



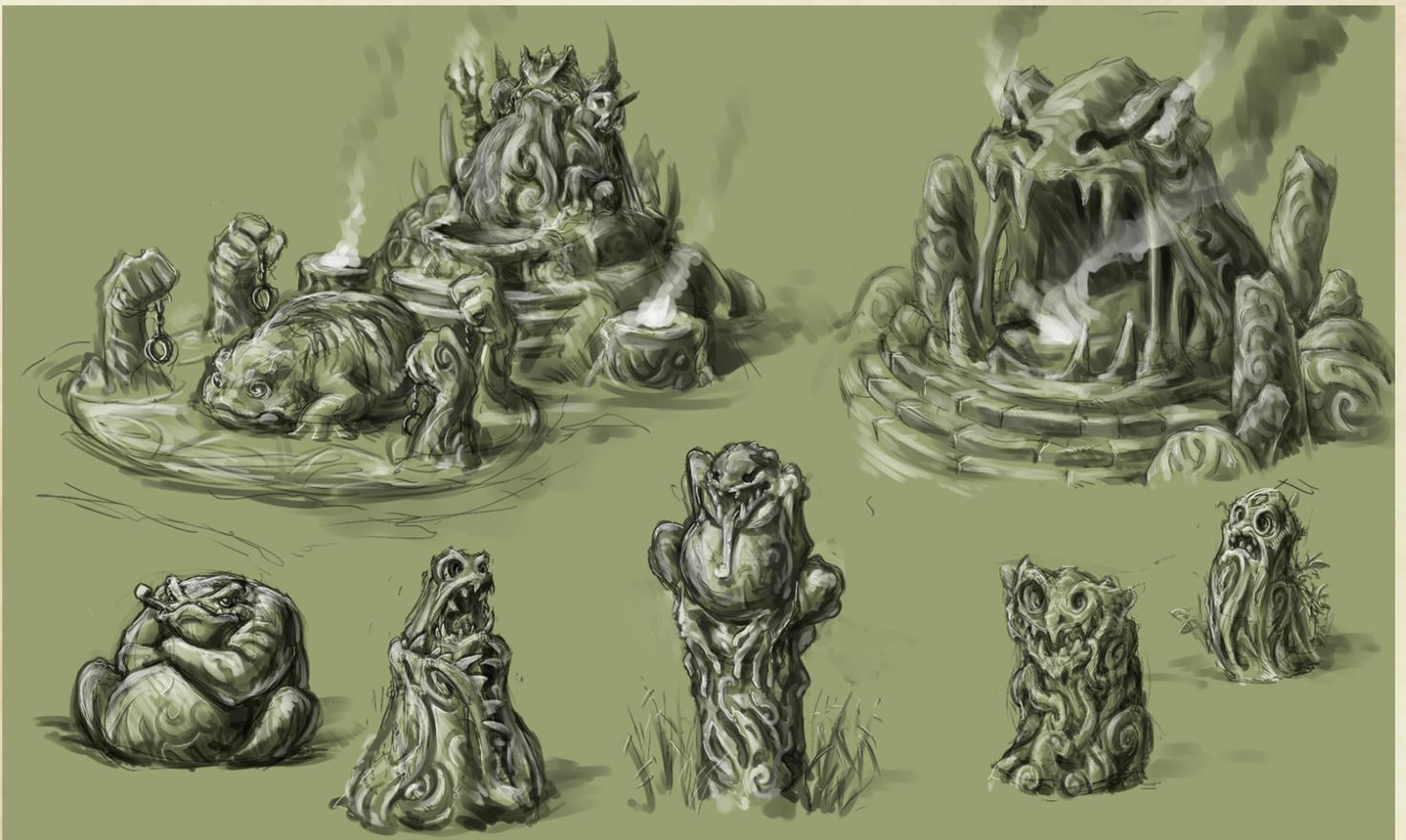
THE WITCHER
- ROLE PLAYING GAME -

LE POISSON, L'IDOLE ET LA SORCIÈRE

UNE AVENTURE DND TRANSPOSÉ POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER
CRÉÉ PAR U/SCAPHITID-AMMONITE.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSPPOSITION PAR MAC HARENG.



Crédit: Vida László

THE
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

SOMMAIRE

Le poisson, l'idole et la sorcière

Que ce passe-t-il ?

Qui est présent ?

Accroche

Pièces

- 1 - Gardes
- 2 - Laquaculture
- 3 - Source boueuse
- 4 - L'enclos aux crapauds
- 5 - L'antre de la sorcière
- 6 - Village vodianoï
 - A - Espace commun
 - B - Lac souterrain
- 7 - Grotte de l'archiprêtre
- 8 - Idole du dieu poisson

Résolutions possibles

BESTIAIRE

- Vodianoï - [Bestiaire non officiel](#)
 - Prêtre: bestiaire
 - Guerrier: bestiaire
 - Régulier: ont des filets à la place du javelot avec des statistiques légèrement diminuées
- Mage
- Naïade - [Bestiaire non officiel](#)
- Néréide - [Bestiaire non officiel](#)
- Golem
- Cockatrix - Le journal du sorceleur
- Amphisbaenas [Journal de Vesemir](#)
- Serpent
- Crapauds géant - Utiliser les statistiques d'un boeuf
- Naucore - [Bestiaire non officiel](#)

RESSOURCES

- [Carte](#)
- [Fichier DungeonDraft](#)

LIENS

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Le reddit](#)

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

[Lien éditable](#)

LE POISSON, L'IDOLE ET LA SORCIÈRE



e poisson, l'idole et la sorcière présente un groupe de vodianoï, l'idole animée de leur dieu bizarre, et une cruelle sorcière (Mage, Naïade ou Néréide) tirant toutes les ficelles. Le donjon est construit de manière à ce que son entrée puisse être facilement installée n'importe où dans votre campagne. Il vous

suffit de placer l'entrée au bord de l'océan, dans un lac souterrain ou au fond d'un égout.

QUE SE PASSE T-IL ?

Une tribu de vodianoï a inventé un nouveau dieu à partir de détritrus qui se sont échoués dans leur maison partiellement submergée. Leur croyance fanatique en leur étrange idole lui insufflait un semblant de vie divine. Malheureusement pour eux, leur création ne peut pas parler et l'interprétation de ses actions est vivement débattue. Maintenant, une guerre civile se prépare entre ceux suivant un fanatique avec une haine pour la surface, et ceux qui sont tombés dans la supercherie d'une cruelle sorcière. Pendant ce temps, le dieu silencieux veut juste la paix.

QUI EST PRÉSENT ?

- Les **vodianoï**. Leurs esprits errants ont arbitrairement choisi une collection de déchets comme la manifestation d'un nouveau dieu, **Gibbidubbus**. Ils sont fanatiquement fidèles à **Gibbidubbus**, mais sont divisés sur l'interprétation de ses désirs. Cette tribu de vodianoï peut parler la langue commune de manière basique.
- **Rubadindum** est le prêtre vodianoï qui a succédé en tant que chef de la tribu et chef religieux après la mort de l'archiprêtre précédent. Il croit que les actions de l'idole de **Gibbidubbus** sont la preuve que leur dieu cherche une sainte croisade sur le monde de la surface, mais il a du mal à faire l'unanimité. **Rubadindum** n'est pas content que **Mathilda Toestealer** détourne son peuple de ses propres prêdications.
- **Mathilda Toestealer** est une Sorcière qui a infiltré la société vodianoï en utilisant sa capacité d'apparence illusoire. Elle ne cherche rien de plus que de provoquer la discorde. Elle prétend être une voyante bénie par **Gibbidubbus**, provoquant une rivalité entre ses fidèles et ceux de **Rubadindum**. Elle peut être une Mage, une Naïade ou une Néréide en fonction du niveau de votre groupe.
- **Gibbidubbus** est un vieux fauteuil cassé placé au sommet d'un gros canon qu'il utilise comme torse et une paire de râteaux pour bras. Il porte un vieux tapis moisi comme cape et un collier de coquilles de scarabée fabriqué par les vodianoï. Il a été animé par la foi fervente de vodianoï mais ne peut pas parler, laissant ses désirs ouverts à l'interprétation. **Gibbidubbus** veut en fait la paix avec la surface et y a même fait des voyages nocturnes pour essayer de trouver un moyen de communiquer. Mécaniquement, **Gibbidubbus** utilise la moitié des statistiques d'un Golem.

ACCROCHE

- **Attaques étranges:** L'idole de **Gibbidubbus** a été vue ces dernières nuits, sautant et effrayant les travailleurs rentrant chez eux après une journée de travail. Bien qu'aucun mal n'ait encore été causé à personne, les gens ont peur. De plus, personne n'est capable de décrire ou de reconnaître avec précision l'étrange «bête». Ils se tournent vers le groupe, les suppliant de mettre un terme à l'étrange harcèlement.
- **Un trésor dans la boue:** Le groupe tombe sur une ancienne carte de contrebandier dans une cache de la salle 3 du donjon. Il ouvre la voie vers l'entrée de celui-ci.
- **Cure de Cockatrix :** Un apothicaire aimerait avoir un peu plus de sang de cockatrix pour ces expérimentations. Il engage le groupe pour se rendre au donjon, un repaire connu des créatures.
- **Chercheur curieux: Donral Easelheart** est un anthropologue religieux à lunettes fasciné par les vodianoï. En entendant parler d'une tribu de la région, il engage le groupe pour enquêter sur le culte et rapporter une description détaillée de toutes les idoles et rituels religieux qu'ils observent.

PIÈCES

1 - GARDES

L'entrée de cette pièce est à moitié immergée. Il y a deux sorties de cette chambre naturelle. La sortie Est est également à moitié submergée à l'inverse de la sortie Ouest.

- **Créatures:** Il y a trois vodianoï et deux guerriers vodianoï qui veillent dans cette pièce. Ils sont tous fidèles à **Rubadindum**. A la vue du groupe, les guerriers pointent leurs Lance sur les personnages et demandent "Vous venez adorer le grand **Gibbidubbus**?! Ou vous venez vous faire tuer ?!"

Si le groupe pose des questions sur **Gibbidubbus**, le vodianoï babille longuement sur ses grands et impressionnants pouvoirs, puis demande à savoir si le groupe est venu l'adorer.

Si la groupe joue le jeu, les vodianoï les croient facilement. Un vodianoï et un guerrier escortent le groupe dans la salle 4 puis dans la 6a avant de finalement les amener devant leur chef à la salle 7.

Si le groupe nie adorer **Gibbidubbus** ou se moque de quelque manière que ce soit, les guerriers crient "Hérétiques!" et les attaquent. Les vodianoï utilisent des filets ou font des dégâts non mortels, essayant d'assommer les personnages avant de les traîner devant **Rubadindum** dans la salle 7. Les vodianoï réguliers fuient vers la salle 6 s'ils sont réduits à moins de la moitié de leur point de vie. Les autres se battent à mort.

2 - L'AQUACULTURE

Cette grotte naturelle a une piscine d'eau trouble de 10 mètres de diamètre, bloquée par un petit barrage de pierres du ruisseau.

- **Créatures:** Trois Amphisbaenas (ou serpents en fonction de votre groupe) vivent dans la piscine bordée de pierres. Les vodianoï élèvent le poisson pour se nourrir. Les Amphisbaenas sont voraces et attaquent toute créature qui entre dans la piscine.

3 - SOURCE BOUEUSE

Cette grotte possède de nombreuses fosses remplies de boue chaude. La boue est réchauffée par l'activité géothermique et est extrêmement thérapeutique. Si une créature prend un court repos en se baignant à l'intérieur, elle peut regagner 1d10 points de santé.

- **Créatures:** dix petits enfants vodianoï sont dans les flaques de boue chaude. Ils ressemblent à des poissons bipèdes nus de d'un demi mètre de haut. Ce sont des non-combattants avec 10 END et 1 PS. Ils regardent n'importe quel non-vodianoï avec de grands yeux de poisson fascinés, se plongeant sous la boue à tout signe de danger. De petits tunnels mènent à des poches d'air dans des grottes latérales dans lesquelles ils peuvent se retirer si nécessaire. Les tunnels sont trop petits pour qu'un personnage de joueur puisse s'y adapter.

Les enfants ne parlent pas en dehors de quelques noms de base, mais ils pourraient être capables de répondre à des questions simples de manière générale, affirmative ou négative. Les enfants ont très peur de la sorcière **Mathilda Toestealer**, la croyant mauvaise.

- **Trésor:** Caché sous la boue de l'une des sources se trouve un cercueil en métal enterré laissé par un passeur il y a longtemps. À l'intérieur du cercueil se trouve 128 couronnes, une bague sertie d'une opale d'une valeur de 200 couronnes et deux Élixir de Pantagran.

L'apparition de ce trésor est une surprise passionnante pour les enfants. Ils se pressent pour regarder avec leurs étranges yeux de poisson. Ils aiment les pièces brillantes.

4 - L'ENCLOS AUX CRAPAUDS

Cette grotte ne mesure que 3 mètres de haut. La partie sud de cette grotte naturelle est bloquée par une clôture en bois du sol au plafond. Une porte de 3 mètres de large est attachée par de la ficelle. À l'intérieur de la zone parquée se trouvent plusieurs grands nids faits de paille et de flaques d'eau dans des dépressions peu profondes.

- **Créatures:** Trois crapauds géants vivent dans les enclos. Ce sont des créatures gonflées et paresseuses gardées comme des bêtes de somme et de rations d'urgence. Ils se battent uniquement pour se défendre contre les attaques, ou s'ils sont poussés à la frénésie par un vodianoï.

5 - L'ANTRE DE LA SORCIÈRE

Cette grotte est presque entièrement submergée dans 4.5 mètres d'eau trouble. Une créature y est complètement immergée dans l'eau.

L'alcôve nord-ouest est entièrement submergée sous l'eau, elle comporte de nombreuses étagères en pierre sculptée remplies d'os, d'organes en bouteille et d'autres objets étranges. Un tas de crânes de vodianoï crée un horrible autel en son centre.

Sur le côté sud de la salle, trois cages en bois de taille moyennes reposent sur le sol.

- **Créatures: Mathilda Toestealer** vit dans cette grotte. Elle utilise sa capacité d'apparence illusoire pour prendre la forme d'un vodianoï hideusement gonflé et pâle avec des yeux comme un poisson mort et une odeur rance.

Les trois cages autour du bord de la pièce contiennent entre une et trois cockatrix (en fonction du niveau de votre groupe). Elles sont enchantés afin de s'ouvrir sur un mot de Mathilda, ceci n'est pas considéré comme une action de sa part. Les cockatrix sont ensorcelées pour agir comme les alliées de Mathilda au combat.

Mathilda passe le plus clair de son temps dans son repaire sous-marin, effectuant d'étranges divinations avec les entrailles de poissons et de reptiles. Si elle est alertée de l'arrivée du groupe, elle sort à moitié des eaux sombres, chantant "Bienvenue, bienvenue! Comment Mathilda peut-elle vous aider, mes chers nouveaux amis?"

Mathilda peut proposer d'aider le groupe de différentes manières, mais seulement s'ils commettent d'abord un acte douteux ou carrément mauvais. Mathilda considère que faire commettre aux aventuriers un acte cruel ou mauvais vaut bien l'échange.

Voici des exemples de tâches qu'elle pourrait confier au groupe en échange de quelque chose qu'il souhaite, comme des informations, du sang de cockatrice, ou pour qu'elle reconnaisse Rubadindum comme le véritable chef de la tribu:

- **Ajoutez une concoction** de la création de Mathilda au ragoût de la salle 6. C'est un hallucinogène spécial qui présente à toute la tribu des cauchemars horribles.
- **Tourmentez Rubadindum**, de préférence en se faisant passer pour un message divin de Gibbidubbus exprimant son mécontentement à son égard.
- **Lui-amenez l'un des enfants** de la chambre 3. Elle le gardera enfermé dans une cage, profitant de sa terreur et de la peur de ses parents.
- **Tactique:** Mathilda préfère la conversation et les menaces voilées au combat, mais elle se défendra si elle est attaquée. À son premier tour, elle utilise son action bonus pour abandonner son apparence illusoire, ce qui oblige le groupe à faire face à son trait d'apparence horrifique. Elle prononce alors un mot pour libérer les cockatrix et se retire sous l'eau, entreprenant l'action d'esquive active. Les tours suivants, elle cible toutes les créatures effrayées.
- **Trésor:** La sorcière a un certain nombre d'objets magiques étranges dans son antre, dont la fonction dépasse les personnages du joueur. Ils portent tous des traces de magie, mais aucune information à leur sujet. Néanmoins, ils pourraient être vendus au bon collectionneur pour un total combiné de 500 couronnes.

Le cadavre d'une cockatrix a assez de sang pour contenter l'apothicaire.

6 - VILLAGE VODIANOÏ

Ce complexe de grottes naturelles forme les maisons de tous les vodianoï de cette tribu. Il y a un total de 20 vodianoï et 2 guerriers présents dans ces salles.

Si les joueurs arrivent dans cette zone sans les gardes de la salle 1, les vodianoï attrapent tous des armes et reculent, signalant clairement la méfiance mais pas l'hostilité ouverte. Consultez la section sur les tactiques ci-dessous pour savoir si un combat éclate.

Les joueurs peuvent prouver leur non-hostilité en plaçant leurs armes au sol, en faisant une offrande ou en réussissant un test de Charisme ou Persuasion SD 14.

Si les joueurs communiquent leur absence d'hostilité ou sont escortés par les gardes, environ la moitié des vodianoï sont curieux de connaître les étranges intrus. Ils se pressent et posent des questions sur le monde de la surface. Les autres, cependant, restent en retrait. Un test de Psychologie SD 12 révèle que ces vodianoï sont méfiants et hostiles envers les étrangers.

Une conversation avec un sympathique vodianoï révélera finalement que **Rubadindum** veut mener une croisade sur le monde de la surface. Cependant, certains ne l'ont pas encore accepté comme véritable représentant de leur dieu car il ne peut lancer aucun sort. Les vodianoï hostiles, quant à eux, croient en **Rubadindum** et attendent la sainte croisade.

- **Tactique:** S'ils sont alertés d'une attaque hostile contre le village, les vodianoï se mobilisent rapidement. Ils se séparent en groupes, chacun se déplaçant à l'un des endroits suivants:
 - **Salle 3:** 4 vodianoï qui défendent les jeunes.
 - **Salle 4:** 1 vodianoï qui libère les 3 crapauds géants.
 - **Salle 6a:** 6 vodianoï et 1 guerrier.
 - **Salle 6b:** 9 vodianoï qui se cachent sous l'eau. Ils tendront une embuscade aux ennemis imprudents.
 - **Salle 7:** 1 guerrier qui tente d'assister Rubadindum

6A - ESPACE COMMUN

De nombreuses tentes rugueuses entourent les bords de cet espace. Un grand chaudron de fer repose au sommet d'un feu au centre de la grotte, rempli d'une épaisse boue brune.

- **Créatures:** Lorsqu'ils ne sont pas en alerte pour les intrus, 12 vodianoï sont dans cette pièce. Ils passent une grande partie de leur temps à tisser des filets et des paniers et à cuisiner un ragoût communautaire dans la marmite.

6B - LAC SOUTERRAIN

Ce vaste lac souterrain est sombre et trouble. Son fond a une grande population de crabes des cavernes, des créatures aveugles et pâles qui constituent une grande partie du régime alimentaire des vodianoï ainsi que quelques Naucoces.

- **Créatures:** Lorsqu'ils ne sont pas en alerte pour les intrus, 5 vodianoï sont dans cette pièce. Ils passent une grande partie de leur temps à nager dans le lac, à ramasser des coquillages ou des crabes des cavernes. Les naucoces ne seront pas agressifs sauf action hostile.

7 - GROTTES DE L'ARCHIPRÊTRE

Cette grotte est pratiquement une véritable pièce. Il y a un vieux lit en ruine entassé contre le mur ouest avec un petit coffre en bois placé à son pied.

Dans le coin nord-ouest, il y a un tas constitué de dizaines de squelettes de poissons rongés. Deux barils reposent contre le mur sud-ouest.

Un passage à l'ouest est orné de cordons de perles suspendues.

- **Créatures:** **Rubadindum** vit dans cette grotte. Jusqu'à récemment, un autre prêtre vivait ici et dirigeait cette tribu. Il y a quelques mois, cependant, **Mathilda Toestealer** l'a mortellement empoisonné. **Rubadindum** a depuis repris la tribu et lutte pour être reconnu comme son chef religieux.

Si le groupe est volontairement amené à parler à **Rubadindum**, il est secrètement ravi. Il tente de convaincre sa tribu de mener une sainte croisade sur le monde de la surface, mais a du mal à s'imposer en tant que chef en raison de son incapacité à lancer des sorts. La moitié de sa tribu a commencé à se tourner vers **Mathilda Toestealer** comme chef spirituel, car bien qu'elle ne puisse pas lancer de sorts traditionnels, elle pratique des divinations étranges et horribles. Il ne parle pas volontiers aux personnages de sa croisade.

Rubadindum propose une bonne affaire aux personnages des joueurs: ils sont libres d'explorer le donjon en échange de se débarrasser de **Mathilda** qui est une épine dans son pied. Qu'ils le fassent par la violence ou la diplomatie n'a pas d'importance. Si le groupe a besoin d'être convaincu, il propose le contenu de son coffre (voir la section Trésor).

- **Tactique:** Si la tribu a été alertée d'une attaque hostile de la part du groupe, Rubadindum est accompagné d'un guerrier. Dans les deux cas, Rubadindum se bat comme un fanatique, se jetant dans la mêlée et attaquant l'adversaire le plus fort. Il opte pour des tactiques frontale, se battant tout en chantant un hymne de bataille à la gloire de Gibiddubbus de sa propre création.
- **Trésor:** le coffre est verrouillé. Il peut être ouvert avec un test de Crochetage SD 13 (outils de voleurs), ou ouvert avec un test de Physique SD 16. À l'intérieur se trouvent 700 couronnes en différentes pièces et quatre morceaux de quartz d'une valeur de 50 couronnes chacun.

8 - IDOLE DU DIEU POISSON

Cette caverne ronde est remplie de débris aléatoires. Il y a de vieux pots, des bouteilles cassées, des cordes enroulées, des caisses en train de moisir et des meubles sales, tous empilés en tas au hasard.

- **Créature:** Le centre de la pièce est dominé par la vue bizarre de **Gibiddubbus** qui brille de l'intérieur d'une lumière divine, remplissant ainsi la pièce d'une lumière vive.

Gibiddubbus ne peut pas parler, mais peut bouger grossièrement. Il peut se traîner sur ses deux «bras» (vieux râteaux) et faire pivoter le fauteuil.

Chaque nuit, il remonte à la surface et tente de communiquer ses intentions pacifiques à des passants. Sans surprise, cela n'a rencontré que très peu de succès.

Gibiddubbus espère que les personnages du joueur pourront être ses agents de paix entre les vodianoï et la surface, mais étant incapables de parler, cela reposera sur l'intelligence du joueur.

RÉSOLUTIONS POSSIBLES

LE CHEMIN DE LA VIOLENCE

Le groupe pourrait bien massacrer tout le village. Si tel est le cas, **Mathilda Toestealer** est ravie par cette effusion de sang. Sans congrégation, **Gibbidubbus** perd son étincelle divine et devient un tas d'ordures inerte. **Mathilda** fait de son mieux pour éviter le groupe jusqu'à leur départ. Elle pille tout ce qui reste. En particulier, elle est fascinée par le "cadavre" de **Gibbidubbus**. Si elle est laissée à elle-même, elle finira par apprendre à le recréer et à le dupliquer partiellement, créant ainsi une armée de Golems d'ordure sous son contrôle.

TRAVAILLER AVEC RUBADINDUM

Le groupe peut travailler avec **Rubadindum**. S'ils tuent **Mathilda Toestealer** ou la persuadent de le reconnaître comme le véritable chef de la tribu, celui-ci est extrêmement reconnaissant envers le groupe. Il leur offre une place dans sa prochaine croisade sainte en surface et leur permettra même de partir en paix s'ils refusent. Cela peut donner au groupe une chance d'avertir les villages voisins de ce qui est à venir.

LE CHEMIN DE LA PAIX

Rubadindum peut être convaincu de ne pas attaquer le monde de la surface si le groupe peut trouver comment communiquer avec **Gibbidubbus**. La magie telle que la détection des pensées peut fonctionner sur la construction silencieuse. Alternativement, le groupe pourrait trouver un système simple de gestes qui permettrait à **Gibbidubbus** d'exprimer son désaccord avec le plan de **Rubadindum**.

Cependant, ce changement radical de position pousse nombre de ses fidèles à faire défection violemment et à déménager dans le camp de **Mathilda**. Elle profite de cette opportunité pour tenter de prendre le contrôle du village et de tuer **Rubadindum** et les personnages joueurs.

La guerre civile peut être évitée si les vodianoï gagnent confiance en **Rubadindum**, peut-être en les trompant en leur faisant croire qu'il a des pouvoirs magiques. Cela peut également être arrêté en révélant la vraie forme de **Mathilda**, ce qui amène les vodianoï à réaliser sa tromperie. Rappelez-vous que sa vraie forme est révélée si Mathilda meurt.

À NOTER :

Les valeurs indiquées en couronnes ne sont pas celles revendues, et les PJ auront du mal à connaître la véritable valeur de leurs trouvailles. Un marchand essaiera sans doute de leur racheter moitié prix, de plus il sera difficile d'en trouver un disposant d'assez de finances pour faire la transaction en une fois.

S'ils font estimer leur butin par une tierce personne, celle-ci leur indiquera un montant inférieur à la valeur réelle.

De plus, il faudra s'attendre à d'éventuelles convoitises par larcin, embuscade ou autre.