

Babaka Undura et la jungle des homme-crapauds

Partie d'initiation à Dungeon world en deux heures.



Avant la partie

- Imprimer cette feuille et la carte de la zone l'accompagnant
- Imprimez les cartes de créatures et de trésors.
- Imprimez plusieurs feuilles de personnages et livrets.
- Recrutez de 4 à 8 joueurs.

A la table

Dites aux joueurs que leur aventurier est sur le point d'être jeté dans un chaudron bouillant et odorant garni de champignons et d'épices.

Distribuez les livrets d'aventuriers comme bon vous semble, 4 héros est un bon nombre, vous pourrez ajouter du garde-manger si vous le désirez (voir pages suivantes).

Expliquez la création de personnage, mais n'ajoutez pas l'équipement de départ. Vous pourrez proposer les relations du livret, mais préférez celles qui sont listées dans les paragraphes suivants.

Questions aux joueurs

Pour tous

Les homme-crapauds sont bien décidés à vous cuisiner, mais qui va vous déguster ?

Pour les héros seulement

Tu penses que le conseil t'as désigné car ils veulent se débarrasser de toi, pourquoi ?

Quelqu'un qui t'es cher a été capturé, qui est-ce ?

Tu penses avoir mérité ton sort, pourquoi ?

Tu arrives à garder espoir malgré tout, pourquoi ?

Pour le garde-manger seulement

Quelle est la nature de la marque indélébile qu'ont posé les homme-crapauds sur ta personne ?

Tu as passé un marché avec le cuisinier, quel est t-il ?

Relations entre aventuriers

Faites en sorte que chaque joueur ait une relation avec un autre. Imposez la première, et s'ils le désirent ils peuvent en définir une deuxième, voire une troisième.

Cet aventurier est responsable de ma capture.

Cet aventurier a tenté de sauver sa peau en me laissant mourir.

Cet aventurier a pansé mes blessures lorsque j'en avais besoin.

Cet aventurier s'est rapproché de moi pendant notre captivité.

Pour le garde-manger seulement

Cet aventurier m'a volé ma pitance lorsque j'avais le dos tourné.

Cet aventurier m'a proposé un plan pour m'échapper d'ici.

Et enfin...

Expliquez les règles (en deux mots !) La fiction avant tout, les actions, 10+/7-9/6-, et les Relations. Vous expliquerez le reste en cours de route.

Les personnages se réveillent dans un campement d'homme-grenouilles anthropophages. Ils pourront profiter d'un départ d'incendie pour s'enfuir et libérer éventuellement leur proche enfermé dans **les cages (4)**.

Attention, une zone est brûlée dans l'ordre numérique par tranche de 20 minutes de temps de jeu !

1 - Les cuisines

L'aventure commence ici, par un départ d'incendie qui s'étend depuis le feu du chaudron.

Les aventuriers sont ligotés aux abords de la clairière, le chaudron est en son centre, et il met un peu plus de temps que prévu pour arriver à bonne température.

A proximité des aventuriers se trouve une cage contenant un peu de **garde-manger**, autrement dit ce sont des humains gardés ici depuis un certain temps et qui ont la chance de ne pas avoir l'air trop appétissants. Ils ont tout de même à supporter la vue et les cris de toutes les victimes bouillies vivantes.

Le **cuisinier** est occupé à souffler sur le feu, puis lorsqu'il a enfin remarqué l'incendie il court dans tous les sens en n'arrivant pas à se décider d'agir.

Une grande planche à découper est situé dans un coin de la pièce, sur elle des morceaux de viande. Un **marteau attendrisseur** est posé sur la planche.

N'hésitez pas à faire trainer cette scène jusqu'à ce que les joueurs se décident à agir.

2 - Le compost

C'est ici que les restes des précédentes victimes sont entassés. La décomposition de ces restes a attiré des **vers nécrophages**. La tentation est grande car des armes et des objets communs s'avérant très utiles à l'évasion des personnages sont entreposés ici.

Préparez quelques cartes d'objets à distribuer.

Il est possible de passer directement aux pierres de rituel mais le terrain est glissant et la glissade potentiellement fatale (12 mètres).

3 - Le chemin marécageux

Le chemin monte et il est boueux.

Les aventuriers s'enfoncent jusqu'à la taille. Ce ne sont pas des hommes crapauds et ils n'ont pas l'habitude d'un tel embourbement.

Faites leur faire un jet de Constitution ou de Dextérité (Contourner ou Forcer le passage ?). En cas d'échec ils auront -1 à leurs jets tant qu'ils ne se seront pas reposés quelques minutes.

Ils arrivent sur une butte située au dessus du compost.

4 - Les cages

Des poteaux en bois soutiennent des cages avec un système de poulie. Ces cages sont faites de branches de bois, refermées et soutenues par d'épaisses lianes pouvant être

coupées ou brûlées.

Les cages étant suspendues à 3m de haut, une chute trop violente provoque 1d4 dégâts pour ses occupants.

5 - Les pierres du rituel

C'est un lieu malsain dans lequel ont lieu les rituels cannibales. Il y a tout un tas d'objets maléfiques et occultes, des scalps, des crânes humains sur des piques... Laissez courir votre imagination.

Dans une petite tente se repose **Alek**, le shaman homme crapaud.

Il est possible que le shaman sonne l'alerte et rameute les guerriers de la clairière voisine.

Dans la tente du shaman se trouve quelques objets rares, dont le **canon à viande**.

6 - L'issue

Des homme-grenouilles sont en train de rentrer de leur chasse, ils reviennent avec de la nourriture humaine car ils viennent de faire un raid sur un village voisin.

Leur nombre est à ajuster selon le groupe. Ils sont accompagnés de Babaka Undura.

Des pièges de boue sont posés ici et là.

Cuisinier homme-crapaud ♥ 5 PV

Obèse, arrogant, impitoyable

Hachoir (d6)

- Débiter la viande d'aventurier
- Préparer la marinade
- Sonner l'alerte

3 vers nécrophages ♥ 3 PV

Gluants, furtifs

Machoire (d4-1)

- S'agripper à de la viande
- Parasiter un aventurier

Alek shaman homme-crapaud ♥ 7 PV

Bavard, jeune et influençable

Sceptre en os (d6) distance

- Rendre la terre marécageuse
- Vomir une nuée de vers
- Passer un marché.

Homme-crapaud ♥ 3 PV

Epieu (d6)

- Disparaître dans les marais
- Saisir des choses avec sa langue
- Sauter sur sa victime

Babaka Undura ♥ 10 PV

Obèse, gourmand, condescendant.

Amulette des marais (d8) distance

- Contrôler le terrain
- Faire apparaître des homme-crapauds de nulle part
- Les manger petit bout par petit bout.

Alek shaman homme-crapaud ♥ 7 PV

Bavard, jeune et influençable

Sceptre en os (d6) distance

- Rendre la terre marécageuse
- Vomir une nuée de vers

Canon à chair d8

Distance, sale

Epieu d8

Allonge, lancer

Armure en cuir

Armure 1

Corde

Cela peut toujours s'avérer utile

Lance-pierre d4

Distance, recharge

Bouclier

Armure +1

3 Bandages

Soin 1

Poison

1d4 PV par tour pendant 3 tours

