

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

La malédiction d'Idion

Une mini aventure pour 2 à 4 joueurs et un Mj débutant



CREDITS

Rédaction :
Ajouts divers :
Relecture et correction:

Freya Haukursdottr et Celcraft49
Baron.Zéro
Freya Haukursdottr

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:

D'après les rumeurs Idion, le magicien aurait décidé d'envahir le village de Crocheroc avec son armée de zombies. Les aventuriers sont engagés par le conseiller Tolbus pour éliminer la menace. Cependant les choses sont plus compliquées qu'il n'y paraît.

L'aventure:

Les aventuriers viennent juste d'arriver dans le petit village de Crocheroc après un court périple au travers des aiguilles rocheuses. Le voyage ne fut pas de tout repos avec les Chaotiques du sorcier Balthus qui s'en prennent régulièrement aux voyageurs mais ils ont fini par atteindre leur but. Si vous le souhaitez vous pouvez opposer vos aventuriers à l'une de ces rencontres aléatoires pendant le voyage.

Jet	Rencontre
1	Bandits
2	Gobelins
3	Loups
4	Harpies
5	Manticore
6	Guêpes géantes

Voici quelques accroches qui vous permettront d'envoyer vos joueurs vers Crocheroc :

- Un Pnj proche du groupe leur demande de l'aide, il a de la famille à Crocheroc et a reçu un pigeon voyageur lui annonçant une grave menace.
- Un esprit ou un oracle apparaît dans les rêves du prêtre du groupe et lui ordonne de réduire à néant le mal qui règne sous le fort englouti
- Un confrère d'Idion qui n'est pas au courant de sa déchéance demande aux personnages d'aller porter un grimoire anatomique chez ce dernier.

Vous êtes finalement arrivés au village de Crocheroc, une petite communauté agricole au sud-est de Salamonis et des aiguilles rocheuses, qui pratique également l'élevage de moutons. Au loin vous entendez le son étouffé d'une cascade qui précipite l'eau dans un lac. D'après des rumeurs Crocheroc est un endroit plaisant et pacifique. Mais quelque chose semble aller de travers. Les habitants semblent tendus, comme s'ils étaient dans l'attente que quelque malheur puisse se produire d'un moment à l'autre. Alors que vous vous déplacez dans le village, vous remarquez des affiches placardées sur les murs et vous entendez la voix d'un héraut des rues dans le lointain. Il semblerait que le seigneur du village cherche des aventuriers.

Les aventuriers ont désormais plusieurs possibilités. Ils peuvent approcher directement du héraut et écouter sa déclaration, mais ils peuvent aussi vaquer à d'autres occupations, comme par exemple se rendre à l'échoppe locale, chez un forgeron ou même à l'auberge du Mouton à cinq pattes. L'important dans cette partie de l'aventure est que le message selon lequel le village est en danger arrive aux oreilles des personnages. Voici en substance ce que vos joueurs devraient apprendre.

« Crocheroc est en danger! Notre village est sous la menace de zombies, détruisant tout sur leur passage depuis plusieurs semaines maintenant. De plus, beaucoup d'hommes ont déjà trouvé la mort en les affrontant, rejoignant leurs rangs. Si personne n'intervient, notre village n'existera plus dans peu de temps. Le seigneur recherche des aventuriers assez braves et forts pour combattre ces zombies et rechercher la cause de cette invasion meurtrière. Le conseiller Tolbus tiendra une réunion publique à la nuit tombée sur la place du village. »

Une fois de plus les personnages ont le temps de vaquer à leurs occupations. S'ils ont décidé de se porter au secours des habitants de Crocheroc, ils devraient peut être se reposer un peu et se restaurer avant de commencer leur enquête.

A 20h, la place du village est quasi déserte. Seuls quelques habitants, apeurés mais curieux sont restés. La place est une grande surface pavée, éclairée par quelques torches. Une estrade en bois y est installée. Un homme vient d'y prendre place, il est de taille moyenne et relativement mince. Son maintien est strict et il est vêtu de riches vêtements de velours bleu et noir. Vous comprenez qu'il s'agit du conseiller lorsqu'il prend la parole et s'adresse à la petite foule :

«Vous devez savoir que Crocheroc est menacé. Mais êtes-vous prêts et assez courageux afin de braver ces monstres? Ils ont déjà fait beaucoup de dégâts humains et matériels et malgré les efforts de chacun, ils sont toujours présents. Nous supposons qu'ils agissent sous l'emprise d'Idion le Magicien fou.»

Le conseiller Tolbus vous apprend également que ces attaques ont toujours lieu un soir de pleine lune. Il vous reste donc peu de temps pour agir avant la prochaine car la prochaine pleine lune doit avoir lieu le soir même.



Le groupe devrait accepter la mission de Tolbus. A partir de là, il reste plusieurs questions à régler. Quelles informations peuvent ils apprendre sur cet Idion mais également le salaire. Tolbus est prêt à verser 30 pièces d'or par personnage pour cette mission. Concernant idion et les zombies, Tolbus leur délivre les renseignements suivants :

* **Idion** était un villageois très renommé auparavant. Il était connu dans Crocheroc et ses alentours, grâce à ses dons de magie mais aussi de guérisseur. Il espérait alors, que grâce à ses aptitudes et sa réputation, il gagnerait un titre de noblesse et deviendrait mage d'armes et seigneur. Mais ces espérances restèrent vaines et Idion comprit qu'il n'était destiné qu'à rester un simple magicien depuis, il vit isolé de tous dans le fort englouti.



* **Le Fort Englouti**: ce fort est situé sous la Colline Verte dans la Forêt Enchantée. Il appartenait jadis aux ancêtres d'Idion et servait de refuge et d'abri afin de tester de nouveaux sortilèges et pratiquer la sorcellerie en toute sécurité; ces informations ont été rapportées par les personnes ayant consulté Idion ou les membres de sa famille pour des remèdes ou autres.

* **Les Zombies**: ils sont apparus il y a quelques semaines; ils attaquent chaque soir de pleine lune; d'après ceux qui les ont observés, ils proviennent directement du cimetière et semblent comme programmés; c'est pourquoi la thèse qu'Idion les aurait réveillés et les commanderait à distance grâce à ses dons a été établie.

La forêt lointaine :

Les aventuriers peuvent désormais prendre la route vers le Fort Englouti qui sert de demeure à Idion. Voici quelques péripéties qui peuvent se dérouler en cours de route.

1- Peste Zombie :

Comme précisé dans la première partie du scénario, Crocheroc est sous la menace de zombies depuis plusieurs semaines maintenant. Lorsqu'Idion a lancé son sort il a relevé la plupart des cadavres se trouvant dans le cimetière de la ville. Les villageois se saisirent de leurs fourches et après une rude bataille réussirent à les chasser dans les bois alentours. Les petites bandes de morts-vivants, renforcées par les paysans morts lors de l'attaque, rôdent désormais dans les bois et attaquent tous les vivants qu'elles croisent, revenant à chaque pleine lune s'en prendre aux villageois avant de repartir dans les bois.

Les aventuriers peuvent donc être attaqués par 2d6 zombies errants.

2- Les cultistes de la mort :

Depuis qu'Idion a lancé par mégarde son sort de réanimation des morts, de nombreux humains dérangés se sont mis à prier et à vénérer les zombies. Leurs esprits tordus voient désormais en ces monstres des créatures divines. Durant ses pérégrinations dans les bois, les aventuriers tombent sur un groupe de ces cultistes de la mort en plein sabbat. A eux d'éliminer ces fous dangereux qui sacrifient les vivants pour qu'ils se transforment au bout de quelques jours en zombies.



Il y a en tout cinq cultistes en train de danser et chanter autour d'un gros tas d'os.

3- Le druide en colère :

Après avoir affronté quelques zombies errants dans les bois, les aventuriers finissent par arriver dans une clairière verdoyante, un étang en occupe un coin. Dans les arbres se trouve une cabane. Lorsqu'ils arrivent un humain en descend et semble en colère, une nuée de grenouilles et de crapauds sort de l'étang et l'entoure aussitôt lui assurant une protection. Une fois qu'il s'est aperçu que les aventuriers n'étaient pas des morts-vivants il discute avec eux. L'homme se nomme Arwed et il veille sur cette partie de la forêt. Depuis que les zombies rôdent dans les bois il a de plus en plus de mal à effectuer sa mission.



Je me souviens des jours, lorsque la forêt était en paix, lorsque je m'éveillais à l'aube brumeuse avec le chant des grenouilles chantant les louanges de la mère nature et le bruit du renard chassant ses proies. Je vivais ici, avec mes compagnons du cercle druidique, et nous étions heureux. Nous pensions dans notre arrogance que les choses seraient toujours ainsi.

Alors les morts nous envahirent. C'était il y a plus de quatre semaines maintenant. Je n'eus jamais l'opportunité de terminer mes rites de passage. Chassés du village de Crocheroc par des paysans armés de torches, les zombies vinrent, affamés, dans notre forêt, apportant la souillure et la mort avec eux. Leur maladie affligea rapidement les animaux, qui se tournèrent contre nous, nous qui étions leurs amis.

A la fin, je fus le seul survivant de mon cercle. Maintenant, je m'appête moi-même à quitter ces lieux afin de trouver des compagnons qui pourront m'aider à restaurer la beauté et la sérénité sur le monde, même si je pense qu'il ne sera plus jamais le même.

Une fois que vous penserez le moment venu, lisez ce qui suit :

Après plusieurs heures de marche à travers la forêt, vous arrivez enfin au ras de la Colline Verte; vous comprenez pourquoi elle se nomme ainsi, puisque vous ne voyez devant vous qu'une vaste étendue de verdure; seule une tache sombre attire votre attention quelques mètres plus haut. Vous décidez de grimper le mont, afin de voir de quoi il s'agit. Au bout de votre ascension, vous découvrez que la tache sombre est en réalité le départ d'un escalier s'engouffrant dans la colline et en déduisez que ces marches mènent au Fort Englouti.

Le fort englouti :

L'escalier qui mène dans le fort semble avoir été taillé dans la pierre. Vous devez avancer prudemment car les marches sont irrégulières et instables ; arrivés en bas un long couloir éclairé chichement par quelques torches s'ouvre devant vous, vous apercevez un vieux panneau en bois pourri marqué d'une flèche et de quatre lettres illisibles; en vous approchant vous pourrez déchiffrer le panneau: LABO.

La salle 1: est une pièce rectangulaire. Elle ne possède ni fenêtre, ni autre issue que la porte d'entrée. Elle est peu meublée. Il n'y a qu'une vieille table en bois dans un des coins de la pièce où est posé un coffre, protégé par deux gobelins assoupis. Au moindre bruit, ceux-ci se réveillent. À l'intérieur du coffre, se trouvent dix pièces d'or, un parchemin des épées et une potion de

vigieur.

La salle 2: en sortant de la salle 1, vous continuez votre chemin en longeant un long couloir qui mène à une autre pièce. Vous y entrez facilement puisque la porte est entrouverte; elle est de la même taille que la salle 1; quelques débris jonchent le sol. Une table est entassée au milieu de la pièce et deux chaises sont renversées. Sur la table, est posée une pile d'assiettes sales, sur lesquelles des asticots se nourrissent de viande décomposée. À l'autre bout de la salle dans le mur ouest une arche sépare la salle 2 d'une autre pièce. Vous êtes attirés par l'odeur d'un plat qui mijote.

La salle 3: cette pièce est éclairée par un feu de bois, où une énorme marmite bouillonne; sur une étagère, plusieurs casseroles et ustensiles sont en désordre. Cette pièce sert donc de cuisine à Idion mais à en juger par la quantité de nourriture et d'ustensiles, il semblerait que le magicien fou ne vive pas seul ici. Il y a deux gobelins munis d'épées qui surveillent le chaudron; ils vous tournent le dos. Au sud de la salle, il y a une porte fermée.

La salle 4: pour accéder à cette salle, vous longez un long couloir qui bifurque vers le sud. Cette pièce ne possède pas de porte et vous devez donc revenir sur vos pas et repasser par la salle 3 pour continuer votre progression. Si les gobelins sont toujours présents, vous n'aurez pas d'autre choix que de vous battre. Dans cette salle, il y a un coffre à l'intérieur duquel se trouvent une tête de zombie et 10 pièces d'argent.

La salle 5 : Ressemble à une salle d'attente. Sur le mur, un portrait de famille est accroché, sali de toiles d'araignées. Quelques sièges en bois sont entassés de chaque côté de la pièce. Sur deux d'entre eux, deux squelettes munis d'une épée chacun sont assis. Dès que vous approchez de la porte, ils se lèvent pour entraver votre chemin. En entrant, vous découvrez le fameux labo !!

La salle 6: C'est une chambre avec un zombie qui dort sur le lit. Si vous avez réussi, le zombie ne se réveille pas, sinon il se réveille et vous attaque.

La salle 7 est une autre chambre vide.



La salle 8: Au milieu de la pièce, vous observez une table en bois massif sur laquelle sont entassés en désordre divers livres de magie et sorcellerie, des bocaux remplis de matière et liquide visqueux, des potions...

Sur les murs de grandes étagères en pierre supportent des tas de récipients, diverses poudres, des plantes, des liquides, tout ce qui peut servir à faire des potions!!!

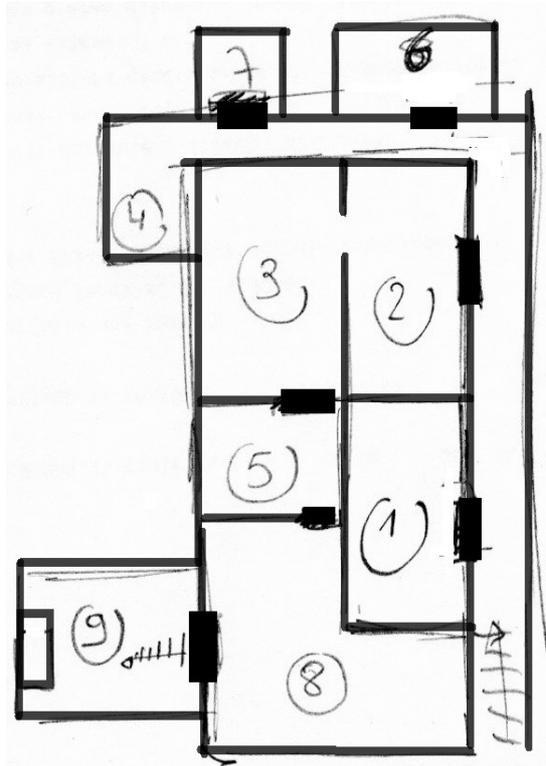
Tout à coup, un homme chétif portant une longue robe fait irruption dans la pièce. Il semble agité, débordé. Il ne vous voit même pas de suite. Il est

tellement surpris lorsqu'il vous voit, qu'il lâche ce qu'il tient dans les mains. « qui êtes-vous ? Demande-t-il, calmement. Il ne semble ni inquiet, ni agressif. Vous répondez que vous venez à la demande du Seigneur, que vous êtes à la recherche de la vérité sur l'invasion de zombies. Lorsque vous avez évoqué le Seigneur, Idion s'est soudain agité et dit que de toute façon tout est de sa faute. Vous comprenez alors qu'il s'agit bien d'une histoire de vengeance, qu'il en veut surtout au Seigneur. Comme il n'a pas l'air très dangereux pour vous, vous devriez pouvoir le convaincre facilement d'arrêter tout ça, en lui expliquant que les villageois n'y sont pour rien. Il se met alors à pleurer et explique qu'il en voulait seulement au seigneur mais qu'il a fait une mauvaise manœuvre, qu'il a mal dirigé son sort et qu'il est dévasté par ce qui est arrivé au village. Il semble sincère et paraît crédible. Puis il dit, dépité : « de toute façon, sans ma baguette, je ne peux rien... c'est la première créature à s'être réveillée qui me l'a prise. Un chevalier noir voyez vous ! Il s'est aussitôt réfugié dans la salle qui se trouve à côté où il attend assis sur son trône de pierre noire. Si vous arrivez à le vaincre je pourrai lever la malédiction qui pèse sur Crocheroc et les bois alentours.

Salle 9 : C'est dans cette pièce que se trouve le chevalier noir qui a dérobé la baguette magique d'Idion. Vous descendez une volée de marches de pierre et atteignez une fosse peu profonde. À l'extrémité de la salle se trouve une estrade surélevée sur laquelle est posé le trône du chevalier où il repose tel un antique roi mort depuis des lustres. Lorsque vous approchez il se lève dans un concert de craquements sinistres et tire sa lourde lame à deux tranchants.

Le retour au village:

Vous êtes convoqués par le seigneur ; il explique que ne vous voyant pas revenir il a failli engager de nouveaux héros. Vous lui racontez votre aventure et il vous remercie de votre implication et salue votre courage ! Il souhaite vous récompenser avec 100 pièces d'or chacun. Il vous propose également de vous loger dans la taverne du village le temps de votre séjour.



Tout à coup, un homme chétif portant une longue robe fait irruption dans la pièce. Il semble agité, débordé. Il ne vous voit même pas de suite. Il est