



Wahaross : Hab. : 12 / End. : 15

Dalvine

Dalvine et un sorcier qui maîtrise la magie noire, il se trouve dans la bibliothèque (case 1). Quand les héros rentrent dans cette case il ne les remarque que s'ils font du bruit, *Faire un test de chance*. S'ils réussissent le sorcier ne les remarque pas, mais le livre qu'il tient dans les mains est requis pour la réussite de votre mission alors il va falloir le combattre, mais si les héros échouent alors le sorcier les remarque et fait disparaître le livre dans un nuage de fumée noire, il faudra alors affronter le sorcier, si vous l'avez pris par derrière (réussite test de chance) alors ajouter 1 point d'habileté pour la première attaque. S'il est One shoot (tué en un coup) alors le livre se retrouve par terre, sinon il sera téléporté dans une autre pièce (lancer 2 dés pour savoir où)

Dalvine : Hab. : 14 / End. : 19

Zalekios

Zalekios et un chevalier noble et reconnu dans le monde entier malheureusement quand il a appris qu'un château était hanté par les forces du mal, il a donc décidé de venir en aide au pays. Mais quand il eut découvert un passage dans le château, un mage au nom de Dalvine l'ensorcelé, est-il est devenu un chevalier noir. Il garde dans le château comme Dalvine le Seigneur du mal. Votre but étant premièrement de le récupérer (inconscient est mieux qu'en pleine forme) mais pour cela il faudra l'affronter. Une fois vulnérable il faudra l'emmener dans la chapelle et le purifier à l'aide du livre que détient Dalvine. Il se trouve dans une case dédiée au début de l'aventure (inconnu par les joueurs). Par contre il ne peut pas se trouver dans la bibliothèque (case 1). Il peut se réveiller si le héros le transportant meurt au cours de la traversée jusqu'à la chapelle.

Zalekios : Hab. : 15 / End. : 18

Crédit :

Rédaction : GoZandre

Relecture et correction : (Dokirino)

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. Avant de commencer il faut jeter un dé pour définir dans quelle pièce se trouve le PNJ (Zalekios) à retrouver {regarder la carte en dessous} Résultat compris entre 2 et 6. Imprimer un exemplaire de la carte et cacher les cases 1 à 6.

Personnages :

Wahaross

Wahaross est un goblin particulièrement dangereux, dans cette mission il se trouve en train de chercher un peu de poudre de serpentik (poudre grise) dans la chambre royale (case 10), dès qu'il voit les héros entrer dans la pièce il leur saute dessus, il faudrait que le premier héros qui rentre dans la chambre *fasse un test de perception*, si il réussit il arrive à esquiver le goblin qui finit sa course dans le couloir, mais si il échoue alors le goblin s'accroche à son cou et lui enfonce ses griffes dans son torse. (Le héros perd alors 5PV). Après cette action il se rue sur ses armes qui se trouvent dans la chambre.

Scénario :

En traversant la forêt du malheur vous vous arrêtez dans une auberge, sur un mur se trouve une affiche avec plusieurs missions, vous vous arrêtez pour en regarder quelqu'une, rien d'intéressant pour vous. Vous vous dirigez alors vers le bar. Remarquant un homme assis à côté de vous portant une capuche, il boit une bière, il tourne la tête vers vous, puis retourne sur son alcool. Alors il commence à vous parler d'une voix ambiguë : « vous savez lorsque l'on boit un verre, le deuxième passe tout seul » Ne trouvant que répondre à cela, vous le laissez continuer. « Vous êtes des héros non, j'en connaissait un de héros moi, mais il a probablement sombré dans les forces du mal. » Après ses paroles vous enchaînez sur une question pour savoir comment il en est arrivé. Il répond à cela : « En essayant de sauver un château et ses habitants du mal, il a découvert un passage dans la cave, et n'en ai jamais revenu, seul un sorcier maléfique en est ressorti, nul ne sait ce qui lui est arrivé, on dit qu'il fut poussé à passé du côté obscur » Il vous tend une carte, celle qui mène jusqu'au château.

Une fois arrivé, vous ouvrez lentement la grande porte qui, sous un grincement strident laisse place à une pièce de taille moyenne. En y regardant d'un peu plus près, vous apercevez une dizaine de cadavres séchant dans la pièce.

Salle 7 :

Scénario :

Vous entrez dans une petite pièce, vidé de toute forme de vie, dans un coin, une armoire en bois de chêne à l'air d'être intact de la scène effroyable qui s'emble s'être passé. De l'autre côté une dizaine de cadavres sont entrain de reposé au sol. Une forte odeur tourne dans la pièce, une sorte de mélange de fromage et de chair en décomposition.

Fouille :

-Cadavres :

Dans la dizaine de cadavres, il y en a très peu possédant des armes, vous en concluez qu'il s'agit d'anciens habitants.

Les héros arrivent quand même a trouver des provisions, un couteau (+2 Hab) et une petite clé en bronze.

-L'armoire :

Vous remarquez une armoire de taille moyenne, mais quand vous essayé de l'ouvrir vous remarquez qu'elle est fermée à clé.

Si les héros possèdes une clé, ils peuvent essayé d'ouvrir l'armoire, il faut une clé en bronze, à l'intérieur, se trouve une poudre grise, dans un pochoir en cuire (serpentik) .

Salle 8 :

Scénario :

En entrant dans la cuisine, vous apercevez une personne, un hachoir à la main. Il ne semble pas vous avoir repéré, mais si vous faites trop de bruit il se retournera et sautera probablement sur vous. (Faire un Test de Chance) Si le test est réussi, vous ne marchez pas sur la casserole qui repose à terre, mais si les héros on juste un joueur qui fait une défaite, alors il marche sur la casserole, le boucher se retourne et leur saute dessus.

Boucher : Hab. : 8 / End. : 10

Salle 9 :

Scénario :

Vous poussez une grande porte couverte de trou, sans doute des pierres précieuses furent arraché de leur socles. Mais en entrant, une forte odeur de silence règne, vous vous demander ce qu'il y a à faire ici, peut-être de vous reposer un peu. En regardant de plus près vous observez que sur la grande table se trouve de la nourriture. Voulez-vous tentez dans manger un morceau. Si les héros mangent de la viande posée sur la table, ils remarquent que des mouches étranges sont à l'intérieur. Elles en sortent par millier, il faudra les affronter pour survivre.

**Nuage de mouche : Hab. : 9
End. : 6**

Mais s'il préfère se tenter à la salade, il n'y a rien de suspect à cela, **lancer un dé** pour savoir combien vous récupérer d'endurance.

Salle 10 :

Scénario :

[Voir Waharossh]

Vous vous retrouvez en face d'un petit être répondant au nom de Waharossh, il vous regarde d'un air agressif et prononce des mots étranges : « Poudre grise, Poudre Serpentik » Si vous possédez la petite poche contenant de la poudre grise : Il vous regarde entrain de jeter un œil sur une sacoche, il se rue sur vous et vous arrache dans un mouvement direct le pochoir. Il y trempe sa main, en sort une poigné de serpentik, il l'aval. Devant vous son visage s'arrondi, son corps se tord, son dos se courbe, des cornes lui pousse de partout sur le corps et ses muscles s'arrondisse. Vous ne vous rendez compte que trop tard de votre erreur.

Waharossh : Hab. : 17 / End. : 20

Mais si vous ne possédez pas cette poudre il vous attaque normalement.

Waharossh : Hab. : 12 / End. : 15

Après avoir vaincu le gobelin, vous remarquez un tiroir de la table de nuit ouvert. A l'intérieur se trouve une clé en or orné de bijoux.

Salle 11 :

Scénario :

En arrivant dans la chapelle, vous remarquez au milieu de la pièce un hôtel, sur le coté des bans foutus en l'air, il y a eu une présence ici, il y a peu de temps, l'air que vous respirez est encore chaud. Il n'y a rien de spécial à trouver ici. Les héros devront retourner ici quand ils auront récupéré Zalekios [Voir Chapitre final]

Salle 12 :

Scénario :

Cet endroit est la cave à vin, d'énorme tonneau s'y trouve, en vous approchant plus près d'un vous apercevez une sorte d'ouverture, une petite faille. Il vous faudrait une clé pour pouvoir l'ouvrir. [Clé en or orné de bijoux] [S'ils l'ouvre montrer alors les cases 1 à 6 qui étaient cacher] Voulez-vous en profité pour boire un peu de vin ? Si les héros boivent ils récupèrent tout leur point d'endurance mais seront alors bourré et réduiront leur point d'habileté de 2.

Salle 6 :

Scénario :

Vous descendez les marches une à une, restant sur vos gardes, vous vous engouffrez dans les profondeurs. Arrivant dans une petite pièce un gardien surveille les lieux, vous étant caché il ne vous remarque pas. Ses yeux sont vides, dispensé de toute pupilles, les héros réfléchisse alors pour pouvoir passer incognito. Mais s'ils ne trouvent aucune solution, il faudra alors affronter le gardien.

Gardien : Hab. : 9 / End. : 10

Salle 5 :

Scénario :

L'endroit dans lequel vous vous trouvez actuellement est grand, humide et vous donne un frisson épouvantable, une énorme statue d'un homme se trouve au milieu de la pièce. Ce lieu est sacré et peu de temps après vous vous y sentez très mal à l'aise. C'est alors que quand vous pensiez pouvoir vous reposer ici la statue tourne la tête vers vous. Elle sort alors de son repos éternel et se dirige vers vous, il va falloir l'affronter.

Statue : Hab. : 4 / End. : 25

Vous vous en sortez de justesse, ce n'est pas le temps de trainer ici, mais lorsque vous regardez la statue détruite une dernière fois, vous apercevez une petite pierre brillez en son centre, *voulez-vous la récupérer ? (Joyaux magique)* après l'avoir récupéré vous sortez du sanctuaire.

Salle 4 :

Scénario :

Vous arrivez dans un endroit encore moins rassurant que le dernier, une sorte d'hôtel si trouve, il s'agit sûrement de l'endroit où le noble chevalier fut transformé en seigneur du mal. Sur une petite statue de troll se trouve un trou, si vous avez un petit objet de cette taille que vous pouvez rentrer à l'intérieur, *voulez le mettre. (Joyaux magique)* au moment où vous y mettez la petite pierre, le troll prend vie, un petit troll de pierre. Voulez-vous l'attaquer ou bien attendre ?

Attaque : Le petit gobelin fuit vers le poteau le plus près mais vous le rattraper et le tua.

Attendre : Le petit gobelin vous parle d'une petite voix apeurer, il vous demande de ne pas lui faire de mal. « J'ai des informations pour vous ne me faites pas de mal et je vous les dirais. » Il commence à s'approcher de vous et vous demande votre oreille. Ils vous dit d'une petite voix : « Fuyez... Si Dalvine apprend que vous êtes là il vous tuera, ou encore pire, il vous possèdera. » Le petit être fini ses belles paroles

et couru se cacher dans un coin, il disparut alors dans le mur.

Salle 3 :

Scénario :

Cet endroit est sûrement le plus glauque du château, du sang repose sur les murs et au sol. Une pierre ornée de piques se trouve au milieu de la pièce. Il s'agit de l'endroit où les sacrifices ont lieu, un corps inerte repose sur l'énorme caillou. Sûrement un traître, il ne cache rien sur lui, seul des traces de couteau sont présentes sur son corps, il est mort depuis peu... Cela est inquiétant, lorsque vous commencez à le tâter pour savoir s'il n'a resus que des coups de couteau, sa bouche s'ouvre, un petit papier en sorts. *Voulez-vous tenter de le récupérer ?*

Oui : c'est alors que quand vous mettez votre main dans sa bouche... *(Faire test habileté)* Si vous réussissez il referme sa bouche mais vous eurent le temps de retirer le papier de sa bouche. Mais dans le cas contraire il referme sa bouche sur votre poignet. Une douleur insoutenable vous parcourt le corps, vous perdez *2 points d'habileté, Que fais-tu...* une fois le parchemin sorti de sa bouche, vous le lisez à voix haute, « Ne faites confiance à personne » Comment savez-il que vous passerez par là, des questions bien mystérieuses.

Non : Vous préférez ignoré le bout de papier et vous quitter les lieux au plus vites.

Salle 2 :

Scénario :

Il s'agit d'une petite pièce vide, il n'y a qu'un objet qui donne une utilité à cette pièce, c'est un puit. Que fait un puit ici, il s'agit de la question la plus importante. *Mais décidez-vous de vous arrêter et de boire l'eau de ce puit ?*

Oui : Vous récupérez alors tous vos points d'endurance et 2 d'habileté.

Non : Vous avez peu confiance en cette eau, alors vous préférer partir d'ici.

Salle 1 :

Scénario :

Maintenant que vous avez pris confiance en ce lieu, vous arrivez dans le pire endroit du monde, une bibliothèque, très ancienne. [Voir Dalvine]

Si petit goblin réveillé : Le combat a lieu, mais au moment où vous vous y attendez le moins une main sort du mur et agrippe le premier venu, (les héros choisissent un nombre si + de 3, 2 si ils sont 3 et 3 si ils sont 2, puis lancent un dé le bras attrape celui qui a obtenu ce numéro) Il le bloc contre le mur et le mage à le temps de lui porter un violent coup au torse. Le héros bloqué à besoin de ses compagnons pour se libérer, et de gaspiller un tour d'attaque.

Fin du combat : Dans un dernier souffle Dalvine confère une énorme puissance et ressuscite le goblin Waharosh, il va falloir l'affronter une seconde fois.

Une fois les deux seigneurs du mal morts, vous pouvez partir à la recherche du livre et de Zalekios.

Chapitre final

Attention ce chapitre n'est disponible que si les héros ont amené Zalekios dans la chapelle et dispose du livre magique.

Les héros ont accompli leur tâche avec succès, il ne reste plus qu'à trouver le chapitre pour rendre son état normal à Zalekios, qui celui-là est étendu inerte au milieu de la chapelle. Pour en finir une bonne fois pour toute.

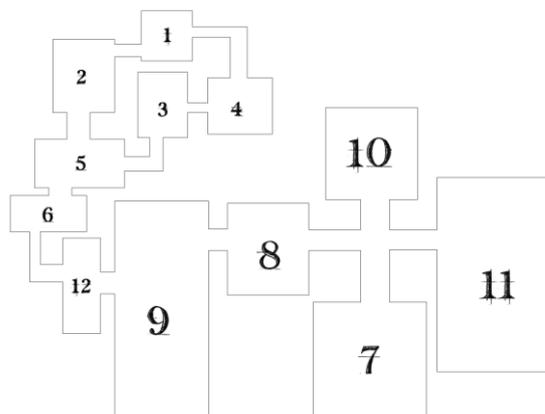
Le livre en main, l'incantation commence. Un nuage blanc se dessine au-dessus du héros posséder. Une spirale va venir toucher son torse et y aspirer une forme noire. Le chevalier ne se réveillera que 3 jours plus tard, dans l'auberge en compagnie des héros l'ayant sauvé.

S'enchaîna alors une longue discussion de votre aventure.

Bonus :

Disponible que si les héros ont donné vis au petit goblin.

Plus tard, au milieu de la forêt des ténèbres un nuage de fumée noire se forme dans le ciel. A l'intérieur du château dans lequel vous avez vécu votre aventure une petite silhouette se trouve dans la chapelle, en face de lui, Dalvine et Waharosh sont étendus sur le sol, morts... C'est alors que le petit personnage retire sa capuche, on peut clairement apercevoir un petit goblin de pierre levé les mains, un sourire sur son visage... Et devant lui, les deux cadavres se relèvent, les yeux plongés de sang, animés par une envie de vengeance...



Carte du château à agrandir

