

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Avis à famille

CREDITS

Rédaction Baron.Zéro

Relecture et correction: 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. Cette aventure peut faire suite à celle intitulée Chaos dans le marais.

Contexte:

Il y a peu de temps les aventuriers sont venus en aide aux habitants du village de Jamart. Ces derniers étaient alors harcelés par des gobelins. Le groupe avait pactisé avec les petits monstres pour vaincre un prêtre ayant renié sa foi et qui avait par la suite réanimé d'autres habitants en zombies. Les aventuriers sont envoyés avertir le frère jumeau (garvel) du décès de son frère. Malheureusement il n'a pas eu beaucoup plus de chance dans la vie que son jumeau. L'aventure débute lorsque les personnages approchent de la tour.

(A) Après avoir parcouru quelques kilomètres dans la nature sauvage un sentier descend doucement vers une tour de deux étages. À l'ouest, une statue flanquée de quatre piliers en pierre. Au nord de cette statue une parcelle de vieilles tombes.

(B) Une statue en pierre usée d'un homme en robe de bure se tient sur un grand socle. L'icône stylisée du soleil est suspendue dans son bras levé. Quatre piliers colorés par la mousse sont disposés derrière lui.

(C) Rien de plus que de l'herbe couverte de monticules. C'est tout ce qui reste d'un ensemble de tombes non marquées.

(D) La route s'arrête brusquement ici, à l'entrée d'une tour de deux étages affaissée. L'entrée est bloquée par des portes doubles dont l'une est arrachée de ses gonds et tombée contre l'autre. Une fouille des lieux révélera des bouteilles en verre en équilibre au dessus de la porte qui tomberont et se briseront si la porte est déplacée, alertant les créatures à l'intérieur.

(E) Le rez-de-chaussée de la tour est sombre et moisi. Des piles de tissu humide, de la vaisselle cassée, du bois d'œuvre et de la maçonnerie rendent le sol traître. Un certain nombre de rats géants (1 par Pj) attaqueront depuis leurs cachettes dissimulées dans les débris une fois que les joueurs sont tous entrés.

(F) Le deuxième niveau de la tour est aussi sombre et humide que le premier, mais avec moins de débris. Un rat garou appelé Skritch, a fait de cet endroit sa maison. Skritch et ses compagnons rats attaquent tous les intrus. Il est lâche et change de forme pour fuir s'il est grièvement blessé. Une fouille permet de découvrir une lentille en verre poli sous un tas de débris.

(G) Un trou dans le toit de la tour, couvert par des planches et des feuilles empêche la lumière du soleil d'entrer dans la tour. Près du bord repose un appareil articulé ayant la forme d'un soleil stylisé. Il a une section ovale au milieu qui semble être manquante. La lentille trouvée dans la salle de Skritch en (F) entre dans l'ovale. L'appareil peut ensuite être utilisé pour concentrer la lumière du soleil sur la statue, la faisant se déplacer et révélant la crypte en dessous.

(H) Des escaliers descendent devant les aventuriers, menant vers l'obscurité. La mousse pousse sur les murs et des racines tombent du plafond de pierre. Des gouttes d'eau forment de petites flaques sur le sol. C'est l'entrée de la crypte, révélé lorsque le groupe parvient à déplacer la statue (B).

(I) Ce couloir de pierre est sombre. L'eau s'écoule du plafond. À mi-chemin du couloir se trouve un piège qui envoie des dizaines de fléchettes volantes depuis l'extrémité du passage.

(J) L'icône du soleil en laiton est gravée en travers d'une grande porte. Un

verrou ferme la porte et il doit être forcé pour continuer.

(K) Garvel se trouve ici, transformé en goule. Il s'est réfugié dans la crypte lorsque le rat-garou a pris possession de sa tour mais n'y a pas survécu. Garvel est alerté de la présence des joueurs lorsque la statue (B) se déplace donc il n'y a aucune chance de le surprendre. Quand le groupe ouvre la porte il vient d'achever un sort. Peu de temps après, les squelettes des tombes au dessus creusent le sol pour le rejoindre et passent à travers le plafond, tombent au sol et attaquent les joueurs. Garvel porte l'amulette du soleil autour du cou.

Amulette du soleil :

Un médaillon en laiton en forme d'un soleil stylisé pend d'une lourde chaîne. Il émet une lumière qui illumine un rayon de 5 pas. Il peut être utilisé une fois par jour pour éblouir un ennemi avec un éclair lumineux. Malus de 1 au jet de combat pendant trois assauts.

Rats géants : HAB : 5 End : 4 Arme : petite Armure : aucune
Skritch : HAB : 9 End : 8 Arme : petite Armure : plastron
Garvel : HAB : 8 End : 7 Att:2 Arme : moyenne Armure : aucune

