



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Animonde > Scénarios > La Cité Oubliée > **Le ding-dungle dingue**

## Le ding-dungle dingue

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

### INTRODUCTION

#### Arrivée à Millepuits

Les voyageurs arrivent à Millepuits, grande métropole du désert. Les maisons uniformément brunes sont basses, sans étage, faites d'un mélange de paille et de terre compressé. Les toits sont recouverts de feuille de palmiers. Dans les rues les palmiers et de nombreuses fontaines donnent une impression de fraîcheur trompeuse : attention aux coups de soleil !


La monotonie des couleurs est rompue par les tenues des habitants : vivement colorées, asymétriques et originales. Toutefois l'heure n'est pas aux réjouissances et sur certaines maisons on peut voir des drapeaux noirs. Renseignement pris, la ville est en deuil : le marquis Ancelin, frère du seigneur Anselme le Joyeux - mais peu joyeux en ce jour - est décédé il y a deux jours.

Ils vont également remarquer de grandes affiches placardées sur les murs :

*"Le seigneur Anselme recherche de toute urgence un ou deux voyageurs, si possible connaissant bien les marécages. Grosse récompense à la clé. S'adresser au palais".*

S'ils ne se sentent pas concernés, faites intervenir la milice qui les conduit au palais.


#### Au palais

 On les conduit à un petit bureau obscurci par de nombreux voilages, où ils rencontrent un vieil homme sec et chauve qui se présente comme le conseiller Glaude. Il leur explique que depuis environs une semaine, le ding-dungle du palais ne peut plus donner l'heure de façon correcte. Il

semble qu'elle veuille s'accoupler.

Chaque personne recevra 2eo pour accompagner la "crapaude" et son propriétaire dans les marécages situés à l'Est. Au retour, si l'accouplement a eu lieu et que la ding-dungle redonne l'heure de façon correcte, ils toucheront à nouveau 2eo chacun. Le voyage se fera à dos d'aigle.

#### Jeanjean et Précisius

 Si la mission est acceptée, Glaude accompagne les personnages dans un petit patio avec en son centre un grand bassin aménagé comme une mare. Sur la margelle est assis un jeune homme un peu rond qui se lève à leur approche. Il s'agit de Jeanjean.

Il leur présente Précisius, jeune "crapaude" gris foncé. Celle-ci est devenue dingue, preuve à l'appui : si on lui tape sur la tête elle regarde fixement le ciel en donnant des heures fantaisistes et incomplètes, du genre "minuit... minuit... minuit... 3 heures... 3 heures..."

Rendez-vous est pris pour le départ : demain avant le lever du soleil.

Note : ceux des personnages qui réussissent un jet de PE "difficile" croient apercevoir, passant derrière une fenêtre du palais, un chevalier vêtu de chitine à pointe (Artéos pour ceux qui ont fait le scénario "les hamalis pourpres"). Questionnés, Glaude et Jeanjean diront ne pas connaître un tel individu.

### PREMIERE PARTIE

#### Le voyage

Les personnages pourront laisser leurs affaires et animaux encombrants au palais. Dans la cour les

attendent Jeanjean, le conseiller Glaude, deux aigles et deux hommes : Philibert et Leboeuf.

Glaude remet la somme dite aux voyageurs et tous se mettent en route (rappel : un aigle géant peut transporter 4 personnes maximum, adaptez en fonction du nombre de joueurs).

Le trajet jusqu'aux marais prend la journée et se révèle plutôt monotone, interrompu seulement par deux pauses et les "goûters" incessants de Jeanjean.

Vers 18 heures on arrive enfin aux abords des marécages. Philibert et Leboeuf montent la grande tente qui abritera tout le monde pour la nuit puis préparent le repas. Ils garderont ensuite le camp en attendant le retour des personnages et de Jeanjean, et ce pendant 3 jours. Au-delà ils ont ordre de considérer qu'il y a eu un problème et devront rentrer à Millepuits.

### Les Marais

Dès que l'on pénètre sous les palétuviers, on est assailli par les moustiques. L'air est moite, chargé d'odeurs de moisissures, de décomposition. La marche est difficile, le sol s'enfonce à chaque pas et des bruits inquiétants se font entendre au loin : crissements, piailllements, glissements et plongements. Toutefois, sauf jet de PRE totalement raté, après deux heures de marche ils trouvent un village de pêcheurs. Là, ils pourront louer une barque à fond plat, seul moyen possible pour se déplacer au cœur des marais. De plus on pourra leur indiquer un endroit propice à la reproduction des ding-dungles. On pourra également leur conseiller de se méfier des sangsues, des caïmans et des bêtes du bayou, mais ne leur en dites pas trop.

Après trois heures de navigation plus ou moins hasardeuse en fonction des compétences en Repérage et en "Manier la gaffe", les personnages arrivent à proximité d'une grande mare isolée par les racines et où s'étalent de nombreux nénuphars. La ding-dungle fera comprendre à Jeanjean qu'elle souhaite attendre la tombée de la nuit. Reste donc à attendre patiemment ce moment sur un petit coin de terre ferme.

### L'accouplement

Lorsque les premières étoiles apparaissent dans le

ciel (enfin, le peu qu'on en voit...) Précisius se dirige vers le bord de l'eau et commence à croasser, et bientôt quelques réponses se font entendre.

C'est l'instant que choisit la bête du bayou pour commencer son dîner. Un léger frémissement de l'eau permet de déceler sa présence juste avant qu'elle se jette sur la ding-dungle.

La bête ressemble à une vieille femme, maigre, aux chairs flasques. De longs cheveux couverts de plantes aquatiques cache son visage et ses yeux réduits à deux petites lueurs rouges sous des arcades proéminentes. Elle attaquera sans hésiter des êtres humains, plus en rapport avec son appétit.

Si notre "crapaude" survit (n'oubliez pas de faire intervenir Jeanjean, très courageux quand on touche à son ding-dungle), elle se dirigera vers le centre de la mare où il deviendra difficile de la repérer. La nuit se passera ensuite calmement, seulement troublée par la voracité des moustiques.

Au petit matin, Jeanjean rappelle Précisius. Lorsqu'il lui tapote sur la tête elle annonce de sa voix rauque "7 heures 12 minutes et 35 secondes". Difficile de vérifier mais cela peut sembler correct. Il est donc temps de repartir.

## DEUXIEME PARTIE

### L'île

✖ Alors qu'ils reprennent la direction du village, un fort courant venant de la mer pousse l'embarcation vers le Nord. La barque se montre difficile à manœuvrer autrement qu'en eau calme et tous les efforts vont devoir se conjuguer pour empêcher l'embarcation de se fracasser contre les arbres. Il semble impossible de débarquer, pas de terre ferme en vue... Les remous et les vagues entraînent le groupe en direction d'une île de forme conique où ils s'échouent violemment (jet d'AG conseillé). L'influence de la mer se fait particulièrement sentir dans cette partie du marécage et il est peu probable que le courant se calme tant que la marée est montante. Le mieux serait d'attendre avant de repartir.

L'île artificielle est composée de pierres et de terre. A son sommet s'élève un petit temple en



ruines. Seuls restent debout quelques colonnes cylindriques et un mur sculpté. Si une personne s'approche pour observer ce mur, une grande dalle bascule et il se retrouve 5 mètres plus bas avec quelques contusions. La dalle est suffisamment large pour que trois personnes tombent en même temps et elle ne se referme pas ensuite.

### **Le tombeau**

Tous les murs sont en grandes pierres taillées et le sol est un mélange de cailloux et de terre.



1. Salle circulaire, au mur des torches sont fixées dans des mains sculptées.

2. Un squelette, au mur un levier en bois peut se monter ou s'abaisser (voir "Comment sortir ?" pour son utilisation).

3. salles contenant de nombreuses amphores dans lesquelles se trouvaient des denrées (vin, céréales, huile...) aujourd'hui dégradées. © Merin

4. Au centre un sarcophage de pierre. Sur le couvercle un gisant sculpté représente un homme d'âge moyen avec une barbe, les mains posées sur la poitrine.

Sur les murs, quatre fresques colorées mais abîmées :

- une ville au bord de l'eau, à l'arrière plan de hauts sommets enneigés (comme sur la pierre du temple)
- un homme barbu est repoussé par une foule en colère
- le même homme marche dans une grande plaine désertique, des gens l'accompagnent dans son voyage
- l'homme est étendu dans la position du gisant au centre d'une île stylisée.

Dans le sarcophage on trouvera un squelette portant encore des lambeaux de vêtements colorés. A ses côtés une sorte de tige plate, lourde, de couleur orangée (une vieille épée rouillée). En regardant plus attentivement les fresques, on peut voir qu'il porte cet objet au côté.

5. Un lavoir en pierre avec un orifice permettant à l'eau de s'évacuer dans le mur.

6. Deux bancs en bois moisi encadrent un puits. L'eau affleure 50 centimètres plus bas.

7. De riches meubles en bois sculptés mais aujourd'hui délabrés. Dans les armoires et les coffres des restes d'étoffes.

8. Une grande dalle qui semble pouvoir glisser vers le haut.

### **Comment sortir ?**

Il faut utiliser les amphores pour vider de l'eau dans le lavoir. La dalle (8) remonte et un étroit couloir permet se sortir au sud de l'île, les pieds dans l'eau. Le levier de la salle (2) permet de refermer cette dalle. Avant d'avoir utilisé le lavoir, il est en position basse et si on le remonte, il n'offre aucune résistance puis retombe dès qu'on le lâche. Si on a rempli le lavoir, il est en haut et il faut appuyer fortement pour le faire descendre et par là même redescendre la dalle.

Bien sur on peut aussi sortir à l'aide d'une corde mais, à moins de l'avoir précisé, les personnages ont laissé la plupart de leur matériel à Millepuits et au camp.

Après trois heures d'attente, le courant se calme et il est possible de regagner le village.

Si on parle de cette île, les villageois pousseront de hauts cris en disant qu'elle se trouve dans une zone interdite, pleine de caïmans et de bêtes du bayou. Ils n'y vont jamais et conseillent à tout le monde d'en faire de même.

Les anciens se rappellent encore que du temps des pères de leurs pères, des étrangers étaient passés dans la région, des gens bizarres qui n'utilisaient pas la symbiose... Pas fréquentables !

## **TROISIEME PARTIE**

### **Le retour**

Si les personnages ont accompli leur mission, il est temps de regagner Millepuits. Si Précisius est décédée ou n'a pas pu se reproduire, l'honnêteté et les trois personnes qui les accompagnent (Jeanjean, philibert et Leboeuf) devraient également les

pousser au retour.

Le départ se fait tôt le matin, et après deux petites haltes, les voyageurs arrivent au palais de Millepuits en fin d'après-midi ("17 heures 30 minutes et 12 secondes" pourrait dire Précisius). Le conseiller Glaude est satisfait et leur donne sans attendre la somme qui leur est due, à savoir 2 escanais d'or par personne. Il les invite à rester au palais pour le repas du soir et leur propose une chambre pour la nuit : "Ainsi, vous serez bien reposés pour nous quitter demain matin".

Durant le repas du soir, les personnages vont côtoyer le petit personnel du palais, à savoir Jeanjean, les maîtres des deux aigles, les valets, les hommes d'armes, les femmes de chambre, les cuisinières... Ils pourraient donc être tentés de poser quelques questions. Voici ce qu'on pourra leur apprendre :

- un chevalier désagréable nommé Artéos est bien passé au palais. Il y est resté deux jours puis est reparti.
- le frère du seigneur Anselme, Ancelin, est mort d'un accident de chasse : il est tombé de son cheval et s'est brisé le cou. Il n'y a pas eu de témoin excepté son frère. La chasse se limite à rabattre du gibier (lapins des sables) vers les vrais chasseurs.
- Ancelin doit être incinéré demain.

A la fin du repas, Jeanjean les quitte pour aller s'occuper de Précisius.

Note : Si les personnages ne ramènent pas Précisius, Glaude se met en colère et cherche à récupérer les sommes déjà versées, puis il fera jeter tout le monde à la rue sans ménagement, Jeanjean compris.

### La cérémonie

Tard dans la soirée, l'un des personnages fait un rêve. L'homme de la Montagne d'Argent s'adresse à lui : "tu dois te réveiller, le mal est en oeuvre près de toi". Si le rêveur souhaite se réveiller, il y arrive sans problème. Tout a l'air calme mais si l'on écoute attentivement dans le couloir on peut entendre : "23 heures 59 minutes 2 secondes..... 23 heures 59 minutes 5 secondes...". Cela provient de l'autre extrémité du couloir, "23 heures 59 minutes 20

secondes", de derrière une porte en bois fermée par des cragonds.

On peut alors soit enfoncer la porte, soit s'attaquer aux cragonds...

Derrière, éclairée par quelques lucioles, se dévoile la scène suivante :

"23 heures 59 minutes 55 secondes", allongé sur une lourde table de bois, un corps dans un état de décomposition déjà avancé sur lequel se penche le conseiller Glaude. Sous sa main gauche Précisius, dans la main droite une petite fiole, ouverte. © Merin

Si dans les cinq secondes qui suivent, les personnages n'agissent pas, Glaude verse le contenu de la fiole dans la bouche du cadavre. Quelques secondes plus tard il ouvre les yeux et se redresse : on vous a déjà bien parlé de gens revenant à la vie grâce à l'amour, mais avec l'aide d'un élixir...

Ancelin reste dans cet état peu plaisant (perte de PI comme pour la mort d'un être humain) et commence à accuser son frère de l'avoir tué. Ce sera impossible à vérifier même par hypnose. Si les personnages l'attaquent, il se défendra à mains nues. Il est possible de le tuer comme un être humain normal.

Si les joueurs, rendus suspicieux par le message de l'Homme de la Montagne d'Argent, mettent le conseiller hors d'état de nuire, le cadavre ne revient pas à la vie.

### Conclusion

Dans tous les cas, le comportement de Glaude est suspect et dûment interrogé par les soldats et un gardien, il avouera que le chevalier Artéos lui a donné la fiole et l'ordre de l'administrer au cadavre d'Ancelin un soir à minuit pile. Pour ce travail il a touché une grosse somme d'escarnais (25eo).

Le liquide contenu dans la fiole était de couleur verte et fait à base de plantes mais on n'arrivera pas à en définir la composition exacte (il est en effet probable que le liquide se soit répandu par terre ou sur le menton d'Ancelin).

Il ne reste plus qu'à nos voyageurs de partir. Si



Ancelin est revenu à la vie ce n'est de toute façon pas de leur ressort. Le seigneur Anselme va devoir faire face à cette remise en question de son autorité.

## ANNEXES

### Glaude

Origine : savane  
Caste : gardien

FO 4/EN 6/PR 5/RA 9/PE 10  
AG 7/BE 2/GA 2/AU 10/VO 10  
PV 20 / SE 9

Age : 65 ans  
Apparence : 0  
Paix intérieure : 44  
Moral : 10  
Armure : 0(tissus)  
Arme :  
FI : (AP finale)/0  
Niveau social : 0  
Déplacement : 45

Talents : Combat 55 / Communication 60 / Contrôle 100 / Discrétion 85 / Esquive 16 / Lancer 45 / Parade 14 / Premiers soins 100 / Repérage 100 / Résistance 80 / Saut 60 / Séduction 40 / Symbiose 100 / Tir 75

Talents spéciaux : Hypnose 50 / Vision 40 / Télépathie 30  
Défauts : vieux

### Jeanjean

Origine : savane  
Caste : chasseur

FO 8/EN 8/PR 7/RA 10/PE 9  
AG 8/BE 4/GA 4/AU 3/VO 4  
PV 34 / SE 9

Age : 18 ans  
Apparence : -4  
Paix intérieure : 51  
Moral : 4  
Armure : 0(tissus)

Arme : fleurherbe  
FI : (AP finale)/1  
Niveau social : 1 (bougeois)  
Déplacement : 50

Talents : Combat 80 / Communication 35/ Contrôle 35 / Discrétion 95 / Esquive 25 / Lancer 75 / Parade 20 / Premiers soins 60 / Repérage 75 / Résistance 60 / Saut 75 / Séduction 38 / Symbiose 60 / Tir 85

Talents spéciaux : Camouflage 30 / Pister 36  
Défauts : boulimique  
Possession : 2eo, ding-dungle

### Ancelin

Origine : ville  
Caste : noble

FO 2 / EN 3 / PR 4 / RA 5 / PE 6  
AG 7/BE 0 (10 de son vivant)/GA 8/AU 10/VO 1  
PV 10 / SE 2

Age : 31 ans  
Apparence : -2 (8 de son vivant)  
Paix intérieure : -20  
Moral : 0  
Armure : 0(tissu)  
Arme :  
FI : (AP finale)/1  
Niveau social : 6 (marquis)  
Déplacement : 25

Talents : Combat 45 / Communication 00 / Contrôle 55 / Discrétion 15 / Esquive 12 / Lancer 30 / Parade 11 / Premiers soins 80 / Repérage 35 / Résistance 20 / Saut 55 / Séduction 00 / Symbiose 80 / Tir 75

Talents spéciaux : Danse 55 / Discours 22 / Flatterie 35  
Défauts : son état de décomposition (apparence et odeur)

### La bête du bayou

Lieu de vie : marais  
Fréquence : rare  
Type : prédateur



Description : elle ressemble à une vieille femme nue et décharnée, ses cheveux longs couverts de vase et de plantes aquatiques cachent son visage et ses yeux qui brillent d'une lueur rouge.

Capture : symbiose directe

Utilisation : difficile car elle ne peut vivre que dans la vase et elle est très casanière.

Prix : ?

FI : 6(-)

Rapidité : 7

Attaques : 70% (griffes)/7

Dommages : D6+2/+2

Armure : 1

Déplacement : 1

PV/SE/RES : 35/10/70

Talents : DIS 100(immobile dans la vase), SAU 40, REP 75