au bord de long, sur le rivage du lac, ils se rendent vite compte que la porte est défoncée et que la maison est vide et en désordre.

Il y a eu lutte et il règne une odeur de poisson dans l'air...

Notes d'intentions au Meneur

La disparition brutale et violente de leurs amis poussera les PJ à en savoir plus pour tenter de les délivrer et de les retrouver vivants.

Les kuo toas ont eu besoin d'enlever des hommes pour s'emparer de leur force et vigueur durant un sacrifice selon leur croyance, prêts à sacrifier sans scrupules des humains. L'ancien temple de Nerull au beau milieu de l'île est parfait car il est retiré et dédié à une divinité mauvaise. En plus, c'est le moment où la conjonction astrale de plusieurs planètes est toute proche de se réaliser.

Enquête

Les PJ se doutent qu'il y a eu lutte armée. Peut-être penseront-ils à une lutte intestine entre pêcheurs ? Ils découvriront bientôt qu'il n'existe pas d'animosité mais qu'il est bien question de multiples et mystérieuses disparitions.

- En se renseignant dans le village, les PJ découvriront facilement que récemment, le village, habituellement tranquille, est devenu étrangement agité à cause de plusieurs disparitions. Ils pourront alors se rendre dans les lieux-dits et remarquer les mêmes indices qu'auparavant (traces de lutte...)

Ils pourront aussi remarquer que des traces de pas « palmés » mènent vers le rivage pour s'enfoncer dans l'eau. Tout porte à croire que l'intrigue se déroule sur cette mystérieuse île où l'on n'a plus aucun contact depuis quelques temps.

- Un test de survie réussi (DD 15) permet aux PJ de suivre précisément les traces qui mènent effectivement à la maison du couple.

Vers l'île

Les 8 villageois les plus valeureux décident d'accompagner les PJ dans leur périple.

GENS DU PEUPLE (8)

Humains de taille M

Dés de vie : 1d4+1 (4 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9m

Classe d'armure : 11 (+1 Dex) contact 11, pris au dépourvu 10

Attaque : épieu (+2 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 9

On leur prête deux barques pour l'atteindre et au cours de la traversée, ils se feront attaquer par 3 kuo-toas armés de leurs harpons particuliers. Ils tenteront également de faire chavirer la barque pour les pousser à l'eau, à la noyade.

On note également que leur bouclier enduit d'une substance collante à 25% de chance de retenir placardé à lui l'arme du PJ. Il lui faut réussir un jet d'Enfoncer pour en décoller son arme.

Sur l'île

Sur place, ils trouvent une grande partie des habitants trucidés (femmes et enfants) et leurs masures dévastées. Tout est calme. Une fumée s'élève à l'horizon, en plein cœur de la forêt, elle provient de l'autel de l'ancien temple. En s'orientant grâce à la fumée et à un jet de Compétence : Survie (DD 14), les PJ atteignent le vieux temple. La fumée provient de l'autel employée dans le cadre du rituel.

Au temple

Dans la salle principal du temple, face à l'autel où leurs deux amis ont déjà été sacrifiés, 10 guerriers kuo-toas accompagné d'un shaman qui leur peint des tatouages avec le sang de leurs victimes et qui les rendent plus fort. Cela

est comparable à un sort de *bénédictio* lancé par un lanceur de sorts de niveau 2.

Les 8 guerriers les yeux remplis de haine se jettent sur eux armés de lances et de bouclier. Le shaman est concentré dans son peinturlurage de tatouages tribaux avec les 2 derniers guerriers.

Les villageois et la milice qui accompagnent les PJ se jettent sur leurs opposants, ivres de colères, les PJ doivent s'occuper de 4 guerriers.

Le shaman, heureusement pour les PJ, ne peut lancer ses terribles éclairs. Les deux derniers guerriers enfin prêts s'attaquent aux villageois (avec leurs bonus liés à la *bénédictio*) tandis que le shaman s'attaque aux PJ.

KUO-TOA

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m, nage 15 m

Classe d'armure : 18 (+6 Dex, +2 écu), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque : lance (+3 corps à corps, 1d8+1), morsure (-2 corps à corps, 1d4) ou lance (+2 distance, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : éclair, longue pince

Particularités : vue perçante, sécrétion, substance adhésive, immunités, résistance à l'électricité (30), vulnérabilité à la lumière, amphibie

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

Dons : Vigilance, vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 2

Conclusion et dénouements

Epilogue

Les PJ aidés de la milice locale jointe à leur cause ont réussi à interrompre le rituel et éviter que la menace des kuo-toas ne soit encore plus importante. Ils ont pu ainsi restaurer la paix et la stabilité dans cette région où l'on vit de la pêche que procure le généreux lac.

Ils pourront toujours essayer de partir à la découverte des cavernes et souterrains secrets de la tribu kuo-toa donnant et partant sans aucun doute de l'île au temple abandonné.

Gain d'XP

Il est laissé à la discrétion du MJ, la distribution de tous points individuels attribués à chaque joueur pour son implication dans le scénario ou les actions de son personnage.

Il est seulement évoqué ici les points à répartir entre tous les membres du groupe en fonction de sa survie, l'accomplissement du but de l'histoire et des buts variables atteints.

Le groupe pourrait acquérir 1 750 PX pour avoir survécu.

Déjouer le sacrifice et décimer les guerriers constitue le but en soi du scénario pour 1 100 PX.

Enquêter et avoir compris ce qu'il s'était passé permet au groupe d'ajouter quelques PX, par exemple 400 PX.

Il faut encore ajouter que le groupe se partage les PX de tous les adversaires vaincus ou mis en fuite (environ 1 700 PX).

Remerciements

Sans les embryons multiples d'idées ou d'amorces de scénarios jetés de ci de là par **Ingwé** et toujours laissés inachevés sur le forum du SDEN.org, cette trame scénaristique n'aurait jamais vu le jour, alors merci à lui et surtout à **Parsi** pour les réactions et idées complémentaires.

Merci à **Krahor** pour la conversion du scénario aux règles et caractéristiques DD3.5.

*Un scénario de Pitche pour le SDEN.org
Février 2007*