

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Dans le gosier du ver

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

CREDITS
Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Pinterest

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.

Background :

Dans les siècles passés, un grand ver a jaillit des flancs de la montagne dans une terrible frénésie, pour être transformé en pierre presque immédiatement par son mauvais choix de repas - une cocatrice. Les clans nains locaux célébrèrent la disparition de la cocatrice et du ver et transformèrent ses intestins en une forteresse pour le clan nain en question.



Mais cela se passait il y a des années et la forteresse du ver a depuis été oubliée et laissée à l'abandon, vidée de toute veine utile de minerai et du passage des caravanes commerciales. Les aventuriers sont à la recherche du Cœur de Dur, un rubis magique qui aurait été avalé par un grand wyrm. Récemment, un sage a déterminé que cela pourrait effectivement être une référence au ver pétrifié.

Monstres errants (1 chance sur 6, lancez tous les 4 tours, d4 pour le type)

- 1d3 Statues vivantes (peut se produire uniquement deux fois)
- 1d12 Singes des roches
- 1 vase vivante s'est échappée de la pièce 5 (ne peut se produire qu'une seule fois)
- 1d8 Nains noirs (peut se produire deux fois)

1-La montagne - un groupe de babouins des roches a fait son antre autour de la bouche du ver, sur la falaise et sur le sol qui mène à la bouche. Ils se battent pour protéger leur territoire et autorisent à contrecœur d'autres singes à accéder et à sortir à la zone 2. Ils continueront à harceler les aventuriers tout au long de leurs explorations, envoyant des groupes d'éclaireurs dans le gosier du ver à leur suite.

2-Les mâchoires - 5 singes blancs vivent ici et s'aventurent dehors la nuit pour manger et chasser.

3-Le gosier - un mur lisse avec une porte a été taillé là où le corps du ver se tord dans le flanc de la montagne. Les mosaïques sur les murs sont colorées et confondent magiquement les spectateurs, ce qui fait que ceux qui échouent un test de Chance se déplacent vers l'entrée au lieu d'avancer plus loin dans le ver.

4-Statuaire - 2 statues vivantes surveillent les corps mutilés et brûlés d'une paire de singes blancs. Ils n'attaqueront pas le nain d'ombre et ses acolytes. La chambre au sud possède une trappe secrète qui mène à la queue du ver. Cette porte n'est pas verrouillée actuellement, mais peut être verrouillée simplement en l'ouvrant et en la refermant à nouveau. Les peintures sur les murs indiquent que c'était autrefois une chambre pour les jeunes nains.

5-Fongus - Cette pièce humide été complètement dédiée à la culture des champignons. 4 champignons hurleurs se trouvent parmi les autres champignons inoffensifs et comestibles. Enterré dans la boue se trouve un petit coffre contenant 4,000 P.Arg protégé par un piège à aiguille venimeuse.

6-Chambre des acolytes - Cette ancienne forge abrite désormais 4 acolytes du nain d'ombre. Si l'enclume est frappée par un marteau, elle fait ressortir une note pure et accorde au marteau un bonus de +1 supplémentaire pour frapper et endommager au-delà des bonus que le marteau peut avoir actuellement. Cet effet dure 1 heure.

7-Le Hall des ombres - Le nain d'ombre (un nain fou et maudit qui passe la plupart de son temps transformé en pierre) réside ici avec quatre singes blancs captifs. Traitez le nain d'ombre en tant que statue vivante avec un mouvement plus rapide et plus d'intelligence. S'il le peut, il essaiera de s'échapper plus profondément dans les entrailles du ver, puis utilisera la porte secrète dans la zone 4 (la verrouillant derrière lui) afin de s'échapper. Quoi qu'il en soit, il n'attendra pas les aventuriers pour récupérer le cœur dans la zone 10. La porte en pierre des escaliers des zones 9 à 11 est verrouillée et bloquée.

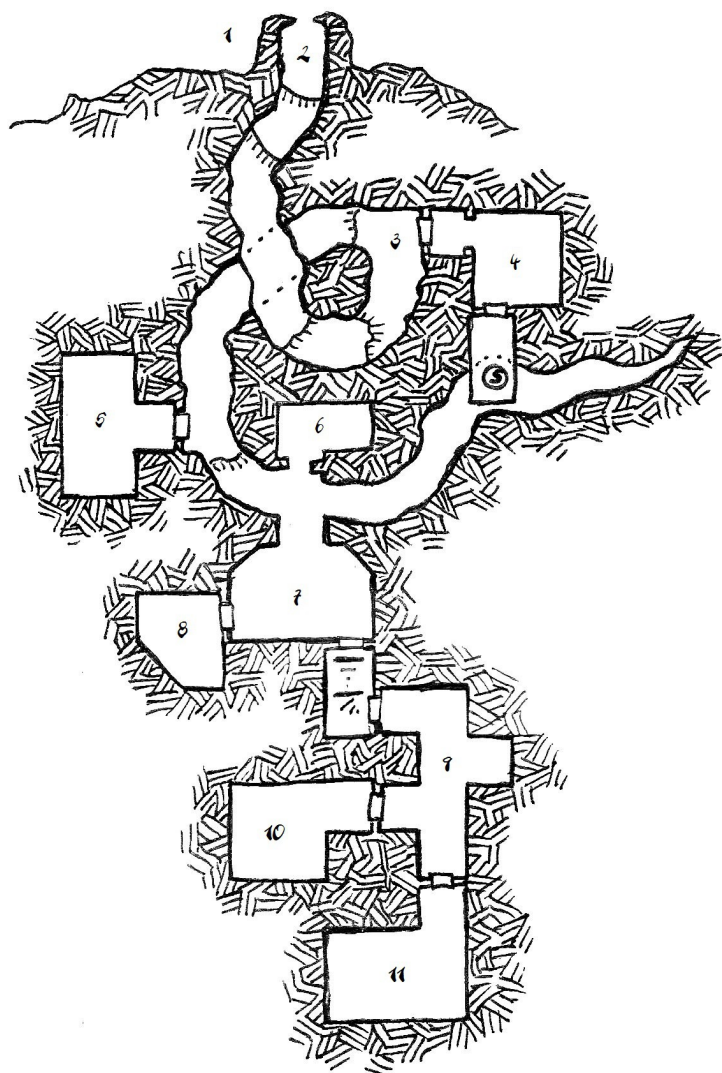
8-Chapelle - Autrefois il s'agissait d'une chapelle dédiée à un dieu des nains, cette salle est utilisée depuis par le nain d'ombre pour la prière et la contemplation. Parmi les instruments de culte on peut trouver des parchemins de bénédiction, guérison des maladies et guérison des blessures. Toute personne qui profane cet espace doit faire un test de Chance ou être maudit - (il ne marque que la moitié de ses Xp jusqu'à ce que la malédiction soit levée)



9-Alcôves - Chacune des quatre alcôves de cette salle (dont trois contiennent des portes) contiennent un brouillard orange brillant. Les êtres vivants entrant dans cette brume doivent faire un jet de Chance. Un test réussie augmente l'Endurance de 2 pendant une heure, alors qu'un test raté la réduit de 2 pour la même durée.

10-Statuaire - 3 statues vivantes (ayant la forme de nain) sont disposées en triangle dans cette pièce, autour d'un grand rubis incandescent. Le rubis d'une valeur de 1000 P.Or est incroyablement chaud grâce à une magie inconnue, causant 1d6 + 1 dégât par tour à quiconque le touche. Il ne s'agit pas du Cœur de Dur.

11-Le cœur du ver - Un unique piédestal au milieu de la salle supporte le Cœur de Dur. Le piédestal est en réalité un élémentaire de la terre qui protège le rubis et se battra jusqu'à la mort pour le garder ici dans la partie la plus profonde du gosier du ver.



Babouin des roches/singes blancs : Hab:5 End:5 Att:1 morsure (petite)

Hurlleur : Hab : 2 End : 8 Att:1 morsure (petite)

Acolyte : Hab : 6 End : 6 Att : 1 Épée

Statue vivante : Hab : 6 End : 10 Att : 1 Masse d'arme

Élémentaire de terre : Page 168 du livre de règles