



Chaos dans le marais

CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure simple, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes. Le Mj pourra utiliser les caractéristiques fournies dans le livre de base Défi Fantastique, les gobelins, squelettes et zombies se trouvent P168 du livre, Ru'kuush et son garde du corps ont le profil d'un orque, celle de Lethos se trouvent page 21.

Contexte:

Depuis peu de temps, les habitants du village de Jamart sont harcelés par les gobelins d'un marais situé à proximité. Les petits monstres s'en prennent au bétail et aux biens de la communauté. Les gobelins sont sous les ordres du chef de guerre Ru'kuush et ils ont enlevé plusieurs villageois, dont le prêtre du village (Lethos), il y a quelques jours avant de les emmener dans le marais.

La tribu gobeline nomade s'est installée dans un ancien complexe souterrain et de là a commencé à terroriser le village. Après avoir capturé Lethos et les autres villageois, le prêtre désespéré s'est tourné vers les forces du mal pour obtenir de l'aide car son propre dieu ne lui était pas venu en aide malgré ses prières. Il a sacrifié son âme ainsi que celles des autres captifs et a réanimé leurs cadavres, asservis à sa volonté. Grâce à ces zombies, renforcés de quelques gobelins également transformés Lethos a attaqué les gobelins et Ru'kuush, qui durent quitter l'abri pour rester en vie.

Pour Ru'kuush, c'est un affront inacceptable. Le complexe est actuellement assiégé par les gobelins. À l'intérieur, Lethos s'abîme plus profondément dans la folie avec chaque minute qui passe.

Les souterrains :

Il y a longtemps, ces souterrains ont été construits comme une protection pour les civils en temps de guerre. Aujourd'hui, cet ancien site se trouve dans une région marécageuse et très peu de personnes le connaissent encore. L'entrée d'origine se trouve dans la zone 5, il y a aussi un passage secret en 12, conduisant à un ancien sanctuaire des dieux de lumière en 4. Une fissure dans la roche et le travail des gobelins ont créé une nouvelle entrée dans la zone 2/10.

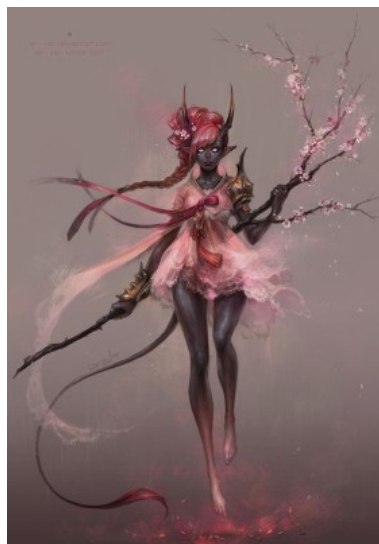
1. Marécage. La nuit (20%) et le jour (10%), il y a une chance que le groupe tombe sur une patrouille de gobelins. En cas d'attaque, il y a 15% chance pour les gobelins des salles (2) et (5) le remarquent et viennent en aide à leurs compagnons.

2. Dans cette clairière se trouvent deux tentes sommaires faites de peaux d'animaux. Dans chaque tente se trouvent 1d4 gobelins gardant l'entrée des souterrains.

3. Dans cette clairière se trouve un grand chêne qui sert de refuge à une dryade. En générale la dryade n'est pas intéressée par les autres créatures. Mais, si elle est remarquée elle pourrait être convaincu d'aider les Pjs à combattre les choses «maléfiques» et «mortes» qui se trouvent dans les souterrains. Dans ce cas, elle remet une potion de

guérison au Pj qui a perdu le plus de points de vie.

4- Ici se trouve le sanctuaire détruit de dieux d'un autre âge. 1d4 gobelins gardent l'entrée.



5-L'entrée principale du refuge. Un chenil pour les 4 loups des gobelins se trouvent entre deux tentes. Ru'kuush et son garde personnel se trouvent ici. Il se pourrait que Ru'kuush passe un pacte instable avec les Pjs s'ils veulent entrer dans les souterrains.



6-La salle d'entrée des souterrains. On y trouve encore la statue sans tête d'un ancien dieu. 3d4 squelettes attaquent à vue.

7-Une chambre à coucher pleine de saleté, de déchets et de peaux. Les possessions de la tribu peuvent aussi être trouvées ici.

8-Une salle vide, 1d4 squelettes.

9-Une chambre à coucher. Quelques cadavres d'hommes et de gobelins, Si les Pjs fouillent ils peuvent trouver 1d6 pièces d'argent. Il y a 15% de chances pour qu'un des cadavres se relève sous la forme d'un zombi.

10-Une chambre à coucher. 1d6 zombies gardent le trou dans le mur détruit menant aux marécages.

11-Deux portes en bois, installées par les gobelins, font de cette chambre une prison. Lethos était emprisonné ici, avant qu'il ne puisse se libérer.

12-L'ancienne chapelle. Lethos se trouve ici avec 1d10 squelettes et 2d4 zombies. Les bas reliefs religieux sont détruits ou couverts de sang. Sur le mur du nord, un autel cache le passage secret menant à l'extérieur du complexe (4). Lethos est très intéressé par un accord avec les personnages si ces derniers l'aide à sortir de l'abri. Les mort-vivants s'inclinent devant lui et même s'il est totalement terrorisé par leur présence il les voit comme sa seule chance de sortir ou du moins de contrer les gobelins. Les jours passés dans le souterrain entouré par les morts l'ont conduit à la folie.

Le PC pourrait le trouver dans un «bon moment», capable de parler plus ou moins intelligemment, mais cela peut changer du tout au tout à chaque instant. Si Lethos se repent et rejette les puissances des

ténèbres, les morts-vivants l'attaquent ainsi que tous les autres êtres vivants qui se trouvent à proximité, immédiatement et sans pitié. En outre, Lethos est effrayé par Ru'kuush et craint sa colère. Le chef goblin lui ne veut rien de plus que la tête du prêtre sur une pique.

