



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour Conan



LA PERLE D'ISSI-LUNGO



Image par Allan Otero © Deviant Art

LA PERLE D'ISSI-LUNGO

**UN SCÉNARIO POUR CONAN D20, PAR THANATOS
AVEC LA PARTICIPATION DE MÖRKHDULL (CARTE)**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 4-5

Cette courte aventure est destinée à être jouée comme interlude dans le scénario *Les rois de la Mer du Sud*.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

SYNOPSIS

Les PJ apprennent l'existence d'une perle légendaire, cachée dans l'une des îles de l'archipel des Îles des Perles. Ils partent donc à sa recherche. Mais la tribu d'indigènes habitant l'île défend féroce-ment la perle. Et d'autres dangers plus grands encore guettent les aventuriers dans leur chasse au trésor...

LA PERLE D'ISSI-LUNGO

La perle d'Issi-Lungo est un mythe. Il s'agit en réalité du fragment d'une gemme de pouvoir, utilisée dans un temps lointain par un roi-sorcier de Lémurie. Brisée par le temps ou par un cataclysme ancien, il ne subsiste de cette pierre magique qu'une écharde aux reflets rouges et aux bords tranchants comme des rasoirs. La magie qu'elle contenait semble avoir disparu. Elle repose aujourd'hui au fond des souterrains d'un temple en ruines, perdu dans les Îles des Perles. Un arbre gigantesque, aux formes torturées, a poussé sur les pierres cyclopéennes qui constituaient jadis l'immense édifice lémurien. Les Udwungas, qui habitent l'île, connaissent l'existence de la perle, un élément récurrent de leurs légendes. Ils en gardent la cachette, poussés en cela par leurs mythes. Ceux-ci prédisent en effet un terrible cataclysme si la perle devait revenir à la surface.

Un sorcier zembabweien, dont le nom n'a pas été conservé par l'histoire, est le premier à avoir redécouvert la pierre. Après un long périple, il parvint à la dérober et à la ramener en Zembabwei. Il l'offrit en cadeau à son suzerain, le roi, continuant de l'étudier en secret. Quelques mois après que la gemme ait été rapportée en Zembabwei, une série de catastrophes naturelles s'abattit sur la capitale. Un énorme orage noya la cité, détruisant les récoltes et sinistrant de nombreux quartiers. Des vents violents ravagèrent les vergers et les jardins, emportant même des citadins dans les airs. Un éclair frappa le palais, dont une aile brûla malgré la pluie. On compta de nombreuses victimes, dont le sorcier qui avait ramené la gemme maudite. On ne retrouva d'ailleurs jamais la pierre parmi les décombres...

Ainsi naquit la légende de la perle d'Issi-Lungo. L'objet perdit son caractère minéral pour devenir une perle (sans doute par confusion avec son lieu de découverte). On oublia peu à peu la catastro-

phe qui lui avait été associée. Aujourd'hui, la perle d'Issi-Lungo est connue de nombreux aventuriers et autres chasseurs de trésor, en particulier en Irannistan. La rumeur de son existence s'est récemment faite plus forte à Anshan. Des pêcheurs de perles ont en effet ramené un naufragé, appartenant à l'une des tribus de l'archipel des Îles des Perles. Torturé pour lui faire avouer où se trouvait la perle, le barbare a fait une description relativement précise de l'île des Udwungas. Une carte a ensuite été tracée selon ces indications. La convoitise attirant des personnages bien peu recommandables, les détenteurs de l'information ont pour beaucoup péri et la carte a changé de mains d'innombrables fois. Elle peut cependant avoir échoué entre les mains des PJ ou d'une de leurs connaissances, les lançant sur les traces de cette mystérieuse perle...

LES UDWUNGAS

La tribu des Udwungas est très méconnue. Elle vit en effet recluse sur son île et attaque quiconque pénètre sur ses terres. Même les deux tribus voisines, les Gwardiris et les Bajris, ne savent pas grand-chose au sujet des Udwungas. Pour les autres barbares, ce sont des guerriers fourbes, usant des poisons pour abattre leurs ennemis sans quitter le couvert de la jungle. Ils vénèrent également une divinité terrifiante, un requin gigantesque hantant le fond des mers et dévorant les esprits ou divinités trop faibles pour lui résister.

Les Udwungas sont un peuple très secret. Depuis des temps immémoriaux, ils gardent la gemme brisée. Plus faibles que leurs voisins, ils durent adapter leurs tactiques en conséquence. Ils font donc grand usage du poison et des pièges, préférant harceler les envahisseurs, les épuisant dans une guerre d'usure. Lorsque des marchands vendhyens établirent un comptoir sur l'île, il y a de cela plusieurs décennies, espérant faire du commerce, notamment d'esclaves, avec les locaux, les Udwungas ne purent les déloger seuls. Ils durent faire appel aux autres tribus, qui pour la première fois se coalisèrent. Le comptoir fut envahi et ses habitants massacrés jusqu'au dernier. La destruction de l'implantation dissuada les Vendhyens de retenter l'expérience. Ce fut la première fois que les autres tribus de l'archipel eurent des contacts avec les Udwungas. Et pour la première fois depuis des siècles, des rumeurs parlant de la perle d'Issi-Lungo se sont répandues dans l'archipel...

La tribu habite un village en bord de mer. Il est entouré d'une palissade circulaire et organisé autour d'une imposante salle commune. Les femmes cultivent des champs, cachés dans la jungle. Les hommes chassent, pêchent et montent la garde aux frontières du territoire de la tribu. Si l'alerte est donnée, les femmes et les enfants se réfugient au village, avec un nombre suffisant de guerriers pour dissuader d'éventuels assiégeants. Le reste des guerriers se disperse dans la jungle, tend des embuscades et installe des pièges.

LA CHASSE AU TRÉSOR

Voir la carte de l'île en annexe.

L'endroit le plus propice à un débarquement est la plaine côtière au nord de l'île. Les guetteurs Udwungas sont postés à la lisière de la jungle. En avançant discrètement à travers les hautes herbes, les PJ peuvent retarder le moment où l'alarme sera donnée. Les autres zones de l'île sont sévèrement gardées (notamment les abords du village, l'escarpement rocheux et les ruines du comptoir vendhyen).

Dès l'alarme donnée, les guerriers se postent à des points névralgiques. Les chasseurs, par groupe de cinq ou six, s'installent dans les frondaisons, tandis que les gardiens de la perle se rassemblent à proximité de l'arbre géant. Lorsque les PJ sont en vue, les chasseurs décochent des volées de flèches empoisonnées sur les intrus (malus de portée de -2 à cause de la distance et du couvert). Ils continuent tant que les PJ ne leur offrent pas trop de résistance. Dans le cas contraire, ils se replient. Plus les PJ progressent vers le centre de l'île, plus les défenseurs sont organisés et nombreux. Le nombre de chasseurs embusqués peut doubler, tandis qu'ils ne sortent plus du couvert des feuillages. Ils poussent les PJ dans des pièges (le plus courant est une fosse profonde de 6 mètres et garnie de pieux empoisonnés au fond), parfois à l'aide d'appâts (un groupe de trois jeunes guerriers, postés de l'autre côté d'une fosse, alors que les PJ sont sous le feu d'un groupe de chasseurs).

Lorsque les PJ arrivent en vue de l'arbre géant, les chasseurs cessent la poursuite. Un groupe de gardiens (4 ou 5) sont cachés à l'intérieur de l'arbre, dans un hall

naturel (conditions de luminosité faibles, accordant un camouflage). L'entrée de cette cavité est signifiée par des offrandes disposées de part et d'autre. Des blocs cyclopéens taillés dans une roche verdâtre jonchent le sol. Les gardiens attaquent les PJ dès leur entrée, espérant profiter de l'initiative. Si les PJ fouillent les offrandes (majoritairement des armes et des objets vendhyens), ils peuvent ramasser 5 kg d'objets en métal précieux.

Un tunnel descend ensuite dans les profondeurs de l'arbre. L'odeur se fait de plus en plus pestilentielle et des insectes grouillent toujours plus nombreux à mesure que les PJ s'enfoncent dans les souterrains. Un piège, une fosse profonde de 6 mètres et garnie de pieux empoisonnés, est placée à un endroit stratégique, près d'une infiltration d'eau. Après qu'elle ait été découverte (Fouille DD 20), elle peut être franchie en sautant par les PJ (test de Saut DD 15). Néanmoins, ils devront bien se réceptionner (Équilibre DD 10) car le sol à l'arrivée est extrêmement meuble. Ils courent donc le risque de tomber à la renverse dans la fosse en cas d'échec trop important.

Le tunnel débouche sur une large cavité souterraine, formée par les racines de l'arbre géant. Au milieu se dresse un monticule de blocs cyclopéens, recouvert de lianes et de racines. À son sommet luit la « perle » d'Issi-Lungo. Le monticule et une partie de la salle souterraine sont couverts d'une véritable mer d'insectes. Si elle est attaquée (notamment avec du feu) ou si les PJ cherchent à la traverser, la nuée s'anime et fond sur les intrus. Il est donc particulièrement difficile de s'emparer de la gemme...

Lorsque les PJ ressortent des souterrains, les Udwungas ont eu le temps de se rassembler et de s'organiser. Leur chef de guerre et les gardiens survivants (3 ou 4) attendent les PJ à la lisière de la jungle. Ils sont rapidement rejoints en cas de combat par plusieurs groupes de chasseurs (1 groupe tous les 1d6 rounds). Si les PJ n'agissent pas rapidement, ils peuvent se retrouver pris au piège et taillés en pièces par des ennemis largement supérieurs en nombre. S'ils se sont montrés méritants au combat, les prisonniers ne sont pas tués sur place. Ils sont solidement ligotés pour être offerts en sacrifice à la divinité tutélaire de la tribu...



Image par Joe Jusko © Deviant Art



Un moyen d'éviter le triste sort que les Udwungas leur réservent est de fuir. La mort du chef de guerre peut effrayer les barbares assez longtemps pour donner aux PJ l'opportunité de déguerpir...

CONCLUSION

Une fois en possession de la gemme, les PJ sont, sans le savoir, en plus grand danger encore. La pierre est maudite et elle abat le malheur sur ceux qui la possèdent (à moins qu'ils ne disposent du savoir des Lémures, auquel cas ils ont entre leurs mains un pouvoir extraordinaire). Des calamités risquent de s'abattre sur les PJ ou leur entourage, et des individus plus retors et dangereux les uns que les autres voudront sans doute acquérir la gemme à tout prix...

PROFILS

Chasseur Udwunga

Sud-insulaire Frontalier 2

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 2d10+4 (14 pv)

Initiative : +6 (+3 Dex, +3 Réflexes)

Vitesse : 9 m

VD: Esquive à distance: 16 (+3 Dex, +1 Base, +1 racial, +1 terrain de prédilection) ; Esquive au corps-à-corps: 16 (+3 Dex, +1 Base, +1 racial, +1 terrain de prédilection) ; Parade au corps-à-corps: 13 (+2 For, +1 Base)

RD: 0

Attaque : massue +4 corps-à-corps (2d6+3, x2, PA6), arc de chasse +5 à distance (1d8, x2, PA1)

Attaque à outrance: arc de chasse +3/+3 à distance (1d8, x2, PA1)

Attaques spéciales : style de combat (tir rapide), Tir à bout portant

Particularités : illettrisme, Pistage, terrain de prédilection (jungle) +1

Jets de sauvegarde : Vig +4, Réf +6, Vol +0 (-2 contre la terreur)

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade +4, Discrétion +5 (+6 dans la jungle), Perception auditive +3 (+4 dans la jungle), Déplacement silencieux +5 (+6 dans la jungle), Représentation (danse) +2, Profession

(marin) +2, Fouille -1 (+0 dans la jungle), Détection +3 (+4 dans la jungle), Survie +4 (+5 dans la jungle), Natation +3

Dons : Tir à bout portant

Équipement : massue, arc de chasse et 20 flèches, 5 doses de poison (DD16, effet initial : -1d3 Dex, effet secondaire : inconscience)

Gardien de la perle

Sud-insulaire Barbare 3

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 3d10+9 (24 pv)

Initiative : +5 (+2 Dex, +3 Réflexes)

Vitesse : 9 m

VD: Esquive à distance: 14/18 (+2 Dex, +2 Base, /+4 grand bouclier) ; Esquive au corps-à-corps: 14 (+2 Dex, +2 Base) ; Parade au corps-à-corps: 15/+19 (+4 For, +1 Base, /+4 grand bouclier)

RD: 6 (8 1/round lorsque pris en tenaille)

Attaque : massue +7 corps-à-corps (2d6+6, x2, PA8), hache de bataille +7 corps-à-corps (1d10+4, x3, PA8), javeline +6 à distance (1d8+4, x2, PA5)

Attaques spéciales : Attaque en puissance

Particularités : illettrisme, Pistage, intrépide, versatilité (-2), mâchoire-fourreau, brume écarlate, sens des pièges (+1), Endurance

Jets de sauvegarde : Vig +6, Réf +5, Vol +1 (+2 contre la terreur)

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade +3, Discrétion +3, Perception auditive +3, Déplacement silencieux +3, Représentation (danse) +2, Profession (marin) +2, Détection +3, Survie +2, Natation -1

Dons : Œil-de-chat, Fureur guerrière, Attaque en puissance

Équipement : massue, hache de bataille, 5 javelines, grand bouclier, calotte d'acier, chemise de mailles (malus -3)

EN FUREUR GUERRIÈRE

Dés de vie : 3d10+15 (30 pv)

Initiative : +5 (+2 Dex, +3 Réflexes)

Vitesse : 9 m

VD: Esquive à distance: 12/16 (+2 Dex, +2 Base, -2 Fureur guerrière, /+4 grand bouclier) ; Esquive au corps-à-corps: 12 (+2 Dex, +2 Base, -2 Fureur guerrière) ; Parade au corps-à-corps: 15/19 (+6 For, +1 Base, -2 Fureur guerrière /+4 grand bouclier)

RD: 6 (8 1/round lorsque pris en tenaille)

Attaque : massue +9 corps-à-corps (2d6+9, x2, PA10), hache de bataille +9 corps-à-corps (1d10+6, x3, PA10), javeline +6 à distance (1d8+6, x2, PA7)

Jets de sauvegarde : Vig +8, Réf +5, Vol +3 (+1 contre la terreur)

Caractéristiques : For 22, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 6

Chef de guerre Udwunga

Sud-insulaire Barbare 1 / Frontalier 6

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 7d10+14 (49 pv)

Initiative : +14 (+3 Dex, +7 Réflexes, +4 Don)

Vitesse : 9 m (12 m dans la jungle)

VD: Esquive à distance: 20 (+3 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Don, +2 terrain de prédilection); Esquive au corps-à-corps: 20 (+3 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Don, +2 terrain de prédilection); Parade au corps-à-corps: 16 (+3 For, +3 Base)

RD: 0

Attaque : hache de bataille +11 corps-à-corps (1d10 +3, x3, PA7), hache +11 corps-à-corps (1d8+3, x3, PA4), arc de chasse +10 à distance (1d8, x2, PA1)

Attaque à outrance: hache de bataille +11/+6 corps-à-corps (1d10+3, x3, PA7) and axe +11/+6 corps-à-corps (1d8+3, x3, PA4)

Attaques spéciales : style de combat (deux armes), science du style de combat (deux armes)

Particularités : illettrisme, Pistage, intrépide, versatile (-2), terrain de prédilection (jungle) +2, Endurance, Dur à cuire

Jets de sauvegarde : Vig +10, Réf +10, Vol +3 (+4 contre la terreur)

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 6

Compétences : Escalade +7, Discrétion +10 (+12 dans la jungle), Saut +7, Perception auditive +5 (+7 dans la jungle), Déplacement silencieux +10 (+12 dans la jungle), Représentation (danse) +2, Profession (marin) +3, Fouille +0 (+2 dans la jungle), Détection +5 (+7 dans la jungle), Survie +10 (+12 dans la jungle), Natation +6

Dons : Esquive, Fureur guerrière, Science de l'initiative, Arme de prédilection (axes)

Combat Manoeuvres: Parade féline, Entrelacement, Charge bondissante

Équipement : hache de bataille, hache, arc de chasse et 20 flèches

EN FUREUR GUERRIÈRE

Dés de vie : 7d10+28 (63 pv)

Initiative : +14 (+3 Dex, +7 Réflexes, +4 Don)

Vitesse : 9 m (12 m dans la jungle)

VD: Esquive à distance: 18 (+3 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Don, +2 terrain de prédilection, -2 Fureur guerrière); Esquive au corps-à-corps: 18 (+3 Dex, +3 Base, +1 racial, +1 Don, +2 terrain de prédilection, -2 Fureur guerrière); Parade au corps-à-corps: 16 (+5 For, +3 Base, -2 Fureur guerrière)

RD: 0

Attaque : hache de bataille +13 corps-à-corps (1d10+5, x3, PA9), hache +13 corps-à-corps (1d8+5, x3, PA6), arc de chasse +10 à distance (1d8, x2, PA1)

Attaque à outrance: hache de bataille +13/+8 corps-à-corps (1d10+5, x3, PA9) et hache +13/+8 corps-à-corps (1d8+5, x3, PA6)

Jets de sauvegarde : Vig +10, Réf +10, Vol +5 (+6 contre la terreur)

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 9, Sag 12, Cha 6

Nuée d'insectes

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 9d8-9 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse : 6 m, escalade 6 m

VD: 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

RD: —

Attaque : nuée (2d6 plus poison)

Attaques spéciales : distraction, poison

Particularités : vision dans le noir (18 m), immunité aux dégâts des armes, traits des nuées, perception des vibrations (9 m), traits des vermines

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +7, Vol +3

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Escalade +12, Détection +4

Dons : Attaque en finesse

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour dans le même espace que la nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou être *nauséuse* pour 1 round.

Poison (Ext). Blessure, Vigueur (DD 13), effet initial et secondaire : affaiblissement de 1d4 Dex.



