



Mine en eaux troubles...

Scénario pour *The Witcher* par FredLab

Ce scénario pour *The Witcher* RPG est prévu pour quatre à cinq personnages-joueurs aguerris, il est axé combat donc potentiellement assez létal. Cette aventure ne passera pas avec une équipe démunie en combattants aguerris et soigneurs. Le scénario est linéaire même dans l'exploration de la mine, assez facile à maîtriser. La principale difficulté à part la maîtrise des règles de combat est la gestion de l'ambiance digne d'un film de catastrophe. L'histoire se passe en Témérie non loin des rivages du lac de Wyzima. Les Vodianoï sont au centre de l'intrigue, ce sont des créatures aquatiques que l'on croise dans le premier jeu vidéo « *The Witcher* » et dans la nouvelle « Une once d'abnégation » des romans du Sorcelleur d'Andrzej Sapkowski.

La nouvelle et le jeu vidéo ne détaillent guère ce peuple ondin assez territorialiste et vindicatif. J'ai développé l'histoire de cette race selon mon envie. Une communauté de Vodianoï est constituée de mâles guerriers ou chasseurs, surnommés Guerriers d'Ys, sous la domination d'une Mère des Couvées Vodianoï et de ses filles. Ces Mères et Filles sont pour la plupart des prêtresses qui vénèrent un dieu aquatique, Dagon.

Peu avant l'aventure, il y a eu sur le lac de Wyzima, un combat naval opposant des caraques battant pavillon Témérien et des navires de pirates. Quelques bateaux sombrèrent et s'abimèrent sans le vouloir sur un village sous-

marin Vodianoï. Le village fut enseveli sous les amas de débris et les carcasses des navires engloutis. La Mère des Couvées, **Ygrlgrl** dut se résoudre à fuir avec son sérail de guerriers et de chasseurs. Dans sa fuite éperdue, elle explora un réseau de cavernes semi-inondées jusqu'à atteindre une mine de Diméritium tarie et depuis longtemps abandonnée.

Le creusement de cette mine a déclenché l'effondrement du petit village de mineurs juste construit au-dessus d'elle, Puygaillard-La-Basse. Trouvant l'endroit isolé, humide, sombre et tranquille, Ygrlgrl a installé sa communauté dans les soubassements du village effondré et dans les tunnels de la mine. Depuis cette tragédie, les habitants ont reconstruit un second hameau, Puygaillard-La-Haute à quelques centaines de mètres de leur village effondré.

A partir de là, ivre de vengeance, la prêtresse Vodianoï a fait appel à l'ire du dieu Dagon, en lançant un puissant sortilège modifiant continuellement le climat local, des averses perpétuelles noient peu à peu le paysage sous la boue et les étangs. Ragaillardi par l'humidité ambiante, les Vodianoï commencent à s'attaquer à la communauté humaine isolée par les intempéries surnaturelles.

C'est à ce moment que le groupe de personnages-joueurs arrivent dans le hameau de Puygaillard-La-Haute. L'échevin du village **Romarc Thorm** va leur proposer la mission de la dernière chance.

L'accroche : Puygaillard-La-Haute

Construit sur une étroite butte, quelque peu protégée du borbier des alentours, ce hameau détrempé est constitué d'une dizaine de maisons en bois. Le village est à moins d'un kilomètre de la rive du grand lac de Wyzima, il y a un débarcadère mais il est déserté depuis un petit mois. Les chemins traversant le village ne sont plus qu'un infâme borbier collant et puant. On peut voir à la fumée s'échappant des cheminées que l'endroit n'est pas pour autant abandonné...

Le petit village compte une auberge « Au Repos du Mineur », l'unique maison longue comptant plusieurs bâtiments dont une écurie. C'est l'endroit le plus animé de la localité. L'enseigne dépeint un mineur éreinté, appuyé sur sa pioche se tenant le bas du dos. L'endroit est bondé, la quasi-totalité des mineurs sont attablés faute de travail et tue le temps en jouant au Gwent, en buvant des grogs parfumés et en avalant des garbures bien fumantes. Toute cette assistance va se taire à l'entrée des personnages-joueurs qui sont sûrement trempés jusqu'aux os et frigorifiés par le temps passé sous l'averse.

Un homme d'âge mûr va se lever et demander aimablement aux PJ de le rejoindre à sa table. C'est un grand gaillard, affable et courtois. Ils leur offrent le couvert et le gîte. Les PJ ne devraient pas refuser devant l'insistance de cet homme et l'attente silencieuse de leur réponse par l'ensemble des autres convives. Dès que les PJ se déplacent vers sa table ; l'atmosphère se détend et les clients reprennent leurs activités.

« Asseyez-vous, je vais vous offrir un repas chaud... Vous pouvez poser quelques-unes de vos affaires à sécher près de la grande cheminée de l'auberge. Je me présente, Romaric Thorm, l'échevin de Puygaillard-La-Haute.

Le travail à la mine a été suspendu à cause des inondations. Nous avons une petite mine de fer, nous vivons principalement du minerai de fer que nous vendons aux forges des alentours. En plus de cette averse sans fin, nous essuyons des attaques furtives de créatures venant de notre ancienne bourgade, Puygaillard-La-Basse, en ruine et abandonnée. Autrefois, nous pouvions compter sur un petit filon de Diméritium depuis épuisé. Par appât du gain, nous avons creuser pour chercher une autre veine de minerai mais nous n'avons pas été attentif, nous avons excavé sous notre ancien village et subit un tragique effondrement. Nous avons été obligés de bâtir un nouveau village ici sur cette colline !

Nous sommes maudits et harcelés par des monstres... Cette averse sans fin... Les nuages semblent s'accrocher au-dessus de nos têtes et nous privent de toute aide extérieure... Je vous en conjure, aidez-nous ! Explorez notre ancien village et briser cette malédiction, tout notre malheur vient de là-bas, nous rappelant une nouvelle fois notre ancienne cupidité ! »

Romaric souhaite une conclusion heureuse, il ne demande pas aux PJ d'occire toute menace mais surtout de ramener le beau temps et le calme à Puygaillard-La-Haute. Il leur propose 1000 orins pour régler le problème. En négociant, il peut verser un supplément de 150 orins. Il ne souhaite pas développer le détail des attaques des créatures aquatiques, il ne veut pas apeurer les PJ et les faire déguerpir. Que ce soit Romaric ou les autres convives, la difficulté des tests de compétences sociales pour briser leur silence est de 18. Ils pourront avouer que trois mineurs ont été sauvagement tués et quelques-uns blessés par des coups de griffes ou de morsures. Pour rencontrer un blessé, il faut que les PJ gagnent la confiance de leur famille en réussissant des tests de compétences sociales, le SD 18 : Persuasion, Séduction ou Intimidation. Le blessé témoigne qu'il a été attaqué et griffé de multiples fois par cinq humanoïdes pas plus haut qu'un enfant de trois ans ressemblant à des poissons-chats sur pattes (en fait des têtards ou enfants Vodianoï). Individuellement, ces petits morveux monstrueux semblaient risibles mais cette meute l'a lardé de nombreuses griffures.

Les villageois savent peu de choses sur les « hommes-poissons ». Pour eux, ces Vodianoï (des Vestiges vivants dans le grand lac de Wyzima) ont installé leur nid dans les ruines de Puygaillard-La-Basse, un village abandonné se trouvant au fond d'une vaste crevasse. Si les PJ posent des questions sur les averses, les habitants leur indiqueront qu'il pleut depuis plus de trois semaines. Les hommes-poissons sont arrivés peu après le début des averses. Pour les villageois, leur survenue est liée à cet orage perpétuel.

Dès que les PJ partent pour l'explorer les ruines de Puygaillard-La-Basse, passer au développement suivant. Il faut trois-quarts heure de marche harassante pour atteindre le village crevassé.

Developpement : La Chapelle noyée

Dès que les PJ atteignent le bord de la crevasse, vous pouvez lire cette description :

« La pluie n'a pas cessé depuis votre arrivée à Puygaillard-La-Haute. La terre dure ne semble plus être capable d'absorber la moindre goutte d'eau. Vous êtes entourés de ruisseaux de boue et d'eau. La moindre cavité dans le terrain se transforme en flaques ou en étang.

Peu à peu, à travers le rideau d'eau tombant du ciel, vous discernez les toits d'un village en ruines. Des dizaines de petits ruisseaux boueux se jettent dans une vaste dépression crevassée, comme les bords d'un petit gouffre à ciel ouvert. Les maisons en ruine au fond de la crevasse sont quasi-immergées dans ce bain de boue ruisselant.

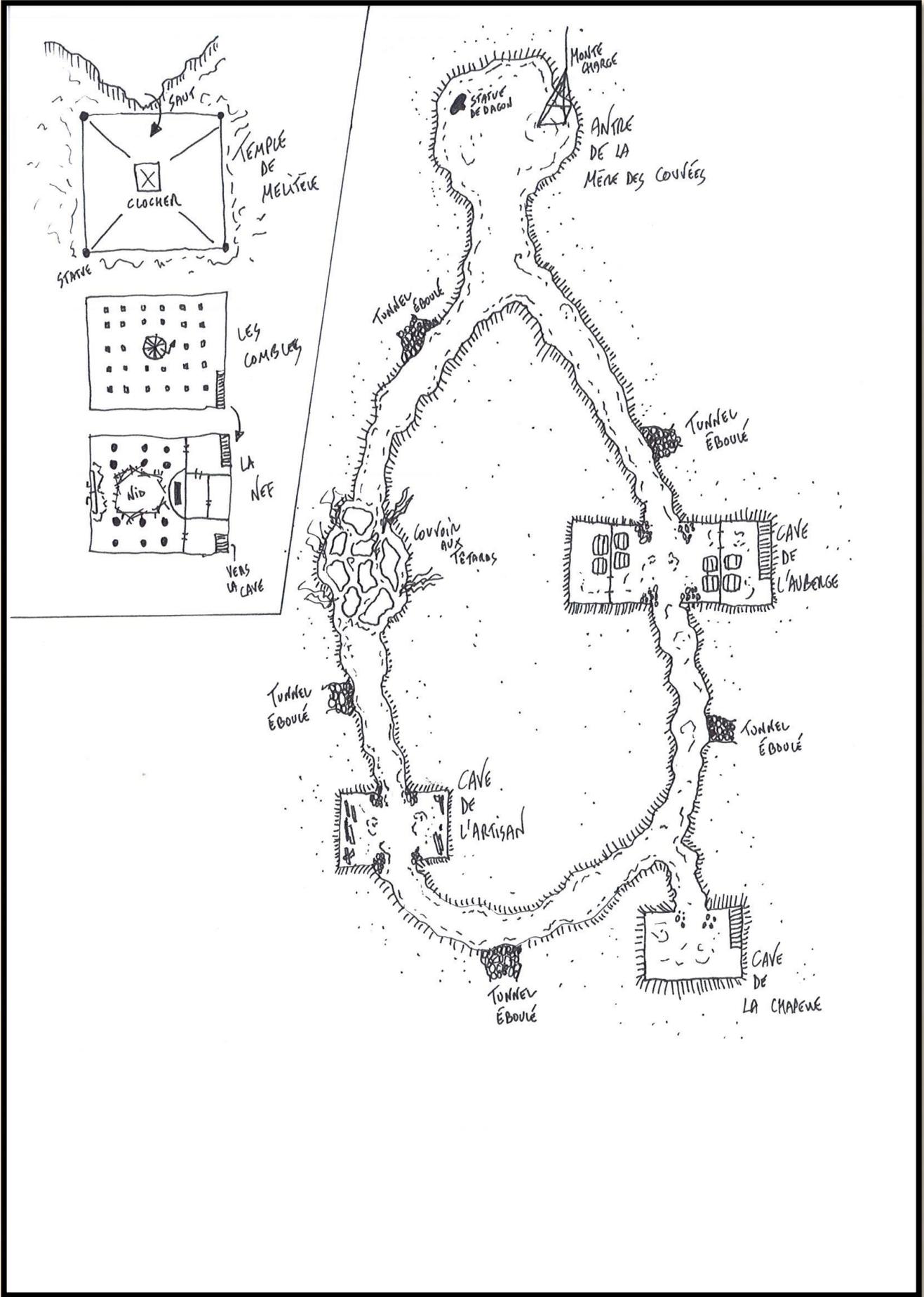
La toiture et le clocher d'un temple sont perchés à hauteur de la dépression avec un saut de moins d'un mètre pour l'atteindre. Le temple offre le chemin le plus sûr pour descendre dans le gouffre. »

Tous les tests basés sur la Perception et l'Athlétisme ont un malus de -3 du fait de l'averse drue et du sol glissant.

- Un test réussi de Perception SD 10 permet de remarquer que la chapelle est dédiée à Melitèle. Les statues brisées sur les angles du toit sont féminines et représentent très sûrement la déesse.
- Un test réussi de Perception SD 14 permet de s'apercevoir d'un trou dans l'un des murs du clocher suffisamment large pour entrer dans l'édifice.
- Un test réussi d'Athlétisme ou d'Acrobatie SD 10 permet de sauter du bord du gouffre sur la toiture de la chapelle (moins d'un mètre de distance).

- Une fois sur le toit, un test réussi de Perception SD 16 permet de repérer deux formes indistinctes qui se collent au mur du clocher. Le camouflage caméléon des Guerriers Vodianoï leur permet de prendre la teinte de la maçonnerie.

Si les PJ s'approchent à moins de 10 mètres du clocher de la chapelle, les deux Guerriers Vodianoï se déplacent pour les engagés en mêlée. Les deux Vodianoï manoeuvrent autour des PJ pour attaquer simultanément le PJ qui semble le plus faible. Une fois qu'ils ont chargé leur cible, ils réalisent un saut bondissant pour s'extraire de cette mêlée. Ils affectionnent la tactique du « Hit-and-Run » aussi longtemps que possible. A cause de la forte averse, toute attaque à distance durant le combat souffre d'un malus de -3 de base. Si les PJ n'aperçoivent pas les Vodianoï camouflés, ils sont surpris et perdent automatiquement l'initiative.



Les combles

Le clocher et les combles de la chapelle ont été fortement ébranlé lors de l'effondrement, il y a de larges fissures dans les murs et des parties des étages se sont effondrés laissant de gros trous. Le toit du clocher a disparu et la pluie cascade dans l'escalier en pierre. L'escalier débouche dans les combles de la chapelle. La charpente tient bon malgré les dizaines de gouttières qui perlent du fait des tuiles brisées (le combat sur le toit n'a pas arrangé l'état de la charpente qui est désormais à bout de souffle). L'ourdi de la charpente est en pierre, plus résistant mais pas mal lézardé depuis l'effondrement du bâtiment dans le gouffre. Tout déplacement sous les combles se fait accroupi (sauf pour les nains et halfelins).

Si le combat sur le toit dure plus de 10 rounds, la Nuée de Têtards Vodianoï qui jouait avec les débris des tuiles a fui les combles pour se réfugier dans la nef de la chapelle. Si les PJ ont réglé le problème des Guerriers Vodianoï vite, la Nuée de Têtards est toujours dans les combles. A l'arrivée des PJ, la nuée s'enfuit et s'égrène vers l'étage inférieur. La nuée se bat uniquement que si les PJ chargent en mêlée.

La nef

L'escalier descendant des combles débouche dans le presbytère de la chapelle. Le sol des pièces du presbytère est couvert d'une fine épaisseur de boue et de moisissures, rendant le sol collant (malus de -3 en discrétion). Tout l'ameublement vermoulu a été poussé contre les murs pour que les Vodianoï puissent se déplacer plus aisément. La chambre de la prêtresse est fermée mais non verrouillée. L'ensemble du mobilier et du matériel a été haché menu par les têtards Vodianoï traînant dans le bâtiment. Un accès donne sur la nef de la chapelle. La nef est relativement en bon état, les murs et les piliers ne comptent que de petites fissures. Les vitraux ont été condamnés par des planches de bonne facture suintantes de boue. La grande et lourde porte d'entrée de la chapelle est condamnée par de lourds madriers de soutènement qui suintent d'eau boueuse. L'ensemble des bancs de messe ont été mis en cercle l'un sur l'autre formant comme un nid approximatif. Si la Nuée de Têtards a fui, elle s'est réfugiée au sein du nid. Les PJ entendront les murmures et babilllements de la nuée sans difficulté. Le bric-à-brac des bancs offre un couvert lourd à la Nuée de Têtards Vodianoï réfugiée dedans.

Un chef Guerrier Vodianoï nommé **Grrll** protège le nid des têtards et se cache avec son camouflage caméléon dans la Nef. Plus curieux et intelligent que ces congénères, il a récupéré une Esboda abandonnée qu'il manie d'une main pour faire comme les guerriers de la surface.

Un étroit escalier se trouvant dans l'une des pièces du presbytère mène dans le sous-bassement de la chapelle.

La cave de la chapelle

Tous les soubassements et les tunnels de l'ancienne mine baigne dans l'eau boueuse, il y a de l'eau jusqu'au genou. Tout test de compétence physique subit un malus de - 3 points. Tout le complexe souterrain est plongé dans l'obscurité totale. Sans torche, toute personne est considérée subir l'état **Aveuglé** en permanence.

Des débris de caisses et de barils ont été poussés contre les murs de la cave pour laisser un passage aisé jusqu'à un trou dans un mur dévoilant l'accès à un tunnel de mine orienté nord-sud. Les étais du tunnel sont gorgés d'eau et le plafond ponctué de gouttières. Si les PJ prennent le chemin orienté vers le sud, voir la cave de l'artisan. Si les PJ prennent le tunnel en direction du nord, voir la cave de l'auberge.

À PARTIR DES TUNNELS, LES PJS PEUVENT TOMBER SUR DES EMBUSCADES DE GUERRIERS VODIANOÏ. LES PJ NE DEVRONT PAS AFFRONTER PLUS DE NOMBRE DE PJ + 2 GUERRIERS EN TOUT DANS L'ENSEMBLE DES TUNNELS DE LA MINE.

La cave de l'artisan

Le tunnel de mine débouche sur un mur de maçonnerie écroulé donnant sur la cave d'un atelier d'artisan. La cave servait de débarras mais avec le passage des Vodianoï surtout d'une Nuée de Têtards, il ne reste pas grand-chose d'utilisable. Tout l'outillage a été sauvagement détruit et de nombreuses planches humides flottent dans la salle. L'escalier montant est bouché par des monceaux de maçonnerie suintant d'eau boueuse. Ces débris agglomérés sont instables, il y a un risque que tout finisse par s'effondrer dans l'escalier.

Il y a une autre sortie dans cette cave qui donne sur un tunnel de mine orienté vers le nord, celui mène au couvoir des Têtards.

La cave de l'auberge

Ce tunnel de mine débouche face à un mur maçonné troué donnant dans la vaste cave de l'ancienne auberge du Puygaillard-La-Basse. Il y a encore de gros fûts de vinasse alignés le long des murs. A un endroit, les fûts ont été pulvérisés et une autre sortie a été creusée dans le mur menant de nouveau à un tunnel de mine qui part vers le nord. Le tunnel de mine mène à la caverne de la Mère des Couvées. L'accès à l'étage est aussi condamné par de lourds madriers qui se sont effondrés.

La caverne aux Têtards

Le tunnel débouche sur une étroite caverne au plafond plus bas qui paraît donc plus inondée. Les humains doivent s'y déplacer accroupis (malus à - 4 pour l'Athlétisme et le combat). Il y a de petites fumeroles blanchâtres qui s'échappent par endroit de l'eau gazéifiée. Dans cette atmosphère chaude et humide séjourne une Nuée de Têtards Vodianoï. Une Fille des Nuées, prénommée **Ygrl** s'occupe des Têtards et les défendra de sa vie. Un tunnel part de la caverne des Têtards à la caverne de la Mère des Couvées.

La caverne de la Mère des Couvées

La mine s'achève sur cette caverne qui s'apparente à un puits de mine avec un monte-charge médiéval destiné à faire descendre ou monter mineurs et minerais à la surface. Tout le matériel de minage est en triste état, imbibé d'eau et abandonné depuis plusieurs années. Il pleut averse dans cette caverne et le niveau de l'eau atteint le haut des cuisses (malus de - 4 aux tests d'Athlétisme et d'Esquive). C'est ici que la Mère des Couvées séjourne, elle passe le plus clair de son temps sous l'eau en train de sommeiller ou d'entretenir une énorme poche à œufs de Vodianoï. Dans le gouffre à mi-hauteur se trouve un curieux nuage sphérique bouillonnant de fumeroles noirâtres parcourus par des éclairs mordorés. C'est le sortilège de contrôle du climat (SD 20 pour le briser par magie ou par la mort de son invocatrice), c'est lui qui fait pleuvoir sans discontinuer dans la région. Les Guerriers Vodianoï ont élevé une statue (haute de cinq mètres) à l'effigie de Dagon (il ressemble à un Vodianoï juste plus imposant) avec tout le bric-à-brac se trouvant dans la caverne. Cette statue angoissante est néanmoins la preuve que les Vodianoï n'ont rien à voir avec les frustrés Noyeurs, eux sont doués d'intelligence. Si le groupe a bien défouraillé jusqu'ici sans trop de mal, vous pouvez rajouter un à deux guerriers Vodianoï dans le combat contre la Mère des Couvées.

Les Vodianoï

Connaissance de Sorceleur SD 14 => « Les Vodianoï sont des vestiges, ils datent d'une époque où les Vran et Marmotins pullulaient sur le Continent. Ils demeurent mystérieux car ils ne s'arrogent que la domination des profondeurs océanes. On ne sait pas si les Nains ou les Elfes eurent à s'en méfier mais les Humains apprirent à les connaître à leurs dépens. Si les Vodianoï demeurent isolés dans leur domaine sous-marin certains endroits côtiers ou de lac semblent être vaillamment défendus sans explication probante. En eau peu profonde, on peut déceler des ruines anciennes, vestiges de leurs cités englouties. »

Connaissance de Sorceleur SD 16 => « Les Guerriers Vodianoï sont de puissants combattants forts et véloce, on les surnomme les Guerriers d'Ys (une cité sous-marine au large de la côte Bremervoord). Ils n'utilisent pas d'armes manufacturées, ils préfèrent recourir à leurs griffes aiguisées qui lubrifient avec une huile qui accentue les saignements. Ils sont résistants au feu mais craignent les lumières vives et aveuglantes. Ils voient dans le noir total. Ils sont amphibiens mais ne peuvent rester trop longtemps hors de l'eau, ils se déshydratent très vite et développent facilement des allergies inconfortables en restant à la surface.

Les Vodianoï sont ovipares, les petits appelés Têtards sont principalement placés sous la responsabilité des Mères et Filles mais pas systématiquement quand les Filles des Couvées sont peu nombreuses. Les Têtards sont de petites versions sur pattes de leurs aînés. Ils sont habituellement craintifs mais les grosses nuées de Têtards représentent un danger certain pour toute proie passant à proximité. »

Connaissance de Sorceleur SD 18 => « Les Prêtresses Vodianoï sont les cheffes spirituelles et dirigeantes de leur race. Elles sont des procréatrices quasi-divinisées, les « Mères des Couvées ». Elles peuvent déléguer quelques pouvoirs à leurs « Filles des Couvées » qui prendront le relais à leur mort. Les Guerriers Vodianoï protègent les Mères et leurs Filles jusqu'à la mort. Les Mères des Couvées vénèrent deux divinités, soit l'une ou l'autre, jamais les deux dans leur vie, soit Dagon ou soit la Dame du Lac. Le dieu Dagon incarne la force et la fureur, la destruction incarnée de tout ce qui vit à la surface. La déesse, la Dame du Lac incarne l'équilibre naturel et l'harmonie entre les créatures vivantes. »

Un Guerrier d'Ys :

Facile / Complexe

Caractéristiques : INT 5 / RÉF 6 / DEX 8 / COR 7 / VIT 5 / EMP 3 / TECH 3 / VOL 4 / ÉTOU 7 / COU 24 / SAUT 4 / END 35 / ENC 60 / REC 7 / PS 35 / VIG 0.

Compétences de base : Athlétisme (13), Vigilance (15), Bagarre (13), Courage (12), Esquive/Evasion (12), Endurance (12), Mêlée (13), Résistance à la magie (8), Discrétion (12), Survie (13).

Armure : 0.

Habilités : Amphibie, Immunité au poison, Vision dans le noir, Peau caméléon (bonus de +5 en discrétion).

Vulnérabilité : Huile contre les Vestiges, déshydratation (doit séjourner dans l'eau au moins huit heures par jour).

Armes : Griffes ROF 1 / PRÉ +0 / 3d6 de dégâts - Morsure ROF 1 / PRÉ +0 / 4d6 de dégâts (effet : Hémorragie).

Récupération : Essence d'eau (1d6/2) → 1 Hydragenum // Nageoire dorsale (1) → 1 Caelum // Dents de Vodianoï (1) → 1 Rebis.

Œque de Têtards Vodianoï : (représente une dizaine de petites créatures)

Facile / Complexe

Caractéristiques : INT 5 / RÉF 6 / DEX 8 / COR 7 / VIT 5 / EMP 3 / TECH 3 / VOL 4 / ÉTOU 7 / COU 15 / SAUT 4 / END 40 / ENC 60 / REC 7 / PS 40 / VIG 0. A 20 PS ou moins, le ROF des armes est divisé par deux.

Compétences de base : Athlétisme (13), Vigilance (15), Bagarre (13), Courage (12), Esquive/Evasion (12), Endurance (12), Mêlée (13), Résistance à la magie (8), Discrétion (12), Survie (13).

Armure : 0.

Habilités : Amphibie, Immunité au poison, Vision dans le noir, Peau caméléon (bonus de +5 en discrétion).

Vulnérabilité : Huile contre les Vestiges, déshydratation (doit séjourner dans l'eau au moins huit heures par jour).

Armes : Griffes ROF 5 / PRÉ -1 / 2d6 de dégâts - Morsure ROF 5 / PRÉ -1 / 2d6 de dégâts (effet : Hémorragie).

Récupération : Essence d'eau (1d6/2) → 1 Hydragenum // Nageoire dorsale (1) → 1 Caelum // Dents de Vodianoï (1) → 1 Rebis.

Mère des Œques ou Fille des Œques Vodianoï :

Moyen / Complexe

Caractéristiques : INT 5 / RÉF 6 / DEX 8 / COR 7 / VIT 5 / EMP 3 / TECH 2 / VOL 6 / ÉTOU 6 / COU 21 / SAUT 4 / END 30 / ENC 70 / REC 6 / PS 60 / VIG 3.

Compétences de base : Athlétisme (13), Vigilance (15), Bagarre (13), Courage (12), Esquive/Evasion (12), Endurance (12), Mêlée (13), Résistance à la magie (8), Discrétion (12), Survie (13). Parle la langue ancienne d'une manière hachée et peut parler la langue commune si rapport régulier avec de rares humains.

Armure : 0.

Habilités : Amphibie, Immunité au poison, Vision dans le noir, Peau caméléon (bonus de +5 en discrétion), Cheffe de nuée, la mère des nuées augmente le COU +5 des guerriers et têtards à proximité d'elle.

Prêtresse de Dagon : Pluie Eternelle, Force de Dagon (END 16 / Portée 20m / Durée 20 rounds / Défense aucune / +25 PS à tous les Vodianoï dans la zone d'effet).

Vulnérabilité : Huile contre les Vestiges, déshydratation (doit séjourner dans l'eau au moins huit heures par jour).

Armes : Griffes ROF 1 / PRÉ +0 / 5d6 de dégâts (Saignement 50%) - Morsure ROF 1 / PRÉ +0 / 6d6 de dégâts (effet : Saignement 100%).

Récupération : Essence d'eau (1d6/2) → 1 Hydragenum // Nageoire dorsale (1) → 1 Caelum // Dents de Vodianoï (1) → 1 Rebis.