

La CrocoGuilde

La CrocoGuilde est une organisation marchande et clandestine, spécialisée dans la production et la distribution d'une substance hautement addictive du nom de Croconelya. La CrocoGuilde fonctionne comme une secte déviante, où chaque membre est à la fois esclave et prophète de sa propre addiction.

La Croconelya est un mélange alchimique, concocté à partir d'une variété de champignon écrasé et de venin de scolopendre géant (+ ingrédient secret). Ses effets sont spectaculaires : elle triple la force physique de son consommateur pour une durée de 1d20 minutes. Mais chaque prise entraîne une mutation corporelle irréversible : la peau devient verte, écailleuse, semblable à celle d'un crocodile, et le corps se déforme lentement vers une apparence reptilienne.

La guilde recrute exclusivement parmi ses propres consommateurs. La dépendance à la Croconelya est telle que les drogués acceptent volontiers de servir la guilde en échange d'un accès régulier à leur dose. Ces serviteurs vêtus de tuniques blanches souillées, traînent dans les rues comme des mendiants. Pour eux, la Croconelya est plus qu'une drogue : c'est un don divin. Ils croient que chaque transformation les rapproche de la perfection reptilienne, d'un état supérieur de l'être. Certains parlent même d'un "Grand Croco", une entité mystique ou originelle qu'ils vénèrent en secret.



Croconelya

Effet bonnus :

Multiplie par 3 le modificateur de Force pendant 1d20 minutes (utiliser un chronomètre de torche). Pendant ce temps, le sujet peut effectuer une attaque à mains nues infligeant 1d2 + modificateur de Force.

Effets indésirables :

Le résultat du d20 indique le pourcentage de surface du corps transformée de manière irréversible en peau crocodilienne. À 100 %, le sujet perd conscience et devient un crocodilien fanatique au service de Lacostenekthon.

Apparence du produit :

Liquide vert sombre, épais, contenant des grumeaux jaunes, conservé dans une fiole en verre.

Graines de Scénario

Point de départ :

- L'un des PJ reçoit ou récupère une dose de Croconelya (par un mendiant, en butin, en récompense étrange, etc.).
- Les PJ sont engagés, mandatés ou simplement curieux d'enquêter sur la CrocoGilde, connue pour son influence grandissante dans les bas-fonds.

La Révélation cachée :

La Croconelya ne tire pas sa puissance des champignons ni du venin de scolopendre. Ces ingrédients ne servent qu'à :

- Créer une forte dépendance,
- Affaiblir l'esprit du consommateur,

L'effet de force décuplé et les mutations viennent d'un seul élément : une goutte de sang de Lacostenekthon, une entité ancienne et reptilienne, autoproclamée dieu.

Lacostenekthon vit reclus dans un sanctuaire souterrain, enfoui au cœur d'un marécage. Là, il est vénéré par la CrocoGilde sans savoir que leur dieu se nourrit de leur foi et de leur chair.

Le but réel de Lacostenekthon est de créer une armée de serviteurs crocodiliens dépourvus de volonté propre, liés à lui par son sang.



Racoleur

Le profil le plus courant, humain avec quelques signes discrets de mutations, essaye de vendre de la Croconelya.

CA 10, PV 5, ATT x1 dague

(courte/intermédiaire) +1 (1d4+1),

F +2, D +1, C +1, 1 -2, S +1, Ch -1, AL C, NV 1

Si prise de Croconelya Force +6 et attaque à mains nues 1d2+6

Crocodilien

Humanoïde crocodilien dépourvu de conscience.

CA 14, PV 5, ATT x1 Morsure

(courte/intermédiaire) +1 (1d6+2),

F +2, D +1, C +1, 1 -2, S +1, Ch -1, AL C, NV 2

Si prise de Croconelya Force +6 ATT morsure 1d2+6 dégâts

Lacostenekthon

Colosse reptilien, très ancien.

CA 16, PV 30, ATT x1 Morsure

(courte/intermédiaire) +1 (1d6+2),

F +6, D +1, C +1, 1 +1, S +1, Ch +1, AL C, NV 4

Morsure x1 Att +1 (1d2+6 dégâts)

ou

Griffes x1 Att +1 (1d4+6 dégâts)