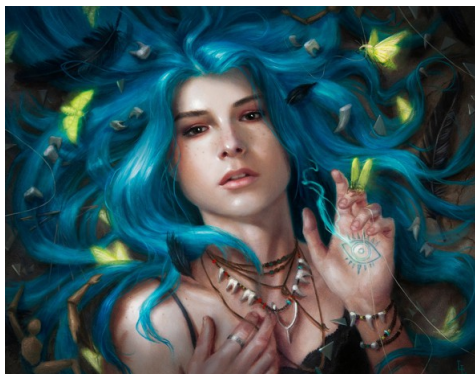


Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Trouver l'harmonie!



CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, 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 supplément TITAN peut être utile.

Résumé de l'aventure :

Une prophétesse et ses disciples quittent Salamonis et cherchent à prendre un nouveau départ. Le groupe est engagé pour les protéger lors de leur voyage et les aider à trouver une nouvelle demeure. Mais plus important encore, ces prêtres ne cacheraient ils pas un secret ?

Background :

Isiel la prophétesse était autrefois une aventurière, mais elle finit comme beaucoup d'entre eux par se faire tuer alors qu'elle explorait des ruines dans les collines de la pierre de lune. Quand ses compagnons réussirent à la ramener à la vie après une quête digne des plus grandes légendes, elle découvrit qu'elle avait acquis un certain talent pour la prédiction prophétique. Isiel renonça à sa vie d'aventure pour ce qu'elle envisageait alors comme un style de vie beaucoup plus prospère (et moins dangereux) comme prophète et oracle.

Isiel a vraiment gagné un don de prophétie. Cependant, elle a rapidement réalisé que pour gagner sa vie elle devait jouer avec son nouveau don et se donner en spectacle. En tant que tel, elle joue le rôle d'une visionnaire aux yeux fous, alors qu'elle est beaucoup plus lucide que son personnage public le laisse penser.

Elle a mis en place son activité à Salamonis et avec les années à réussi à en vivre correctement, attirant même une centaine d'acolytes et autres parasites qui se sont engagés à la suivre. Ils ont élu résidence dans un domaine cédé à Isiel par un riche mécène qui n'avait aucune autre famille. Isiel fait des prophéties et des lectures sur rendez-vous, la plupart traitant de ce qui se passera en ville, ce qui lui permet de maintenir son style de vie. Elle fait de temps à autre des prédictions publiques dans les rues pour maintenir sa notoriété en ville.

En raison de ses visions, Isiel utilise sa célébrité et sa richesse pour promouvoir un mode de vie style "retour à la nature". Le manoir dans lequel elle réside a été agrémenté de jardins qui sont utilisés par elle et ses dévots pour se nourrir et élever quelques animaux. Beaucoup de ses disciples dorment dehors la nuit et ont tendance à être un peu illuminés à cause de l'abus de substances hallucinogènes. Inutile de dire que les voisins de Isiel ne sont pas forcément ravis de la présence de tous ces 'dégénérés'.

Isiel a récemment prédit qu'une maladie allait frapper les rues de Salamonis et causerait de nombreux décès. Peu après, une dizaine de personnes sont mortes dans le quartier commercial. Une enquête a découvert qu'elles avaient été empoisonnées, et un examen plus approfondi a permis de découvrir que l'eau d'un puits en était la cause.

Un des conseillers du roi Salamon LVII est un des voisins d'Isiel fatigué de ses 'exploits' et de ses encombrants fidèles. Il a utilisé ce moyen pour faire disparaître le 'culte' d'Isiel de la ville. Bien qu'aucune preuve directe n'ait été trouvée reliant Isiel ou l'un de ses disciples à l'empoisonnement, ce voisin influent monte l'opinion publique contre la prophétesse. Il prétend qu'Isiel est un escroc, insinuant qu'elle a prédit l'épidémie puis empoisonné le puits pour que sa vision se réalise.

Comme l'opinion publique et la pression politique montaient contre Isiel, elle eu une nouvelle vision. La puissance de cette vision l'a rendue inconsciente pendant plusieurs heures et cela l'a grandement effrayée. Se fiant à cette vision elle a alors décidé de quitter la ville et de conduire ses partisans à créer une nouvelle colonie, celle où ils pourront vivre en paix entre eux et avec la nature.

Ses visions lui disent de se rendre dans les Collines de la pierre de lune à l'est de la ville puis au sud. Elle espère embaucher des gardes de confiance, des aventuriers qui pourront à la fois les protéger pendant le voyage les aider à trouver un endroit approprié pour mettre en place leur nouveau village.

Impliquer les joueurs :

Les héros pourraient se trouver à Salamonis pour un certain nombre de raisons, voici quelques exemples.

-La raison la plus simple est qu'ils viennent de terminer une aventure précédente (le tambour de Gondrim par exemple) et qu'ils n'ont rien de particulier à faire

-Ils sont sur le chemin de Calice ou Argenton pour rendre visite à des amis. Dans le même esprit ils peuvent voyager par bateau via à la rivière d'argent puis celle du poisson-chat pour rejoindre port Sable-noir.

-Un érudit du groupe les a menés en ville pour visiter la grande bibliothèque célèbre dans toute l'Allansia.

Vous vous trouvez en Allansia, dans la ville de Salamonis. Comme vous passez par la place du marché, un morceau de papier est poussé dans votre main. Vous voyez une jeune et mince fille rousse vêtue de robes vertes avec des fleurs dans ses cheveux se promener à travers le marché, distribuant des documents aux personnes qu'elle croise. Le papier dans votre main est une carte de Salamonis sur laquelle a été soulignée une résidence du quartier noble. Sous la carte, une note manuscrite dans une écriture raffinée déclare "Nous attendons votre présence."

Chacun des personnages (ou le groupe s'ils se connaissent déjà) reçoit une de ces notes. Si les joueurs décident de suivre la jeune fille, elle se perd rapidement dans la foule. Si les joueurs regardent les autres documents qu'elle a distribués, ils trouvent la même carte avec diverses expressions, telles que 'retournons à la nature' ou "utiliser seulement ce dont vous avez besoin".



Rencontre 1: Rendez-vous au Manoir

Dans cette partie les héros rencontrent Isiel et sont engagés pour le voyage.

La carte vous emmène directement dans le quartier Noble, et vous vous tenez maintenant à l'extérieur d'une grande propriété entourée d'un mur de sept pieds de haut, avec une grande porte ouverte au centre. Debout près de la porte se tiennent deux hommes vêtus de robes vertes. Des jardins de légumes et de fruits, ainsi que des tentes, dominent le peu que vous pouvez voir de l'intérieur de la propriété. Vous entendez de la musique qui provient de quelque part derrière le mur.

Si les Pjs montrent la note aux gardes de la porte, ils sont escortés dans le parc du manoir.

Au-delà de la porte un groupe de cinq musiciens jouent à l'ombre d'un arbre, tandis qu'environ une douzaine de personnes les regardent en fumant de longues pipes. Quelques autres s'occupent des jardins et des vergers. Il y a des membres de toutes les races sur le terrain, bien que la plupart soient des humains ou des elfes; tous sont habillés des mêmes robes vertes que les hommes à la porte ou la jeune fille sur le marché. Une naine s'avance et se présente. "Bonjour, je suis Célesta Fleurombre, mais tout le monde ici m'appelle Fleur et vous pouvez le faire aussi! Bienvenue au manoir Tournesol! Comment puis-je vous aider?"

Si on lui montre la note du marché, Fleur hoche simplement et conduit les héros dans la maison du maître, emprunte les escaliers et finit dans le bureau d'Isiel. Comme ils se déplacent dans la maison, ils peuvent s'apercevoir que plusieurs éléments du mobilier ont été démontés ou rangés dans des coffres, comme pour préparer un déménagement.

Vous entrez dans un petit mais confortable bureau rempli d'étagères et de nombreuses plantes et fleurs. Derrière le bureau se trouve une mince petite femme aux étranges cheveux bleus, elle est très probablement dans sa trentième année et porte des robes vertes. En vous apercevant elle se lève de derrière le bureau, et dit: «Vous devez être ceux que nous attendions. Bienvenue, mon nom est Isiel, et je me réjouis de travailler avec vous. »

Elle se déplace dans la pièce et se présente à chaque Pj et s'arrête un instant pour leur serrer la main. Durant ce moment, elle tient la main de chaque personnage un peu plus longtemps que de rigueur et ferme les yeux en se concentrant. Une fois passée ces 'présentations' elle en sait un peu plus sur chaque héros, sentez-vous libre en tant que Mj de jouer les pouvoirs prophétiques d'Isiel.

Mes amis et moi quittons Salamonis et je voudrais vous embaucher en tant que gardes pour la durée de notre voyage, pour nous aider à trouver un endroit approprié pour mettre en place une nouvelle communauté. Nous allons voyager vers l'est dans les collines de la pierre de lune pendant un certain temps, puis aller vers le sud, dans les plaines du bronze. Il est évident pour moi que vous êtes ceux que j'ai vus dans ma prophétie. Voulez-vous nous aider?"

Isiel explique ce qui suit:

-Elle était auparavant une aventurière (magicienne), tout comme les héros eux-mêmes. Elle a fait une rencontre malheureuse avec un clan orque durant laquelle elle est morte. Ses compagnons d'aventures l'ont ramenée à la vie. Peu après, elle a découvert qu'elle avait gagné un don de prescience qu'elle ne possédait pas avant sa mort. Elle a décidé de renoncer à sa vie d'aventure pour en vivre une plus contemplative.

-Elle s'est installée à Salamonis il y a huit ans et a fait connaître ses talents en ville. Un ancien noble a légué son manoir à Isiel ainsi que toute sa richesse.

-Isiel s'est lentement entourée de fidèles (elle les appelle ses amis à tout moment), même si elle ne les a pas recrutés activement ils l'ont rejointe au fil des ans et elle s'en sent responsable, donc elle prend soin d'eux. En retour, ils l'aident à s'occuper de sa maison de maître et des jardins.

-Il y a quelques années Isiel fit un rêve qu'elle considéra comme prophétique, celui où tous les excès de l'humanité lui étaient révélés. Elle attribua ce rêve à Throff, la déesse de la terre. Isiel est depuis fortement en faveur d'un retour à un mode de vie plus naturel, celui dans lequel où toute l'humanité vivrait en harmonie avec la nature, sans essayer de la pervertir pour ses propres besoins.

-Il y a quatre jours, elle a fait un autre rêve dans lequel elle quittait Salamonis avec ses 'amis' en direction de l'est puis du sud pour construire une nouvelle colonie, celle dans laquelle l'humanité et la nature vivraient en harmonie. Dans ce rêve, on lui a dit que des héros viendraient à son aide.

-Isiel pense être prête pour partir dans deux jours, sa vision lui a dit de se rendre en premier dans un lieu appelé Ouzbek. Le voyage doit durer environ un mois.

-Elle est prête à offrir à chaque héros 10 P.or par jour dont 50 payable maintenant. Isiel fournit la nourriture, les chevaux et couvre les dépenses normales le long du voyage.

Alors qu'elle est en train de discuter avec les aventuriers, isiel a une autre vision.

Soudain, le regard d'isiel semble se perdre dans le lointain son regard vide l'espace de quelques instants. Sa vision revient alors à la normale et elle déclare: «Je vois un voyage troublé vers notre nouvelle demeure et plus de problèmes encore quand nous l'aurons trouvée .

Si le groupe souhaite recueillir des informations sur Isiel et 'ses amis' vous pouvez révéler ce qui suit:

-Une bonne partie des informations révélées dans la section Background.

-Isiel a récemment prédit qu'une épidémie mortelle se produirait en ville causant de nombreux décès. Peu de temps après, une douzaine de personnes sont mortes en raison d'un puits empoisonné dans le quartier commercial.

-Isiel a été accusée d'avoir empoisonné le puits, même si aucune preuve n'a été trouvée la reliant elle ou l'un de ses disciples au puits empoisonné.

-Certaines rumeurs racontent qu'elle a escroqué l'ancien propriétaire du domaine sur lequel elle vit, puis tué le vieil homme. (Ce n'est pas tout à fait vrai, et l'enquête n'a mené nulle part.)

Si elle est confrontée à cette histoire d'empoisonnement, Isiel admet la prophétie, mais nie avec véhémence avoir été impliquée dans l'empoisonnement. Elle accuse ses voisins qui ont d'après elle trouvé un moyen de la chasser de la ville.

Fin de la rencontre

Si les Pjs acceptent l'offre, ils doivent être prêts à partir au petit matin dans deux jours. Ils se rendront avec Isiel la prophétesse, cents adeptes, douze chariots (deux mètres de large par trois de long) et 24 chevaux de trait (voir titan pour les règles de voyage). La plupart des adeptes marchent le long du train de chariots. Les PJ peuvent organiser la caravane comme ils le souhaitent.



Rencontre 2 : Embuscade dans les collines

Les héros et leur caravane ont déjà voyagé pendant dix jours dans les collines de la pierre de lune et approche d'Ouzbek lorsqu'un groupe d'une dizaine d'orques leur tend une embuscade.

La route fait environ dix mètres de large et de chaque côté se trouvent des haies hautes d'environ un mètre cinquante. Les orques se cachent accroupis derrière les haies. Si un personnage réussit un test de Vigilance il peut agir avant les orques qui disposent d'une attaque gratuite pour la surprise.

Le voyage dans les collines de la pierre de lune fut intéressant lors des premiers jours, chacun faisant connaissance avec l'autre, mais il est rapidement devenu plutôt monotone. Les peuples exotiques, les marchands et leurs convois que vous avez rencontré le long de la route deviennent monnaie courante. Heureusement, vous devriez être en vue d'Ouzbek dans quelques heures, mettant fin à la longue première partie de votre périple. Soudain, des orques jaillissent de derrière les haies qui bordent la route et s'élancent vers les chariots pour les piller. Les pèlerins se mettent à hurler et à courir en tous sens.

Cette bataille se déroule en pleine journée, sous le soleil. Les haies fournissent un abri total contre les flèches, il est possible de se déplacer au travers mais cela nécessite deux fois plus de mouvement que d'habitude.

Une fois que plus de 50% des agresseurs sont vaincus, le reste des orques prennent la fuite lorsque leurs points de vie sont réduits à moins de 3.

Orque (x10)

HAB : 6

Endurance : 5

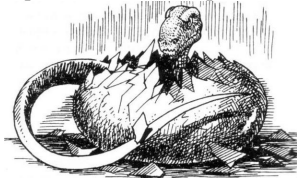
Arme : Epée

Armure : Légère

Fin de la rencontre :

Après que les Pjs aient vaincu les orques ou les ont chassés, ils peuvent trouver un maigre butin sur les corps (comptez une dizaine de P.Or par personnage) Si les héros discutent un peu avec les maîtres de caravanes qu'ils croisent ultérieurement sur la route ils pourront apprendre que ces créatures sont membres d'une petite armée d'orques et de trolls qui s'en prennent aux marchands de la région. Ils sont considérés comme très dangereux et les locaux

craignent même qu'ils attaquent Ouzbek sous peu.



Rencontre 3 : Rencontrer les habitants d'Ouzbek

Dans cette rencontre les héros et la caravane sont pris à partie par un groupe d'habitants d'Ouzbek qui ont entendu parler de l'embuscade qu'a subi le groupe dans les collines et considèrent qu'ils ont le mauvais œil. Les personnages peuvent gérer cette rencontre par le dialogue ou par la violence.

Lorsque vous entrez dans les murs d'Ouzbek, plusieurs humains approchent de la caravane. "Nous avons entendu des orques qui s'en sont pris à votre groupe. Vous avez le mauvais œil sur vous et nous ne voulons pas de vous ici. ", crie l'un d'eux, le reste des villageois semblant être d'accord avec lui.

Les habitants ne représentent pas vraiment une menace significative pour le groupe. Voici quelques idées de la façon dont ils peuvent se sortir de là.

-Faire fuir les habitants en utilisant l'intimidation ou des menaces (test d'HAB + duperie), un héros peut fléchir ses muscles en ramassant une grande caisse et la briser au sol, démontrer une force écrasante, ou subtiliser un objet sans se faire prendre à l'un des villageois, démontrant ainsi leurs capacités supérieures.

-Les retourner à leur cause. Le groupe doit faire montre d'un peu de tact afin de prouver leur bonne foi aux habitants.

- Les aventuriers peuvent aussi les combattre. Ils utilisent alors la force brute pour effrayer les habitants.

Fin de la rencontre

La rencontre est un succès si le groupe évite ou défait le groupe de brigands facilement. Elle est considérée comme un échec s'ils sont obligés de se battre. Indépendamment de la réussite ou de l'échec, la caravane passe la nuit dans/ou à la limite d'Ouzbek. Si le groupe le souhaite il peut faire quelques achats en ville.

Si les Pjs mettent en place un tour de garde, peu de temps après minuit, Isiel sort de sa tente et approche lentement du garde, comme en transe. Lorsqu'elle est suffisamment proche le personnage remarque immédiatement que seul le blanc de ses yeux est visible.

Les lumières! Elles viennent pour nous, et elles sont si belles, mais elles tuent. Elles blessent mon esprit. Mais la puissance de l'esprit peut aussi leur faire du mal. Attention à l'eau en mouvement, utilisez la également !

Lorsqu'Isiel se réveille, elle ne se souvient de rien au sujet de sa vision, mais dira qu'elles deviennent plus fortes depuis quelques temps. Le lendemain matin, la caravane part vers l'est pendant deux jours, puis tourne vers le sud, dans les plaines de bronze.



Rencontre 4: Trouver l'harmonie

Le voyage dans les plaines de bronze est lent car il n'y a pas de routes, uniquement quelques pistes de caravane cahoteuse. Heureusement, le terrain où la caravane se déplace est composé principalement de steppes herbeuses et de quelques arbres.

Le groupe a besoin de trouver un endroit approprié pour établir Harmonie, ce site doit être à proximité d'un point d'eau potable, des terres fertiles, des matériaux appropriés pour la construction, défendable et ainsi de suite. Les vastes collines et l'herbe courte des steppes semblent s'étendre à l'infini et seuls quelques arbres brisent l'horizon. Isiel regarde alentour et dit: «C'est ici. Nous devons commencer à chercher un endroit où nous installer le plus tôt possible. »

Dés lors les héros doivent se mettre à la recherche d'un endroit pour établir une

petite colonie où une grande surface potentiellement utilisable ce qui leur demande probablement plusieurs jours. Chaque Pj doit choisir une compétence à utiliser pour chaque jour (ex : Athlétisme, Chasse, Connaissance des animaux, Acrobatie) qui passe et faire un test, il leur faut un minimum de huit succès pour trouver l'endroit idéal.

La rencontre avec les nomades des steppes qui habitent déjà la région, ne devrait pas avoir lieu avant le quatrième succès (ou après le troisième échec). Si les PJ trouvent un moyen de faire la paix avec les nomades ils reçoivent un bonus de +4 sur tous les tests de compétences ultérieurs avec ces mêmes nomades, en supposant qu'ils pensent à demander de l'aide au nom d'Isiel et de ses disciples pour qu'ils aident à construire le village d'Harmonie.

Si les Pjs se battent contre les nomades dans la prochaine rencontre, ils subissent un malus de -2 sur tous leurs tests de compétence ultérieur. De plus les nomades considèrent les nouveaux venus comme des intrus et posent des pièges, sabotent les progrès de constructions et d'une façon générale nuisent aux colons pour les dissuader de rester.

Fin de la rencontre

Si le groupe a trouvé un endroit avec une source d'eau douce, un terrain fertile, un accès pratique à des matériaux pour la construction, et facilement défendable. La colonie d'Harmonie devrait prospérer à moins qu'une tragédie leur arrive. Si les Pjs échouent, ils trouvent néanmoins un endroit où s'installer mais il n'est pas le meilleur pour assurer l'avenir de la colonie.

Notez que les prochains événements ont lieu pendant cette rencontre. Une fois ce dernier terminé, Isiel et ses disciples effectuent une brève cérémonie dédiée au nouveau village sur le point d'être construit et à la protection vigilante de Throff. Elle demande aux pjs de rester pour trois nuits de plus afin de superviser la sécurité alors que les colons commencent les travaux, mais ils sont libres de les quitter après, avec sa bénédiction (et le reste de leur paiement).

La rencontre 6 a lieu pendant une des nuits après que la construction du village a commencé, mais avant que les pjs le quittent.



Rencontre 5: Rencontrer les nomades

Comme les personnages travaillent sur leurs tâches de la rencontre 4, ils sont approchés par un groupe d'humains sur des chevaux: ce sont des nomades qui considèrent les plaines de bronze comme leur maison, ces hommes ne nomment eux mêmes les Dalat.

Les héros peuvent traiter cette rencontre de plusieurs façon. Les Dalat peuvent soit être intimidés par le bluff ou la diplomatie, ou encore attaqués de manière frontale.

Comme vous grimpez une colline, vous apercevez plusieurs humains montés sur des chevaux dans le petit vallon en dessous. Ils sont armés d'arcs courts et d'autres armes à une main.



L'éventuelle bataille se déroule le jour, les troncs d'arbres sont impraticables mais peuvent fournir une couverture. La rivière est peu profonde mais rapide.

Cavaliers Dalat (x6)

HAB : 6 Endurance : 5 Arme : Epée Armure : Légère

Si le groupe parvient à convaincre les Dalat de leurs bonnes intentions et du fait que les colons ne représentent pas un danger (test de leadership) ils peuvent en tirer de grands bénéfices pour la futur communauté. Ils peuvent ainsi utiliser leurs connaissances en histoire pour se souvenir des coutumes des clans des plaines, comme par exemple la signification de leurs tatouages ou expressions faciales (test histoire), si le groupe contient un prêtre un test de Religion peut lui permettre de se souvenir de détails théologiques.

Si un combat est inévitable, chaque Dalat fuit dès qu'il est blessé et le groupe entier quitte les lieux si la moitié ou plus sont tués.



Fin de la rencontre :

En tant que Mj vous avez une grande latitude dans la gestion de cette rencontre. Le chef de ce groupe de guerriers répond au nom de Jehmi. Il est le seul du groupe qui parle la langue commune. Les autres ne parlent que le dialecte de leur peuple. S'ils se sont approchés des colons c'est parce qu'ils ont aperçu des lumières étranges dans la région et que plusieurs chasseurs ont disparu récemment. En aucun cas il ne mènera les Pjs vers le lieu où sa tribu se trouve actuellement par contre il peut facilement leur indiquer un endroit où Isiel et ses colons pourront établir une colonie permanente.



Rencontre 6: Créatures de Cauchemar

Cette rencontre se produit la nuit, après que la zone destinée à accueillir le village ait été choisi et les Dalat rencontrés. Les Pjs auront probablement mis en place un tour de garde. Ceux qui sont éveillés voient ce qui se passe.

Isiel et ses adeptes dorment paisiblement, et les braises de leurs feux de camp commencent à pâlir doucement. Le chant des insectes et le hurlement des prédateurs voisins s'arrêtent alors brusquement. Quelques instants plus tard, des gémissements et des cris proviennent des tentes. Puis des tentes éclatent de petites boules de lumière flottantes, apparemment composées de brins d'énergie qui se tordent. Une douleur atroce à la tête vous prends quand vous les regardez.

Une puissance obscure se fait plus forte dans la région et cette force a créé ces créatures à partir des cauchemars des colons. Ils attaquent les Pjs immédiatement. Tout Pj qui dormait est réveillé avant le début des combats.

La zone est faiblement éclairée par les feux de camp, la lumière des étoiles et la lueur des créatures qui attaquent. Il n'y a pas d'arbres, buissons ou rochers, ces derniers ayant été dégagés par les colons. Les tentes des colons fournissent une dissimulation mais pas de couvert. On peut aussi trouver un bassin rempli d'eau, creusé par les colons, c'est un terrain difficile qui en outre réagit étrangement à la présence des créatures. L'eau se met à briller et devient semi-solide quand ils apparaissent, presque comme de la neige fondue. Un test de Connaissance de la magie permet de savoir que jeter une petite quantité de cette eau sur l'une des créatures peut l'empêcher de voler.

En conjonction avec l'attaque des créatures, un étrange phénomène se produit. Chaque fois qu'un Pj commence son tour à côté d'un autre Pj, une pluie commence à tomber sur eux, comme venue d'un nuage invisible. Tant qu'ils restent sous la pluie les Pjs perdent 2 points d'habileté. Dès que les Pj se déplacent afin qu'ils ne soient pas adjacents l'un à l'autre, la pluie et tous ses effets cessent immédiatement. Un Pj qui est adjacent à deux autres perd 3 points d'HAB, et un Pj adjacent à plus de deux autres perd 4 points d'HAB. Cette effet est du aux cauchemars que la pluie provoque chez les personnages.

Les sphères de cauchemar se déplacent le plus rapidement possible pour engager et immobiliser les humains qui se défendent. Ils essaient de s'interposer entre les Pjs et les autres créatures.

Si deux personnages tombent inconscients ou morts, Isiel sort de sa tente en transe. Elle se déplace vers le personnage le plus proche et le touche du bout du doigt. Ce contact permet au personnage de causer le double des dégâts avec toutes ses attaques pour le reste de la rencontre. Elle se déplace ensuite vers chaque personnage conscient et répète son geste. Cependant, il y a une chance cumulée de 10% pour chaque personnage qu'elle touche qu'elle soit prise pour cible par une des créatures volantes. Si elle est ciblée, elle est automatiquement frappée et tombe inconsciente pour le reste de la rencontre et ne peut pas être réveillée.

Créatures de cauchemar (x8)

HAB : 8 Endurance : 5 Arme : tentacule (légère) Armure : Moyenne (les créatures se déplacent tellement vite qu'il est difficile de les toucher)

Fin de la rencontre

Pendant la bataille, les colons sont paniqués et hurlent. Cependant, une fois les créatures vaincues, les colons redeviennent calmes. Quelque chose dans cette rencontre leur a donné un sentiment de paix et de résolution. C'est peut-être parce qu'ils ont vu leurs cauchemars tués par des héros, ou peut-être autre chose.

Conclure l'aventure

Le matin suivant l'attaque des créatures, Isiel et ses adeptes se chargent de réparer les dégâts. Isiel explique aux personnages qu'en dépit de l'attaque des créatures de cauchemar et en dépit du sentiment qu'elle a qu'une force très dangereuse et mauvaise se cache dans la région elle a également un sentiment fort que le village est destiné à s'épanouir et que les aventuriers peuvent le quitter quand ils le souhaitent.

Avant qu'ils ne partent elle leur donne le reste de leur solde et leur dit qu'ils sont les bienvenus et peuvent revenir à tout moment et vivre parmi eux. Elle leur demande de dire à quiconque qu'ils rencontrent et qui semble perdu ou sans espoir qu'ils peuvent toujours trouver un nouveau départ dans la colonie d'Harmonie.

La nuit après leur départ, alors qu'ils s'éloignent vers une autre destination, ils regardent vers le sud et voient des lumières étranges tourbillonner dans le ciel au-dessus de la colonie, cependant, elles ne semblent jamais s'approcher du sol.