

Le Sifflet festif

Un scénario pour AD&D 2e Ed.
(version complète) par Pitche

pour le 15^e Concours de scénarios du Forum de la Cour Obéron
sur <http://hikaki.hmt-forum.com/>

Préambule

Synopsis

Cette ville, Letwale [prononcer : l'étoile] est la proie d'une irrésistible *danse de Saint-Guy (chorée)* similaire à *la Danse Irrésistible d'Otto (Mag 8)* d'où la « **danse improvisée** » accompagnée de pouffées de rires incontrôlables similaire à *l'Irrésistible Rire de Tasha (Mag 2)*. Les personnages de passage, pourront faire connaissance avec cette ville originale et au combien singulière et intervenir au beau milieu de cette gigue endiablée ! En fait, un jeune gamin incrédule et insouciant joue avec un puissant Objet magique, le Sifflet festif qui entraîne toutes ces conséquences.

Amorce

Les PJ en cours de voyage font escale à la cité portuaire de Letwale. Leur capitaine a besoin de réparer quelques avaries au sein des chantiers navals et refaire le plein de provision et d'eau potable avant de reprendre la route. Il les invite chaleureusement à découvrir et parcourir cette ville si particulière et si fantastique à son avis. Il leur dresse un rapide portrait.

Le Meneur de jeu peut trouver une description courte et détaillée de la ville pour la faire apparaître dans l'esprit des joueurs.

Note préalable

Le Meneur de jeu devra consulter quelques descriptions de sorts issus du Manuel des Joueurs (MdJ) et du Guide du Maître (GdM). Je renverrai s'il le faut à des pages issues de ces 2 volumes pour plus de facilité et de clarté.

Les encadrés représentent des passages à narrer.

Les paragraphes mis en italique sont des (et des compléments aux) règles du jeu.

Enfin, les éventualités sont reprises sous les paragraphes nommés « Et si... ».

Notes d'intentions au Meneur

Ce scénario est rédigé dans le cadre du 15^e Concours de scénarios du Forum de la Cour d'Obéron dont le thème est un « **port étranger** » et dont l'élément particulier est une « **danse improvisée** ».

L'action se déroule dans une cité portuaire située au-delà des frontières des personnages d'où le thème du « **port étranger** ». Ce scénario se situe dans un cadre *médiéval fantastique* et peut-être transposé dans bons nombres d'univers et JdR(a) de ce type. Pour ma part, il sera rédigé dans un esprit *AD&D 2^e Edition*.

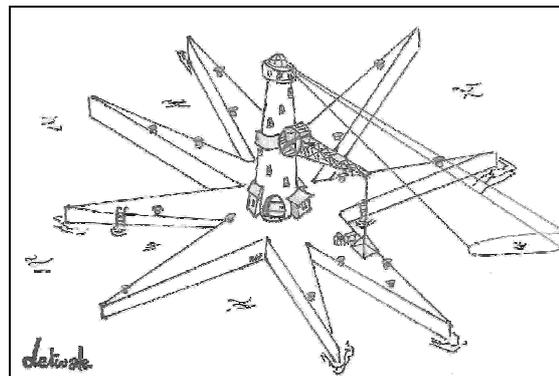
Ce scénario est prévu pour un groupe de 4-5 personnages de niveaux moyens variant du 3 au 5^{ème} niveau.

La description de la cité portuaire de Letwale suit et celle de l'Objet magique en question se retrouve en fin de texte.

Letwale

Le Meneur de jeu trouvera ici une description plus détaillée de la cité portuaire qui accueille cette aventure.

Voici un modeste croquis d'ambiance. Si une âme charitable se sent prêt à réaliser une plus belle illustration qu'elle me contacte par MP et qu'elle en soit déjà remerciée d'avance.



Une courte description : c'est une ville-phare. Son port se situe à son pied. Les quais y sont disposés en étoile tout autour. Enfin, une grue mobile de bas en haut et de manière rotative permet d'amener n'importe quel chargement à n'importe quel endroit. A la base se trouvent les bas quartiers et au plus on grimpe les niveaux du phare, au plus on accède aux hauts quartiers, quartiers bourgeois et nobles. En son centre se trouve un escalier en vis sans fin et une cage d'ascenseur pour les personnes ou petites marchandises. La porte principale est lourdement barrée.

Qui dirige : le Gardien. C'est la personne qui s'occupe et a la responsabilité du phare. Il vit tout en haut de Letwale. C'est une charge familiale transmise de générations en générations.

Qui dirige réellement : les dockers. En effet, le Gardien n'est jamais présent et disponible pour gérer la ville, il est trop occupé et trop distant de la population.

Population : 9 000 habitants.

Principaux produits : produits de pêche et diverses produits exotiques qui y transitent.

Force armée : chaque marin, aventurier ou docker est invité et capable de prendre les armes pour défendre le port.

Mages notables : aucun

Guilde de roublards : les dockers du port. Ils contrôlent et ont beaucoup d'influence sur la ville. La guilde des grutiers est fort influente par la seule grue qu'elle contrôle. Ils emploient parfois de gros bras pour saboter ou impressionner les gêneurs.

Boutiques d'équipement : au 1^{er} étage, le Bazar de Bric-à-Brac (impressionnant mais coût élevé).

Repaire d'aventuriers : à chaque niveau (bas et moyen), on retrouve une auberge, une gargote ou autre taverne. (confort faible à moyen et prix abordable).

Personnage important : Bric-à-Brac, aventurier à la retraite qui marchande et négocie avec tous aventuriers qui rentrent et qui sortent d'ici. Ca lui permet d'achalander son stock d'objets à vendre. *Le Gardien* qui s'occupe du phare. L'équipe des grutiers qui veillent à fournir toutes sortes de marchandises et services un peu partout à Letwale.

Éléments remarquables : le phare habité et sa grue mobile.

Vie locale : tout en bas, on retrouve la vie des dockers, des marins et toute la vie trépidante des ports. Plus on s'élève, plus on se « range », la bourgeoisie est plus présente. Lorsque la guilde des grutiers se met en grève, ça paralyse grandement la vie quotidienne. Il

bénéficie d'une grande considération parfois despotique voire tyrannique. Toute tentative de construction d'autres grues est sévèrement réprimée par la guilde des grutiers qui sabotent et détruisent les travaux.

Pour le Meneur de jeu

Le Sifflet festif a été récupéré par un gamin insouciant ne se rendant pas bien compte des effets et de la puissance de cet Objet magique.

Cet objet a été amené ici dans une cargaison qui a été débarqué il y a peu. Il est arrivé dans le souk des bas quartiers. Il a ainsi refait surface. C'est un jeune enfant quelque peu maraudeur qui a récupéré une caisse « tombée » du déchargement.

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous quelques événements qui devraient mettre les PJ sur la piste et arriver à comprendre ce qui se passe ici. C'est une trame générale que le Meneur de jeu prendra le soin de tisser en fonction des actions de ses joueurs.

Et si les PJ sont victimes des effets du Sifflet festif ? Ils seront logé à la même enseigne : ils se mettront à subir les mêmes effets que la population locale. Ils pourraient perdre un objet en main dans l'eau ou se blesser. Le Meneur de jeu pourrait trancher des réactions et conséquences du PJ victime. Il serait bien incapable d'agir également.

Etre témoins privilégiés

Alors que les PJ marchent sur les docks, leur attention est attirée par une dramatique scène qui se produit non loin d'eux.

Sur le port, des hommes sur une poutrelle métallique se mettent soudainement à gigoter et se tordre de rire. Ils menacent de perdre l'équilibre et de s'écraser en contrebas (dock ou quai en pierre ou en bois ou l'océan).

Les PJ doivent agir pour sauver ces malheureux. Le Meneur de jeu suivant l'intensité dramatique qu'il veut donner à la scène décide du moment où ils *chuteront* (*GdM page 84*).

Tous ces événements les pousseront sans nul doute à en savoir plus.

Le Sifflet festif

pour le 15^e Concours de scénarios du Forum de la Cour d'Obéron
sur <http://hikaki.hmt-forum.com/>

On en a entendu parlé...

« Entendu » : c'est bien le cas de le dire.

Dans les auberges, on parle beaucoup de faits similaires, se produisant un peu partout dans les bas et moyens quartiers. Les gens d'armes ont même bloqués certains quartiers craignant une épidémie de chorée. Les PJ devront ruser pour s'introduire dans ces quartiers mis en quarantaine. L'ascenseur ne s'y arrête plus et quelques gardes gardent l'entrée dans l'escalier central.

Dans les dispensaires de soin, on a emmené de force des malheureux qui pourtant ne présentent plus de symptôme craignant pourtant une épidémie. Il est possible de les interroger.

Quelques constatations communes, autant d'indices

Les PJ peuvent réunir ces quelques constatations se basant sur les divers témoignages. Le Meneur de jeu décidera selon les personnes interrogées et la façon de le faire, les éléments qu'il peut livrer aux PJ.

- Les divers témoins parlent d'une mélodie entraînante ;
- Les personnes sourdes ne sont pas affectées ;
- On aurait vu un gamin, un banal sifflet au cou partir en riant.

En suivant à la trace, chaque lieu où se sont déroulés d'étranges phénomènes inexplicables, les PJ devraient retrouver le gamin reconnaissable au sifflet autour du cou.

Et si les PJ tombent sur contremaître au sifflet de commande à la bouche ? Ils pourraient penser qu'il s'agit du responsable. Mais les témoins parlaient d'enfant ? le Sifflet festif a-t-il changé de propriétaire. Est-ce une maladresse ?

Se prémunir des effets du Sifflet festif

Le Meneur de jeu trouvera ici quelques moyens envisagés :

- Etre sourd, permet d'être totalement immunisé ;
- Utiliser le sort de **Silence** (Prê 2) sur le jeune joueur permettra de rendre l'Objet magique inoffensif (MdJ page 236);
- Le sort de **Surdit ** (Mag 2) permet de ne pas subir les effets de l'Objet magique (MdJ page 163);
- Se boucher les oreilles n'est pas imparable mais permet de *b n ficier d'un substantiel bonus de +2 au Jet de Sauvegarde* mais le personnage est incapable de se servir de ses mains ou alors il doit disposer de bouchons.

Conclusion et dénouements

Epilogue

Le Sifflet festif finit par être détruit ce qui revient à la meilleure solution pour mettre un terme à toutes ces fâcheuses conséquences. Les joueurs peuvent mesurer toute l'étendue et les dangers que peuvent représenter certains objets magiques.

Ou au contraire, ils peuvent avoir récupéré ce puissant objet magique qui permet de déstabiliser facilement un groupe d'assaillants mais attention aux retours de flamme. Il y a un puissant revers de médaille. Le Meneur de jeu sera à l'avenir leur faire peser le choix de l'avoir conservé alors que la sagesse aurait conseillé de le détruire.

Mais quoi qu'ils arrivent, joueurs et Meneur de jeu auront découvert la fabuleuse et étrange ville de Letwale et sa situation toute particulière.

Gain d'XP

Il est laissé à la discrétion du MJ, la distribution de tous points individuels attribués à chaque joueur pour son implication dans le scénario ou les actions de son personnage.

Il est seulement évoqué ici les points à répartir entre tous les membres du groupe en fonction de sa survie, l'accomplissement du but de l'histoire et des buts variables atteints.

Le groupe pourrait acquérir des PX pour **avoir survécu**. La récompense serait minime, ce scénario ne comporte en soi pas beaucoup de danger.

Comprendre la situation constitue le but en soi du scénario. Cela pourrait rapporter 2 500 PX au groupe.

Détruire l'Objet magique et/ou délivrer la ville de ces effets permet au groupe d'ajouter près de 2 500 PX.

Il faut encore ajouter que le groupe se partage les PX de tous les adversaires vaincus ou mis en fuite.

Objet magique

Sifflet festif : Il a l'apparence d'un vulgaire sifflet en métal de type sifflet d'alarme (valant à peine 8 PA). Néanmoins la bille de platine de son mécanisme est en fait enchantée ce qui en fait un puissant Objet Magique.

Dès qu'une personne le possède en main, il acquiert automatiquement la Compétence Diverse *Instrument de musique* (sifflet) et il est immunisé à ses effets.

Deux notes différentes produisent ces effets. Le « do » pour la *Danse Irrésistible d'Otto* et le « ré » pour *L'Irrésistible Rire de Tasha*. Lorsqu'on se met à en jouer, le son produit provoque les effets des deux sorts suivants :

- **L'Irrésistible Rire de Tasha** (Mag 2)
Jet de sauvegarde : Annule
Durée : 3 rounds après le dernier « ré » joué
Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arête
Il faut passer un round par la suite à se relever, écroulé de rires au sol. La victime perd 2 point de FORce et subit un malus de 2 aux Jet d'Attaque et aux Jet de dégâts.
- **La Danse Irrésistible d'Otto** (Mag 8)
Jet de sauvegarde : Aucun
Durée : 1d4 + 1 round après le dernier « do » joué
Zone d'effet : toute personne qui entend la mélodie.
Elle se met à gigoter, danser, cabrioler, faire des cabrioles, subissant un malus de 4 à la CA. Impossible de faire autre chose.

Le joueur interprète la réaction des gens autour de lui comme une liesse populaire subite et festive, sans y voir quelque chose de mal.

Comme tout Objet Magique, il y a moyen de le détruire mais ce n'est pas chose facile. Son possesseur ne souhaite pas s'en débarrasser ou le donner, il faut donc réussir successivement un *Jet d'Attaque*, un *Jet de Sauvegarde (Paralysie)* et un *Jet de Sauvegarde de l'objet* en lui-même. Il faut se référer au tableau 29 (page 47 du GdM) avec article en Métal et conférer un bonus de +5 au Jet de Sauvegarde de l'objet. La destruction du Sifflet festif entraîne les mêmes effets assourdissants et blessants que le sort de Cri (Mag 4) avec une zone d'effet moindre de 2,5 m. de rayon.

Inspiration

A y penser, cette histoire s'inspire d'une aventure de la BD, La flûte à six schtroumpfs des Schtroumpfs de PEYO en ce qui concerne l'objet magique central de ce scénario.

Crédit illustrations

L'illustration de la cité portuaire de Letwale est la modeste œuvre de **Pitche**.

Un scénario de Pitche pour 15^e Concours de scénarios du Forum de la Cour d'Obéron octobre 2006