

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Le Hall de la Mort

Une aventure pour un groupe de 2 à 4 joueurs débutants



CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:
Images:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast

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.

Résumé de l'aventure :

Les personnages commencent leur aventure en dehors de la ville de Nakristo près de ruines infâmes hantées par une malédiction séculaire.

Lors de son exploration des lieux, les aventuriers finissent par trouver Shallarina, victime d'une précédente 'expédition' qui a mal tourné. Ils combattent un monstre géant à l'extérieur du palais, puis se hasardent à l'intérieur pour réclamer leurs récompenses sur les habitants qui peuplent ce dernier.

Le voyage jusqu'aux ruines et les raisons qui poussent votre groupe à s'y aventurer sont volontairement laissées dans le flou afin que vous puissiez les adapter à votre groupe.

Première partie: Les Ruines

La gorge est sombre, même si le soleil couchant a laissé une bande d'orange, de jaune et de vert le long de l'horizon ouest. Contre cette bande de couleur, un œil aiguisé peut encore discerner, comme une silhouette noire, les toits du village proche.

Les contes de la mort qui rôde entre les murs de ces vieilles ruines sont monnaie courante dans les auberges des villages alentours. Pour autant que vous avez pu en apprendre, aucun des nombreux hommes ayant exploré ces ruines à la recherche du soit disant trésor n'en est jamais revenu et personne ne sait quelle forme peut bien prendre ce danger.

Une décennie auparavant, le roi Tiridate avait même envoyé une compagnie de ses plus braves soldats, en plein jour, dans la ville, tandis que lui même attendait à l'extérieur des murs. Il y eut des cris

et des bruits de combat, puis plus rien. Les hommes qui attendaient à l'extérieur furent et Tiridate saisi d'horreur ne fit plus jamais de tentative pour percer le mystère des ruines de Nakristo.

Selon les légendes, le trésor se trouve dans le palais royal. Essayant de se rappeler les indices que vous avez entendus dans les tavernes, vous vous souvenez qu'il y avait quelque chose à propos d'une malédiction envoyée par un dieu en colère, bien des siècles auparavant, en punition pour des actes si odieux qu'en comparaison les crimes et les vices du Port de sable noir ressemblent à des vertus ...

Lorsque le groupe arrive devant l'entrée de la cité, lisez ou paraphrasez :

Les portes de la ville en ruine se composent de deux énormes battants, deux fois plus élevés qu'un homme, faites de bois d'un pied d'épaisseur gainées de bronze... trente mètres plus loin, au nord de la porte, vous voyez que le mur d'enceinte est brisé offrant un autre accès à l'intérieur de la ville.

La solution la plus simple pour entrer dans la ville est d'escalader la muraille effondrée. Il faut faire deux tests pour arriver au sommet. Test d'HAB + compétence Escalade. Les bonus/malus suivant s'appliquent :

Dénivelé compris entre 45 et 60° : -2

Porter une cuirasse : -1

Être encordé : +2

Rencontre inattendue :

Comme vous commencez à grimper, vous entendez le cri d'une femme! En regardant dans la direction du son, vous voyez un éclair de couleur, le rouge d'une longue robe qui disparaît rapidement derrière une grosse pierre. Elle réapparaît à nouveau, court aussi vite qu'elle le peut directement vers vous. Derrière elle, déboule un sanglier enragé.

Sanglier enragé :

HAB : 8 End:12 Arme : Défense (moyen) Armure : légère



"Merci", balbutie t'elle. "L'homme qui m'a amenée ici ... il est là-bas.» Elle pointe un doigt hésitant, l'agitant dans la direction d'où elle est apparue. Vous regardez la demoiselle pour vous assurez de son état de santé et sa beauté vous frappe. Elle déclare se nommer Shallarina et semble aller bien à l'exception de quelques égratignures. Elle est un peu secouée par l'attaque du sanglier. Ses cheveux auburn sont ramenés en queue de cheval derrière sa tête, maintenus en place par des barrettes d'argent. De minces boucles de cheveux tombent stratégiquement le long de ses tempes. Sa jupe rouge semi-transparente joue dans la brise et sa taille fine est ornée par une ceinture d'argent complétée par un collier assorti qui tombe bas entre ses seins disparaissant entre son décolleté et sa chemise blanche.

Le groupe pourra trouver l'homme un peu plus loin, éviscéré et mort, probablement tombé sous les coups du sanglier sauvage. Le groupe peut ensuite interroger la donzelle.

"Mon nom est Shallarina », répète t'elle. Cet homme, elle regarde dans la direction du cadavre s'appelait Tarn. Il m'a amené ici en me disant qu'il était fou amoureux de moi. Je l'ai supplié de ne pas venir ici! la malédiction, vous comprenez. Bien que je le connaissais à peine, je peux dire qu'il était fou pour me faire venir ici. Elle jette un regard anxieux dans la direction des ruines. Oh s'il vous plaît aidez-moi! Je ne veux pas rester seule !

Le groupe doit désormais prendre une décision, soit ramener Shallarina au village le plus proche, soit l'emmener avec eux dans leur aventure. Si les joueurs choisissent cette dernière option, n'hésitez pas à l'utiliser pour mettre des bâtons dans les roues du groupe. La demoiselle n'est pas une aventurière et encore moins une guerrière. Elle traîne toujours dans les pattes du guerrier le plus musclé, s'accrochant à lui comme à une bouée de sauvetage et se met à crier et sursauter au moindre bruit suspect, anéantissant toute tentative de passer inaperçu.

Les rues :

A l'intérieur des murs se trouve un espace dégagé, où depuis des siècles la vie végétale fait la guerre à l'ancienne chaussée. Les dalles sont fissurées et brisées. Entre eux, l'herbe, les fleurs et quelques arbres rabougris ont forcé leur chemin. Au-delà se trouvent les ruines d'un des quartiers les plus pauvres de l'ancienne cité. Des taudis d'un étage fabriqués en briques de boue sont tombés au sol, réduits à de simples monticules de terre. Plus loin, blancs sous le clair de lune, vous discernez les bâtiments mieux préservés en pierres, des temples, des palais et les maisons des nobles et des riches marchands. Comme dans beaucoup de ruines antiques, une aura de mal plane sur la ville déserte.

Vous remarquez que vos bottes ont tendance à coller à la chaussée brisée, comme si elle était recouverte avec de la poix chaude ou de la bave. Examinant vos pieds vous remarquez que les pavés sont recouverts d'une substance collante incolore maintenant presque sèche.

Autoriser les personnages à faire un test de CHA s'ils le souhaitent. Celui ou ceux qui réussissent peuvent entendre une sorte de raclement mais ils ne peuvent déterminer la direction de ce bruit.

Bientôt vous arrivez vers le centre-ville et l'ancien palais royal, vous entendez soudain un grand bruit de succion. Le son augmente, produisant des gargouillis et des sifflements indescritibles. Enfin au prochain virage vous apercevez une énorme masse visqueuse, d'un gris lépreux sous le clair de lune. Elle glisse dans la rue avançant sur vous. De son extrémité avant s'élève une paire de saillies d'au moins trois mètres de long, avec une paire plus courte en-dessous. Les longues cornes se déplacent librement et vous voyez qu'il y a des yeux à leurs extrémités. La créature est, en fait, une limace géante. Cette limace, cependant, mesure 25 mètres de long, de plus elle se déplace aussi vite qu'un homme peut courir. L'odeur fétide de la chose embaume l'air devant elle.



Limace géante :

HAB : 8 End:24 Arme : Crocs (moyen) Armure : légère

Spécial : La limace inflige au minimum 2 points de dégâts lorsqu'elle touche un adversaire.

Spécial : Jet de bave, si elle le souhaite, la limace peut cracher un jet de bave gluante et collante sur un adversaire au lieu de l'attaquer avec ses mâchoires. Traitez cette attaque comme un jet de Javeline en ce qui concerne la portée. Un personnage touché ne peut plus bouger pendant deux assauts, il est trop occupé à enlever la bave.

Si le combat semble mal se dérouler pour les aventuriers, lisez ce qui suit :

En désespoir de cause, vous regardez autour et apercevez un vieux temple. La structure semble stable et intacte en dépit de son âge, à l'exception de quelques statues au sommet de la structure qui semblent en équilibre précaire. La porte d'entrée du temple est beaucoup plus petite que la limace, peut-être que si vous entrez dedans vous pourriez y trouver un sanctuaire temporaire.

Quelque soit l'issue du combat, les personnages devraient se diriger ensuite vers le palais de Nakristo.

Deuxième partie: Le Palais



Le palais royal de Nakristo se trouve au centre de la ville, au milieu d'une vaste esplanade. C'est la seule structure qui ne s'est pas émiétée avec l'âge et ce pour une raison toute simple. Il est taillé dans un unique rocher ou une sorte d'immense colline rocheuse. Si méticuleuse a été la construction de ce bâtiment que seule une inspection minutieuse permet de découvrir qu'il ne constitue pas une structure composite ordinaire. Des lignes gravées dans la surface basaltique noire imitent les joints entre les pierres de construction.

A l'intérieur du palais, les flammes des torches sont réfléchies par des murs de pierre noire polie; mais au sol la poussière est épaisse d'au moins un pouce. Plusieurs chauves-souris, suspendues aux statues grincent de colère et tourbillonnent dans l'obscurité profonde du plafond. Vous passez entre des statues d'aspect horrible enfoncées dans des niches. Deux squelettes vêtus d'anciennes armures gravées de sceaux inconnus, s'étirent sur le sol, apparemment instantanément frappés pendant leur ronde. Vous êtes à un carrefour. Des couloirs sombres s'ouvrent de chaque côté et partent en ligne droite.

1. Salle du Trône

Le trône, sculpté dans la même pierre noire que le reste du bâtiment est toujours debout. Les autres chaises et divans, étant en bois, se sont effondrés en poussière depuis longtemps laissant des clous, ornements métalliques et pierres semi-précieuses sur le sol. De chaque côté de la paroi arrière du trône, vous remarquez des rideaux déchiquetés. Vous regardez à nouveau le trône et à votre horreur, vous apercevez des ongles noirs et inhumainement longs le saisir par les

côtés. Ils se déplacent vers le haut jusqu'à ce qu'une tête avec une masse de cheveux noirs échevelés émerge suivie par un corps verdâtre maladif. La chose se perche au sommet du trône et vous regarde avec méfiance. Le visage sourit montrant des rangées de dents aiguisées comme des rasoirs. Sa peau est tendue sur son crâne. Des sifflements peuvent être entendus derrière les rideaux. La créature perchée hurle soudainement et bondit vers vous tandis que deux autres horreurs du même type sortent de derrière les rideaux.



Goules :
HAB : 8 End: 7 Attaque : 2 Arme : Griffes (moyen) Armure : aucune
Spécial : voir P165 du livre de règles.

2. Entrepôt

Des sacs de grains pourris et autres denrées alimentaires se trouvent ici depuis trop longtemps. Une grande fenêtre ouverte, sans doute pour passer facilement les repas de la cuisine vers la salle à manger s'ouvre dans le mur ouest. Un squelette repose à cheval sur cette fenêtre.

3. Salle de garde

Six anciens gardes se trouvent dans cette salle serrant toujours leurs hallebardes et leurs boucliers ternis par le temps. Plusieurs armes anciennes peuvent être trouvées mais tout est de mauvaise qualité.

Une porte secrète se cache derrière un grand dépôt de flèches.

4. Entrée de la prison

Comme vous descendez en bas de l'escalier, vous entendez le cliquetis du métal contre le métal, un bruit rythmique et continu. Une fois dans la pièce, vous voyez que vous êtes dans ce qui devait être une sorte de prison, un chemin voûté s'étend vers le nord. Une herse empêche toute progression vers le nord et vers l'est, une troisième arche s'ouvre vers l'ouest. Une chaise et une table sont posées dans le coin nord-est.

5. Cellules de prison

Le bruit métallique que vous avez entendu devient plus fort lorsque vous approchez du long couloir. Il est évident après quelques pas que vous êtes dans le quartier des prisons. Des barreaux rouillés vous séparent des cellules et des tas d'os qui se trouvent à l'intérieur. Avec de l'imagination, vous pouvez constater que ces ossements pourraient constituer une forme plus ou moins humaine si par quelque enchantement maléfique ils pouvaient se hisser des entrailles de l'enfer et s'animer. Le bruit devient plus fort tandis que vous avancez. Le son semble provenir du bloc est. Droit devant vous voyez quelqu'un qui tend une tasse d'étain à travers les barreaux de sa cellule de prison et vous vous demandez si quelqu'un peut effectivement être emprisonné ici.

Votre curiosité est rapidement satisfaite. Vous voyez un homme, ou plutôt une créature. Son apparence est répugnante. Même ses cheveux hirsutes semblent être tentés de fuir son corps comme ils se hérissent dans tous les sens. Ses yeux exorbités brillent dans les ténèbres. Une odeur de mort agresse vos narines.

"Laissez Rhion tranquille !", dit la chose d'une voix qui laisse penser que ses cordes vocales n'ont pas été utilisées depuis plusieurs décennies.



Rhion, roi des goules :

HAB:10 End:12 Attaque:2 Arme : Griffes (moyen) Armure: légère
Spécial : voir P165 du livre de règles

Si Rhion est attaqué, il va se cacher derrière un écran de fortune qu'il a construit à partir de son lit et d'une table. Il prend ensuite le contrôle des squelettes qui se trouvent dans les autres cellules et ordonnent d'attaquer les personnages. Bien sûr, ils ne peuvent pas passer au travers des barreaux, mais vont se cogner jusqu'à ce qu'ils se brisent, à ce moment, leurs bras et les mains se glisseront à travers les barreaux et pourront s'en prendre aux personnages. Il ordonne également aux morceaux de squelette de se saisir des clés de sa cellule afin qu'il puisse sortir et s'enfuir.

Mains rampantes :

HAB : 6 End:2 Arme : griffes (petite) Armure : aucune

6,7,8,9. Secteurs inondés

Il est difficile de dire ce qu'ont pu être ces pièces dans le passé car elles sont désormais inondées et il ne reste plus grand chose à part les murs nus. Ici l'eau est noire, même lorsque vous abaissez vos torches vers elle. Une sorte de reflet métallique court à la surface, comme si du pétrole y avait été répandu. Un monte-charge permet de rejoindre la cuisine.

Une créature gélatineuse se terre ici, il s'agit d'une vase noire qui attaque le groupe lorsque ce dernier est bien avancé dans les pièces. Les malus normaux s'appliquent lors de ce combat.

Vase noire :

HAB : 7 End:12 Arme : Morsure (petite) Armure : aucune
Spécial : Acide, la vase secrète un acide digestif qui dissout les matières organiques et inorganiques. A la fin du combat (si les Pjs survivent!) il y a 50% de chance que les armes qu'ils ont utilisées soient détruites par l'acide.



10. Antichambre du temple

Cette chambre semble être une sorte de salle d'attente. Du mobilier dévoré par les termites semble sur le point de tomber en poussière. Deux braseros métalliques servent de sentinelles devant une porte ouvragée. Les sculptures sur la porte dépeignent des prêtres tenant ce qui semble être des enfants et des nourrissons en hauteur, les sacrifiant à un dieu à tête de serpent. Un tas de crânes humains et d'autres os sont empilés aux pieds du dieu. Cette sombre divinité maléfique porte une épée d'obsidienne. Il semble que ce soit vraiment de l'obsidienne, enfoncée dans le bois de la porte.

Les braseros sont remplis de poussière d'os.

11 et 12 chambres de torture

Ces deux salles sont domaine de la torture. Comme dans les autres salles des squelettes se tiennent debout ou assis comme s'ils étaient morts instantanément. Que la malédiction des Dieux ait aussi affecté les malheureux prisonniers ou qu'ils aient simplement été oubliés sur les tables et les roues de douleur mourant simplement de faim reste un mystère que personne ne saura résoudre.

Il n'y a plus grand chose dans ces salles. Sur un des squelettes les aventuriers peuvent trouver une bourse de ceinture qui contient l'équivalent de 8 P.Or, 15 P.Arg et des pierres précieuses pour 25 P.Or.

13. Temple

Ce temple, comme le reste de ces ruines antiques, est tout à fait mortel. Le bruit de vos pas sur de vieux os rompt le silence comme un cri dans la nuit et cet endroit impie en est jonché. La plupart semble appartenir à cinq prêtres déchus, au minimum. Les squelettes portent des vêtements en lambeaux pourpres, noirs et rouges.

Mais ce qui est étrange est qu'un tas de poussière d'os se trouve à la place de l'endroit où aurait du se trouver leur crâne, comme si leurs têtes avaient été désintégrées! À l'extrémité nord de cette pièce en forme de losange se trouve un autel, teinté d'une couche de sang séché. Des rainures ont été creusées à la surface de l'autel pour permettre au sang de s'écouler vers le sol et deux grands braseros. Les braseros sont remplis avec des crânes, mais chacun d'eux est celui d'un enfant ou d'un bébé.

Un des poignards des prêtres est une dague "buveuse de sang". Cette dague est ornée de trois rubis et à une poignée d'obsidienne d'une valeur de 300 P.Arg. Si elle est enfoncée dans un corps vivant, elle draine le sang jusqu'à ce qu'elle soit rassasiée et devienne entièrement rouge. Un autre prêtre possède un 'œil de sorcière'. Ce véritable œil de sorcière prit dans l'ambre brille quand il est approché à moins d'un mètre d'un objet magique.

14. Salle inondée

Lorsque vous ouvrez cette porte vous découvrez une pièce inondée. Au centre de celle ci, sous l'eau, brille un objet. Il est difficile de savoir de quoi il s'agit car l'eau huileuse reflète la lumière de vos torches.

Une fois que les torches sont éteintes il est possible de voir que l'objet est une épée. Celle ci est un puissant artefact qui répond au nom d'Eau Sombre. Elle brille lorsqu'elle est immergée dans l'eau et permet de respirer sous l'eau et de s'y mouvoir normalement.

15. Cuisine

Cette cuisine est inondée avec la même eau saumâtre que le reste de cette partie du palais. Trois squelettes gisent sur les tables et les plans de cuisson.

16. Caserne

L'eau monte ici jusqu'à mi-taille. Dans cette grande salle, vous voyez des dizaines de lits pourris. Sur environ la moitié d'entre eux reposent des squelettes endormis pour l'éternité, vraisemblablement des gardes hors service qui ne se sont pas réveillés lorsque la malédiction a frappé.

Une recherche minutieuse permet de découvrir 180 P.Arg, une potion de bonne fortune et deux potions d'endurance. Un des squelettes porte des bottes d'endurance qui ajoutent 2 points à la caractéristique idoine tant qu'elles sont portées, le total peut alors dépasser 24.

17. Le Conseil des Guerriers

Autour de cette salle, sept guerriers géants, chacun mesurant au moins sept pieds de haut, sont assis sur des chaises. Leurs têtes reposent contre les dossiers et leurs bouches pendent ouvertes. Ils portent les attributs d'une époque révolue, leurs casques de cuivre à plumes et les écailles de cuivre sur leurs armures ont virés au vert avec le temps. Les restes de leur peau est brune et cireuse comme celle des momies et leurs barbes grisonnantes pendent jusqu'à leur taille. Des épées et des piques de cuivre sont posés contre le mur à côté d'eux ou gisent au sol.

Au centre de la pièce se trouve un autel de basalte noir identique à celui du temple. Près de cet autel vous apercevez plusieurs coffres en bois pourri. Leur contenu, de l'or, s'est déversé sur le sol comme une rivière dorée. La surface de l'autel est incrustée de bandes d'ivoire qui forment un schéma de cercles et de triangles entrelacés. L'ensemble forme une étoile à sept branches. Les espaces entre les lignes sont remplis par des symboles, une sorte d'écriture que vous ne reconnaissez pas. Sur chaque sommet de l'étoile, se trouve une pierre précieuse grosse comme un œuf de poule. Au centre du diagramme se trouve la statuette verte d'un serpent apparemment en jade.

Si les personnages examinent les pièces d'or, ils peuvent constater que chaque pièce porte sur son côté face un visage, soit un homme, un démon ou une sorte de hibou. Le côté pile est recouvert de symboles comme ceux de l'autel. Dès que le serpent de jade est déplacé ou que les personnages tentent de desceller les pierres précieuses lisez ce qui suit :

Vous entendez soudain un craquement sinistre. Jetant un regard alentour, vous voyez une petite pierre, un rubis, tomber de la tête d'un des squelettes. Puis vos pires craintes se concrétisent. Les sept guerriers momifiés reviennent à la vie. Leurs têtes s'agitent et leurs bouches sifflent l'air de leurs anciens poumons desséchés. Leurs articulations craquent comme des gonds rouillés tandis qu'ils ramassent leurs armes et s'avancent vers vous.

Guerriers squelettes géants :

HAB:8 End:6 Arme : épée Armure : légère

Spécial : Voir page 166 du livre de règles.

Si les personnages tentent de fuir, les guerriers les suivront. Normalement, les personnages pourraient les distancer mais tous les squelettes dans le palais se sont également réveillés lorsqu'ils ont touché la statuette. Si le groupe n'a pas pris la précaution de briser les squelettes trouvés précédemment leur chemin sera bloqué. Pour aggraver les choses, au deuxième tour après que l'idole ait été déplacée, la terre commence à trembler. Tous les personnages (et les squelettes) subissent un malus de -2 pour toucher et doivent effectuer un test d'HAB pour rester sur leurs pieds à chaque assaut.

Si la situation devient critique pour vos joueurs, par exemple si leurs personnages se retrouvent acculés par une armée de squelettes, lisez ce qui suit :

Vous commencez à avoir l'impression que votre carrière d'aventurier va s'achever dans peu de temps. Tandis que vous serrez les dents, et serrez vos armes pour un assaut final, une foule de fantômes apparaît devant vous. Tous sont des enfants. Tous ont des visages ravagés par le chagrin. Ils vous parlent, ou plutôt parlent à votre esprit car leurs lèvres ne bougent jamais: "Parce que vous êtes venus ici pour vaincre un mal ancien nous allons vous retourner une faveur. Fuyez, retournez dans la lumière du soleil, vite !" Leurs mains se pointent dans la direction de l'entrée de ce palais maudit. Puis rapidement les esprits fusionnent en une masse tourbillonnante de visages, de bras, de torsos et de jambes. Cette masse d'âmes se déplace rapidement parmi les squelettes bloquant leur avance. Des os volent en tout sens et en à peine trois battements de cœur, seuls les squelettes géants se tiennent encore debout.



Les guerriers continuent à avancer vers les aventuriers mais dès qu'ils quittent le palais ils éclatent et s'embrassent sous les rayons du soleil. Le tremblement de terre ne s'arrête pas pour autant et s'intensifie jusqu'à ce que la cité entière tombe en poussière.

Épilogue :

Les aventuriers chanceux devraient se sortir sans trop de dommages de cette aventure. Accordez leur la récompense normale en Xp aux survivants. Tout le trésor découvert dans la salle du Conseil tombe en poussière dès qu'ils quittent les limites de la cité.