



# L'Île des Homme Poissons

Décor de campagne D&D

L'île des Homme-Poissons est une rencontre de niveau 3 à 8 et est prévue pour être utilisable dans toutes campagnes de D&D



**L'île, lointaine mais située à un jet de pierre d'une colonie prospère, est connue pour son poisson et ses nuages d'insectes rampants hors des marais tout proches. Une désagréable bande de squatters s'est rassemblée sur l'île depuis quelques mois. Sont ils de simples pêcheurs, ou sont ils plus que ce qu'ils veulent bien montrer?**

## **Background pour le MJ**

L'île des Homme-poissons a de tout temps été un point de repère pour les habitants locaux. Les bancs de poissons et les bancs de sables autour de ses cotes font de l'endroit un lieu périlleux pour les navires mais également un excellent site de pêche. Les peuples de la mer (Sahuagin, Locathath, Homme-poissons...) de tout le secteur visitent également l'île de temps à autre pour se réapprovisionner. L'île est petite, et son terrain marécageux a découragé toute tentative de colonisation jusqu'à récemment.

Il y a peu de temps, un groupe éclectique a établi un pied à terre sur l'île. La majorité du groupe est constitué d'Homme-lézard, mais inclus quelques halflings, plusieurs humains, et une poignée d'autres humanoïdes. Les nouveaux venus ont fait de leur mieux pour vivre en harmonie avec les continentaux. Ils ne pêchent qu'avec des hameçons et de petits filets et vendent leurs modestes prises sur les marchés locaux. Bien qu'ils ne soient pas particulièrement amicaux, ils n'hésitent pas à offrir leur aide aux pêcheurs du continent. Ils donnent ainsi des informations sur les lieux de pêches, fournissent un signal de repère aux navires pris dans la tempête grâce à un vieux phare en ruine et ont au moins par une fois sauvé l'équipage d'un navire échoué sur des récifs.



Inconnu de la plupart des habitants de l'île, un homme lézard du Crépuscule Venimeux (voir Manuel des Monstres 3) nommé Kroodrax dirige en secret la colonie. L'extrêmement agile et vif d'esprit Kroodrax prend sa mission de servir sa déesse, Tiamat, très au sérieux. Il espère devenir un puissant chef dans la société des homme lézard du crépuscule venimeux mais ne possède aucun réel potentiel pour la magie divine, ce qui est malheureusement une condition obligatoire pour y avoir un minimum d'autorité. Cependant Kroodrax montre d'excellentes aptitudes pour travailler dans l'ombre. Ces aptitudes pour la ruse et le déguisement lui permettent de passer presque inaperçu parmi les humanoïdes et de les espionner. Les supérieurs de Kroodrax apprécient ses talents et compétences, et ils l'ont envoyé pour une longue mission d'espionnage où il pourra les renseigner sur le commerce, la politique et les activités militaires du secteur. Kroodrax n'a pas d'autres membres de sa race sous ses ordres, mais il fut autorisé à recruter des assistants s'il en trouvait qui convienne. De cette façon, les maîtres de Kroodrax espèrent utiliser au mieux ses compétences et aussi satisfaire son désir de commander les autres.



Kroodrax s'investit dans sa mission avec passion. Il a choisi l'Île des Homme-poissons car elle offre d'après lui une base d'opération idéale, sécuritaire et une excellente couverture. Il a recruté une bande d'homme-lézards pour sa protection ainsi que pour travailler. Il a ensuite commencé à espionner et est aussi l'auteur de quelques vols et assassinats. La plupart du temps, Kroodrax se fait passer pour Kurian Lance-truite, un petit halfling, grâce à son talent de déguisement. Il se fait aussi passer pour un jeune homme-lézard, un homme-poisson ou un locathath.

Bien qu'il soit au cœur des activités sur l'île, il essaie de rester hors de la vue du public le plus souvent possible.

Les activités de Kroodrax ont attiré de nombreux authentiques pêcheurs sur l'île – en fait ils servent à renforcer sa couverture. Seuls les membres du cercle intérieur de Kroodrax sont au courant du petit culte de Tiamat qu'il a créé.

Pour l'instant les plans de Kroodrax se déroulent comme il faut, mais nombre des nouveaux habitants de l'île commencent à apprécier le commerce et les bienfaits d'un travail honnête et à moins que Kroodrax n'élimine rapidement ses "mécontents", il risque d'être découvert.

### Localisation

L'île des homme-poissons est située à une journée de voile d'une ville ou citée portuaire – en tout cas suffisamment proche pour permettre le contact entre l'île et la civilisation, mais aussi assez loin pour décourager les visiteurs indésirables. La localisation présentée ici est celle d'un estuaire protégé (là où une grande rivière rencontre la mer), mais peut être déplacé le long d'un fleuve ou d'un grand lac.

Malgré son isolement, l'île des homme-poissons est un lieu que les personnages peuvent visiter pour plusieurs raisons:

- Un messenger transportant des documents vitaux a mystérieusement disparu dans une des villes ou cités près de l'île. Le messenger a été vu payant un droit de passage sur un bateau dans le port, mais lorsque ce dernier appareilla il ne s'est jamais présenté. La plupart des ses effets étaient déjà à bord, mais les documents avaient disparus. Les Pjs sont engagés pour découvrir le sort du messenger et retrouver les documents. La capture du messenger est un des coups majeur de Kroodrax. Il a récupéré les documents secrets, mais ils sont codés et il ne peut les déchiffrer. Il a caché les documents dans son sanctuaire secret de l'île et attend le moment propice de les transmettre à ses supérieurs.



- Le cycle de reproduction d'un type rare et cher de poisson vient de débuter. L'île des homme-poissons est leur principal lieu de reproduction dans la région. Un consortium de marchands, politiciens, et druides--- un exemple rare d'unité !!!-- en est venu à considérer que la pêche intensive des populations locales pouvait mettre ces poissons en danger, ainsi ils engagent les Pjs pour les protéger. Kroodrax se moque bien des poissons, mais il ne veut pas que les Pjs fouinent aux alentours de son île et il essaie de les en chasser aussi vite que possible.
- Un groupe de chasseurs elfe des mers a disparu durant ce qui était supposé être une sortie de routine. Les corps mutilés des elfes ont été repêché dans l'un des ports près de l'île. Les elfes des mers (et leurs cousins terrestres) sont outragés et réclament que le ou les coupables soient trouvés et punis. Parce que les chasseurs ont été poignardés et non dévorés, les elfes des mers suspectent des pêcheurs terrestres, mais ils concèdent que les sahuagins peuvent également être à l'origine de l'attaque. Il revient aux Pjs de déterminer ce qui s'est réellement passé. Les elfes des mers sont tombés sur Kroodrax alors qu'il revenait de l'une de ses missions secrètes et l'ont reconnu pour ce qu'il est vraiment, un membre du crépuscule venimeux. Kroodrax tua les elfes des mers mais n'eut pas le temps de cacher leurs corps avant que la marée ne les emporte.
- Les contrebandiers sont inhabituellement actifs depuis peu le long des côtes. Les suspects officiels pourraient être les pêcheurs, ou un groupe malhonnête de pêcheurs. L'explosion de la population sur l'île des homme-poissons laisse à penser qu'il s'agit de leur base d'opération, et les Pjs sont envoyés vérifier. Kroodrax n'a rien à voir avec le contrebandier, mais il sait que cela ne présage rien de bon pour ses affaires. Lorsque les Pjs commencent à farfouiller autour de l'île, Kroodrax prétend coopérer, mais il les attaque s'ils découvrent le temple de Tiamat ou entreprennent des actions pouvant le démasquer. Il est aussi possible que Kroodrax sache où se cache les contrebandiers. Dans ce cas, il sera heureux de les désigner aux Pjs en espérant les voir partir.

### Visiter L'île (FP 3-8)

L'île couvre environ 780 ares (780000 mètres/carré). Environ le tiers est couvert de plages et de boue et le reste est divisé à part égale entre des marais infestés d'insectes et des affleurements rocheux où poussent des arbres tourmentés. Les homme-lézards de l'île vivent dans des huttes rustiques construites sur pilotis dans les marais. Les pilotis gardent les huttes au sec lors des tempêtes ou des grandes marées. Les autres résidents ont construit leurs demeures dans les secteurs rocheux de l'île.

Le texte suivant décrit l'île depuis la mer à la haute saison de pêche.

Des bas fonds et de nombreux minuscules îlots entourent en pointillés une île basse. De larges plages boueuses émergent de la surface et courent le long de l'île sur la portée d'un arc avant de se transformer en marais herbeux. Un peu plus loin, de petits arbres rabougris émergent d'affleurements rocheux. Un assortiment de bateaux hétéroclites repose sur la plage et des huttes sont visibles à la lisière de la plage et du marais. Le vent apporte des odeurs de bois brûlés et de poisson fumé.

Si les Pjs rencontrent Kroodrax hors de son bateau, il prétend être un simple pêcheur quelque soit la race qu'il utilise pour se déguiser ce jour. Il se montre serviable et poli mais garde ses distances. Il n'y a rien de particulier à voir sur l'île que ce qui est décrit plus haut (sauf si vous décidez du contraire bien sur!!) Kroodrax et ses serviteurs ont creusé une chambre sous un des affleurements rocheux qu'ils ont remplis d'eau saumâtre. Kroodrax a proclamé qu'elle servait de réserve pour stocker et conserver le poisson avant de le vendre plus tard en ville. Les insulaires amènent leurs prises ici, mais seul Kroodrax et ses alliés savent qu'un tunnel mène depuis le bassin jusqu'au temple secret de Tiamat. La chambre secrète est souterraine mais au dessus de la ligne d'eau. Kroodrax conserve le butin de ses incursions dans le temple et a accumulé l'équivalent d'un trésor de niveau 5 (sans les objets magiques)

**Créatures:** Les habitants de l'île varient régulièrement, mais Kroodrax et ses homme-lézards en sont les résidents permanents. Au total on trouve une douzaine d'homme-lézards d'âges variés et autant de représentant de races diverses. Au moins trois des homme-lézards sont sur l'île pour garder les choses sous contrôle. Kroodrax peut aussi avoir d'autres servants ou gardes.



*Homme-lézards (3-6): Pv 11 chacun; MM 117.*

*Troglodyte (1-2): Pv 22 chacun; MM 179.*

*Scrags (1-2): hp 63 chacun; MM 179.*

*Kroodrax FP 5*

*Male Homme-lézard du Crépuscule Venimeux, Roublard 3.*

#### **A propos des auteurs**

Skip Williams s'occupe de projets indépendants pour différentes compagnies de jeu et fut le Sage de Dragon Magasine durant 18 années. Skip est le Co-concepteur de la 3ème d'édition de D&D et l'architecte en chef du Manuel des monstres. Quand il ne conçoit pas de rapides et cruelles décès pour les personnages joueurs, Skip musarde dans sa cuisine ou son jardin (Les lapins et les cerfs ne sont pas les amis de Skip) ou des travaux pour réparer et améliorer la ferme vieille d'un siècle qu'il partage avec son épouse, Penny, et une ménagerie grandissante d'animaux de compagnie.

Penny Williams a rejoint l'industrie du jeu de rôle en tant qu'expert des questions de jeux pour TSR, Inc. dans les années 80. Depuis lors, elle a été Coordinatrice de réseau de RPGA, rédactrice de PolyhedronNewszine et coordinatrice et rédactrice en chef pour le service de R&D de Wizards of the Coast, Inc. Maintenant une indépendante très occupée, Penny publie pour plusieurs compagnies de jeu et exécute le programme de test en ligne pour des produits de Wizards. Quand elle n'aide pas pour faire souffrir avec cruauté et tuer les PJs entre les mains des concepteurs, Penny fait de la confiture, fabrique des puzzles, et est la préceptrice d'étudiants en maths et en sciences.



DnD 2009

Par Skip Williams and Penny Williams  
Titre Original: Fishermen's Island  
Traduit par Baron Zéro pour DnD