



Dans l'ombre

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 par joueur, de crayons et de papier pour prendre des notes. D'autres suppléments de la gamme peuvent être utiles même si nous avons essayé d'indiquer toutes les informations utiles ici même.

L'aventure se déroule dans le village de la Croisée des épines au nord de Port du sable noir, sur la route menant à l'auberge du repos, ainsi qu'à l'intérieur de celle-ci et dans un réseau de cavernes souterraines avoisinantes. Une fois que les joueurs sont prêts à commencer à jouer, lisez :

Moyennant une somme rondelette, vous avez été engagé par une prêtresse de Galana pour rencontrer un fidèle de l'église et mettre vos compétences et vos aptitudes à sa disposition.

Les PJ ont été engagés par Farlaa, une prêtresse de Galana d'âge mûr. Elle leur a communiqué les informations suivantes :

Depuis plusieurs mois, les récoltes et le bétail de la région dépérissent lentement au plus grand dam des habitants du village de la croisée des épines mais plus encore du port du sable noir, le seigneur Azzur est en colère. Personne n'a pu déterminer la cause de ces décès, malgré les nombreuses hypothèses qui circulent. La population locale, et notamment les agriculteurs, est de plus en plus découragée et désabusée, car ni les gardes ni les prêtres n'ont été en mesure d'apporter aide et solution.

Un fidèle de l'église de Galana, répondant au nom de Rild, a récemment envoyé une missive à Farlaa indiquant qu'il avait découvert la source du mal et demandant l'assistance immédiate d'une « petite troupe habile avec l'épée et la magie ». Farlaa a engagé les PJ et leur a indiqué le lieu d'un rendez-vous organisé près de l'auberge du repos, dans une clairière isolée.



Farlaa offre aux PJ 20 po pour aider son agent et 40 po supplémentaires s'ils parviennent à mettre fin au mystérieux mal. Les informations suivantes sont inconnues de Farlaa et des personnages au début de l'aventure.

Une cabale de rats-garous est à l'origine de ce fléau. Ils empoisonnent lentement les nappes phréatiques de la région, tout en semant la discorde, la colère et la désillusion envers les autorités établies. Rild, un fidèle de Galana, a découvert la cabale et en a percé les intentions. Malheureusement, avant de rencontrer les personnages, il a été découvert.

Rencontre 1 : In media res

Sur une portion de route isolée, les personnages joueurs ont campé pour la nuit. Le fidèle devait les rencontrer une heure avant l'aube, mais à l'approche du jour, il ne s'est toujours pas présenté. Sa mission a été découverte par la cabale peu après son départ de l'auberge du repos. Poursuivi toute la nuit, il arrive au campement à l'aube, des poursuivants à ses trousses.

Arrivés au point de rendez-vous convenu la veille au soir, vous avez installé le campement. Reposés, vous avez rompu votre jeûne de la nuit avec du pain et du fromage une heure avant l'aube. Cependant, Rild de Galana n'est pas arrivé comme prévu, et l'aube ne fait que se lever, dissipant enfin le brouillard épais. De l'autre côté de la route, vous entendez les aboiements de chiens tandis qu'un homme épuisé se précipite vers vous les vêtements en lambeaux. Haletant, il crie d'une voix rauque : « Au secours ! » lorsqu'un énorme chien à l'allure sombre le renverse et commence à le mordre sauvagement. Vous entendez une branche cassée derrière un arbre proche et apercevez une silhouette encapuchonnée qui se faufile vers vous.

Cette scène d'introduction se déroule dans une clairière entourée d'arbres. Elle conserve les derniers vestiges du brouillard matinal et est faiblement éclairée. Le reste de la zone, dégagé par les rayons de l'aube, est baigné de lumière. Une zone rocheuse et un arbre tombé sont considérés comme un terrain difficile et offre un abri. Deux étangs ont une profondeur de genou et sont considérés comme un terrain difficile pour les petites créatures, telles que les nains.

Les chiens profitent de la faible lumière sous les arbres et de l'obscurité qui les enveloppe pour gêner les PJ. Ils alternent aboiements et embuscades dans l'ombre pour cibler en priorité les combattants et perturber la ligne de bataille. Le plus imposant des hommes-rats s'avance pour affronter directement les PJ, il tente de prendre l'ennemi à revers avec les chiens lorsque c'est possible. Le rat-garou caché tente de se faufiler derrière le groupe et attaquer celui qui utilise des attaques à distance ou des sorts.

L'affrontement prend fin lorsque tous les adversaires sont inconscients ou morts. Les rats-garous se battent jusqu'à la mort, mais un des chiens tentera de battre en retraite si ses trois alliés ont été vaincus. Le fidèle de Galana est inconscient et grièvement blessé. Un test d'HAB + guérison ou l'utilisation d'un pouvoir de soins permettra de le ranimer.

Il explique brièvement qu'un groupe de rats-garous est responsable de l'empoisonnement des récoltes de la croisée des épines et qu'ils comptent finaliser leur plan aujourd'hui même afin de semer la rébellion et le chaos parmi la population locale. Les PJ doivent agir vite pour les arrêter. Il insiste sur l'urgence de la situation. L'auberge est à trois heures de marche. L'aubergiste fait partie du cercle restreint

des cultistes et il convient de l'interroger. Rild est un non-combattant et ne retournera pas à l'auberge.

Les hommes-rats portent de vieux manteaux et des épées courtes. Ils portent chacun 9 pièces d'or.

Ennemis de la rencontre : deux Rats-garous , deux chien-loup

Rencontre 2 : L'auberge du repos

L'auberge est le lieu de rencontre des fermiers du coin. À plusieurs heures de route se trouvent quelques villages, et comme elle est située à l'écart des routes principales, elle reçoit peu de visiteurs et presque aucun client. Cette ambiguïté convient parfaitement aux propriétaires actuels, car ils utilisent la taverne pour influencer les habitants et surveiller l'accès à la nappe phréatique de la région. Grâce à cette eau, ils empoisonnent les récoltes et le bétail.

Se rendant compte qu'ils ont été compromis, les membres de la cabale ont intensifié leurs activités et prévoient de déverser le reste des polluants aujourd'hui. Un chariot rempli de barils contenant la toxine vient d'être déchargé. Les joueurs entreront probablement dans l'auberge et interrogeront le propriétaire ou provoqueront une bagarre. Dans les deux cas, une rixe finira par éclater. Comme plusieurs autres options s'offrent aux PJ, préparez-vous à une certaine flexibilité quant au déroulement de la rencontre.

Quoi qu'il en soit, les membres de la secte et leurs chefs ne toléreront aucune interférence et engageront le combat à la moindre provocation.

La porte de l'auberge possède une serrure d'une étonnante qualité et une cloche pour avertir lorsque quelqu'un entre. Le tenancier porte la clé autour du cou.

L'inscription délavée au-dessus de la porte indique : « Auberge du repos ». Il semblerait que vous ayez trouvé l'endroit. Une petite chaumière se dresse à l'écart, tandis que deux fermiers se prélassent près d'une charrette vide.

Si les personnages entrent dans l'auberge, lisez :

Un homme musclé, rasé de près, passe lentement un chiffon sur le comptoir, tandis que des fermiers et des ouvriers chuchotent en buvant des chopes à moitié vides.

* Le personnage entend un fermier voisin marmonner des menaces contre les seigneurs festoyant de sanglier et de sucreries alors que ses enfants meurent de faim.

* Le personnage remarque que l'un des hommes tente de les surveiller avec désinvolture.

Le chalet et la taverne sont bien éclairés, et il fait jour dehors. Si un chien s'est échappé lors de la première rencontre, il est enfermé dans la chaumière et le propriétaire de l'auberge s'attend à des ennuis.

Au premier bruit du combat, les fermiers à l'extérieur accourront. Si l'affrontement tourne mal, l'aubergiste criera aux cultistes de donner l'alerte à ceux qui se trouvent dans la grotte. Deux cultistes tenteront alors de rejoindre la caverne dont l'entrée se trouve dans la chaumière et de donner l'alarme.

La rencontre prend fin lorsque tous les adversaires sont inconscients ou morts. Si les PJ tentent d'interroger les membres du culte, ces derniers n'en savent que très peu et ne savent pas que la cabale est derrière les récoltes empoisonnées. Ils connaissent l'entrée des cavernes, mais rien de plus. Parmi les corps, on trouve 23 pièces d'or et 15 pièces d'argent, ainsi que de l'équipement de base.

Ennemis de la rencontre : six humains, éventuellement un chien-loup

Rencontre 3 : Dans les ténèbres

En ouvrant la porte de la chaumière, on découvre un escalier qui descend dans les ténèbres et une torche allumée qui brille intensément dans une applique, une douzaine de torches inutilisées gisent à côté. Un passage, grossièrement taillé, plonge dans l'obscurité.

Donnez aux joueurs l'occasion de discuter et de mettre au point l'ordre de marche. Lorsque les personnages descendent, lisez :

Le passage serpente depuis la surface avant de déboucher sur une série de cavernes naturelles. L'air y est frais et humide, et de la mousse phosphorescente pousse par endroits sur le sol et les parois. De petits fragments de pierre jonchent le sol. Plusieurs insectes, de la taille de gros chiens s'agitent dans la caverne avant de s'arrêter pour vous inspecter, la gueule légèrement ouverte pleine de dents acérées comme des rasoirs. Une forme recroquevillée vous observe derrière une stalagmite de la caverne.

La pièce est faiblement éclairée par la mousse phosphorescente sur les murs et le sol, ainsi que par toute source de lumière transportée par les PJ. Une partie de la caverne est instable. Tous les points d'eau sont profonds jusqu'à la taille et le terrain est difficile.

L'affrontement prend fin lorsque tous les insectes géants et le rat-garou sont inconscients ou morts. Le rat-garou craint davantage la vengeance de ses maîtres que n'importe quelle torture et ne révélera rien s'il est interrogé.

Le rat-garou transporte dans son sac à dos une paire de brassards de frappe surpuissante (+2 aux dégâts) . S'il a été prévenu par l'alarme lors de la Rencontre 2, il les porte aux poignets.

Ennemis de la rencontre : 1 rat garou, trois insectes géants (comme lézards géants)

Rencontre 4 : La source

La caverne principale abrite plusieurs bassins et un cours d'eau, correspondant à la nappe phréatique qui alimente la vaste réserve d'eau souterraine de la région. Par ces points d'accès, la cabale a progressivement contaminé l'eau avec des substances magiquement amplifiées, décimant les récoltes et le bétail. Les arbres les plus robustes ont pour l'instant résisté.



Sachant qu'ils étaient compromis, leur plan a été accéléré de plusieurs semaines. Des dissidents soigneusement infiltrés dans les communautés locales ont préparé la population locale avec des messages de haine et de colère contre la noblesse et les églises, qui semblent n'avoir rien fait pour les aider (en réalité, elles ont essayé, mais leurs efforts ont été vains).

Empêcher la contamination de l'approvisionnement en eau et révéler les responsables permettra d'apaiser les tensions et d'éviter une anarchie certaine dans la région. Le chef du groupe est une sorcière rat-garou qui se fait appeler Morigaru .

À mesure que les aventuriers pénètrent dans la zone, lisez :

La caverne est humide et moite. Le bruit de l'eau qui coule à flots résonne bruyamment, couvrant tous les autres bruits ambiants. Dans les ombres tourbillonnantes, une femme rat-garou tatouée retire le bouchon d'un tonneau et le pousse dans un ruisseau, où il atterrit à côté de trois autres tonneaux.

Une créature sombre rôde dans l'ombre, un poignard maléfique à la main ! Il s'agit d'une aile-noire, un humanoïde répugnant doté d'ailes de chauve-souris est tapi dans une niche du mur, ses yeux rouge brillant faiblement. Trois autres insectes géants se trouvent aussi ici.

La pièce est éclairée par des moisissures phosphorescentes au sol et au plafond. Les bassins et le ruisseau sont profonds jusqu'à la taille et constituent un terrain difficile.

La sorcière tente d'affronter les PJ à distance. L'aile-noire et les insectes géants tentent de rester cachés le plus longtemps possible pour attaquer le groupe par derrière. La rencontre prend fin lorsque les ennemis sont morts. La cabale étant enfin vaincue, les PJ peuvent retirer les barils de l'eau. Avec le temps, les récoltes se rétablissent complètement. Notez la durée du combat. S'ils parviennent à retirer les barils dans les 10 tours suivant le début du combat, ils empêchent d'autres dégâts et les récoltes se régénèrent plus rapidement. Ils reçoivent une récompense spéciale pour leurs efforts.

Les personnages joueurs peuvent choisir de tenter de retirer les barils pendant le combat, cette tactique est viable. Il faut réussir un test d'HAB + acrobaties pour sortir les barils de l'eau. Ils peuvent ensuite retourner chez leur employeur et réclamer leur récompense.

Dans un sac posé au sol se trouve une arme +1 (choisissez un type d'arme adapté aux PJ) qui devait être utilisée comme pot-de-vin pour un fonctionnaire local, et 3 gemmes d'une valeur de 5 po chacune. Si les PJ réussissent à retirer les barils dans le délai imparti de 10 rounds, l'église de Galana leur en sera extrêmement reconnaissante et leur offrira une potion de guérison en plus de la somme convenue.

Si les PJ ont neutralisé mais pas tué les humains lors de la rencontre 2, la population locale est si reconnaissante que la noblesse saisit l'occasion de récompenser publiquement les PJ et offre à chacun d'entre eux un cheval de selle pure race avec une selle ornée.

Ennemis de la rencontre : Morigaru (sorcière rat-garou), aile-noire, insectes géants.

Aile-noire :

HABILETÉ : 9
ENDURANCE : 14
ATTAQUES : 1
ARME : Épée ou griffes
ARMURE : Cotte de mailles
MODIFICATEUR DE DÉGÂTS : Aucun
HABITAT : Montagnes, forêts, grottes, ruines, donjons
NOMBRE RENCONTRÉ : 1-6
TYPE : Humanoïde
RÉACTION : Hostile
INTELLIGENCE : Élevée

Morigaru, sorcière rat-garou :

HABILETÉ : 8
ENDURANCE : 12
MAGIE : 6
ATTAQUES : 1
ARME : Griffes
ARMURE : Aucune
MODIFICATEUR DE DÉGÂTS : Aucun
COMPÉTENCE : Sorcellerie 3

Morigaru dispose des composants pour lancer les sorts suivants : AMI, COL, FEU, PAN et OGR

