

Pro''blemes'' A la mer

Ce scénario est plutôt réalisé pour faire vivre à des personnages de moyen niveaux 3-5 et un MJ peu expérimenté un courte aventure dans un décor bien précis : une ville fantôme qui réapparaît lors des marées basses sur la plage déserte. Un clerc serait bien utile face aux goules.

Les caractéristiques sont celles de la 2^e Edition d'AD&D. La conversion n'est pas faite, mais un MJ pourra seulement s'inspirer du scénario et revoir ces caractéristiques s'il souhaite y jouer avec la 3^e Edition.

Il peut se jouer sur n'importe quel rivage.

Les personnages voyagent le long du rivage de la Mer des Soupis quant ils voient apparaître soudain, tel un mirage, une vieille ville toute érodée par le vent et l'eau au beau milieu de la plage encore à marée basse à ce moment.

Les pêcheurs qu'ils avaient rencontrés auparavant, occupés à réparer leurs filets leur avaient déconseillé de s'aventurer à cette heure tardive sur le bord de mer.

On raconte que les soirs de pleine lune, dans cette ancienne ville qui fut totalement submergée par un raz-de-marée, les pêcheurs et les marins viennent hanter l'endroit. De mystérieuse lueurs viennent égarer les marins et faire échouer leurs navires sur les bancs de sables !

Le lendemain matin, on ne retrouve plus jamais personne de vivant ! Tous ont disparu. Ils ne reste plus que les épaves qui craquent et pourrissent sur place donnant au lieu un aspect lugubre et fantastique même en plein jour.

Les habitants des villages côtiers ne s'aventurent jamais dans cette zone qu'ils évitent superstitieusement et scrupuleusement.

En fait des goules des mers, lacedons, vivent dans ce repaire et entretiennent par du phosphore des lumières qui leur amènent de la nourriture à dévorer en plus de quelques curieux qui osent témérairement s'aventurer par ces lieux

Introduction

Nauffrage

A peine êtes-vous remis de votre apparition fantomatique que les évènements s'enchaînent rapidement.

Vous voyez apparaître sur la ruine d'une tour une lumière vive et irréelle brillant de mille feux. Le temps s'est soudain couvert, l'écume blanche s'épaissit aux pieds de vos bottes, le vent se lève, l'orage gronde, la mer se déchaîne, une tempête effroyable se lève.

Et soudain, une corne de brume se fait entendre. Un navire pris dans les tourments vogue en perdition vers sa perte ! Le capitaine guidé par cette lumière « providentielle » aura compris trop tard qu'il se dirige droit vers des bancs de sable. Déjà le navire, dans un grand fracas de bois éclaté, vient s'abîmer sur le terre-plein de sable.

Autour de l'épave

Boucaniers

Vous vous hâtez d'arriver sur les lieux de la catastrophe non loin de la ville en ruine. Mais déjà des boucaniers, pilliers d'épaves plus hardis mais moins scrupuleux que les pêcheurs arrivent aussi sur les lieux pour achever les survivants et prendre tout ce qui est possible : or, bijoux, cargaisons, ...

Ceux-ci ne sont pas prêts à vous laisser vivants. Vous êtes vus comme des victimes potentielles ou de gênants maraudeurs et en tout cas comme de sales petits fouineurs qu'il ne faut pas laisser s'échapper. Confiant en leur nombre, ils se précipitent menaçants sur vous, prêts à vous faire la peau.

Sur le bateau

Celui-ci est complètement éventré, des cadavres déchiétés par les projections de bois ou écrasés par l'armature de la voile jonchent le sol, couverts de sang parmi le bruit d'agonie et de râles des mourants: la Mort a une voix !

Quelques survivants vous hêlent pour leur porter secours et à moins de secours magiques conséquents et rapides, ils ne pourront que mourir dans vos bras, les clercs du groupe pourraient peut-être reconforter les mourants dans leurs dernières volontés.

Salade de Crabes

Mais vous ne pouvez pas intervenir bien longtemps auprès des blessés ou mourants. Des crabes géants attirés par cette chair morte à dévorer sont arrivés sur les lieux de l'accident.

Avec leurs pinces coupantes et menaçantes, ils avancent vers vous avec leur démarche caractéristique.

Voyez leurs caractéristiques à la suite.

On s'enfoncé

Les feux en hauts des murailles délabrées continuent de brûler. Aucun bruit ne vient troubler le ressac des vagues. Sans le savoir, vous vous dirigez vers des sables mouvants et commencer à vous enfoncer.

A moins d'avoir un rôle dans le groupe, habitué des rivages marins, vous ne pouvez détecter ceux-ci. Vous avancez donc inexorablement vers votre perte. Tout le monde devra faire un Jet de Sauvegarde contre la Paralyse. Des règles particulières sont expliquées à la suite.

Après ces frayeurs, vous pouvez poursuivre vers la ville où rien n'a changé, pas un murmure, un mouvement, ... La situation de détresse où vous étiez tombés n'a ému personne. Vous commencez même à douter des dires des pêcheurs. Mais il faut quand même reconnaître que ces étranges lueurs ne peuvent pas venir de nulle part.

Dans la Ville Maudite

Errance

Vous pénétrez par l'ouverture qui devait être autrefois l'entrée principale. Seul le bruit des clapotis de vos bottes dans les flaques résonnent dans les ruelles désertes. Une ambiance trop mystérieuse, trop calme pour être réelle !

Embuscade

Alors que vous arrivez au détour d'un carrefour, un groupe de 3 goules horribles et affamées s'avance vers vous avec ce regard mauvais qui vous glace le sang ! Défendez votre peau...

Phare

On arrive en vue des lanternes. Celles-ci sont suspendues dans d'immenses réceptacles en métal soutenus par des chaînes de fer. Elles sont richement décorées de fer forgé. Les lanterneaux contiennent du phosphore qui brûle au contact de l'air, c'est ainsi que les goules attirent les navires en dérive. Malheureusement 4 lacédons attendent leur repas. Vous !

Si malencontreusement quelqu'un venait à faire un jet d'attaque en Echech Critique, il renverserait par

la force de son coup, une des vasques remplies de phosphore, celle-ci serait à gérer comme une Grenade d'huile enflammée.

Si les personnages prennent le temps de fouiller consciencieusement la ville à la recherche de survivants morts-vivants, ils seront récompensés par la découverte du trésor des goules amassé au fil du temps qui provient des victimes attirées pour finir dévorées.

Trésor

Vous remarquez à travers les décombres une Dague +1, un casque ciselé en bronze massif dont la protection du cou est ornée d'une effigie d'un dieu nain armé de sa masse fantastique au dimension quasi-irréelle (celle-ci est plus grande que le nain lui-même). Vous trouvez aussi un grand nombre de pièces de monnaies : 177 PO, 563 PA et 789 PC.

En Guise de Conclusion...

Retour auprès des pêcheurs

Lorsque vous revenez vainqueurs des goules de mer, vous êtes reçus par le chef du village comme des héros. Vous venez en effet de les débarrasser d'une grave malédiction inexplicable mais enfin délivrée.

A propos des Boucaniers

Vous pourriez aussi être très décidés à poursuivre ces boucaniers qui empoisonnent la vie des honnêtes gens et à dénicher dans leur repaire pour ensuite débarrasser les environs de cette racaille, ce qui contribuerait à la sécurité de la région et rendrait un fier service aux gens d'armes.

Cela pourrait être le départ d'une autre aventure et l'occasion de glaner quelques menus trésors...

Par la suite...

Ce qui est sûr c'est que le village côtier peut devenir une halte chaleureuse pour votre groupe où vous serez toujours accueillis comme leurs sauveurs !

Auteur : Paul-Henri VERHEVE (phverheve@hotmail.com)

Boucaniers, guerrier/voleur niv 1 à 4.

TAC0 18/17/17/19/18/17, CA 8/6, PV 15/27/30/12/16/32

Teint buriné par le vent et l'embruns et visage couturé de cicatrices, ils ne sont pas très sympathiques. Ils se battront féroceement s'ils ont le dessus, sinon ils préféreront fuir pour vivre plus longtemps.

Ils portent des armures de cuir et le chef porte une cotte de mailles, couteaux, épées et arme d'hast. Ils sont de tempérament et d'alignement mauvais.

Crabes Géants

TAC0 19, CA 3, PV 15/12/9

Ils sont gigantesques, ils font 2,65 à 5 m. Ils attaquent par Surprise (-3 sur Jet de Surprise). Ces sont les nettoyeurs des rivages marins et du littoral, aucun cadavre ne pourrit sur les rivages grâce à eux. Ils aiment fondre sur les personnes par surprises. Et bien sûr, ils se déplacent avec une démarche en crabe.

Sables Mouvants

Véritable piège des rivages, les sables mouvants sont la hantise de tout passant. Leur puissante force d'aspiration ne peut être déjouée que par la promptitude de la réaction, le sang-froid de la victime et l'aide rapide de ses amis.

Il faut lancer un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. En cas d'échec, le personnage commence à s'enfoncer à un niveau critique dans 1d4 + 6 rounds. Toute personne peut tenter de l'en extraire en tentant un Test Barreaux & Herses par round. Par personne qui aide rajouter 20 % au pourcentage de Test Barreaux & Herses. Celle-ci annule prioritairement la fatigue qui s'accumule des personnes qui oeuvraient auparavant (10 % par round) et la force de succion qui devient de plus en plus forte au fil des rounds (10 % par round). Un 100 sur le dé indique une malchance : toute personne qui tentait d'aider la victime vient à son tour de tomber dans le sable mouvant.

Lacédons (Goules des Mers)

TAC0 19, CA 6, PV 15/12/9/6/7/2/9

Elles attaquent avec leurs griffes de leurs mains et vous mordent sauvagement avec leurs crocs. 1-3/1-3/1-6.

Elles sont immunisées contre les sorts de Charmes et de Sommeil. Elles peuvent être repoussées ou détruites par un cleric. Leur toucher paralyse tout humain, demi-humain ou humanoïde au simple contact. La personne touchée peut tenter un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie pour éviter d'être rigides pendant 3-8 rounds. En supériorité numérique et sûres d'elles, elles attaquent sans détour.

Marée Haute

Le groupe n'aura pas tout le temps qu'il souhaite pour explorer la ville abandonnée. En effet, 2 heures après, les ruines commenceront à être encerclées par l'eau. Il faudra s'enfuir à la nage et abandonner tout ce qui entrave cette pratique tout en risquant de se faire attaquer par les lacédons au beau milieu de la mer ! Il ne faudra pas compter sur l'aide de boucaniers ou pêcheurs, ceux-ci ne s'aventurent pas ici à marée haute. C'est trop dangereux !