

Défis Fantastiques LE JEU DE RÔLE

Les Pierres de Kovag-Re



CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

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.

'Père, parle moi encore du Culte des Pierres de Sang'. Le jeune garçon regardait son parent plus âgé les yeux débordants d'avidité et d'une pointe de peur. De l'autre coté de la table, le vieil homme posa sa coupe de vin et jeta un regard vers son fils. Il ne dit rien durant un moment puis se mit soudain à parler d'une voix grave chargée de menace, les yeux scintillants de la même manière que ceux des meilleurs conteurs.

'Byrus, mon garçon, l'histoire de la destruction de cette bande de maudits n'est pas faite pour les oreilles des petits enfants. Pourquoi ne s'est il pas passé un peu plus d'hiver avant qu'un nouveau bambin ne nous tombe sur les bras !' Il secoua lentement la tête. 'Je peux te narrer un autre conte, il t'endormira pour la nuit et ta mère ne me chassera pas de la maison à coups de casserole pour t'avoir rempli la tête de terreurs nocturnes.'

'Père !' Clama le garçon boudeur. 'Je vais avoir neuf hivers. Je serai bientôt un homme !' Le vieil homme sourit légèrement et hocha la tête en signe d'assentiment.

'Viens alors, approchons nous du feu. Parler du Culte des Pierres de Sang refroidit mes vieux os. Et seuls les dieux du bien savent qu'il faut remercier ces os d'avoir éliminer la Fraternité du Sang.'

Kovag-Re était leur dieu et peu de déités ont été associées à des sacrifices aussi importants. Il est dit qu'au faite de sa puissance, plus de six siècles auparavant, une caravane permanente d'esclaves voyageaient en direction des collines de la Pierre de Lune, transportant les infortunés que le destin avait choisi pour assouvir l'appétit sans limite de Kovag-Re.

Peu d'histoires subsistent de cette époque et les cérémonies du culte ont été oubliées. Aucune histoire n'a conservé la description du temple, une ancienne et banale caverne sous la pierre froide, où les pierres noires de Kovag-Re dérobaient la vie des victimes hurlantes et où peut être encore aujourd'hui elles attendent que les sacrifices reprennent.

Les Pierres Noires de Kovag-Re prend place dans l'ancien royaume d'Allansia demeure des voleurs, des tricheurs et à l'occasion d'une toute petite pointe

d'héroïsme. Beaucoup de jeunes hommes et femmes ont débuté leur carrière dans ce pays et plus encore y ont trouvé une fin rapide. Néanmoins cette aventure a été écrite d'une manière suffisamment souple pour pouvoir être transposée dans tout autre endroit de votre choix.

Résumé de l'intrigue:

Les Pjs sont réveillés d'une nuit de beuverie monumentale dans une des auberges les plus insalubres de la ville par la garde personnelle d'un puissant maître de guilde, Alondro le Corpulent. Ce dernier désire les entretenir d'un sujet épineux, il a en effet épousé la jeune et belle Juliana la veille et alors qu'il était en train de consommer le mariage, il fut sauvagement frappé par l'arrière par un assaillant inconnu. Lorsqu'il reprit conscience il constata que la fenêtre de sa chambre était ouverte et que la belle avait été kidnappée.

Il demandera donc aux aventuriers de partir à sa recherche, car dit'il il ne peut déclarer la disparition sur la place publique, cela serait catastrophique pour sa réputation et encouragerait d'autres actions de ce type de la part des membres de la guilde des voleurs locale.

Le groupe pourra commencer par effectuer une fouille des appartements d'Alondro, ainsi qu'une enquête auprès de son personnel et de ses gardes du corps. Ils apprendront alors que Juliana était loin d'être enthousiaste à l'idée de se marier avec le maître de guilde.

Confronté à ce fait, Alondro niera les accusations et informera le groupe que Juliana était très heureuse d'être avec lui, surtout après qu'il l'ait faite libérée d'une bande de brigands qui l'avaient enlevé près de la Passe des Chèvres.

Alondro ne dit pas toute la vérité, car l'enlèvement était un coup monté entre la demoiselle et son véritable amour, un jeune soldat nommé Bogdan. Une rapide enquête en ville permettra de découvrir que le couple a quitté la cité en pleine nuit par une porte dérobée qui mène justement vers la Passe des Chèvres.

L'aventure prendra ensuite une autre direction car les Pjs devront se lancer dans les collines à la recherche des deux tourtereaux. S'ils suivent correctement la piste, celle ci devrait les mener dans les collines de la Pierre de Lune et plus précisément dans un petit village dirigé par un vieux guerrier despotique, Iovinicus. Une bagarre s'en suivra entre ce dernier pour libérer le village de son joug. Cependant l'homme est dangereux et ils s'en rendront compte bien assez tôt.

Finalement, le groupe finira par atteindre le repaire de Bogdan, une caverne à flanc de montagnes où se dressent d'étranges monolithes noirs. Surgira alors Alondro et ses gardes venus récupérer Juliana et éliminer les brigands et les Pjs par la même occasion. Naturellement l'un des brigands ou un des hommes d'Alondro blessé trébuchera et se rattrapera à l'un des monolithes. Ces derniers se nourrissent de sang et invoquent par la même occasion les nuées de Kovag-Re, d'immondes araignées déformées. Le dénouement du scénario se produira lorsqu'une quantité suffisante de sang aura été versée et qu'un avatar mineur du dieu apparaîtra pour massacrer tous les survivants, Alondro y compris.

Le groupe devra alors s'enfuir avec Juliana et Bogdan tandis que les méchants se feront dévorer par les horreurs d'outremonde.

Par un froid matin:

Par les dieux, quelle nuit ! Il vous reste peu d'argent après vos récents exploits, mais vous êtes de ceux qui pensent qu'un homme ne peut conserver son or, car personne ne sait de quoi demain sera fait ! Vous en avez dépensé une bonne partie à faire des emplettes dans les boutiques les plus fines de la ville et c'est dans la taverne de Malvolio que vous avez fini la soirée ! Il y a eu de la bonne nourriture, des danses aguichantes, des paris, des bagarres et beaucoup beaucoup de flacons de vin, jusqu'à ce que chacun de vous ait fini par trébucher dans un coin pour dormir ou soit juste tomber au sol.

Tristement, la froide lumière de l'aube apporte avec elle plus qu'un sérieux mal de crâne. Des seaux d'eau froide vous ramènent à la raison, et vos yeux s'ouvrent sur la silhouette d'un sergent du guet 'On se lève, rebuts de la société ! Vous avez un rendez-vous avec le maître de guilde Alondro ! Ricane t'il.

Les aventuriers ont été sélectionnés pour une mission singulière ; Alondro le Corpulent, maître d'une des puissantes guildes de la ville les a choisis pour découvrir l'endroit où se trouve sa jeune épouse et la ramener. Les aventuriers ont peu de choix pour l'instant et devraient, au moins, suivre le guet pour entendre ce qu'il a à leur dire. S'ils sont sages, ils ne choisiront pas de se battre contre une patrouille du guet dans leur état, mais s'ils le font quand même, ils se font battre à plate couture.

Après avoir passé quelques heures en dégrisement dans les geôles du palais, le sergent viendra les chercher de nouveau pour les emmener jusque chez Alondro.

Chez Alondro:

Le palais d'Alondro se dresse comme un rappel que le plus grand voleur n'est peut-être pas un voleur à la tire habile ni un cambrioleur agile ni même un bandit audacieux. Le commerce de la bière lui a permis de vivre dans le luxe durant de nombreuses années et il a pu construire un palais qui est apparenté à une forteresse, pour mettre son trésor à l'abri.

Le guet vous guide aux portes et puis vous remet aux gardes personnels d'Alondro, des hommes dangereux avec les yeux alertes et des lames pointues, des hommes achetés par Alondro sachant que peu de marchands pourraient payer le salaire exorbitant qu'ils demandent.

Le palais lui-même est décoré avec faste. Vous êtes mené dans des couloirs, les murs couverts de frises voyantes, des alcôves contenant des statues d'une douzaine de cultures différentes et vieilles de mille ans.

Finalement, vous êtes introduit dans la salle d'audience d'Alondro, confronté à l'homme lui-même. Son surnom lui va comme un gant, car l'homme est énorme, suant, gras par l'inactivité et une vie de débauches. De grands anneaux ornent ses doigts boudinés et une longue robe d'hermine est drapée autour de ses épaules tandis qu'il s'effondre, comme un crapaud, dans sa chaise - plutôt un trône - à l'extrémité de la salle.

Tandis que l'on vous fait avancer plus près, il devient évident que le marchand est blessé, sa tête enveloppée dans des bandages, ses yeux paraissant vitreux. Il remue à votre approche.

'Oh, les chiens de taverne' il ricane. J'ai une petite offre d'emploi pour vous...

Alondro les informe qu'hier, car ils ne sont sans doute pas au courant, il s'est marié à la belle et jeune Juliana. Il s'étend un peu sur ses nombreuses vertus, dont ils vous semble que la plupart son liées à son physique. Il retrouve alors son sérieux lorsqu'il leur raconte qu'en se retirant à son appartement avec sa mariée, il a été frappé par derrière et rendu inconscient pendant plusieurs heures.

Il déclare qu'il pense que Juliana a été enlevée, peut-être par quelqu'un qui souhaite obtenir une rançon. Il se plaint au sujet des voleurs et des coupe-gorges qui infestent la cité, particulièrement brutaux, apparemment insouciant qu'il se trouve lui même en présence d'une poignée d'escrocs de la même sorte (les Pjs bien sur...). Alondro se penche alors tranquillement et informe les aventuriers qu'il ne peut pas se permettre de faire savoir qu'un homme comme lui ne peut pas protéger son bien le plus estimé (c'est exactement de cette façon qu'il la considère, un simple objet).

Ainsi, il ne peut mettre la ville à feu et à sang pour retrouver son épouse et doit se tourner vers des individus anonymes pour lui venir en aide. Il promet une importante récompense (à déterminer selon la cupidité de vos joueurs) pour chacun d'eux s'ils lui font la faveur de retrouver son épouse et de la lui ramener. Bien sur ils seraient aimables s'ils pouvaient éliminer les responsables.

Alondro n'aura aucun problème à négocier avec les aventuriers pour un meilleur salaire - de toute façon il n'a aucune intention de les payer...

Investigation dans la Cité des Voleurs:

Chassez d'un vague geste de la main de la présence du maître de guildes, vous trouvez donc libre d'explorer le palais et la ville à la recherche de n'importe quelle information qui pourrait être appropriée sur la disparition de Juliana. Un domestique s'approche de vous d'un pas empressé. Salutations. Je suis Lubomyr. Est-ce que je peux vous être d'une aide quelconque dans vos efforts? C'est un petit homme obséquieux, aussi fourbe dans ses paroles que dans son aspect mais peut-être pourrait il être utile d'avoir quelqu'un qui connaît les manières autour du palais et dans la ville...

Les aventuriers ont maintenant l'occasion, s'ils choisissent de la saisir, d'essayer d'en découvrir plus concernant le 'kidnapping'. Lubomyr et deux des gardes d'Alondro les accompagneront. Un bon endroit pour débiter l'enquête pourrait être la scène du crime...

Les appartements du Maître de Guildes:

Les appartements sont en pagaille. Tandis que le lit luxurieux est en désordre,

les fenêtres sont restées ouvertes et une brise fraîche rafraîchit la pièce. Quelques vêtements d'homme et de femme sont jetés au sol, la plupart près de la porte et quelques uns près d'un gros coffre. Ce dernier est ouvert.

Des aventuriers perspicaces seront rapidement capables de reconstituer les événements de la nuit. Une riche toge et une robe soyeuse reposent près de la porte principale. La première appartient à Alondro, la seconde est la robe de mariée de Juliana que le maître de guildes a arraché en entrant dans la chambre. Peu de temps après il a été frappé par derrière, une petite tache de sang au sol (Test de Chance) permet de découvrir l'endroit où le marié a passé une bonne partie de la nuit. Juliana s'est ensuite dirigée vers le coffre, rejetant les vêtements qu'elle ne voulait pas conserver et ne prenant que les plus appropriés pour le voyage. Elle a également pris quelques bijoux et objets personnels facilement transportables.

Il est aussi à noter que plusieurs objets d'art que les voleurs auraient pu prendre n'ont pas bougé, notamment, deux chandeliers en argent, une statue d'éléphant en jade et autres (Lubomyr et les gardes garderont constamment un œil sur les Pjs afin de s'assurer que les dit objets ne disparaissent pas). Bogdan a ensuite fait passer Juliana par la fenêtre avant de prendre la fuite à cheval. Il est possible de remarquer une trace de pas (test de Chance) sur le rebord de la fenêtre, ainsi que la direction de fuite du cheval (Connaissance de la ville).

Un des gardes peut confirmer qu'il y avait un homme en permanence dans le couloir toute la nuit et que personne n'est passé par là. D'après lui Juliana a dû être assommée ou bâillonnée afin d'éviter qu'elle ne fasse du bruit. Ceux-ci est bien évidemment faux. Un Pj alerte (Vigilance) pourra remarquer qu'une des servantes sourit à cette remarque. Questionnée, elle révèle se nommer Vesna et être la servante de Juliana, mais aussi que sa maîtresse souhaitait de tout son cœur échapper à Alondro. Si les gardes entendent cette remarque, il chasse la femme immédiatement.

Que leurs investigations soient couronnées de succès ou pas, il est ensuite temps de faire un rapport à Alondro et de lui annoncer que sa femme n'a pas été kidnappée mais s'est enfui avec un autre.

Questionner Alondro:

Les aventuriers peuvent choisir de confronter le maître de guildes à ce qu'ils ont découvert précédemment. Dans ce cas, il se met en colère et refuse de croire que Juliana ait pu fuir avec un autre homme. Il essaiera plutôt de convaincre le groupe que les kidnappeurs étaient sûrement les mêmes bandits qui avaient attaqué un groupe de pèlerins près de la passe des Chèvres. Il suggère également que les bandits doivent s'être alliés à un mage ou à quelconque autre force démoniaque pour être passés inaperçus. Le groupe peut s'apercevoir qu'Alondro ment en réussissant un test de duperie.

Les tourtereaux quittent la ville:

Si le groupe questionne les gardes de la ville affectés à la surveillance des portes, ils apprennent grâce à quelques pots de vin que Bogdan et Juliana sont partis juste avant que les portes ne soient fermées pour la nuit. Cette route mène directement à la passe aux Chèvres.

Suivre la piste :

A ce moment de l'aventure, il est important de vérifier que le groupe dispose de compétence de pistage, sinon le groupe devra embaucher quelqu'un en ville pour les aider. Le groupe pourra pour cela demander une avance à Alondro. La piste des fuyards mène directement dans les collines qui entourent la ville et de là vers la passe des chèvres. Un test réussi de Connaissance de la nature approprié révèle que le cavalier a quitté la piste juste après un bosquet et a aussitôt pris la direction des montagnes proches.

Une poursuite périlleuse:

La piste monte vers un terrain de plus en plus raide, vos pieds glissant à l'occasion sur les cailloux qui recouvrent les collines. Votre respiration devient de plus en plus rapide à mesure que l'altitude augmente. Jetant un regard alentour vous remarquez que le pays devient de plus en plus inhospitalier- des pics dentelés et des ravines infranchissables couvrant le territoire.

Suivre la piste devient de plus en plus aisé, car le terrain est souvent boueux, Cependant les bandits ne sont pas stupides et savent bien qu'ils sont faciles à trouver dans ces conditions, ils ont ainsi posé divers pièges dans le secteur, comme des cordes tendues en travers du chemin qui déclenchent des éboulements par exemple, ou des fosses camouflées.

La route qui monte et descend, serpente lentement à travers les collines de la passe des Chèvres et reste la seule route franchissable dans les montagnes. Quelque part devant vous se trouve votre cible, mais où? Vous espérez trouver rapidement des traces de son passage. Alors que le soleil se trouve encore haut dans le ciel, vous apercevez niché dans une vallée, un hameau, la fumée des feux de cuisson montant en sinuant dans le ciel...

Ce village est un endroit insignifiant, à peine remarqué par ceux qui traversent la passe. Lorsque les aventuriers entrent, il devient évident que les villageois sont nerveux, plus que d'habitude dans ce type d'endroit.

Se renseigner auprès des villageois concernant les bandits ne leur apporte aucune information. Ils n'ont rien vu et ne savent rien. Tout ce qu'ils veulent c'est qu'ils partent, même s'ils ne se montrent pas violents. Un Pj particulièrement diplomate (test de leadership) peut convaincre les villageois de raconter leur problème.

Celui ci est que leur village a été récemment placé sous le joug d'un pillard nommé Iovinicus. En tant qu'ex mercenaire, il a décidé que les autres devaient travailler pour lui et le nourrir.

Dés qu'il aperçoit le groupe, il se dirige immédiatement vers les Pjs, il semble aimable et serviable, mais l'épée qui pend à portée de main laisse suggérer qu'il n'est pas tout à fait serein. Si un des villageois est venu se plaindre au groupe et que les Pjs en touche deux mots à Iovinicus, ce dernier sourit et explique tristement que son peuple n'a pas besoin d'aide..... à moins que l'un d'entre eux ne se pense plus fort que lui, bien sur.

Idéalement, les Pjs devraient se battre contre le despote. S'ils arrivent à le battre d'une manière ou d'une autre, les villageois seront très contents et leur donneront la direction à prendre pour se rendre au campement des bandits, 'Une vieille route, fermée par une chute de pierres depuis des siècles' dira un des habitants.

Le campement:

La vieille route est facile à trouver, elle longe un précipice profond. Vous progressez dans ce décor fabuleux pendant quelques heures lorsque votre regard est soudain attiré par des reflets ivoires au fond du canyon. La terreur vous saisit soudain lorsque vous constatez que le fond est recouvert de milliers d'ossement humain. Qui a bien pu causer un tel massacre?

Si les Pjs descendent pour fouiller parmi les os, ils peuvent découvrir deux médailles en or représentant une divinité malsaine et oubliée depuis des siècles. Un test de connaissance des religions permet de découvrir qu'il s'agit du symbole de Kovag-re.

Finalement, les aventuriers finissent par atteindre le campement. Ils peuvent alors décider d'approcher les bandits pour parlementer ou tenter de les attaquer. Leur succès dépendra de leur plan et de l'attitude des brigands. Bogdan est un homme particulièrement honorable, et laisse l'opportunité aux aventuriers de s'expliquer. Un test de Chance permet aussi au groupe de remarquer l'entrée d'une grotte dans une falaise proche. Les bandits savent qu'ils y a des tunnels ici, mais n'ont jamais eu le temps de les explorer. Il y a une bonne douzaine d'hommes en plus de Bogdan et de Juliana. Elle même ne semble pas menacée et vaque librement à ses occupations dans le campement.

La trahison d'Alondro

Au moment le plus approprié, peut être juste après que le groupe ait trouvé un arrangement avec Bogdan, ou que les deux groupes se préparent à se battre, une voix familière se fait entendre depuis la route. C'est Alondro accompagné d'une vingtaine de soldats qui ont suivi le groupe, si Iovinicus est toujours en vie, il peut être aperçu en compagnie d'Alondro, c'est probablement lui qui a guidé le groupe dans la dernière partie de son voyage.

Leurs intentions sont de massacrer tout le monde et de récupérer Juliana. Un duo de bandits chargent aussitôt les envahisseurs pour se retrouver lardés de flèches avant d'avoir fait dix mètres. Les soldats ont l'avantage du nombre et de la position et tous sont armés d'arc. Voyant cela, Bogdan attrape Juliana par la main et court vers l'entrée de la grotte, bientôt suivi par ses hommes et les Pjs si ceux ci ont un peu de jugeote. Il devrait être évident pour le groupe, que si Alondro a fait le déplacement, il n'aura plus besoin de les payer pour leurs services.

L'écho des hommes qui se battent dans les tunnels vous entoure, l'odeur métallique du sang porte jusqu'à vos narines, des hurlements d'agonie, la lueur des torches. Par la croix du sauveur, quel est ce cauchemar? Les soldats d'Alondro ont pénétré à votre suite dans les tunnels et vous obligent à vous enfoncer toujours plus profondément sous terre. Mais par les dieux, il est hors de question que vous mouriez comme des rats, autant se battre comme des loups.

Vous préparez vos armes et essuyez la sueur de vos yeux, prêts à livrer le combat final. C'est alors que vous entendez le cri d'une femme derrière vous. C'est Juliana. 'Venez vite ! Nous avons trouvé une sorte de temple.'

vous avancez maintenant dans une grande caverne. La lumière de vos torches éclaire des textes écrits sur les murs dans de nombreuses langues et le sol sous vos pieds semble recouvert d'une fine poussière blanche, mais ce qui vous intrigue le plus c'est le cercle de cinq pierres noires au centre de la salle.

L'un des hommes de Bogdan, grièvement blessé s'adosse à l'une de ces pierres mais vous n'avez pas le temps de lui porter assistance que les soldats d'Alondro pénètrent dans la salle, bien décidés à vous éliminer.

Il s'agit bien sur du temple de Kovag-Re, le dieu affamé.

Les pierres sont saturées d'une ancienne et maléfique magie. Dans les temps passés, les prêtres offraient des sacrifices au dieu en égorgeant les malheureux sur les pierres, invoquant de petits rejets du dieu, ces derniers tués alors toute les personnes présentes et absorbaient tout le sang, ne laissant que le squelette des malheureux.

Pour cette scène finale, vous veillerez à organiser un combat épique entre les soldats d'Alondro et les brigands de Bogdan. Jusqu'au moment fatidique ou les enfants de Kovag-Re apparaîtront dans le monde réel. Les roches noires se mettront alors à vibrer, et une nuée d'araignées difformes jaillira du centre du cercle de pierre. Elles se jetteront aussitôt dans la mêlée, attaquant indifféremment tous les humains présents.



Au plus fort de la bataille et tandis que de plus en plus de sang est répandu au sol, une forte lueur jaillira du cercle de pierres et une abomination telle que personne n'en a vue depuis des siècles sortira du cercle, il s'agit d'un avatar mineur du dieu, venu réclamer les âmes des mortels. Il va sans dire que le groupe a peu de chance de s'en sortir face à ce monstre et devrait fuir les lieux. Cependant si les survivants coopèrent, ils pourront venir à bout de l'aberration arachnoïde. Vous veillerez cependant à faire mourir dans d'atroces souffrances, Alondro et Iovinicus s'ils sont toujours en vie.

Iovinicus :

HAB : 9 End : 12 Arme : Hache Armure : Aucune
Compétences : Hache 2 Bagarre 1 Vigilance 3

Mercenaires (x20)/Bogdan/Alondro :

HAB : 7 End : 6 Arme : Épée Armure : Aucune

Rejets de Kovag-Re (x20):

HAB : 2 End : 5 Arme : Griffes (petites) Armure : Aucune

Abomination :

HAB : 10 End : 16 Att : 2 Arme : Griffes (grandes) Armure : Légère