



Cruelle Attitude

Mini scénario D&D N° 3 à 5



"Peut-être que je vais juste jouer avec vous !"

Si vous disposez de peu de temps, ou alors à insérer dans l'une de vos histoire pour varier le tempo du jeu ...

Situation : Alors que le groupe voyage tranquillement sur une route marchande, les PJ arrivent aux abords d'un carrefour ou au milieu se trouve un petit enfant humain d'environ 10 ans.

Le petit garçon possède un regard rageur et est couvert de sang, il les salue afin d'obtenir l'attention du groupe, les prie de l'aider pour sauver son père qui se traîne un peu plus loin.

Le garçon explique aux Joueurs qu'un « grand cafard d'environ 2 mètres 50 » de haut a saisi son père pendant qu'ils se dirigeaient vers une ville proche pour vendre leurs marchandises sur le marché. L'état du garçon lui permet, malgré tout, de montrer aux PJs où se trouve le trou du cafard. (Prenant la tête du groupe)

Ils découvrent un grand trou, d'environ 1,80 m de diamètre, qui s'enfonce dans la terre jusqu'à 2,50 m de profondeur. Au fond on peut distinguer ce qui semblerait être un tunnel de 2,40 m de haut et de 1,5 m de large. Une étrange odeur à la fois douçâtre et renfermée arrive à leurs narines. L'odeur ressemble légèrement à de la bile mélangée à de la mélasse, l'acide digestif de la ou des créatures.

Le garçon insistera pour suivre le groupe. (Les joueurs devraient lui dire non, car il est trop jeune. Sur ce refus il boudera pour finalement en convenir).

Le tunnel s'enfonce sur une courte distance de 9 m avant de s'ouvrir sur une salle souterraine. Avec de la lumière le groupe pourra apercevoir une énorme créature ressemblant à un cafard, un anhkég, avec un humain maintenu entre ses pinces.

Elle vient juste de vomir ses sucs digestifs sur le cadavre dissous et encore fumant. Quand la lumière la frappe, elle hurle de colère, plonge au sol et creuse à une vitesse tellement fantastique qu'elle disparaît dans le sol avant qu'ils n'aient pu dire ouf. Les joueurs ont 1 round pour se préparer avant que n'émerge la créature sous leurs pieds et les attaque !

L'anhkég pourrait, si vous devez être clément, avoir épuisé tout son acide sur le fermier. La créature ne partira pas en retraite tant que sa tanière ne sera pas de nouveau libre, elle repartira continuellement à l'attaque en essayant de les prendre par surprise si c'est possible.



Une fois qu'elle sera morte, le groupe voudra étudier la tanière de la créature. Le fermier sera pratiquement impossible à transporter pour être enterrer tellement il est rongé par l'acide, les autres cadavres d'animaux présent ne le seront pas plus. Le seul trésor présent dans la pièce est les objets qui ont résisté à l'acide digestif.

Trésor : Cotte de maille+1, une fiole en verre contenant un breuvage magique curatif (potion de soin modérés), un morceau d'or partiellement fondu (probablement d'une valeur d'environ 45.Po mais difficile à estimer).

Tandis que le groupe fouille la salle, le petit garçon apparaît au bord du tunnel et demandera après son père. Quand le groupe répondra qu'il est désolé ou qu'il est décédé, le garçon annoncera : « Oh bien, de toute façon, il n'était pas très gentil. Peut-être que je vais juste jouer avec vous ! », le garçon change de forme pour reprendre sa vraie nature, un doppelganger afin d'effrayer le groupe blessés et attaques.

Trésor du Doppelganger : petite améthyste (valeur 45gp.), 20.Po, 120 Pa.

Ankheg

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : crachat acide, étreinte

Particularités : perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +3, Escalade +8, Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4 DV (taille G), 5-9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —



L'ankheg est une créature souterraine qui aime particulièrement la chair fraîche.

Un ankheg possède six pattes et certains sont plutôt jaunes que bruns. Long de 3 mètres environ, il pèse dans les 400 kg.

L'ankheg creuse à l'aide de ses pattes et de ses mandibules. Il ne laisse habituellement aucune galerie utilisable derrière lui, mais peut construire un tunnel s'il se déplace à demi-vitesse. Ces tunnels s'enfoncent généralement à une douzaine de mètres de profondeur sous la terre riche des forêts ou des champs cultivés. Ces tunnels font 1,50 mètre de large et entre 18 et 45 mètres de long (1d10+5 x 3 mètres).

Combat

Généralement, l'ankheg reste tapi sous la surface (entre 1,50 et 3 mètres de profondeur) jusqu'à ce



que ses antennes détectent l'approche d'une proie, il jaillit alors tel un diable de sa boîte (considérez qu'il s'agit d'une charge, sans toutefois que l'ankheg ait à se déplacer d'au moins 3 mètres en ligne droite).

Plusieurs ankhegs peuvent partager le même territoire, mais ils ne s'allient jamais.

Crachat acide (Ext). Ligne de 9 mètres de long, une fois toutes les 6 heures, dégâts 4d4 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi- dégâts. Lorsque l'ankheg utilise cette attaque, il épuise sa réserve d'acide pour 6 heures et ne peut plus cracher pendant ce temps-là. Il cesse également d'infliger des dégâts d'acide à chaque morsure.

L'ankheg n'utilise ce pouvoir que s'il ressent une frustration extrême ou s'il se sent en grand danger. En règle générale, il crache après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie ou s'il ne parvient pas à saisir sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel (à sa vitesse au sol, pas à sa vitesse de creusement), emmenant son repas avec lui.

Doppelganger

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées

Particularités : change-forme, immunité contre les effets de sommeil et de charme

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13

Compétences : Bluff +10*, Déguisement +9* (+11 pour tenir un rôle),

Détection +6, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +6,

Psychologie +6

Dons : Esquive, Vigueur surhumaine

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4



Le doppelganger est une étrange créature capable de prendre l'apparence de tous les humanoïdes qu'il rencontre. Sous sa véritable apparence, il est plus ou moins humanoïde, très maigre et fragile, aux membres grêles et aux traits à demi effacés. Totalement glabre, il a une peau pâle et légèrement huileuse. Ses grands yeux globuleux sont totalement blancs et se caractérisent par leur absence de pupille.

L'aspect émacié du doppelganger pourrait faire croire qu'il est naturellement fragile, mais il possède une grande agilité et résistance naturelle.

Il fait grand usage de leur formidable talent de mimétisme pour tendre des pièges à ses proies ou s'infiltrer dans les sociétés humanoïdes. Bien que n'étant pas maléfisant, il ne s'intéresse qu'à lui-même et aux siens, considérant les autres êtres vivants comme des pions à manipuler et à abuser comme bon lui semble.

Sous sa forme naturelle, un doppelganger mesure 1,65 mètre et pèse 75 kg.

Combat

Sous sa forme naturelle, le doppelganger combat à l'aide de ses poings. Par contre, s'il a pris les traits



d'un guerrier ou tout autre individu armé, il utilise les armes correspondantes. Dans ce cas, il se sert de son pouvoir de détection de pensées afin d'appliquer la même tactique que celui pour qui il se fait passer.

Détection de pensées (Sur). Le doppelganger peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix, comme s'il employait le sort du même nom (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 13 pour annuler). Il peut faire cesser le pouvoir ou le réactiver par une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Change-forme (Sur). Un doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il conserve son apparence humanoïde jusqu'à ce qu'il décide d'en changer. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le doppelganger reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de vision lucide permet de révéler sa véritable nature.

Compétences. Le doppelganger bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. * Quand il se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

Par Steven Clower, traduit par DnD